

**EKSPLORASI *TOOLS* UI/UX BERBASIS WEB MINIM
PENGKODEAN DENGAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE FRAMER.COM**



Disusun Oleh:

N a m a : Ilham Aunnawwar Hastantri

NIM : 19523048

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**EKSPLORASI *TOOLS* UI/UX BERBASIS WEB MINIM
PENGKODEAN DENGAN *TEKNOLOGI ARTIFICIAL
INTELLIGENCE FRAMER.COM***

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 4 Juli 2024

Pembimbing,

(Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**EKSPLORASI *TOOLS* UI/UX BERBASIS WEB MINIM
PENGKODEAN DENGAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE FRAMER.COM**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.

Anggota 1

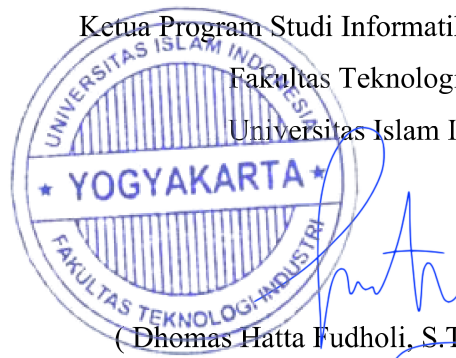
Ari Sujarwo, S.Kom., M.I.T.

Anggota 2

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom.,
M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Aunnawwar Hastantri

NIM : 19523048

Tugas akhir dengan judul:

**EKSPLORASI *TOOLS* UI/UX BERBASIS WEB MINIM
PENGKODEAN DENGAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE FRAMER.COM**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Juli 2024



Ilham Aunnawwar Hastantri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin. Segala puji syukur terpanjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam. Selawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di hari Kiamat kelak, Aamiin.

Dengan selesainya tugas akhir ini menjadi motivasi penulis untuk menjalankan langkah kehidupan selanjutnya serta berkontribusi kepada masyarakat luas. Penulis berterima kasih kepada Abi, Umi, Om Arif sekeluarga, serta keluarga besar Soetomo *Family* yang telah memberi penulis semangat, motivasi, serta dukungan baik moral maupun material.

Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Beni Suranto S.T., M.Soft.Eng. sebagai dosen pembimbing penulis karena telah membimbing penelitian ini sampai di titik selesai. Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih untuk segala doa, dukungan, serta motivasi yang telah diberikan.

HALAMAN MOTO

*“And seek help through patience and prayer, and indeed, it is difficult except
for the humbly submissive (to Allah)”*

(QS Al-Baqarah: 45)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin. Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhana Wa Taala atas kenikmatan, kesehatan, serta karunia-Nya sehingga membuat penulis dapat mengerjakan tugas akhir berjudul “Eksplorasi *Tools* UI/UX Berbasis Web Minim Pengkodean Dengan Teknologi *Artificial Intelligence* Framer.com” dengan baik, tidak lupa selawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wasallam, semoga dengan syafaatnya kita dapat masuk ke dalam surga-Nya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang membantu penulis dalam membimbing, dan mendukung secara moral dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Drs. H. Triyogo Harjito serta Ibu Dra. Hj. Sri Noorhastuti atas segala doa, dukungan, serta motivasi yang diberikan untuk mengerjakan tugas akhir ini.
2. Keluarga Bapak Dr. Muhammad Arif Setiawan, S.H., M.H sebagai keluarga terdekat penulis selama di Yogyakarta, atas segala doa, dukungan, serta motivasi yang diberikan untuk mengerjakan tugas akhir ini.
3. Ibu Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis.
4. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir penulis.
5. Segenap teman-teman Infinity 2019 yang telah menemani penulis selama studi di Universitas Islam Indonesia.
6. Teman-teman Santos Family dan Kontrakan Beragama.
7. Refo Tri Putra, Rusydi Nurdin, serta teman teman Nginfo lainnya.
8. Segenap teman-teman Softball Unisi.
9. Segenap teman-teman grup Adu Trenyuh di Tulungagung.
10. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, serta masih banyak kekurangan dalam segala hal. Demikian penulis sampaikan, Terima Kasih. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 4 Juli 2024



(Ilham Aunhawwar Hastantri)

SARI

Pengembangan *software* telah mengalami evolusi yang semakin pesat. Pengembangan *software* dilakukan dalam berbagai metode, salah satunya adalah metode pengembangan minim pengkodean (*Low-Code Development*). Tren metode ini terus mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kebutuhan yang mendesak untuk percepatan dan fleksibilitas dalam pengembangan sebuah *software*. Platform Framer adalah salah satu platform pengembangan *software* berbasis website meliputi pengembangan desain UI dan UX yang memiliki fitur utama AI yang dapat membantu desainer dalam menentukan desain *prototype* UI sebuah website. Penulis memilih platform Framer sebagai objek penelitian karena platform ini memiliki fitur yang belum dimiliki oleh platform sejenis seperti bantuan AI dalam desain website. Penulis menggunakan metode *prototyping* dengan tema website penjualan *Smartphone* bernama PhoneCenter. Pengujian *prototype* website yang telah dibuat menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *prototype* website sesuai tema dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh platform ini serta pengujian pembuatan desain UI/UX. Harapan dari penelitian ini adalah dapat mengetahui dan memahami metode pengembangan *software* minim pengkodean dengan menggunakan platform Framer serta dapat menghasilkan website sesuai tema yang siap pakai serta dapat digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: UI/UX, Artificial Intelligence, Low-Code Development, Prototype, Cognitive Walkthrough, System Usability Scale (SUS), Framer

GLOSARIUM

AI	Kecerdasan buatan, kemampuan komputer atau robot untuk mengerjakan tugas-tugas manusia
Deployment	Peluncuran
Eksplorasi	Proses penyelidikan dan kegiatan mencari pengalaman baru dari situasi baru
Fidelity	Kualitas akurasi atau detail suatu gambar atau suara
Grayscale	Skala warna yang memiliki gradasi dari putih sampai hitam
Layout	Susunan atau perencanaan tata letak
Low-code Development	Pengembangan minim pengkodean; pengembangan suatu aplikasi dengan minim pengkodean
Mockup	Bentuk tiruan, model untuk tujuan pengetesan
Prototype	Purwarupa suatu produk untuk diuji sebelum dirilis ke publik
Section	Bagian dari sesuatu yang utuh
Software	Perangkat lunak dari sebuah komputer atau perangkat.
SUS	<i>System Usability Scale</i> , Pengujian usability menggunakan kuesioner 10 pernyataan yang dicetuskan oleh John Brooke.
Testing	Pengujian atau percobaan sebuah produk untuk mencari kesalahan atau kelemahan yang selanjutnya diperbaiki
UI/UX	Antarmuka pengguna dan Pengalaman pengguna
Usability	Kegunaan, bagaimana sebuah produk dapat berguna untuk publik, kualitas yang menilai seberapa mudah sebuah antarmuka pengguna digunakan
Website	Situs web, program komputer yang menjalankan peladen yang menyediakan akses kepada beberapa laman
Wireframe	Gambar kerangka, representasi visual dasar dari sebuah aplikasi yang akan dibuat, baik antarmuka (UI) atau tata letak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Peran <i>Prototype</i> dalam Pengembangan Website	7
2.2 <i>User Interface</i> untuk Website	8
2.3 <i>User Experience</i> Website.....	9
2.4 Aplikasi Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> untuk Pengembangan Website	11
2.5 Pengembangan Minim Pengkodean (<i>Low Code Development</i>).....	12
2.6 Framer	14
2.6.1 Fitur Framer	15
2.7 Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tahapan Penelitian	26
3.2 Detail Tahapan	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil Kajian Pustaka	33
4.2 Hasil Rancangan	35
4.2.1 Rancangan Tampilan Home.....	35
4.2.2 Rancangan Tampilan <i>Phones</i>	36
4.2.3 Rancangan Tampilan <i>Tablets</i>	38
4.2.4 Rancangan Tampilan <i>Accessories</i>	39
4.2.5 Rancangan Tampilan Spesifikasi	39
4.2.6 Rancangan Tampilan About.....	40
4.3 Hasil Eksplorasi	42
4.3.1 Eksplorasi AI Framer	42
4.3.2 Langkah Pembuatan Website pada Framer.....	49
4.3.3 Tampilan Halaman Home	58
4.3.4 Tampilan Halaman <i>Phones</i>	59
4.3.5 Tampilan Halaman <i>Tablets</i>	62

4.3.6	Tampilan Halaman <i>Accessories</i>	63
4.3.7	Tampilan Halaman Spesifikasi	63
4.3.8	Tampilan Halaman About	65
4.3.9	Implementasi Prototype Menjadi Website	65
4.4	Hasil Pengujian Website	68
4.5	Refleksi Terhadap Platform Framer	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		74
5.1	Simpulan	74
5.2	Saran	75
LAMPIRAN		79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Isi kuesioner yang dibagikan pada responden	30
Tabel 3.2 Pernyataan Skala Likert	30
Tabel 4.1 Skenario tugas pada pengujian Cognitive Walkthrough website PhoneCenter	68
Tabel 4.2 Hasil <i>Completed Tasks</i>	68
Tabel 4.3 Skor Asli SUS	69
Tabel 4.4 Hasil nilai rerata SUS	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>wireframe</i> pada <i>prototype</i> pengembangan website	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Prototype</i> UI sebuah website penjualan <i>Smartphone</i>	9
Gambar 2.3 Perbedaan antara desain UI dengan UX	10
Gambar 2.4 Logo Framer.....	14
Gambar 2.5 Kolom Actions	15
Gambar 2.6 Kolom Generate Page	15
Gambar 2.7 Hasil Generate Page dengan AI	16
Gambar 2.8 Contoh kalimat sebelum penggunaan AI.....	17
Gambar 2.9 Contoh kalimat setelah penggunaan AI	17
Gambar 2.10 Contoh <i>Versioning and Rollback</i>	19
Gambar 2.11 Fitur <i>Publish</i> dalam platform Framer.....	20
Gambar 2.12 Contoh Base Domain dan Custom Domains.....	21
Gambar 3.1 Alur metode pengembangan	26
Gambar 3.2 Grade Scale dan Adjective Ratings (Sauro, 2018).....	32
Gambar 3.3 Grafik skor SUS (Brooke, 2013).....	32
Gambar 4.1 Hasil rancangan tampilan Home	36
Gambar 4.2 Hasil rancangan halaman <i>Phones</i>	37
Gambar 4.3 Hasil rancangan halaman iPhone	37
Gambar 4.4 Hasil rancangan halaman Android.....	37
Gambar 4.5 Hasil rancangan halaman <i>Tablets</i>	38
Gambar 4.6 Rancangan halaman <i>Accessories</i>	39
Gambar 4.7 Rancangan halaman Spesifikasi	40
Gambar 4.8 Hasil rancangan halaman About	41
Gambar 4.9 Hasil uji 1	43
Gambar 4.10 Hasil uji 2.....	43
Gambar 4.11 Hasil uji 3.....	44
Gambar 4.12 Hasil uji 4.....	44
Gambar 4.13 Hasil uji 5.....	46
Gambar 4.14 Hasil uji 6.....	46
Gambar 4.15 Hasil uji 7.....	48
Gambar 4.16 Hasil uji 8.....	48
Gambar 4.17 Tampilan utama Framer	49

Gambar 4.18 <i>Prompt</i> AI pada desain awal	50
Gambar 4.19 Hasil generasi AI untuk desain awal UI website PhoneCenter.....	51
Gambar 4.20 Tampilan <i>Navigation bar</i>	51
Gambar 4.21 Tampilan <i>dropdown Products</i>	52
Gambar 4.22 Tampilan <i>dropdown Services</i>	52
Gambar 4.23 Tampilan <i>dropdown Connect with Us</i>	52
Gambar 4.24 Tampilan <i>Footer bar</i>	52
Gambar 4.25 Tampilan <i>header section</i>	53
Gambar 4.26 Contoh tampilan tombol dengan <i>link</i>	53
Gambar 4.27 Konfigurasi <i>link</i> pada tombol.....	54
Gambar 4.28 tombol <i>insert</i> pada platform.....	54
Gambar 4.29 Koleksi ikon dari platform Framer.....	54
Gambar 4.30 Pengaturan <i>Icons</i>	55
Gambar 4.31 Isi dari fitur <i>Media</i>	56
Gambar 4.32 Tampilan pilihan YouTube sebelum konfigurasi.....	56
Gambar 4.33 Konfigurasi video YouTube.....	57
Gambar 4.34 Tampilan media YouTube setelah konfigurasi	57
Gambar 4.35 Hasil <i>prototype</i> tampilan Home	58
Gambar 4.36 Tampilan halaman <i>Phones</i>	59
Gambar 4.37 Tampilan halaman iPhone.....	60
Gambar 4.38 Tampilan halaman Android	61
Gambar 4.39 Tampilan halaman Android merek Samsung Galaxy	61
Gambar 4.40 Tampilan halaman <i>Tablets</i>	62
Gambar 4.41 Hasil tampilan halaman <i>Accessories</i>	63
Gambar 4.42 Hasil tampilan Spesifikasi.....	64
Gambar 4.43 Hasil tampilan About	65
Gambar 4.44 Tombol <i>Publish</i>	66
Gambar 4.45 Tampilan <i>pop-up</i> pada fitur <i>Publish</i>	66
Gambar 4.46 Tampilan <i>Home Page Settings</i>	66
Gambar 4.47 Tampilan menu <i>Domains</i>	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pengembangan *software* telah mengalami evolusi yang semakin pesat, pengembangan *software* didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan atau memanfaatkan kesempatan yang muncul (Wahyudin & Rahayu, 2020). Pengembangan *software* dilakukan dengan berbagai metode. Metode pengembangan *software* secara umum sangat beragam, metode-metode pengembangan tersebut meliputi Waterfall, Agile, Scrum, RAD (Rapid Application Development), *Prototype*, serta metode DevOps membuat pengembang dapat memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan. Namun pengembangan *software* dengan metode-metode tersebut memiliki kekurangan seperti kompatibilitas, di mana tidak semua metode pengembangan cocok dengan *software* yang dikembangkan, serta sumber daya manusia yang kurang mumpuni dalam menerapkan metode pengembangan tertentu.

Metode pengembangan minim pengkodean (*Low-Code Development*) adalah metode dalam mendesain dan mengembangkan sebuah *software* yang menggunakan *graphical tools* yang intuitif serta fungsi-fungsi bawaan yang sudah disediakan, berguna untuk mengurangi kebutuhan penulisan kode tradisional (Woo, 2020). Metode ini menyajikan lingkungan visual yang mudah digunakan serta semakin dipromosikan kepada pengembang pemula untuk membangun *software* mereka sendiri meskipun mereka tidak memiliki latar belakang *programming* (Alamin et al., 2021). Tren pengembangan minim pengkodean ini terus mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kebutuhan yang semakin mendesak untuk percepatan dan fleksibilitas dalam pengembangan *software*. Metode ini memungkinkan untuk mengembangkan aplikasi dengan efisiensi tinggi. Pengembangan minim pengkodean menyetarakan pengembangan *software* dengan membolehkan pengembang pemula untuk berkontribusi, sehingga mengurangi kebutuhan terhadap *software engineer* (Mendoza Colom, n.d.).

Dalam pengembangan *software* konvensional, pengembang menulis barisan kode dengan bahasa pemrograman tertentu untuk membuat sebuah fungsi dan fitur yang diinginkan dalam sebuah aplikasi yang dibuat. Proses ini membutuhkan pengetahuan pengembang dalam bahasa pemrograman, lingkungan pengembangan, proses-proses *testing* dan *deployment*.

Pengembangan minim pengkodean meringkas pekerjaan-pekerjaan tersebut dengan memilih komponen yang mewakili langkah-langkah tertentu dan menghubungkannya untuk membuat alur kerja yang diinginkan secara visual. Platform-platform pengembangan minim pengkodean biasanya juga memiliki fitur yang memudahkan pengembang pemula untuk bereksperimen, membuat *prototype*, *testing*, dan merilis *software* yang dibuat.

Dalam sebuah pengembangan *software*, salah satu hal yang harus diperhatikan adalah desain. Desain adalah hal penting yang dapat menarik perhatian pengguna saat menggunakan sebuah *software* terutama website. Antarmuka pengguna (UI) yang menarik secara visual membantu sebuah *software* untuk bersaing dengan *software* lainnya, hal ini pula dapat memenuhi ekspektasi pengguna. Sebuah website juga harus dapat digunakan serta berfungsi dengan baik untuk dapat menarik dan mempertahankan pengguna untuk selanjutnya dapat menjadi pelanggan. Alasan-alasan itulah yang membuat sebuah website membutuhkan desain UI/UX untuk dapat mencapai performa pemasaran yang diinginkan (Arifulin, n.d.). Pengembangan website melibatkan pembuatan *prototype* menggunakan *software* desain yang tersedia secara publik seperti Figma, Adobe XD, Marvel, dan lain sebagainya (De Souza Baulé et al., 2020). Dengan demikian, desain UI/UX tidak hanya menunjang aspek estetika, namun juga tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah website serta bagaimana hal itu mempengaruhi performa pasar sebuah website.

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) juga dapat memudahkan pengembang untuk mencapai efisiensi serta inovasi dalam pengembangan sebuah *software* terutama website. Beberapa pemanfaatan AI dalam pengembangan website adalah optimisasi analisis pola, serta keamanan pengkodean sehingga mengurangi kerentanan kejahatan siber. AI telah mengubah cara desain, pengembangan, dan pemeliharaan website, serta meningkatkan pengalaman pengguna (UX), personalisasi, dan efisiensi secara keseluruhan. AI memainkan peran penting dalam desain website dengan mengotomatisasi dan menyederhanakan proses pengembangan, hal ini memungkinkan pengembang untuk membuat website yang menarik secara visual dan user-friendly dengan memanfaatkan tool berbasis AI yang menghasilkan layout, mengoptimalkan gambar, dan meningkatkan responsivitas. Dengan memanfaatkan AI, pengembang dapat mengotomasi tugas berulang, menghemat waktu, dan terfokus pada aspek-aspek pengembangan website yang lebih lanjut (Rustambek, 2023).

Framer adalah salah satu platform yang berfokus pada pengembangan *software* berbasis website meliputi pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Platform ini memiliki fitur utama yang memanfaatkan kemampuan AI di mana

fitur tersebut dapat membantu pengembang dalam proses perancangan UI dan UX sebuah website. Bantuan AI yang ditawarkan dalam platform ini diantaranya adalah desain layout sebuah website yang dapat dihasilkan hanya dengan mengetik di kolom pesan AI. Dengan bantuan AI ini diharapkan dapat memudahkan pengembang untuk menentukan desain *prototype* website yang dibuat, serta dengan *template* yang disediakan oleh platform ini memungkinkan pengembang untuk membuat desain web dengan cepat dan mudah sehingga website yang dibuat bisa diluncurkan dengan waktu yang singkat serta dapat digunakan oleh pengguna.

Penulis memilih objek penelitian tentang platform Framer karena platform ini memiliki fitur yang belum dimiliki platform sejenis seperti bantuan AI dalam desain website, serta fitur-fitur dasar lainnya yang menunjang pembuatan website. Konsep dari penelitian platform Framer ini adalah pengujian platform dengan membuat website siap pakai dengan tema penjualan *Smartphone* menggunakan metode prototyping yang dibuat dengan bantuan AI yang ditawarkan oleh platform ini, serta memanfaatkan fitur-fitur dasar lainnya yang menunjang pembuatan website. Harapan peneliti adalah dapat mengetahui metode pengembangan *software* minim pengkodean dengan menggunakan platform Framer, serta dapat menghasilkan website sesuai tema yang siap pakai serta dapat digunakan oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang *prototype* sebuah website dengan metode pengembangan minim pengkodean?
2. Bagaimana cara *Artificial Intelligence* pada platform Framer bekerja?
3. Bagaimana dampak dari bantuan *Artificial Intelligence* terhadap pengembang dalam membuat desain *prototype* sebuah website yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Pembuatan *wireframe* website menggunakan platform Figma, serta pembuatan website menggunakan platform Framer.

2. Fitur-fitur lanjutan pada platform ini dapat diakses dengan basis langganan berbayar per bulan, maka fitur-fitur yang diteliti pada penelitian ini adalah fitur dasar yang dapat digunakan secara gratis.
3. Fitur AI pada platform Framer hanya digunakan untuk menggenerasikan halaman awal dan untuk pemilihan kalimat pada konten website.
4. *Prototype* website dari hasil penelitian ini siap diluncurkan dengan fungsi terbatas serta memiliki tampilan yang dapat digunakan di *desktop*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan *prototype* website dengan memanfaatkan fitur dasar serta AI pada platform Framer.
2. Pengujian *prototype* yang dibuat menggunakan platform Framer dengan metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Mengetahui fitur dan kegunaan dasar dalam platform Framer.
 - b. Mengetahui cara dari fitur AI dalam platform Framer bekerja untuk penggunaan pembuatan *prototype* website.
 - c. Mengetahui solusi alternatif dalam pembuatan website selain dengan metode pengkodean umum.
2. Bagi Pengembang Perangkat Lunak
 - a. Pengembang dapat memahami metode pengembangan minim pengkodean serta menerapkan metode tersebut sebagai alternatif dalam mengembangkan sebuah website.
 - b. Memudahkan pengembang membuat website dengan cepat dan stabil.
 - c. Pengembang dapat memanfaatkan fitur AI pada platform Framer untuk membuat *prototype* website dengan cepat atau hanya sekadar mencari inspirasi untuk website yang akan dibuat.

- d. Pengembang pemula yang tidak/belum memiliki keahlian khusus dalam pengembangan website dapat membuat website dengan mudah.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kajian Pustaka

Kajian pustaka untuk menguatkan teori-teori yang digunakan dengan mengumpulkan literatur seperti jurnal, buku, serta literatur lainnya terkait dengan penelitian.

2. Eksplorasi Platform Framer

Eksplorasi Platform Framer dengan meneliti fungsi platform secara umum, serta analisis fitur dan kegunaan yang ditawarkan dalam platform ini. Implementasi eksplorasi platform dilakukan dengan menentukan studi kasus yang menjadi bahan pengujian pembuatan website, pengujian pembuatan dilakukan dengan memanfaatkan fitur dan kegunaan dalam platform ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan tugas akhir Eksplorasi *Tools* UI/UX Berbasis Web Minim Pengkodean Dengan Teknologi *Artificial Intelligence* Framer.com ini dibagi dalam lima bab, yang di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, lingkup masalah, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian, metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan penelitian ini.

- b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II Landasan teori berisi teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk memahami garis besar dari penelitian ini. Bab ini memuat definisi serta peran Prototyping dalam pengembangan website, *User Interface* dan *User Experience* website, Aplikasi berbasis AI untuk pengembangan website, pengertian serta bahasan fitur utama dalam platform Framer, serta berisi penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian, bertujuan untuk menguatkan teori yang dijabarkan dalam bab ini.

- c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Metodologi penelitian berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka serta eksplorasi dari platform Framer.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV Hasil dan pembahasan berisi tentang hasil dari eksplorasi platform Framer. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan website yang dibuat menggunakan platform Framer.

e. **BAB V PENUTUP**

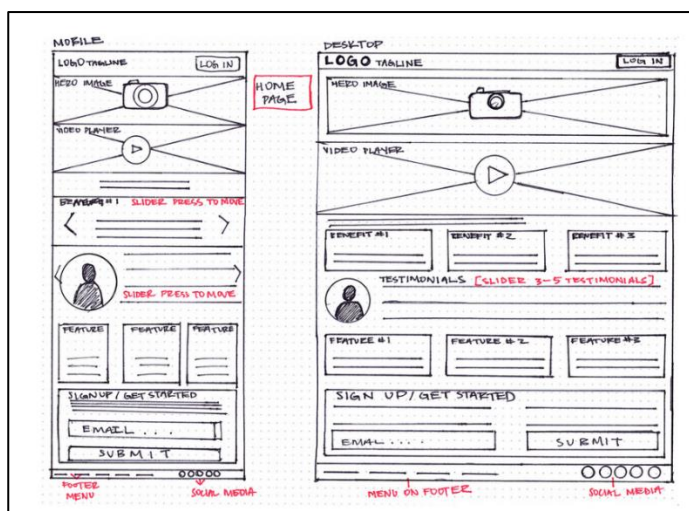
Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Peran *Prototype* dalam Pengembangan Website

Prototype atau dalam bahasa Indonesia disebut purwarupa adalah contoh awal sebuah produk atau proyek yang dibuat untuk menguji dan mengevaluasi desain, fungsi, dan kinerjanya sebelum diproduksi atau dirilis ke publik. Definisi *prototype* secara umum adalah model skala yang biasanya berukuran penuh pada sebuah struktur, peralatan, atau kendaraan yang digunakan untuk tujuan studi, pelatihan, atau pengetesan serta untuk menentukan apakah struktur atau peralatan tersebut bisa diproduksi secara mudah dan ekonomis (Pooripanyakun et al., n.d.).

Proses membuat *prototype* sebuah website dimulai dengan membuat *wireframe* yang dilakukan dengan membuat sketsa kasar menggunakan gambar tangan atau dengan menggunakan aplikasi pembuat *wireframe*, dengan menggunakan sketsa memungkinkan desainer untuk berfokus pada struktur utama sebuah website yang akan dibuat. Membuat sketsa terlebih dahulu memudahkan desainer untuk mengeksplorasi ide-ide berbeda dan mengaplikasikan sketsa tersebut (Calò & De Russis, 2022). Setelah *wireframe* selesai dibuat, desainer menambahkan elemen-elemen pendukung serta lokasi dan tujuan dari elemen tersebut yang dibuat monokrom agar fokus desain tidak teralihkan terhadap skema dan gaya warna (Orobey et al., 2020).



Gambar 2.1 Contoh *wireframe* pada *prototype* pengembangan website

Sumber: Flux Academy (2023)

Setelah *wireframe* selesai dibuat, desainer menerjemahkan rancangan sketsa tersebut ke dalam *mockup* website dengan visualisasi yang lebih detail serta dapat menyajikan demonstrasi dasar dan simulasi interaksi website.

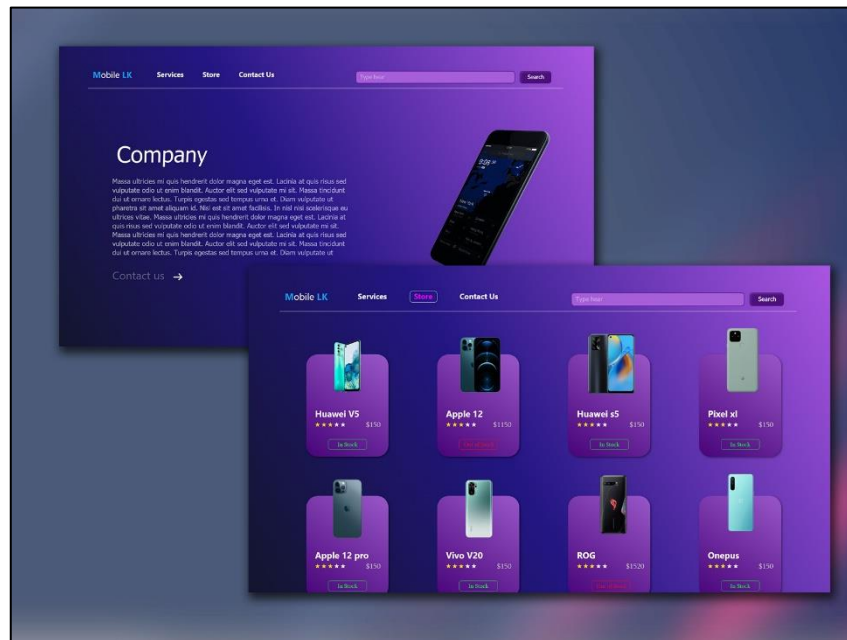
Dengan membuat *prototype*, desainer dapat menentukan rancangan tampilan sebuah website serta fitur-fitur yang ditawarkan website yang dibuat untuk diterapkan dalam pengembangan. Manfaat prototyping sebuah website antara lain adalah dapat menghemat biaya produksi, memudahkan presentasi produk, menjadi acuan untuk pengembangan website, dan membantu pengembang menemukan kekurangan dan kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan. Selain itu, prototyping juga dapat membantu pengembang dan desainer dalam mempresentasikan produk, pengujian produk, dan lain sebagainya.

2.2 User Interface untuk Website

User interface atau dalam bahasa Indonesia disebut antarmuka pengguna merujuk pada interaksi sebuah sistem dan pengguna melalui perintah, input, dan penggunaan. *User interface* digunakan pada sistem seperti komputer, perangkat mobile, gim, dan sebagainya untuk menjalankan program dan penggunaan konten dalam program tersebut (Joo, 2017). *User interface* memiliki bagian yang mencakup elemen-elemen yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah program komputer seperti penggunaan gambar, penggunaan ilustrasi untuk memperjelas informasi yang ditampilkan. Desain sebuah website harus memiliki aspek penting untuk dapat menarik pengguna, sebuah website juga harus mempertahankan konsistensi agar pengguna tidak kebingungan serta dapat beradaptasi dengan mudah.

Tujuan dari *User interface* untuk kebutuhan pengguna adalah *usability*, performa pengguna seperti kecepatan dan akurasi dalam menyelesaikan tugas, kemampuan pengguna untuk memahami antarmuka sebuah aplikasi, serta aspek lainnya seperti estetika (Oulasvirta et al., 2020). Sebuah *software* terutama website membutuhkan tingkat *usability* yang tinggi agar dapat memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi yang dibuat serta meningkatkan kesadaran untuk menggunakan aplikasi tersebut sesuai tujuan awal pengguna. Aspek lainnya seperti akurasi dan kecepatan pengguna dalam menggunakan aplikasi tentu harus dipikirkan oleh desainer, dengan desain UI yang ringkas, rapi, serta mudah memungkinkan pengguna dapat mengakses informasi maupun menyelesaikan tugas dengan

cepat. Aspek estetika juga dapat mempengaruhi perilaku penggunaan aplikasi, dengan desain UI yang menarik memungkinkan pengguna untuk semakin sering menggunakan aplikasi yang dibuat serta tidak membuat pengguna cepat bosan.



Gambar 2.2 Contoh *Prototype* UI sebuah website penjualan *Smartphone*
Sumber: Dribbble (2024)

2.3 *User Experience* Website

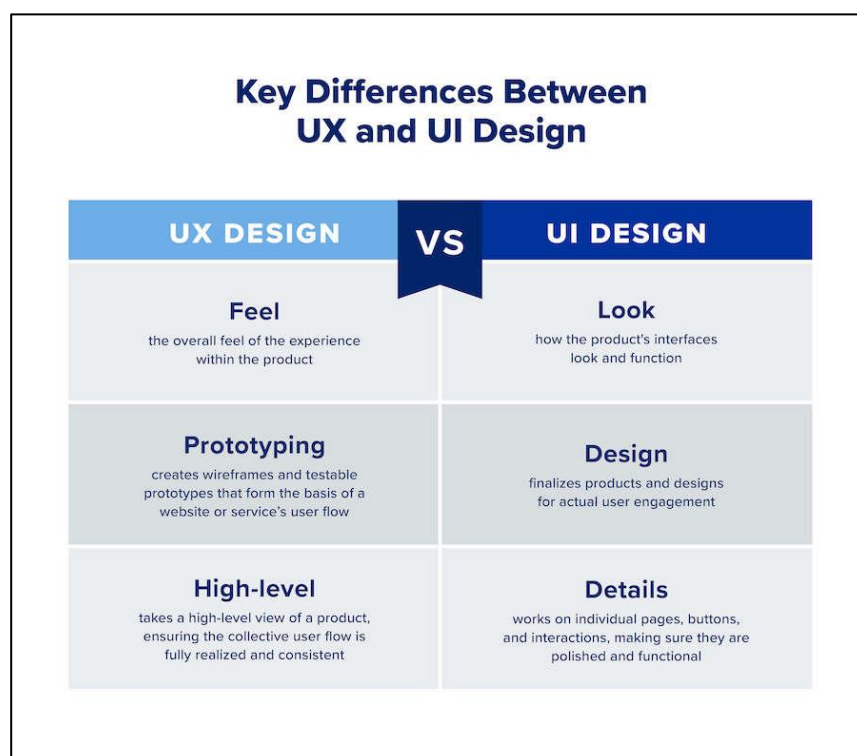
User experience atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai pengalaman pengguna adalah bagian yang mencakup aspek interaksi pengguna dengan sebuah program komputer, seperti tampilan utama, navigasi, kinerja, dan kemudahan penggunaan. *User experience* merujuk pada pengalaman secara keseluruhan yang terkait pada persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, serta perilaku yang dirasakan dan dipikirkan oleh pengguna melalui penggunaan sistem, produk, konten, atau layanan secara langsung dan tidak langsung (Joo, 2017).

User experience berfokus pada pengembangan pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah *software* terutama website. Desain UX adalah proses penguatan *usability* sebuah website yang bertujuan untuk menambah kepuasan pelanggan saat menggunakan website. Sebuah website juga tidak hanya menarik secara visual, namun juga harus memberikan pengalaman yang bisa dinikmati pengguna. Contohnya, jika sebuah website e-commerce memiliki visual yang menarik, namun proses pembelian dalam website tersebut

sangat rumit maupun memiliki *bug* didalamnya, maka pelanggan akan berpikiran bahwa mereka memiliki pengalaman yang buruk dalam menggunakan website dan tidak akan menggunakan website tersebut. Jika website e-commerce tersebut memiliki tombol “Beli” yang jelas dan proses pembelian yang dilalui lancar dan instan, maka bisnis yang memanfaatkan website tersebut akan lebih sukses dalam membuat pengunjung menjadi pelanggan.

Tujuan dari *User experience* dalam sebuah website adalah menciptakan pengalaman menggunakan website yang *user-friendly*, mudah, dan bermanfaat bagi pengguna. UX sebuah website yang bersifat *user-friendly* dapat meningkatkan aksesibilitas pengguna dalam menggunakan website yang berdampak baik pada produktivitas pengguna untuk menyelesaikan sebuah tugas. Namun, jika *user experience* sebuah website tidak memenuhi ekspektasi pengguna, mereka merasa tidak nyaman dalam menggunakan website tersebut, maka mereka akan beralih kepada website sejenis lainnya.

Dengan kata lain, sebuah website yang memiliki UX yang baik akan meningkatkan kepuasan pengguna dengan menggunakan website secara terus menerus serta memungkinkan pengguna untuk merekomendasikan website tersebut kepada pengguna lainnya.



Gambar 2.3 Perbedaan antara desain UI dengan UX

Sumber: Columbia Engineering (2024)

2.4 Aplikasi Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Pengembangan Website

Artificial Intelligence (AI) atau dalam bahasa Indonesia disebut kecerdasan buatan adalah teknologi komputer yang mampu meniru kemampuan manusia dalam berpikir, belajar, dan mengambil keputusan. AI dapat menyerap pengetahuan manusia dan menggunakan informasi yang diserap tersebut untuk mengotomasi dan mempercepat tugas-tugas yang sebelumnya hanya diketahui dan dikerjakan oleh manusia (Agrawal et al., n.d.). Adapun aspek-aspek penting AI adalah sebagai berikut:

a. Otomatisasi tugas berulang

Aspek ini dapat menciptakan sistem yang mampu mengerjakan tugas yang berulang sehingga mengurangi beban pekerjaan manusia. Dengan adanya otomatisasi, pengguna dapat terbebas dari pekerjaan yang berulang dan monoton.

b. Peningkatan Efisiensi

Dengan AI, proses pekerjaan dapat dilaksanakan secara efisien dengan mengoptimalkan proses pekerjaan yang sedang berjalan sehingga mengurangi kesalahan manusia.

c. Pengembangan sistem yang lebih cerdas

AI dapat membangun sistem yang mampu belajar dari data, pengalaman, dan interaksi sehingga dapat mengambil keputusan yang lebih baik seiring waktu.

Aplikasi berbasis AI untuk pengembangan website melibatkan penggunaan teknologi AI untuk meningkatkan aspek-aspek tertentu dalam pengembangan website terutama pengembangan *prototype* website. Tujuan utama teknologi AI dalam pengembangan *prototype* website adalah percepatan dalam proses *prototyping* website dengan mengotomasi desain awal seperti *wireframe*, desain *layout*, serta aspek lainnya, kemudian meningkatkan kreativitas desainer dalam membuat *prototype* di mana AI dapat memberi saran variasi desain yang berbeda-beda, sehingga desainer mendapatkan ide dalam pembuatan *prototype*. AI juga dapat memberi ide dengan menganalisis desain-desain website yang sedang tren dan memprediksi serta memberi saran desain website yang sedang berkembang kepada desainer, sehingga website yang sedang dikembangkan dapat sesuai dengan standar tren serta dapat menarik pengguna untuk menggunakan website tersebut.

2.5 Pengembangan Minim Pengkodean (*Low Code Development*)

Pengembangan minim pengkodean (*Low Code Development*) adalah metode pengembangan *software* yang menggunakan antarmuka grafik alih-alih pengkodean tradisional. Metode pengembangan minim pengkodean ini adalah konsep penting yang menangani tantangan terkini di bidang pengembangan perangkat lunak seperti pendekatan pengembangan *software* berbasis model, *rapid application development*, generasi kode otomatis, serta pemrograman berbasis visual (Waszkowski, 2019). Manfaat dari metode pengembangan minim pengkodean adalah percepatan dalam proses pengembangan, penghematan biaya, serta pengurangan ketergantungan terhadap pengembang *software* dan integrasi dalam proses pengembangan (Beranić et al., n.d.).

Terdapat beberapa *tools* pengembangan website minim pengkodean yang ditawarkan kepada pengguna dengan fitur dasar *drag-and-drop* dalam pembuatan website, CMS (*Content Management System*) serta SEO (*Search Engine Optimization*) dengan contoh berikut.

a. Wix

Wix adalah platform pembuat website baik website *desktop* maupun *mobile* yang memiliki fitur *drag-and-drop* untuk membuat sebuah website, platform Wix ini berbasis web. Fitur utama dari platform ini adalah bantuan AI dalam pembuatan website secara umum serta bantuan AI lainnya seperti:

- a. Pembuatan teks
- b. Desain logo
- c. *Chatbot*
- d. Generasi *section*

Platform ini juga menawarkan pilihan *template* website sesuai dengan kebutuhan pengembang website, dapat menambahkan kode kustom untuk penambahan fitur yang spesifik untuk fungsionalitas lebih lanjut, *hosting* dan ketersediaan *domain*, dan dukungan pengguna.

b. Squarespace

Platform Squarespace adalah platform minim pengkodean berbasis website yang memiliki fitur desain website responsif yang dapat diatur secara otomatis untuk pengguna *mobile*, *tool* desain yang bervariasi, serta memiliki kapabilitas untuk pembuatan website *e-Commerce*. Platform ini juga memiliki fitur AI yang dapat digunakan pengembang website seperti:

- a. Pengaturan *layout* otomatis

- b. Rekomendasi konten website
- c. Optimalisasi gambar
- d. Analisis perilaku serta prediksi pengguna website
- e. *Chatbot* dan bantuan dukungan pengguna

Platform ini juga menawarkan *template* yang dapat dipilih oleh pengembang website, serta dapat diubah sesuai kebutuhan. Tetapi banyak subfitur dari fitur AI dalam platform ini yang masih dalam tahap pengembangan dan belum tersedia secara publik.

c. Bubble

Platform Bubble adalah platform pembuat website minim pengkodean yang memiliki fitur desain responsif, manajemen *database*, serta fitur lainnya seperti:

- a. Pemrograman visual
- b. *Plugin* yang disediakan oleh platform
- c. Keamanan dan privasi pengguna
- d. *Hosting* dan *domain*
- e. Pembuatan *workflow* secara visual dan minim kode

Platform ini memiliki fitur AI untuk menggenerasi halaman web dan memandu pengembang dalam proses pengembangan, namun fitur ini masih dalam tahap pengembangan (beta) sehingga penggunaannya terbatas.

d. Weebly

Weebly adalah platform pembuat website minim pengkodean yang menawarkan fitur seperti:

- a. Desain responsif
- b. *Template* yang disediakan oleh platform
- c. Optimalisasi untuk website *e-Commerce* seperti manajemen produk, melacak inventaris, proses pemesanan, serta opsi pembayaran.
- d. *Hosting* dan *domain*
- e. Manajemen *blog*

Platform ini ditujukan terutama untuk pengembang website yang ingin membuat website *e-Commerce* seperti toko online. Tetapi platform ini tidak memiliki fitur AI untuk pengembangan website seperti platform lainnya yang disebutkan sebelumnya.

e. Wordpress

Platform Wordpress adalah platform pembuat website minim pengkodean yang populer di kalangan pengguna, memiliki fitur dan kelebihan sebagai berikut.

- a. *Tool* desain yang canggih
- b. Pembuat logo
- c. *Domain* kustom
- d. *Template*, plugin, dan opsi kustomisasi yang bervariasi
- e. Kapabilitas *e-Commerce*
- f. Dukungan pengguna dan komunitas

Platform ini juga menyediakan fitur yang dapat menguntungkan pengembang seperti promosi, dan konten premium untuk pelanggan website. Tetapi platform Wordpress ini tidak memiliki fitur bantuan AI seperti platform pembuat website yang disebutkan sebelumnya.

2.6 Framer

Framer adalah platform yang berfokus pada pengembangan *prototype* aplikasi web meliputi desain antarmuka pengguna (UI), dan pengalaman pengguna (UX). Platform Framer memiliki fitur yang belum dimiliki oleh aplikasi pengembangan desain *prototype* sejenis yaitu fitur bantuan desain dengan teknologi kecerdasan buatan (AI). Teknologi ini membantu desainer dalam menentukan ide desain website yang akan dirancang hanya dengan mengetik pesan di kolom AI. Framer menyediakan layanan bantuan AI secara gratis dan terbatas di mana fitur AI tersebut hanya membuat desain laman beranda sesuai dengan permintaan desainer yang diketik di kolom pesan AI. Hasil dari desain *prototype* yang dibuat dapat langsung diluncurkan menjadi website siap pakai.



Gambar 2.4 Logo Framer

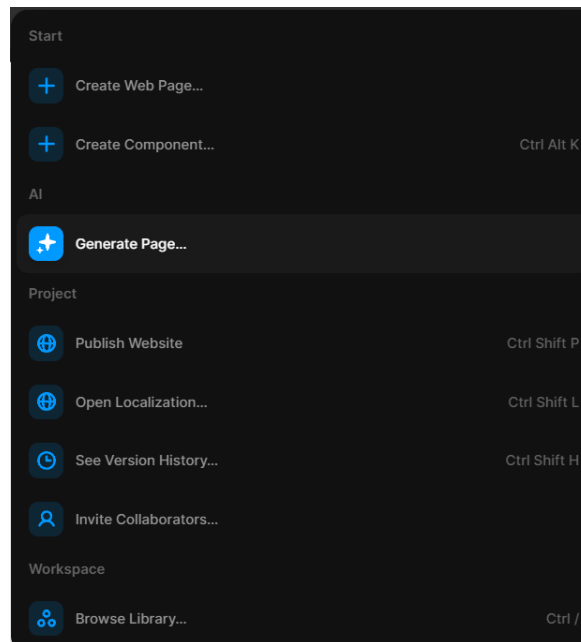
Sumber: Framer (2023)

2.6.1 Fitur Framer

Fitur dasar dari platform Framer meliputi:

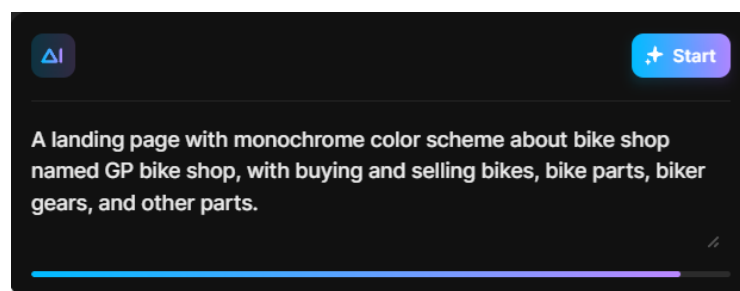
a. *Start with AI*

Fitur ini memberi desainer ide untuk membuat website yang diinginkan hanya dengan menulis perintah dalam kolom Generate Page pada menu Actions, kemudian akan muncul kolom perintah untuk menghasilkan halaman sesuai perintah.

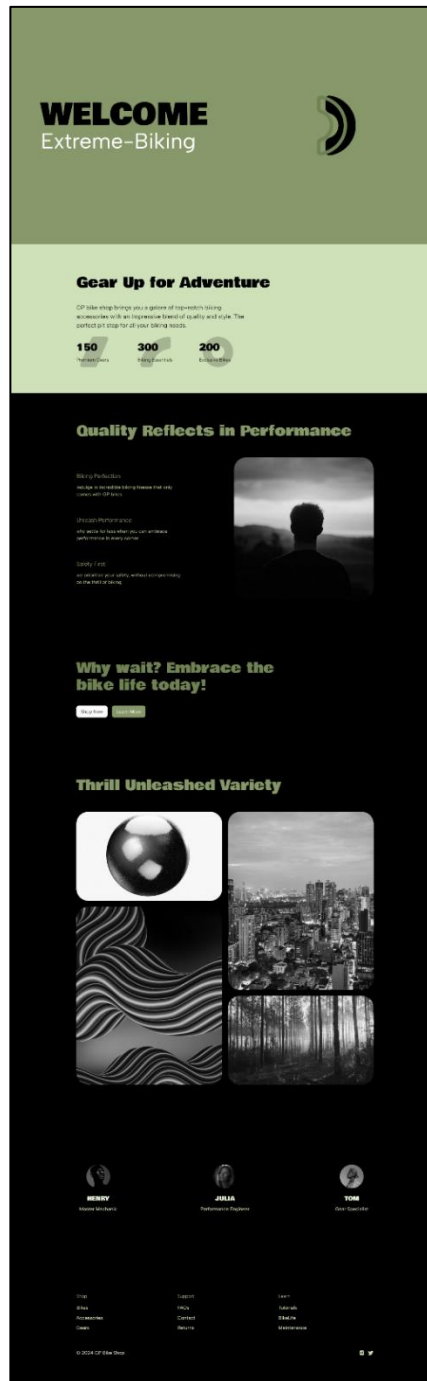


Gambar 2.5 Kolom Actions

Penulis membuat contoh perintah untuk menghasilkan landing page sebuah toko sepeda dengan skema warna monokrom, dengan fitur penjualan dan pembelian sepeda, suku cadang sepeda, pakaian bersepeda, serta lainnya. Contoh perintah tersebut kemudian di ketik dalam kolom perintah AI dengan hasil generate yang dapat dilihat pada Gambar 2.6 dan 2.7.

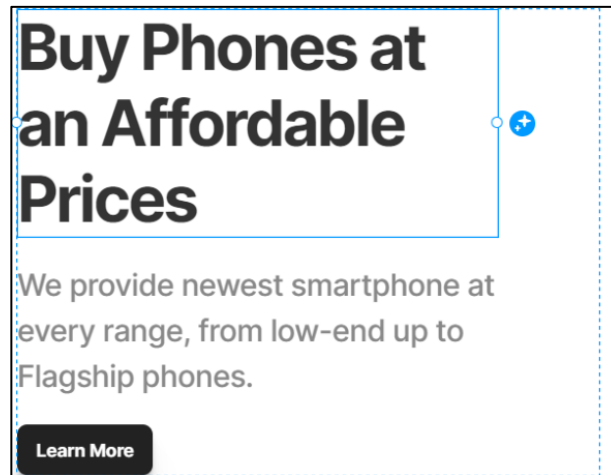


Gambar 2.6 Kolom Generate Page

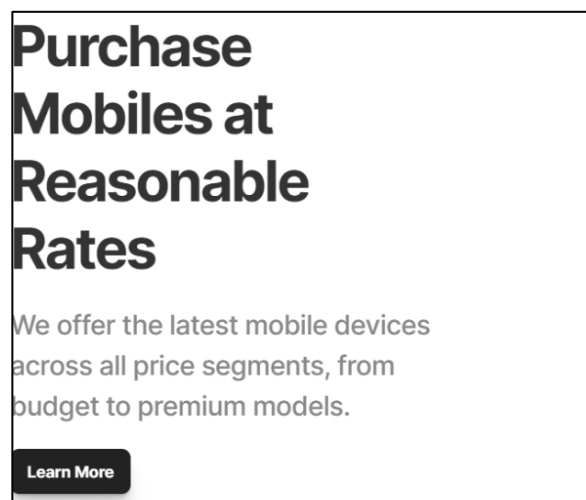


Gambar 2.7 Hasil Generate Page dengan AI

Fitur AI pada platform ini juga dapat menghasilkan saran untuk penggunaan kalimat pada *prototype* yang dibuat. Contoh penggunaan fitur AI untuk saran penggunaan kalimat dapat dilihat pada Gambar 2.8.



Gambar 2.8 Contoh kalimat sebelum penggunaan AI



Gambar 2.9 Contoh kalimat setelah penggunaan AI

Saat mengklik kotak Text, fitur AI tersebut muncul di saat bersamaan yang ditandai oleh ikon bintang di samping kanan, fitur ini juga akan memunculkan kalimat baru saat diklik kembali, namun fitur ini memiliki batas penggunaan. Fitur ini membantu penulis menentukan kalimat yang cocok untuk digunakan dalam *prototype* yang dibuat, serta akan menarik pengguna dengan kalimat-kalimat yang digunakan.

b. *Design and Layout*

Design and Layout adalah fitur yang membantu desainer untuk menentukan dan mengatur objek isi dari website yang akan dibuat. Adapun subfitur dari fitur *Design and Layout* seperti berikut.

1. *Stack and Grid* berguna untuk mengatur tata letak objek seperti gambar, teks, atau lainnya. Fitur ini digunakan untuk mendapatkan pengalaman desain website yang responsif untuk segala jenis perangkat dengan ukuran layar yang berbeda.
2. *Sections and Pages* berguna untuk menambah laman dalam *prototype* website yang akan dibuat menggunakan *template* yang disediakan namun bisa diubah isinya oleh desainer sesuai kebutuhan.
3. *Styling* digunakan untuk mengatur gaya objek seperti warna objek, *border*, *filter*, dan bayangan objek untuk desain yang lebih menarik dan responsif.
4. *Positioning* digunakan untuk memperbaiki posisi bar navigasi, latar belakang, dan lain sebagainya.

c. *Effects*

Effects adalah fitur untuk menambah efek pada website seperti animasi *layer*, animasi dalam navigasi, dan komponen dalam objek desain.

d. *Navigation*

Navigation adalah fitur untuk menghubungkan satu halaman dengan halaman lainnya. Sub-fitur dalam fitur *Navigation* sebagai berikut.

1. *Links* yang digunakan untuk mengubah elemen menjadi tautan yang dapat diklik.
2. *Pages* yang memudahkan desainer untuk mengatur dan menata bagian-bagian dalam *prototype* website yang dibuat.
3. *Link Styles* yang digunakan untuk mengubah gaya tautan sehingga website yang dibuat lebih menarik untuk pengguna.

e. *Content Management System (CMS)*

Content Management System adalah fitur yang ditawarkan oleh platform Framer untuk mengelola dan mengatur konten untuk website, dengan fitur CMS ini desainer dapat memperbarui konten ke website yang telah dibuat tanpa harus mengedit komponen tersendiri

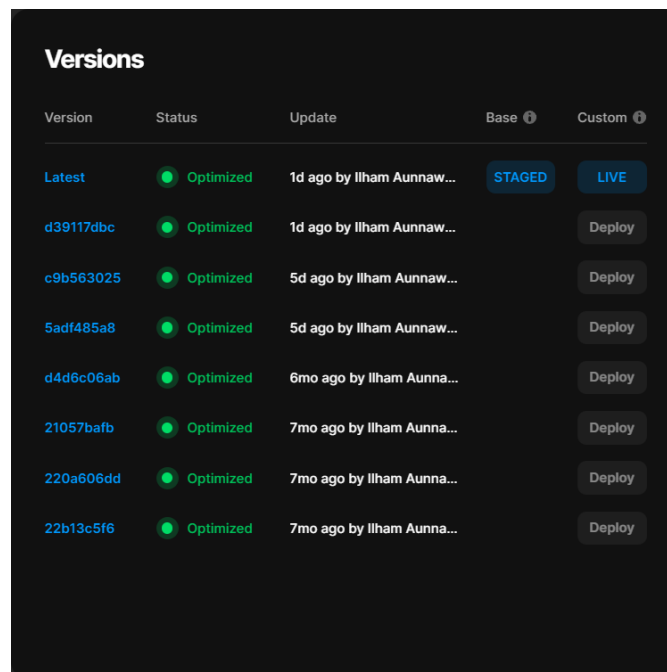
secara manual. Subfitur dari fitur ini adalah *Localization* yang memungkinkan untuk menambahkan versi bahasa lain dalam satu website yang dibuat.

f. *Site Management*

Site Management adalah fitur untuk mengelola serta mengatur elemen dan komponen dalam *prototype* website dalam platform Framer, dengan fitur ini desainer dapat mengatur dan menata elemen desain seperti laman, bagian-bagian laman, dan komponen untuk menciptakan UX yang mudah bagi pengguna. Sub-fitur dari fitur *Site Management* adalah sebagai berikut.

a. *Versioning and Rollback*

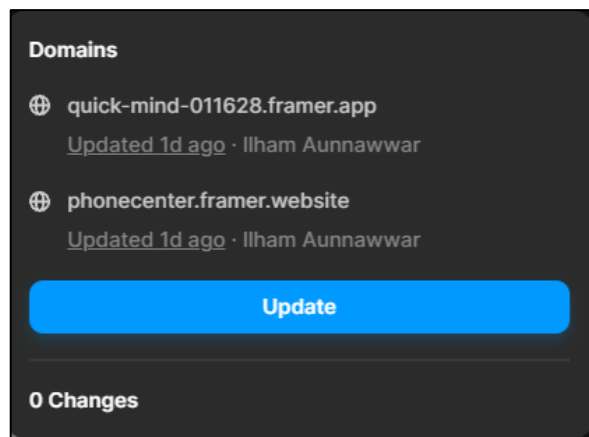
Fitur ini memudahkan desainer dalam mengelola *prototype* website yang dirilis sehingga ubahan *prototype* tetap terlacak, serta kemampuan untuk mengembalikan rilis sebelumnya sehingga rilis terbaru yang memiliki masalah dan kesalahan dapat segera diperbaiki dan diluncurkan kembali. Fitur ini memudahkan desainer untuk melacak revisi-revisi yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga bila versi terbaru memiliki *bug* maupun kerusakan lainnya seperti kesalahan desain, desainer dapat mengembalikan versi terbaru ke versi sebelumnya yang lebih stabil.



Version	Status	Update	Base	Custom
Latest	Optimized	1d ago by Ilham Aunnaw...	STAGED	LIVE
d39117dbc	Optimized	1d ago by Ilham Aunnaw...		Deploy
c9b563025	Optimized	5d ago by Ilham Aunnaw...		Deploy
5adf485a8	Optimized	5d ago by Ilham Aunnaw...		Deploy
d4d6c06ab	Optimized	6mo ago by Ilham Aunna...		Deploy
21057bafb	Optimized	7mo ago by Ilham Aunna...		Deploy
220a606dd	Optimized	7mo ago by Ilham Aunna...		Deploy
22b13c5f6	Optimized	7mo ago by Ilham Aunna...		Deploy

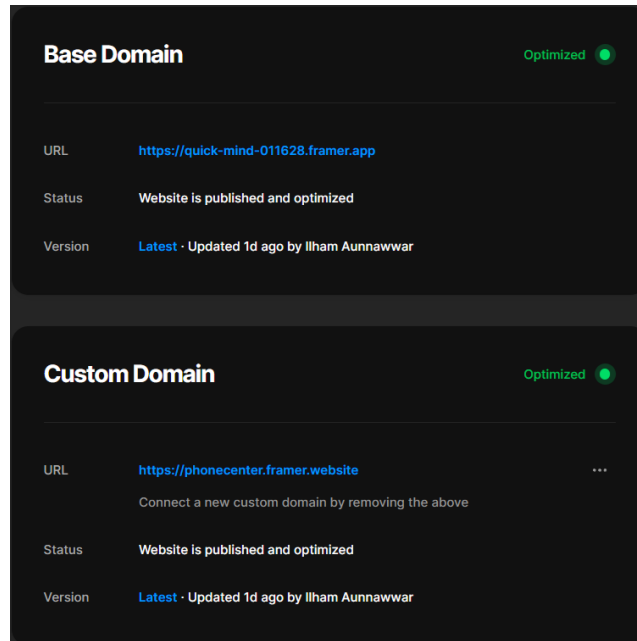
Gambar 2.10 Contoh *Versioning and Rollback*

- b. *Publish* berguna untuk mempublikasikan website yang telah dibuat ke web menggunakan *subdomain* yang disediakan oleh platform Framer maupun *domain* sendiri. Dalam opsi *Publish*, terdapat pilihan domain yang dapat diatur dalam pilihan *Site settings* di pengaturan *Site Management* serta dapat melacak apa saja yang telah diubah dalam revisi yang dilakukan.



Gambar 2.11 Fitur *Publish* dalam platform Framer

Custom Domain adalah fitur untuk mengatur *domain* sendiri secara gratis, fitur ini memudahkan desainer untuk mempersonalisasi proyek *prototype* website dan berbagi proyek dengan URL yang dibuat sendiri. Dalam pengaturan *Custom Domain* ini, terdapat dua pilihan yaitu *Base Domain* dan *Custom Domain*. *Base domain* adalah domain bawaan yang diberikan oleh platform ini yang bersifat tetap dan tidak bisa diubah, sedangkan *custom domain* adalah domain yang dapat diubah sesuai dengan nama website yang diinginkan. *Custom Domain* berfungsi untuk menambahkan domain untuk website yang dibuat agar semakin menarik pengguna untuk menggunakan website tersebut.



Gambar 2.12 Contoh Base Domain dan Custom Domains

- c. *Staging* berguna untuk mempublikasikan ubahan laman web yang dibuat tanpa memengaruhi laman yang sebelumnya telah rilis, dengan fitur ini desainer dapat menguji ubahan yang telah dibuat dan memastikan ubahan tersebut telah bekerja sesuai keinginan desainer sebelum dirilis.
- d. *Optimization* berguna untuk mengoptimalisasi performa website yang dibuat seperti pengurangan waktu muat laman, penggunaan kode yang efisien, dan meminimalisasi penggunaan sumber daya seperti gambar dan video.

g. *SEO and Performance*

SEO and Performance adalah fitur yang ditawarkan oleh platform Framer yang memungkinkan desainer untuk mengoptimalisasi website yang dibuat agar terlihat di mesin pencari ketika pengguna mencari website yang dituju. Dengan mengimplementasikan fitur ini, website yang dibuat akan semakin optimal serta dapat meningkatkan peringkat pencarian dalam mesin pencari dan keseluruhan pengalaman pengguna. Adapun sub-fitur dalam fitur *SEO and Performance* adalah sebagai berikut.

1. *Analytics* berguna untuk melacak perkembangan website yang dibuat seperti pengunjung website serta lainnya.

2. *Metadata* yang berguna untuk meningkatkan efisiensi pencarian pengguna dengan menambahkan deskripsi laman, dengan fitur ini dapat meningkatkan visibilitas dan peringkat pencarian *web*.
3. *Accessibility* yang berguna dalam mendesain dan mengembangkan website yang dapat diakses bagi semua kalangan termasuk kalangan penyandang disabilitas, termasuk dengan penggunaan teks alternatif untuk penjelasan konten gambar, struktur header yang baik, serta pewarnaan yang digunakan untuk mendapatkan visibilitas yang lebih baik. Fitur tersebut berdampak baik pada peningkatan pengalaman pengguna, usability website serta berdampak baik pada peringkat mesin pencari.
4. *Server Side Rendering* yang memungkinkan laman web untuk dirender oleh server sebelum diakses oleh pengguna, dengan fitur ini dapat mengurangi waktu untuk memuat laman sehingga lebih cepat dan lancar.
5. *Hosting* yang telah disediakan oleh Framer sebagai solusi mudah dalam membuat website siap rilis untuk memastikan website yang telah dibuat dapat langsung dirilis dan digunakan oleh pengguna.

2.7 Penelitian Terdahulu

Untuk memahami lebih lanjut tentang penelitian Eksplorasi *Tools* UI/UX Berbasis Web Minim Pengkodean Dengan Teknologi *Artificial Intelligence* Framer.com ini, penulis mengambil penelitian sejenis yang sudah terlebih dahulu diteliti dalam Tabel 2.1 dengan pencarian literatur menggunakan Google Scholar dan Harzing's Publish or Perish 8.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Peneliti/Tahun	Bahasan Penelitian
Pengembangan Website Carrd sebagai Sarana Dakwah untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah bagi Siswa SMP Kelas VIII	(Aeni et al., 2022)	Penelitian ini tertuju pada pengembangan website WeDah menggunakan platform pembuat website Carrd yang bertujuan untuk mengenalkan topik-topik yang berhubungan dengan pembelajaran dan pengembangan akhlak pada anak usia remaja.
Pengembangan Digital Library Berbasis Web Responsive Menggunakan Wordpress.org	(Khatulistiwa et al., 2020)	Penelitian ini tertuju pada pengembangan website perpustakaan digital Ruang Baca Fakultas Teknik menggunakan platform Wordpress.com yang menekankan web yang responsif di mana website perpustakaan digital tersebut dituntut untuk dapat dipakai pada berbagai perangkat seperti <i>Desktop PC</i> , <i>Tablet PC</i> , maupun <i>Smartphone</i>

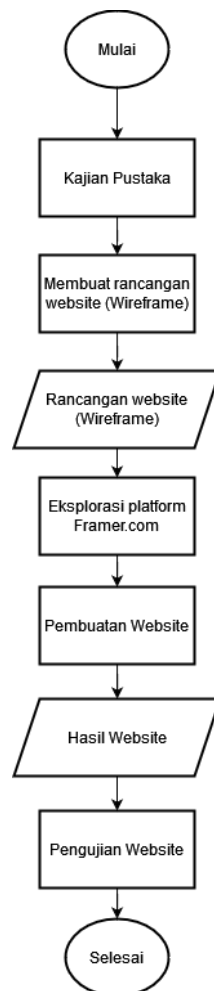
Judul Penelitian	Peneliti/Tahun	Bahasan Penelitian
Website Builders Still Contribute to Inaccessible Web Design	(Pillai et al., 2022)	Penelitian ini tertuju pada perbandingan platform pembuat website Wix dan Squarespace yang dilihat dari sisi aksesibilitas pengguna, dengan hasil yang menunjukkan bahwa platform pembuat website tersebut belum memiliki aksesibilitas pengguna yang baik. Walaupun platform tersebut menawarkan aksesibilitas yang baik, namun belum terbukti efektif bagi pengguna.
Comparison Of ADI Website Builders	(Zuheir & Elwazer, n.d.)	Penelitian ini membandingkan <i>website builder</i> yang menggunakan ADI (Artificial Design Intelligence) seperti Wix, Bookmark, Jimdo Dolphin, Zyro, dan 10Web. Hasil dari perbandingan tersebut menunjukkan kelebihan serta kekurangan <i>website builder</i> tersebut. Dari perbandingan beberapa <i>website builder</i> tersebut, Bookmark memiliki keunggulan yang lebih banyak dengan kekurangan yang minim.
UI/UX Automated Designs in the World of	(Ganapathy, 2018)	Penelitian ini tertuju pada otomasi desain UI/UX untuk menyelesaikan

Judul Penelitian	Peneliti/Tahun	Bahasan Penelitian
Content Management System		tugas yang perlu diselesaikan oleh manusia secara berulah. Hasil dari penelitian ini berupa keunggulan dan kurang penggunaan AI dalam desain UI/UX serta dampak jangka panjangnya.
BlackBox Toolkit: Intelligent Assistance to UI Design	(Pandian & Suleri, 2020)	Penelitian ini mencakup percobaan otomatisasi proses desain dengan memanfaatkan AI serta di saat bersamaan memberi kontrol penuh terhadap desainernya. Hasil dari penelitian tersebut adalah manfaat dari penggunaan AI dalam desain UI di mana desainer dapat terbantu dalam mendesain dari kanvas kosong serta memberikan <i>blueprint</i> UI desain sebagai wawasan yang dapat digunakan oleh desainer.
Sketch2code: Generating a website from a paper mockup	(Robinson, 2019)	Penelitian ini tertuju pada desain UI yang berawal dari sketsa kasar menjadi kode HTML menggunakan <i>deep learning</i> dan <i>computer vision</i> . Hasil dari penelitian ini adalah <i>deep learning</i> memiliki keunggulan dalam mengubah sketsa menjadi kode HTML.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan adalah Kajian Pustaka dan Eksplorasi platform Framer. Dalam pengerjaan website, penulis menggunakan metode *prototyping*. Metode *prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dengan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses pengembangan *software* (Purnomo, 2017). Alur metode penelitian ditunjukkan dalam bentuk diagram pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur metode pengembangan

3.2 Detail Tahapan

a. Kajian Pustaka

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan serta mengkaji literatur-literatur yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan, dalam hal ini literatur perbandingan antara beberapa platform pembuat website sejenis dengan Framer. Pada penelitian ini, penulis membuat desain website bertema penjualan *Smartphone* bernama PhoneCenter dengan metode *wireframing* dan *prototyping*.

Penulis memilih platform Framer sebagai objek penelitian adalah platform ini memiliki fitur dasar yang dapat membantu dalam merancang dan membuat website yang diinginkan, fitur bantuan AI dalam desain, *layout*, dan pemilihan kalimat, serta *layout* dari platform Framer yang mudah dipahami.

b. Pembuatan Rancangan Website

Pada tahap ini, penulis membuat rancangan website yang akan dibuat dengan menggunakan metode *Wireframing*. *Wireframe* adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item dalam pembuatan sebuah website atau aplikasi. Pembuatan *wireframe* biasanya dilakukan sebelum pembuatan website dilakukan. Perancangan *wireframe* dilakukan menggunakan gambar dalam kertas atau dengan aplikasi perancang *wireframe*. Tahap ini menjelaskan bagaimana desain website tersebut dibuat.

Manfaat *wireframing* untuk pembuatan sebuah website adalah memastikan konsep fokus pada user, yang dapat digunakan desainer untuk mengukur dan menilai bagaimana *user* website atau aplikasi berinteraksi dengan UI yang didesain. Manfaat lainnya adalah desainer bisa mengomunikasikan fitur, fungsi, dan tujuan dari sebuah website atau aplikasi kepada klien, serta klien dapat dengan mudah memahami desain awal sebuah website atau aplikasi yang dibuat dan memberi saran fitur tambahan yang diinginkan klien kepada desainer. *Wireframing* juga menjadi solusi yang cepat dan murah untuk membuat desain website yang dibuat.

Wireframe dari website PhoneCenter dibuat menggunakan aplikasi Figma, serta implementasi *prototype* terjemahan dari *wireframe* yang dibuat akan dilakukan dengan platform Framer.

c. Eksplorasi Platform Framer

Tahap ini dilakukan dengan mengeksplorasi platform yang diteliti yaitu Framer. Penggunaan platform ini dilakukan dengan mengakses website Framer dan meneliti setiap fitur dasar yang digunakan dalam pembuatan website. Penerapan fitur dasar juga dilakukan dalam pembuatan *prototype* website yang dilakukan dalam platform Framer. Eksplorasi diperlukan dalam penelitian untuk memahami setiap fitur yang dimiliki oleh sebuah platform.

Dengan melakukan eksplorasi, penulis dapat memahami setiap fitur yang ditawarkan oleh platform ini, serta menerapkannya dalam *prototyping* website yang dibuat.

d. Pengujian Website

Pengujian *usability* website yang telah dirancang menggunakan platform Framer diuji dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* (SUS). Metode *Cognitive Walkthrough* adalah salah satu metode yang berdasar pada teori di mana evaluator melakukan evaluasi terhadap setiap langkah yang diperlukan dalam melakukan tugas berbasis skenario dan mencari masalah pada *usability* yang akan menghambat pengguna untuk melakukan eksplorasi (Hidayah & Abdul Malik, 2023). Manfaat dari penggunaan metode *Cognitive Walkthrough* adalah kemampuan dalam mengenali masalah-masalah penting terkait *usability* dengan cepat, efisien, dan sederhana ketika sumber daya untuk melakukan pengujian *usability* tersebut terbatas, karena uji *usability* membutuhkan banyak ahli dalam bidang *usability* sehingga metode *Cognitive Walkthrough* menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan tersebut (Aeni et al., 2023).

Pengujian *usability* menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* terdiri dari dua tahap yaitu persiapan (*Preparation*) dan eksekusi (*Execution*). Tahap persiapan melibatkan studi dan *review* literatur, mempelajari sistem yang akan diuji, pemilihan responden, dan mengembangkan skenario tugas yang harus dilakukan oleh responden. Sedangkan tahap eksekusi melibatkan urutan aksi *walkthrough* dan pencatatan masalah (Tiyasa et al., 2023).

Metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) adalah metode pengujian dengan sistem skala sepuluh item sederhana yang memberikan pandangan subjektif tentang *usability* sebuah sistem yang dibuat. Metode ini diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS umumnya digunakan setelah responden diberikan kesempatan untuk

menggunakan sistem yang sedang dievaluasi. Responden diminta untuk memberikan tanggapan langsung mereka terhadap setiap item (Brooke, 1996).

Metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* dipilih untuk pengujian website yang dibuat menggunakan platform Framer karena metode ini mudah dilakukan dengan tidak memerlukan banyak peserta untuk mendapatkan data hasil uji *usability*, hemat biaya karena tidak memerlukan peralatan yang perlu disediakan, cukup menggunakan perangkat milik responden. Khusus untuk metode *Cognitive Walkthrough*, metode ini efektif untuk mengevaluasi *learnability* sebuah sistem untuk mengidentifikasi kesulitan yang mungkin dapat dialami oleh pengguna. Metode ini berfokus pada tugas tertentu yang dapat mengidentifikasi masalah *usability* dengan tepat terkait dengan fungsi atau langkah pada sistem yang diujikan, metode ini juga dapat memberikan *feedback* yang detail tentang aspek tertentu dalam sebuah sistem seperti desain dan aspek lainnya untuk dapat diperbaiki.

Metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) ini dipilih karena memiliki kelebihan yaitu metode ini dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, metode ini adalah metode sederhana yang melibatkan responden untuk menjawab 10 poin kuesioner yang dapat dilakukan dengan cepat. Metode SUS dapat digunakan untuk berbagai kasus pengujian *usability* sistem, serta hasil dari pengujian menggunakan metode ini adalah skor berupa angka. SUS juga menjadi metode pengujian *usability* yang reliabel dalam berbagai sistem.

Penggabungan kedua metode ini dapat menghasilkan pemahaman yang luas tentang *usability* sebuah sistem. Metode *Cognitive Walkthrough* dapat mengevaluasi *learnability* dan menyediakan wawasan yang detail tentang *user experience* untuk tugas-tugas tertentu, kemudian SUS dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna serta memberikan pandangan secara menyeluruh tentang kinerja sistem.

Kuesioner yang diberikan kepada responden dari pengujian website ini menggunakan pernyataan dari metode *System Usability Scale* (SUS) serta penilaian dari responden menggunakan skala Likert. Kuesioner yang digunakan dalam penilaian pengujian website ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Isi kuesioner yang dibagikan pada responden

Nomor	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan website ini
2	Saya menemukan website ini sangat sulit dipahami
3	Saya berpikir bahwa website ini mudah digunakan
4	Saya berpikir akan membutuhkan bantuan dalam menggunakan website ini
5	Saya menemukan fungsi-fungsi dalam website ini terintegrasi dengan baik
6	Saya berpikir dalam website ini memiliki inkonsistensi (ketidakserasian) terlalu banyak
7	Saya membayangkan bahwa banyak orang akan cepat mempelajari website ini
8	Saya menemukan bahwa website ini rumit
9	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan website ini
10	Saya butuh banyak belajar sebelum dapat menggunakan website ini dengan baik

Tabel 3.2 Pernyataan Skala Likert

Nilai	Pernyataan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Target responden dari pengujian website dengan metode ini adalah desainer UI/UX atau mahasiswa yang memiliki pemahaman dasar tentang UI/UX, serta pengguna website terutama pengguna yang sering mengakses website *e-Commerce* dengan penjualan *Smartphone*. Pengujian dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan responden atau menggunakan platform panggilan video seperti *Zoom* dan *Discord*, dengan pengisian kuesioner yang dibagikan menggunakan *Google Forms*.

Pengaplikasian metode *Cognitive Walkthrough* ini adalah dengan melakukan wawancara dengan responden secara langsung atau melalui platform panggilan video, responden melakukan tahapan pengujian dengan mengikuti skenario yang sudah ditetapkan, penulis melakukan pencatatan kemampuan responden dalam mengerjakan skenario, juga pencatatan saran dari responden terhadap pengalaman menggunakan website yang diuji. Untuk pengaplikasian metode *System Usability Scale* dengan melakukan pengisian kuesioner menggunakan platform *Google Forms* oleh responden.

Output dari pengujian *Cognitive Walkthrough* adalah perhitungan *Task Completion Rate* dari kemampuan responden mengerjakan sebuah skenario tugas, serta output dari pengujian SUS adalah data hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden, skor SUS, *Percentile Rank*, *Adjective Ratings* dan *Grade Score* dari skor SUS.

Adapun rumus perhitungan dari *Task Completion Rate* pada persamaan 3.1.

$$TCR = \frac{Tasks\ Completed}{Total\ Tasks} \cdot 100\% \quad (3.1)$$

Menurut Lewis dan Sauro (2018), aturan untuk menghitung skor SUS adalah:

1. Skor setiap item berkisar antara 0-4.
2. Untuk skor pernyataan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skala skor asli dikurangi 1.

$$x_{odd} = n - 1 \quad (3.2)$$

3. Untuk skor pernyataan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10), skala skornya adalah 5 dikurangi skala skor asli.

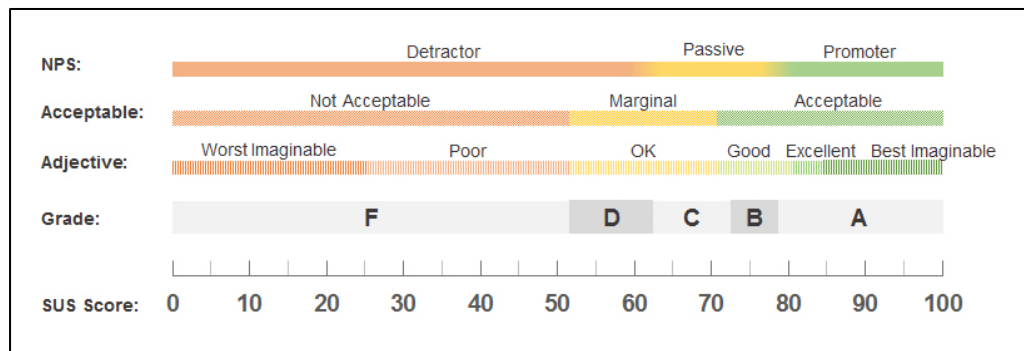
$$x_{even} = 5 - n \quad (3.3)$$

4. Jumlahkan skor setiap item, kemudian jumlah skor ($\sum x$) setiap responden dikalikan 2,5, yang menghasilkan skor antara 0 (sangat buruk) hingga 100 (sangat baik).

Untuk menghitung skor rerata SUS, menggunakan rumus pada persamaan 3.4.

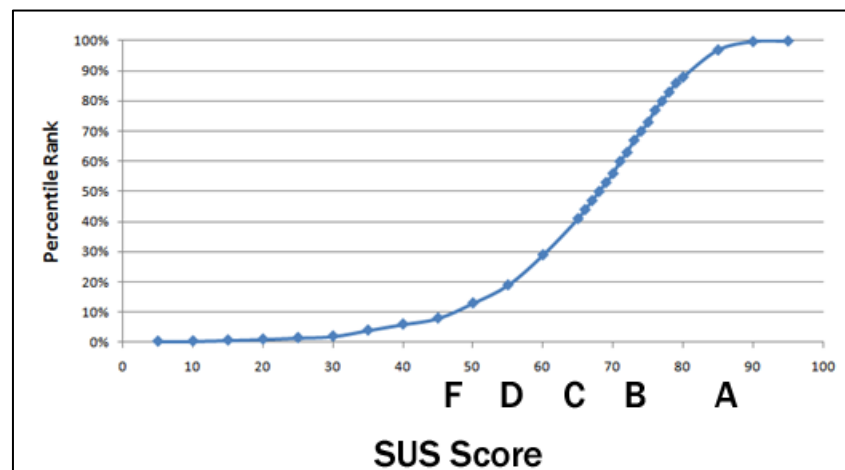
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (3.4)$$

Menurut Bangor et al., (2009), hasil skor rerata dari SUS dapat diterjemahkan menjadi *Grade Scale* dan *Adjective Ratings*, terdapat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Grade Scale dan Adjective Ratings (Sauro, 2018)

Menurut Lewis dan Sauro (2018), nilai rata-rata dari SUS adalah 68 (*Average Experience*) dan 80 (*Good Experience*), dengan perbandingan *Percentile Rank* dan nilai SUS berbentuk grafik pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Grafik skor SUS (Brooke, 2013)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Kajian Pustaka

Hasil kajian pustaka dari penelitian ini dengan mencari literatur pembandingan dari platform pembuat website sejenis dengan platform Framer. Literatur pembandingan pertama adalah “*Website Builders Still Contribute to Inaccessible Web Design*” oleh Pillai et al. pada tahun 2020. Literatur ini membahas tentang perbandingan platform pembuat website Wix dan Squarespace yang dilihat dari sisi aksesibilitas pengguna. Hasil literatur ini adalah kekurangan dari kedua platform pembuat website tersebut.

Kekurangan dari platform Squarespace menurut peneliti literatur ini adalah platform ini tidak menunjukkan sisi aksesibilitas, dengan contoh untuk menambahkan teks alternatif untuk pengguna dengan disabilitas pada gambar hanya dapat dilakukan dengan menambahkan *caption* atau mengedit nama file gambar tersebut, bahkan menambahkan nama file bersifat opsional. Jika tidak menambahkan *caption* maupun deskripsi pada file gambar tersebut, maka teks alternatif akan berisi nama file tersebut. Platform ini juga kurang memiliki panduan yang jelas.

Platform Wix memiliki opsi pada aksesibilitas yang memungkinkan pengguna untuk memilih tiga fitur aksesibilitas, tetapi ketiga fitur aksesibilitas tersebut dimatikan secara *default*. Dalam platform ini untuk menambahkan teks alternatif lebih jelas dan mudah menurut peneliti. Namun seperti platform Squarespace, jika pengguna tidak menambahkan teks alternatif akan memunculkan nama file gambar tersebut.

Literatur pembandingan kedua adalah “*Comparison of ADI Website Builders*” oleh Zuheir dan Elwazer pada tahun 2022. Literatur ini membahas tentang perbandingan *website builder* yang menggunakan ADI (*Artificial Design Intelligence*) seperti Wix, Bookmark, Jimdo Dolphin, Zyro, dan 10Web. Hasil literatur ini adalah kelebihan dan kekurangan fitur AI pada beberapa platform tersebut berdasarkan review yang dilakukan oleh peneliti.

Kelebihan dari platform Wix adalah menawarkan pilihan desain *template* yang didesain oleh AI, platform dengan *ranking* AI tertinggi, menawarkan banyak elemen desain seperti tombol dan ikon untuk ditambahkan ke *layout* website, dan satu-satunya platform website yang menyediakan panduan SEO (*Search Engine Optimization*) secara bertahap untuk pengguna. Namun kekurangan dari platform ini adalah kustomisasi yang terbatas, pengguna tidak dapat memilih *template* yang diinginkan namun AI akan memilih salah satu berdasarkan jawaban

dari pertanyaan pengguna, teks yang digenerasi secara otomatis terkadang terdengar tidak profesional untuk website bisnis yang membuat pengguna harus mengedit secara manual, tidak menawarkan terjemahan website ke bahasa lain, serta memiliki penyimpanan yang terbatas untuk pengguna gratis.

Platform kedua adalah Bookmark, kelebihan dari platform ini menurut peneliti adalah satu-satunya platform pembuat website dengan AI yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan kode HTML, CSS, dan JavaScript ke dalam *template*, menawarkan terjemahan bahasa yang lengkap secara otomatis, serta menawarkan bantuan AI secara personal yang dapat membantu pengguna untuk membuat website. Namun kekurangan dari platform ini adalah fitur edit yang tidak sempurna menyebabkan kecacatan pada elemen-elemen seperti gambar dalam website, tidak adanya otomasi dalam membuat desain website yang responsif untuk perangkat *mobile*, bahasa platform hanya mendukung bahasa Inggris dan tidak adanya pilihan bahasa lainnya, serta desain *template* yang kurang bervariasi.

Platform ketiga adalah Jimdo Dolphin, kelebihan dari platform ini adalah dapat menghasilkan dua *prototype* website untuk selanjutnya dapat dipilih oleh pengguna, serta SEO yang disempurnakan dan diotomasi oleh AI, namun platform ini memiliki lebih banyak kekurangan dibanding kelebihan, seperti judul halaman yang tidak bisa dikustomisasi oleh pengguna, tidak adanya fitur *backup and restore* jika terdapat kesalahan pada website, keterbatasan halaman yang dapat ditambahkan dalam desain website, serta paket berlangganan dengan harga tertinggi hanya dapat membuat maksimal dua *domain* untuk sebuah website.

Platform keempat adalah Zyro, kelebihan dari platform ini adalah menawarkan *Content Writer* berbasis AI yang berfokus pada pembuatan judul dan kalimat yang unik dan profesional pada website yang dibuat, memiliki *Slogan Generator* AI yang dapat membuat judul dan *Business Name Generator* AI yang dapat membuat nama bisnis, memiliki *tool* AI Heatmap yang dapat menyarankan perbaikan pada *layout* untuk menambah ketertarikan pengguna website yang dibuat, serta paket berlangganan yang lebih terjangkau dibanding platform lainnya. Namun kekurangan dari platform ini adalah *template* yang tidak bisa diubah setelah website diluncurkan membuat fleksibilitas pengguna untuk mengubah desain website menjadi terbatas, *tool* edit yang terbatas, tidak adanya paket gratis menyebabkan pengguna harus berlangganan, serta pengguna harus membayar dengan periode dua tahun ketika mendaftar platform ini.

Platform terakhir adalah 10Web, memiliki kelebihan seperti aplikasi dan *widget* yang terintegrasi dengan baik serta tersedia dalam satu koleksi, serta satu-satunya platform pembuat

website berbasis AI yang memiliki bantuan dalam membuat website WordPress, namun platform ini memiliki banyak kekurangan diantaranya tidak adanya *email hosting*, platform ini hanya terbatas pada mendesain website WordPress dan bukan website sendiri, banyak *plug-in* eksternal yang tersedia memiliki *bug*, dukungan pengguna yang terkesan lambat dalam menangani masalah yang dialami pengguna dan tidak adanya fitur *live chat* dengan agen dukungan pengguna.

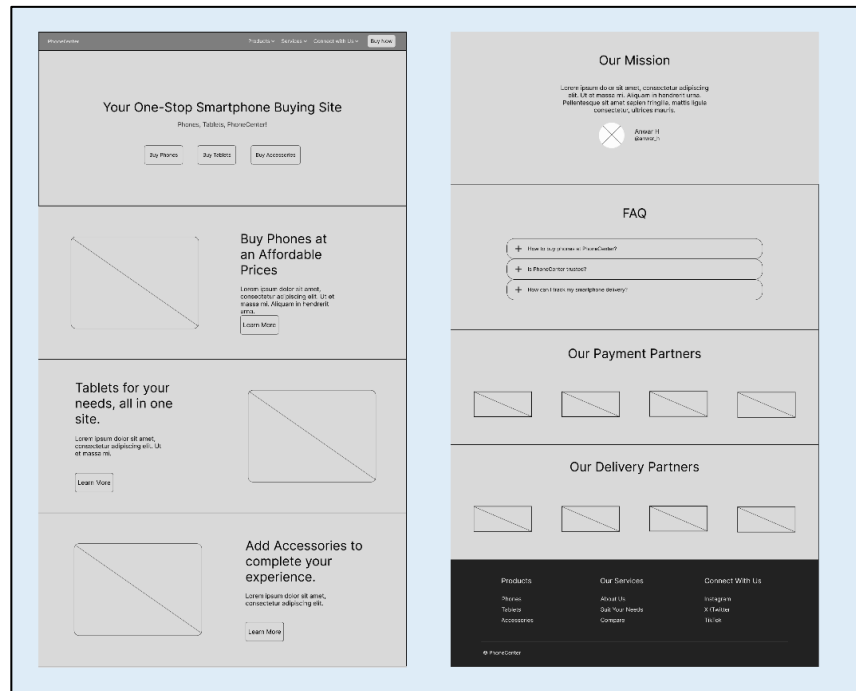
Dari hasil kajian pustaka perbandingan platform Framer dengan platform pembuat website sejenis, ditemukan bahwa platform Framer memiliki keunggulan dari aspek aksesibilitas diantaranya dapat menambahkan teks alternatif dalam gambar dengan mudah, otomasi web responsif *mobile*, adanya fitur *versioning* dan *rollback*, tidak ada batas dalam membuat halaman di satu website, adanya komunitas untuk bertanya dan mencari jawaban dari sesama desainer dan pengembang, *template* yang bervariasi sesuai dengan kegunaan utama pembuatan website, dan lainnya.

4.2 Hasil Rancangan

Subbab ini memuat hasil rancangan pembuatan website dengan metode *Wireframing* dengan output *wireframe*. Pengerjaan *wireframe* dari website PhoneCenter ini menggunakan aplikasi Figma dan berjenis *Low Fidelity*, dengan skema warna *Grayscale*.

4.2.1 Rancangan Tampilan Home

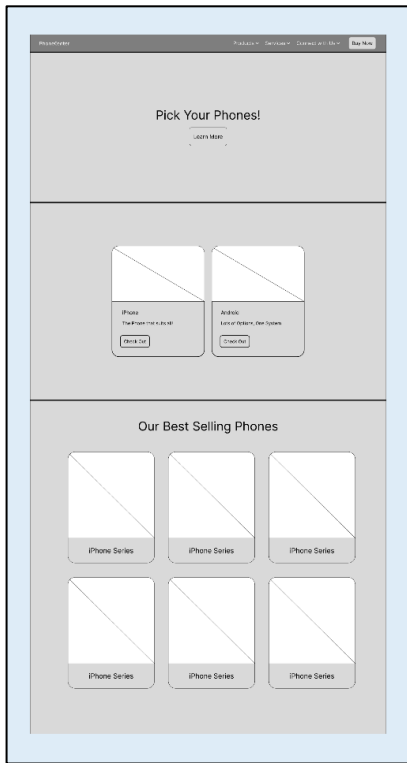
Hasil rancangan tampilan Home dapat dilihat pada Gambar 4.1. Setiap *section* memiliki fungsi untuk menampilkan dan mempromosikan produk yang dijual. *Section* pertama berfungsi sebagai sambutan kepada pengguna website, dengan *section* selanjutnya adalah *Phones*, *Tablets*, dan *Accessories*, bertujuan untuk mengenalkan kepada pengguna bahwa website ini menyediakan produk berupa *Smartphone*, *Tablet*, dan aksesoris penunjang. Selanjutnya ditampilkan misi penjual, pertanyaan yang sering ditanyakan (FAQ), penyedia layanan pembayaran, serta layanan pengiriman. *Section* di bawah halaman adalah *footer* yang berisi *link* untuk menavigasikan pengguna.



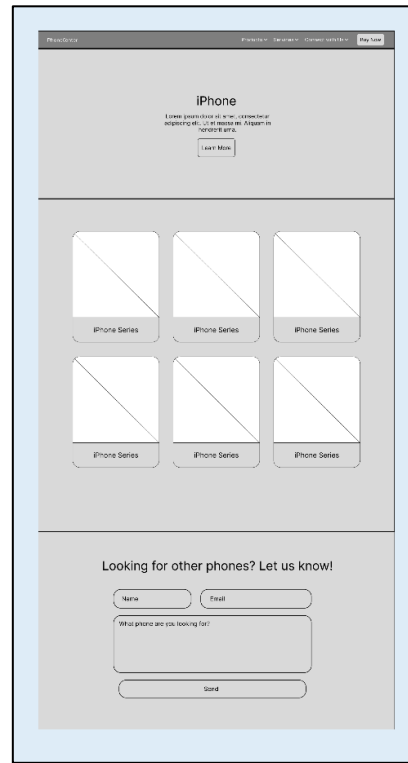
Gambar 4.1 Hasil rancangan tampilan Home

4.2.2 Rancangan Tampilan *Phones*

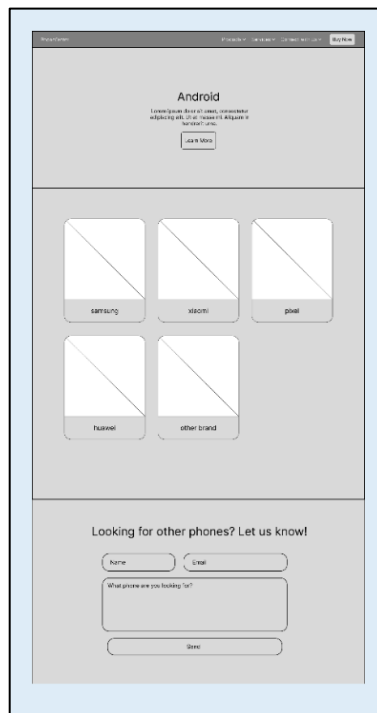
Hasil rancangan tampilan halaman *Phones* dapat dilihat pada Gambar 4.2. Halaman ini memiliki *section* untuk memilih *smartphone* berdasarkan pembagian sistem operasi, serta *section* selanjutnya menampilkan beberapa pilihan *smartphone best seller* berupa gambar sesuai dengan merek. Setelah memilih salah satu dari kedua pilihan *smartphone* di atas, akan tertampil pilihan *smartphone* yang tersedia, yang dapat dilihat dalam Gambar 4.3 dan 4.4. Dalam Gambar 4.3 dan 4.4 tertampil rancangan halaman *Phones* sesuai dengan pilihan jenis *smartphone*, dengan pilihan iPhone dan Android. *Section* selanjutnya terdapat sejenis form kepada pengguna untuk memberi masukan tambahan pilihan *smartphone* atau pertanyaan tentang stok *smartphone* yang tersedia.



Gambar 4.2 Hasil rancangan halaman
Phones



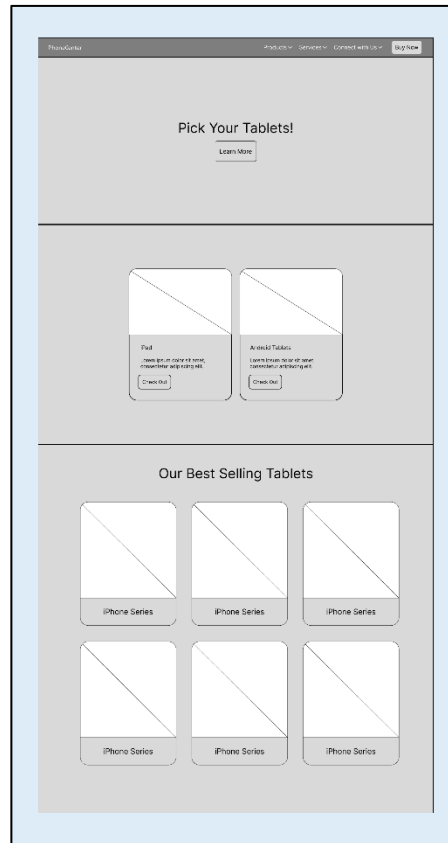
Gambar 4.3 Hasil rancangan halaman
iPhone



Gambar 4.4 Hasil rancangan halaman Android

4.2.3 Rancangan Tampilan *Tablets*

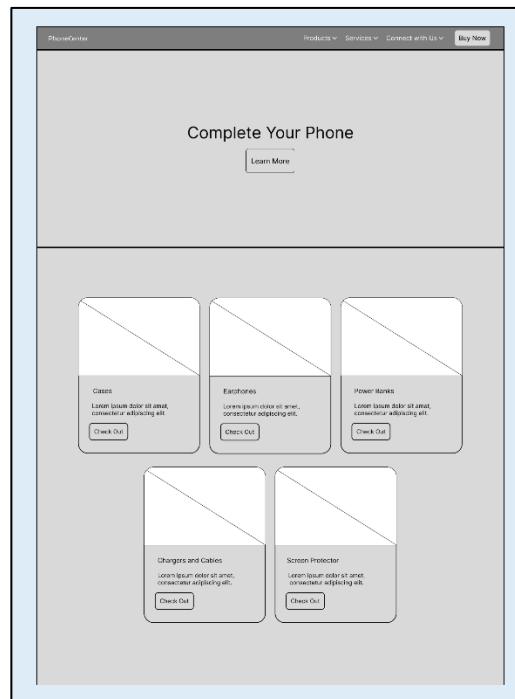
Hasil rancangan tampilan halaman *Tablets* dapat dilihat dalam Gambar 4.5. Tampilan halaman *Tablets* ini sama dengan halaman *Phones* dengan fungsi yang sama, pilihan *tablet* yang dibagi berdasarkan sistem operasi.



Gambar 4.5 Hasil rancangan halaman *Tablets*

4.2.4 Rancangan Tampilan *Accessories*

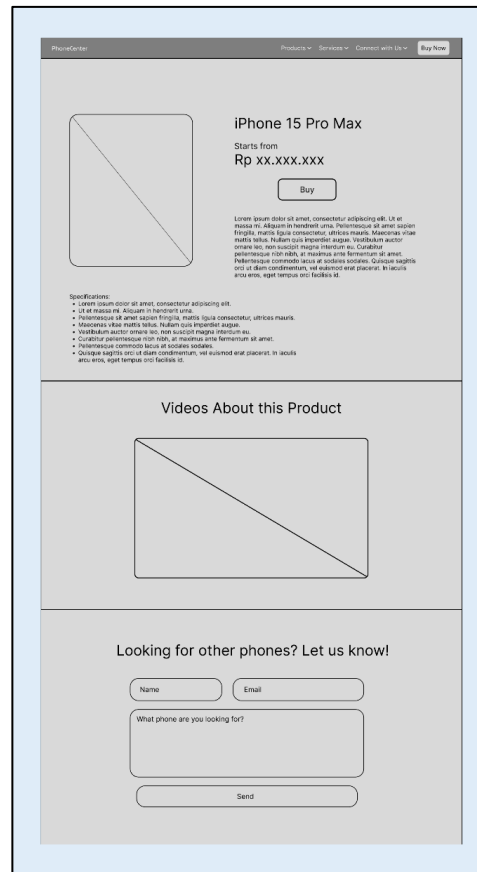
Hasil rancangan tampilan halaman *Accessories* dapat dilihat dalam Gambar 4.6. Tampilan halaman *Accessories* ini memuat pilihan aksesoris pendamping *smartphone* seperti case, earphone, power bank, charger dan kabel, serta pelindung layar.



Gambar 4.6 Rancangan halaman *Accessories*

4.2.5 Rancangan Tampilan Spesifikasi

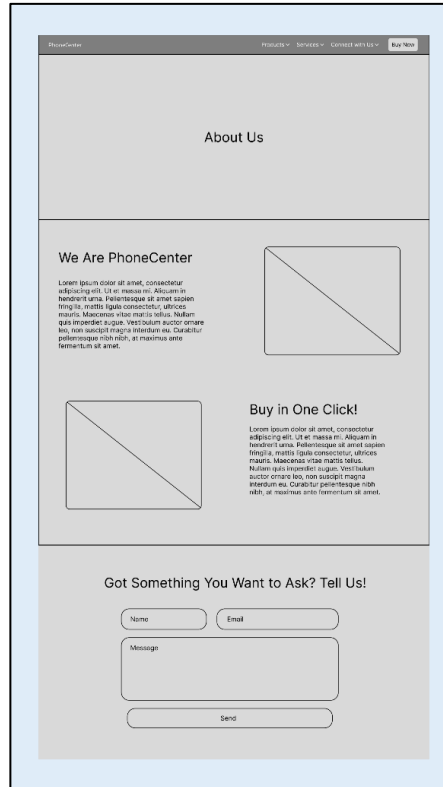
Hasil rancangan tampilan halaman Spesifikasi dapat dilihat pada Gambar 4.7. Halaman ini menampilkan gambar *smartphone* yang dipilih, deskripsi, spesifikasi singkat, serta harga dan tombol beli. Di *section* berikutnya menampilkan video tentang *smartphone* yang dapat ditonton oleh pengguna. *Section* paling bawah menampilkan form yang sama seperti pada halaman *Phones* yang dapat diisi oleh pengguna.



Gambar 4.7 Rancangan halaman Spesifikasi

4.2.6 Rancangan Tampilan About

Hasil rancangan tampilan halaman About dapat dilihat pada Gambar 4.8. Halaman ini memuat profil website dengan tiga *section*, pertama adalah *section* About Us dengan background gambar *smartphone*, kedua adalah *section* yang memuat visi dan misi dari website, ketiga adalah form yang dapat diisi oleh pengguna bila memiliki pertanyaan seputar stok maupun yang berhubungan dengan website.



Gambar 4.8 Hasil rancangan halaman About

4.3 Hasil Eksplorasi

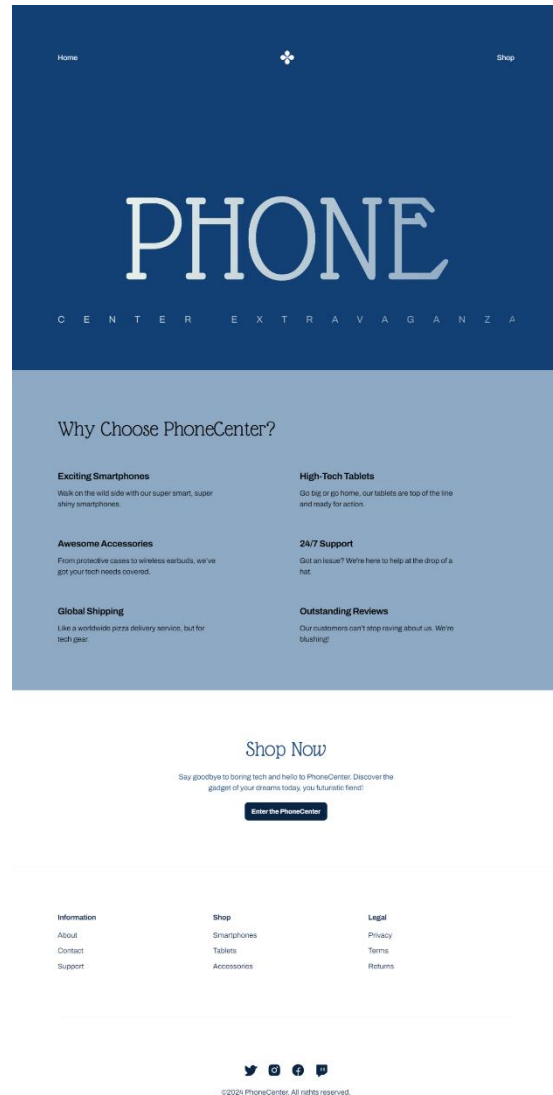
Subbab ini memuat hasil eksplorasi platform Framer. Eksplorasi platform ini dilakukan dengan meneliti fitur dasar platform termasuk eksplorasi penggunaan AI Framer, dan membuat terjemahan *wireframe* website yang telah dibuat sebelumnya.

4.3.1 Eksplorasi AI Framer

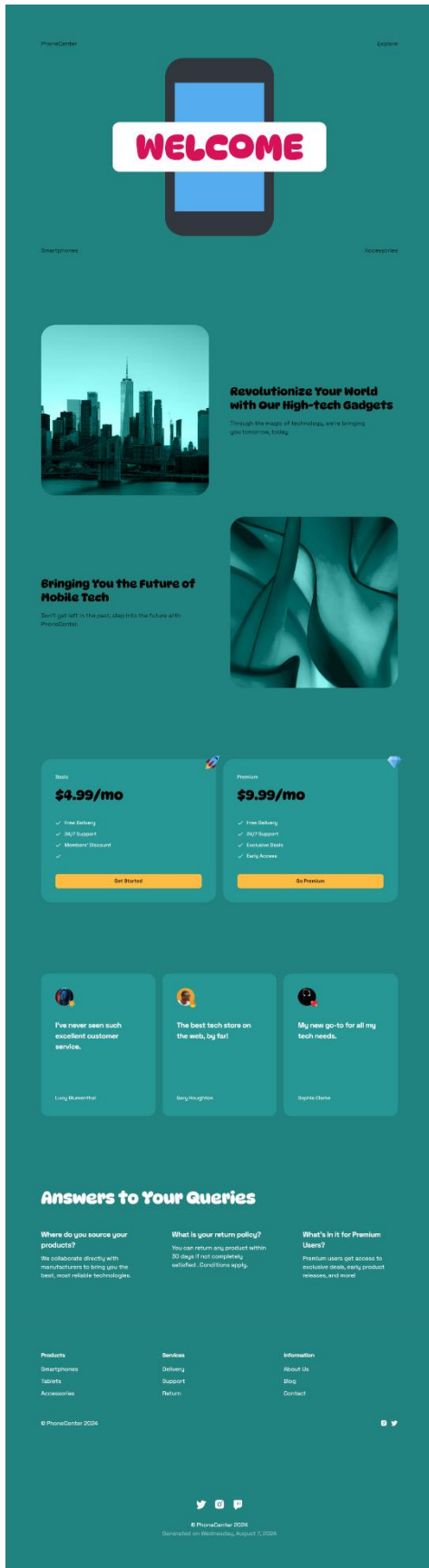
Eksplorasi fitur AI pada platform Framer dilakukan dengan melakukan percobaan generasi halaman awal website menggunakan *prompt* pertama “*An e-Commerce page named PhoneCenter that sells smartphones, tablets, and accesories with black and white color scheme, add navigation and footer bar, and about us in the page*” sebanyak sepuluh kali, dengan beberapa hasil terdapat pada Gambar 4.9 sampai dengan Gambar 4.12, kemudian hasil-hasil lainnya terdapat pada lampiran.



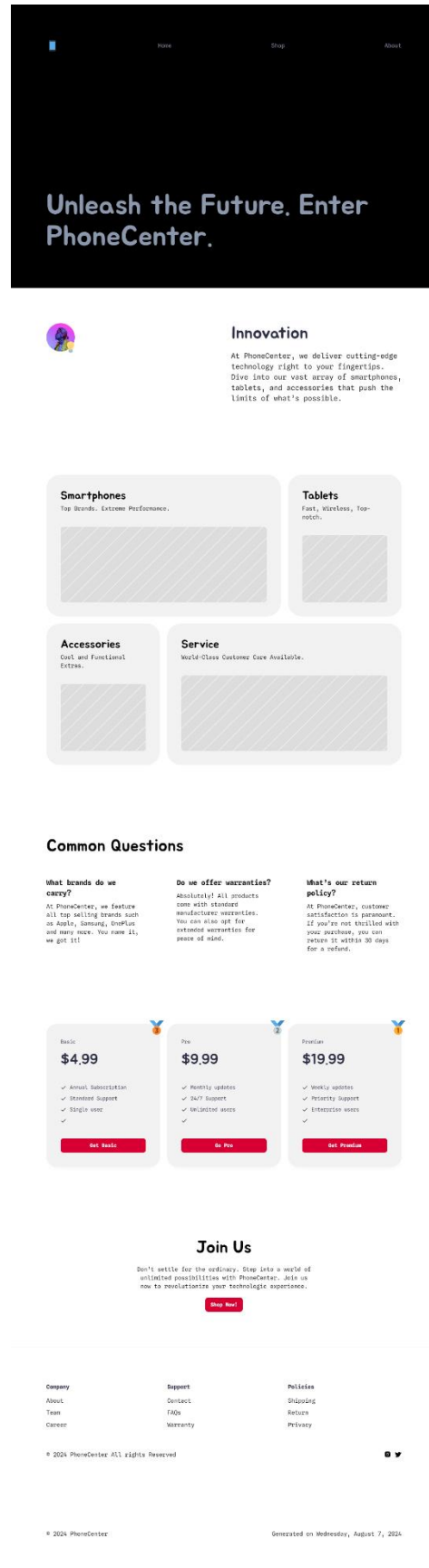
Gambar 4.9 Hasil uji 1



Gambar 4.10 Hasil uji 2



Gambar 4.11 Hasil uji 3

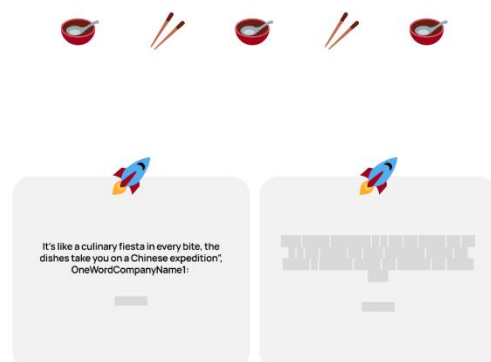


Gambar 4.12 Hasil uji 4

Percobaan kedua dilakukan dengan *prompt* “*A page named Wok Chinese that sells chinese food and drinks with red color scheme, add navigation and footer bar, and about us in the page*” sebanyak lima kali percobaan, dengan hasil pada Gambar 4.13 dan 4.14, hasil lainnya terdapat di lampiran.

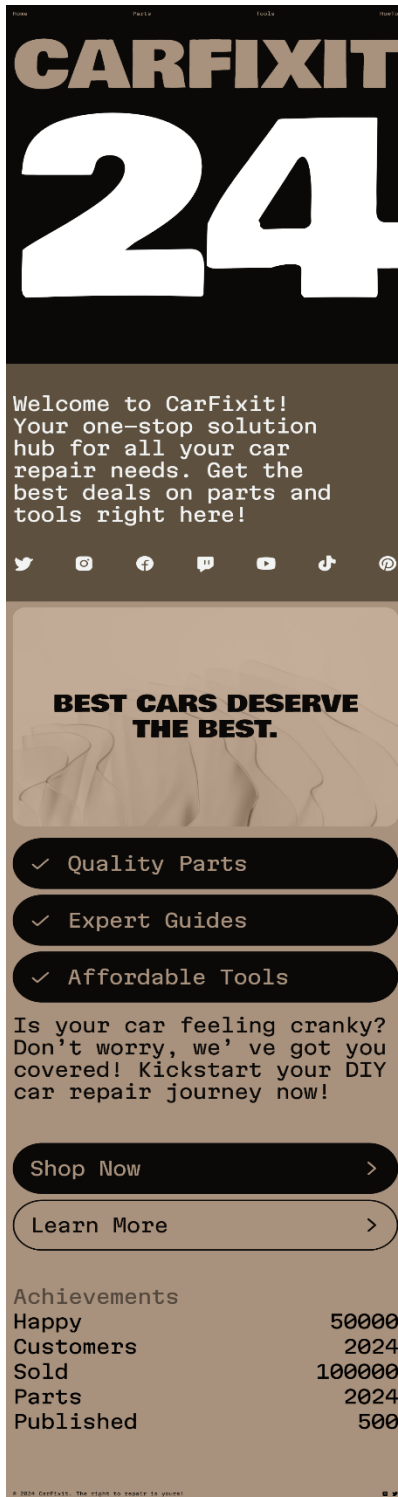


Gambar 4.13 Hasil uji 5

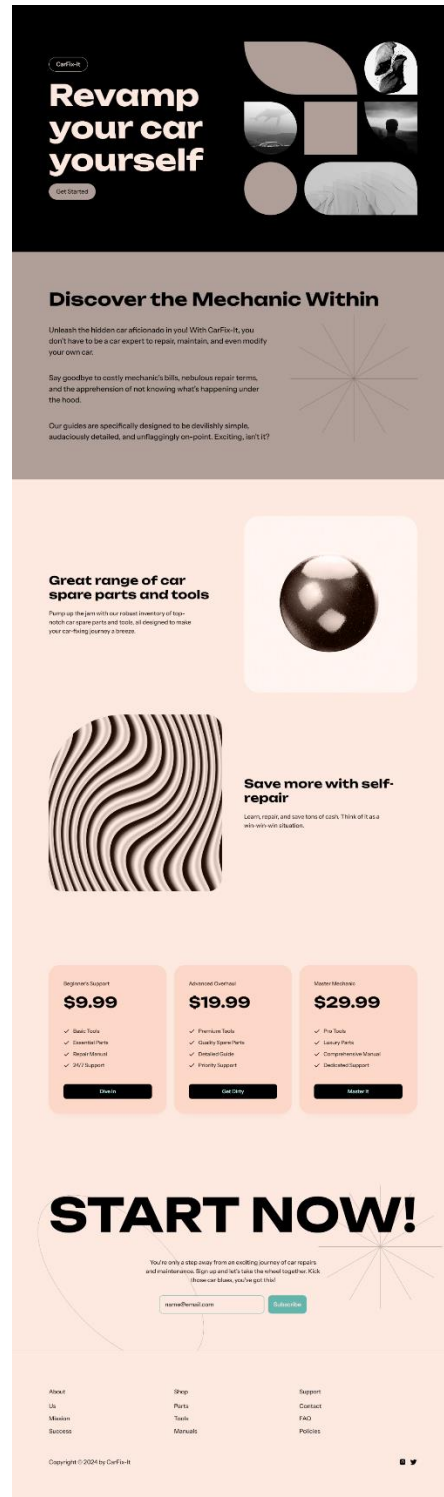


Gambar 4.14 Hasil uji 6

Kemudian dilakukan percobaan ketiga dengan *prompt* “A page named *CarFixit* with how to fix your car content, and sells car spare parts and tools with green and white color scheme, add navigation and footer bar” sebanyak lima kali dengan hasil pada Gambar 4.15 dan 4.16, hasil lainnya terdapat di lampiran.



Gambar 4.15 Hasil uji 7



Gambar 4.16 Hasil uji 8

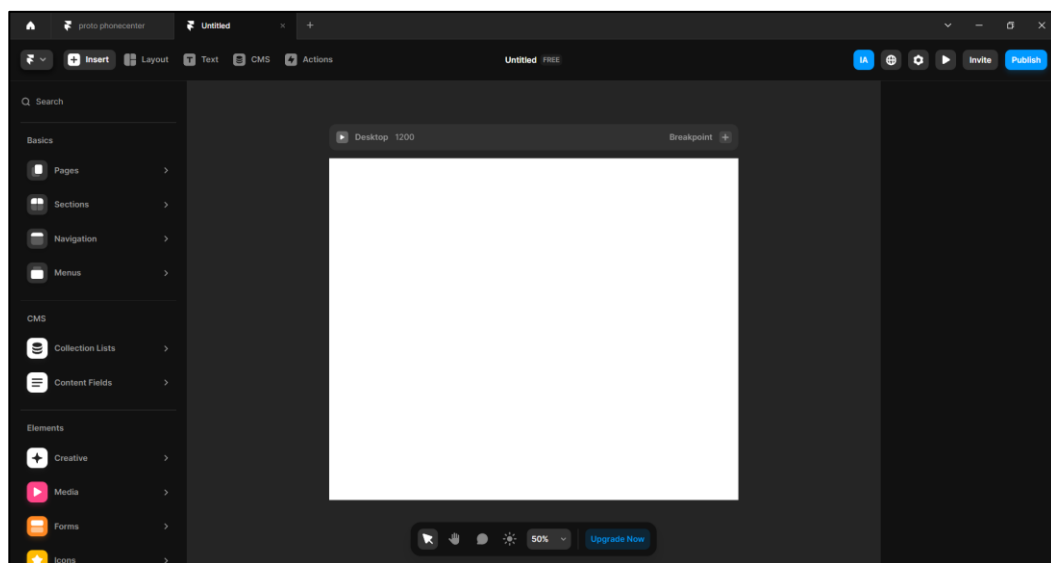
Dari hasil eksplorasi fitur AI pada Framer dengan ketiga *prompt* tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam perbandingan antara *prompt* yang ditulis dan hasil generasi AI terdapat ketidaksesuaian seperti skema warna yang ditentukan dengan hasil generasi, kemudian

pada beberapa hasil yang digenerasi memiliki *footer bar*, namun tidak memiliki *navigation bar* dan sebaliknya.

Pada beberapa hasil yang digenerasi juga memiliki masalah pada *font*, seperti pemilihan dan ukuran *font* yang tidak konsisten, *overlapping*, serta *font* pada bagian tertentu yang terlalu besar atau terlalu kecil. Ukuran dari halaman juga memiliki panjang yang acak mengikuti *section* yang digenerasi oleh AI, namun memiliki lebar yang sama mengikuti ukuran *default* yang diatur oleh platform. Untuk halaman hasil generasi AI Framer selanjutnya dapat dimodifikasi, dan dapat diduplikasi untuk keperluan halaman selanjutnya sebagai *template*.

4.3.2 Langkah Pembuatan Website pada Framer

Website berukuran standar desktop dengan lebar 1200 pixel, dengan panjang yang berbeda mengikuti konten di setiap halaman. Tampilan utama dari platform saat akan mendesain website terdapat pada Gambar 4.17.

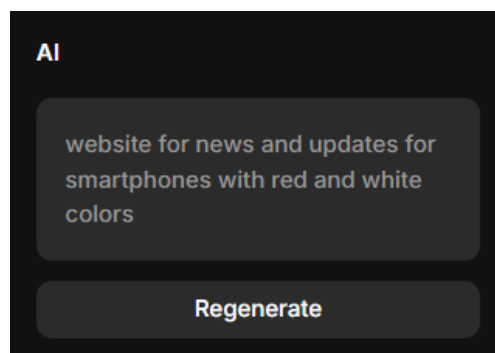


Gambar 4.17 Tampilan utama Framer

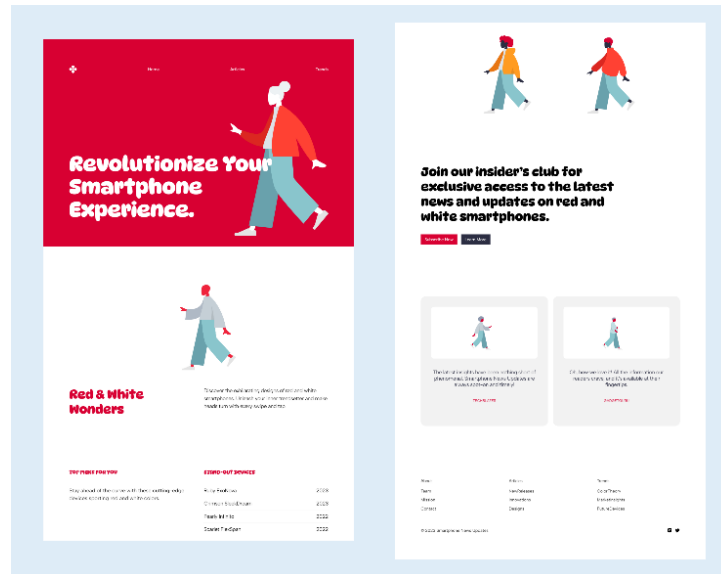
Dalam Gambar 4.17 tertampil halaman kosong untuk memulai mendesain, dengan ukuran *default* desktop 1200 pixel, yang dapat diubah ukurannya sesuai kebutuhan. Pada *navigation bar* terdapat fitur-fitur dasar untuk memulai desain dengan isian *Insert*, *Layout*, *Text*, *CMS*, serta *Actions*. Isi dari pilihan *Insert* terdapat menu *Basics* yang berisi *Pages*, *Sections*, *Navigations*, dan *Menus*. *CMS* yang berisi *Collection Lists* dan *Content Fields*. Serta *Elements* yang berisi menu *Creatives*, *Media*, *Forms*, *Icons*, *Interactive*, *Social*, dan *Utility*. Menu *Layout*

dengan isi untuk menambah *frame*, *rows*, *grids*, dan *columns*, dalam menu ini juga memiliki opsi untuk menambahkan video maupun gambar. Menu *Text* untuk menambahkan teks yang juga dapat diakses dengan menekan kunci *shortcut* T pada *keyboard*. Menu CMS untuk menambahkan koleksi dari dalam *Database* yang dibuat oleh pengguna, serta menu *Actions* untuk memilih aksi yang akan dilakukan seperti *Publish website*, membuat website baru, serta *Generate page* dengan menggunakan fitur AI. Dalam *navigation bar* juga memiliki isian detail akun, pengaturan bahasa *default* untuk website yang ditandai dengan ikon globe, pengaturan website, tombol untuk memunculkan pratinjau website yang dibuat, tombol *invite* untuk mengundang pengguna lainnya untuk ikut serta dalam tim pembuatan, serta fitur cepat *Publish*.

Untuk membuat website PhoneCenter menggunakan platform Framer dimulai dengan mengetik *prompt* pada kolom AI Framer, dengan *prompt* “*Website for news and updates for smartphones with red and white colors*”, yang tertampil pada Gambar 4.18. Hasil dari generasi AI untuk antarmuka website PhoneCenter tertampil pada Gambar 4.19. Setelah AI Framer selesai menggenerasi halaman, penulis melakukan modifikasi seperti penyesuaian warna dan penambahan *sections* yang diperlukan seperti penggantian *navigation bar*. Hasil generasi yang telah dimodifikasi ini juga menjadi *template* untuk halaman-halaman selanjutnya.



Gambar 4.18 *Prompt* AI pada desain awal

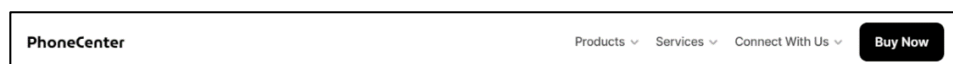


Gambar 4.19 Hasil generasi AI untuk desain awal UI website PhoneCenter

Fitur desain dari platform Framer yang digunakan dalam eksplorasi ini antara lain:

a. *Navigation*

Desain *Navigation bar* dalam website ini menggunakan *template* yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penulis, dengan fungsi menavigasi pengguna ke halaman selanjutnya yang dipilih. Dalam *navigation bar* ini berisi logo nama website, produk, layanan, serta hubungan pengguna kepada penjual.

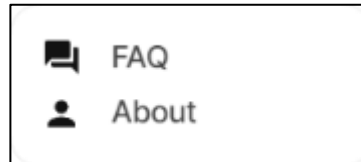


Gambar 4.20 Tampilan *Navigation bar*

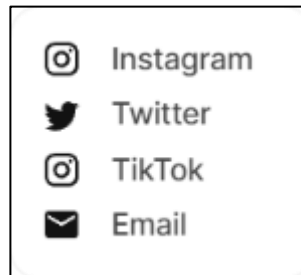
Logo nama website selain berfungsi sebagai dukungan estetika, juga sebagai tombol yang menavigasi ke halaman *homepage*. *Products* dalam *navigation bar* ini berbentuk *dropdown*, yang saat kursor diarahkan akan muncul isi dari *dropdown* produk dengan tidak perlu mengklik secara langsung. *Dropdown* ini berisi navigasi ke halaman *Phones*, *Tablets*, dan *Accessories*. Dalam *navigation bar* ini juga memiliki *Services*, dan *Connect with Us* dengan bentuk *dropdown*. *Services* berisi navigasi ke halaman FAQ, dan halaman *About Us*. Sedangkan *Connect with Us* berisi navigasi ke media sosial dan email penjual.



Gambar 4.21 Tampilan *dropdown Products*

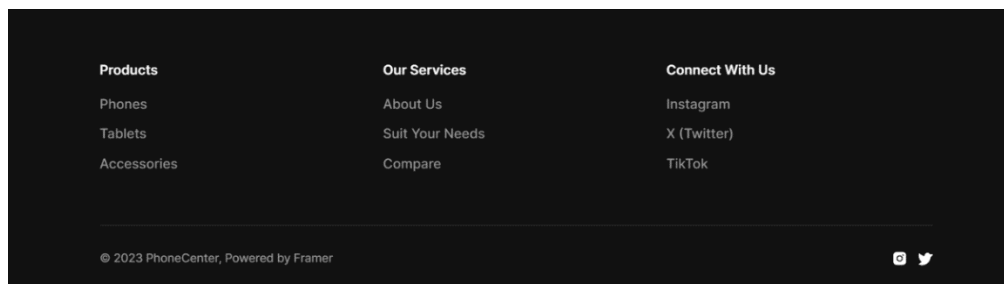


Gambar 4.22 Tampilan *dropdown Services*



Gambar 4.23 Tampilan *dropdown Connect with Us*

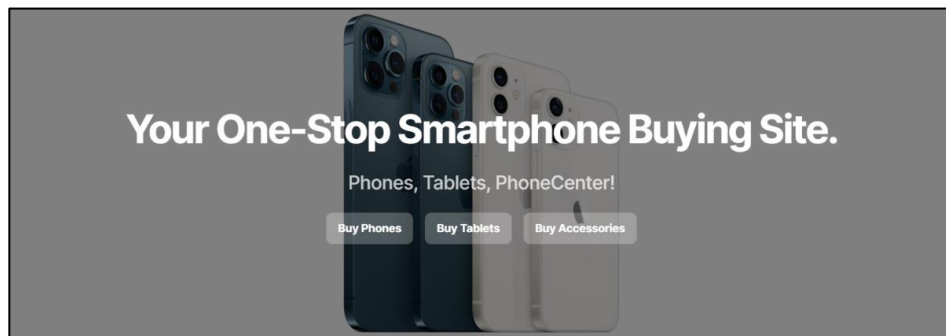
Desain *Footer bar* di bawah website juga menggunakan *template* yang disediakan oleh platform, kemudian dimodifikasi sesuai kebutuhan, dengan tampilan *footer bar* pada Gambar 4.24. Fungsi dari *footer bar* ini sama seperti *navigation bar*, namun terletak di bagian bawah setiap halaman website dengan isian yang muncul secara statis alih-alih berbentuk *dropdown*.



Gambar 4.24 Tampilan *Footer bar*

b. *Sections*

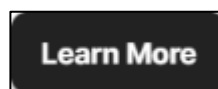
Desain setiap *section* dalam website ini menggunakan *template* yang disediakan oleh platform, serta dimodifikasi sesuai halaman yang dibuat. Fungsi dari *sections* untuk menambahkan konten seperti gambar, teks, serta tombol navigasi yang sudah diberikan *link* untuk menavigasi ke halaman yang dipilih pengguna. Dengan fitur ini dapat menambah estetika serta memudahkan aksesibilitas pengguna dalam menggunakan website ini.



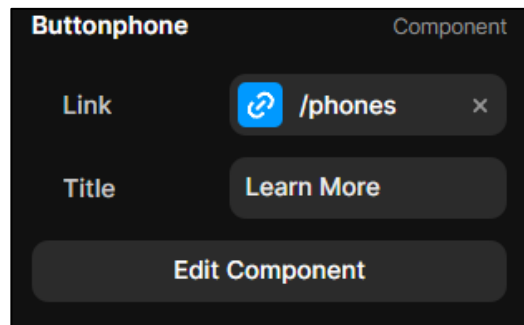
Gambar 4.25 Tampilan *header section*

c. *Links*

Links berfungsi untuk menyambungkan halaman atau suatu elemen dengan halaman lainnya. *Link* yang diatur untuk tombol pada Gambar 4.26 menavigasikan pengguna ke halaman *Phones* dengan mengklik tombol tersebut.



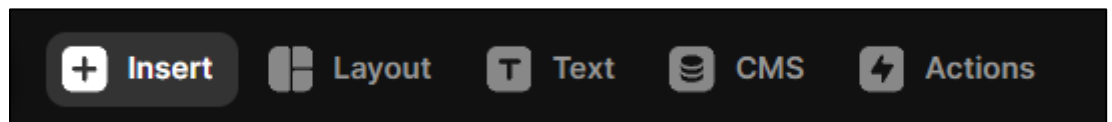
Gambar 4.26 Contoh tampilan tombol dengan *link*



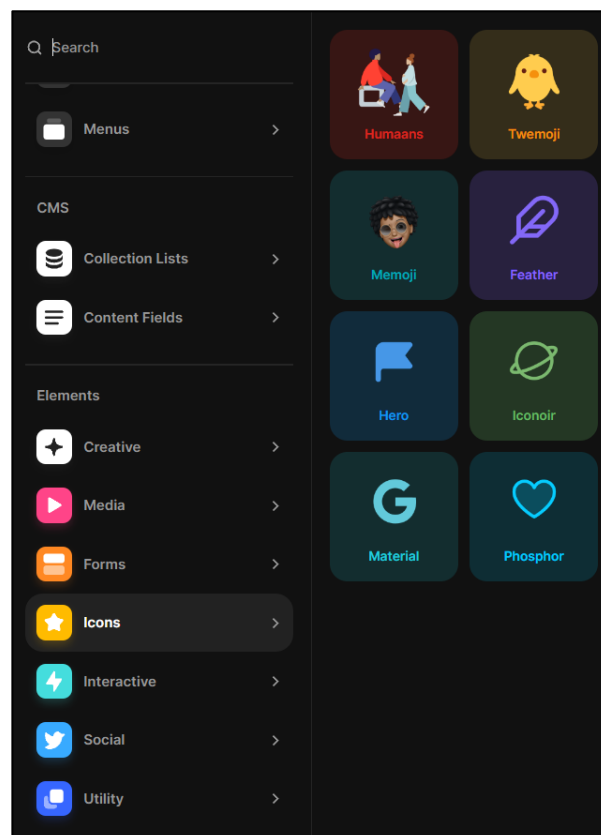
Gambar 4.27 Konfigurasi *link* pada tombol

d. *Icons*

Icons pada website ini diakses menggunakan tombol *insert* yang tersedia di platform ini.

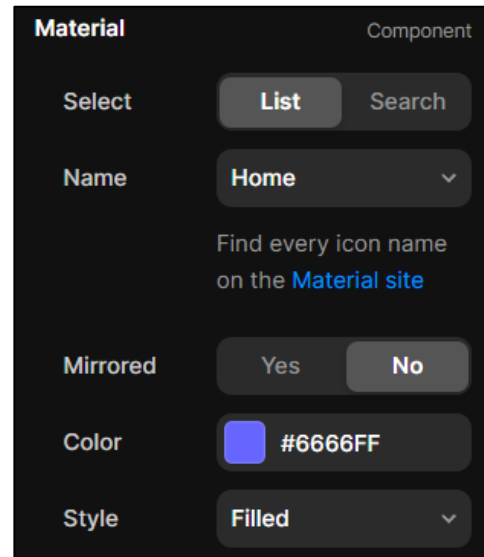


Gambar 4.28 tombol *insert* pada platform



Gambar 4.29 Koleksi ikon dari platform Framer

Penulis menggunakan Material Icons, yang kemudian langsung tertampil di desain yang dibuat dengan munculnya ikon *Home* secara *default*, untuk mengubah ikon yang diinginkan dengan cara mengubah pengaturan ikon di *bar* kanan sesuai Gambar 4.30.

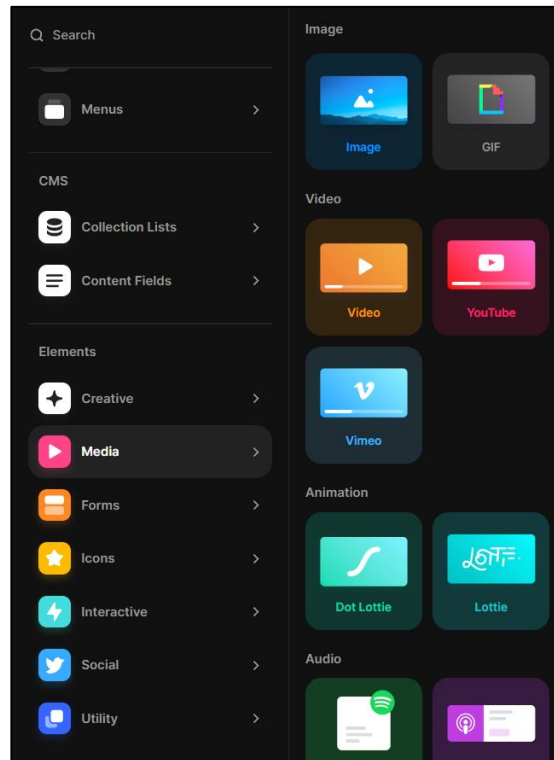


Gambar 4.30 Pengaturan *Icons*

Dalam pengaturan tersebut, untuk mengubah ikon dapat mencari di dalam list *dropdown Name*, atau mencari secara manual pada website penyedia ikon. Pengaturan warna juga dapat diubah sesuai keinginan dengan mengklik opsi *color*.

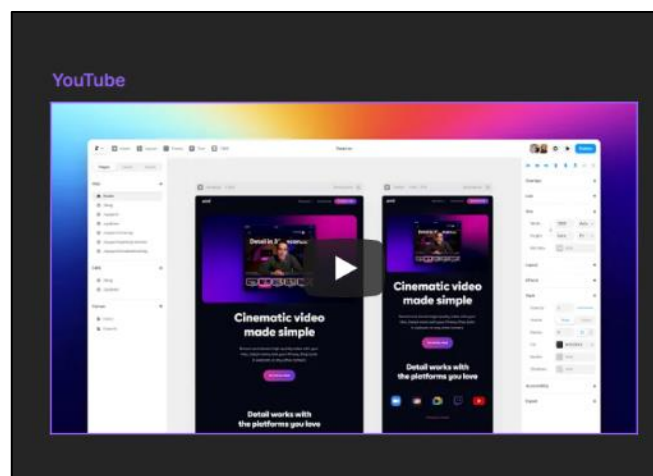
e. *Media*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambah gambar, video, animasi, maupun audio. Penulis menggunakan fitur *Media* untuk menambahkan video dari platform YouTube pada halaman Spesifikasi untuk mengenalkan produk *smartphone* yang dijual.

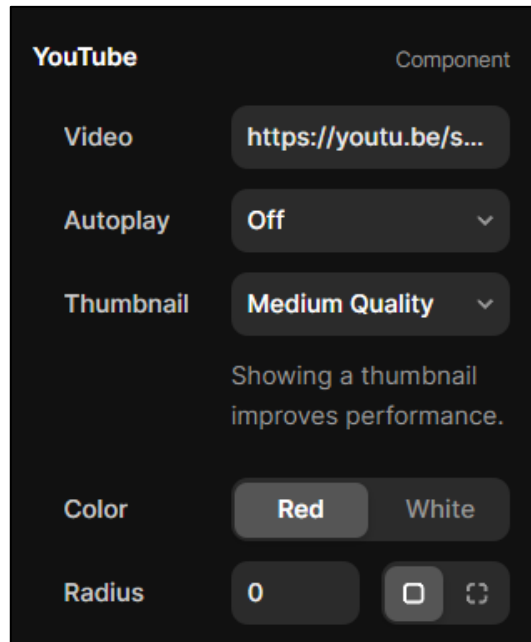


Gambar 4.31 Isi dari fitur *Media*

Untuk menambahkan video dari platform YouTube, penulis mengklik pilihan YouTube pada opsi *Video* di fitur *Media* yang akan muncul seperti pada Gambar 4.32, dengan pengaturan video yang muncul pada *bar* kanan yang memuat konfigurasi dari komponen tersebut seperti pada Gambar 4.33.



Gambar 4.32 Tampilan pilihan YouTube sebelum konfigurasi



Gambar 4.33 Konfigurasi video YouTube

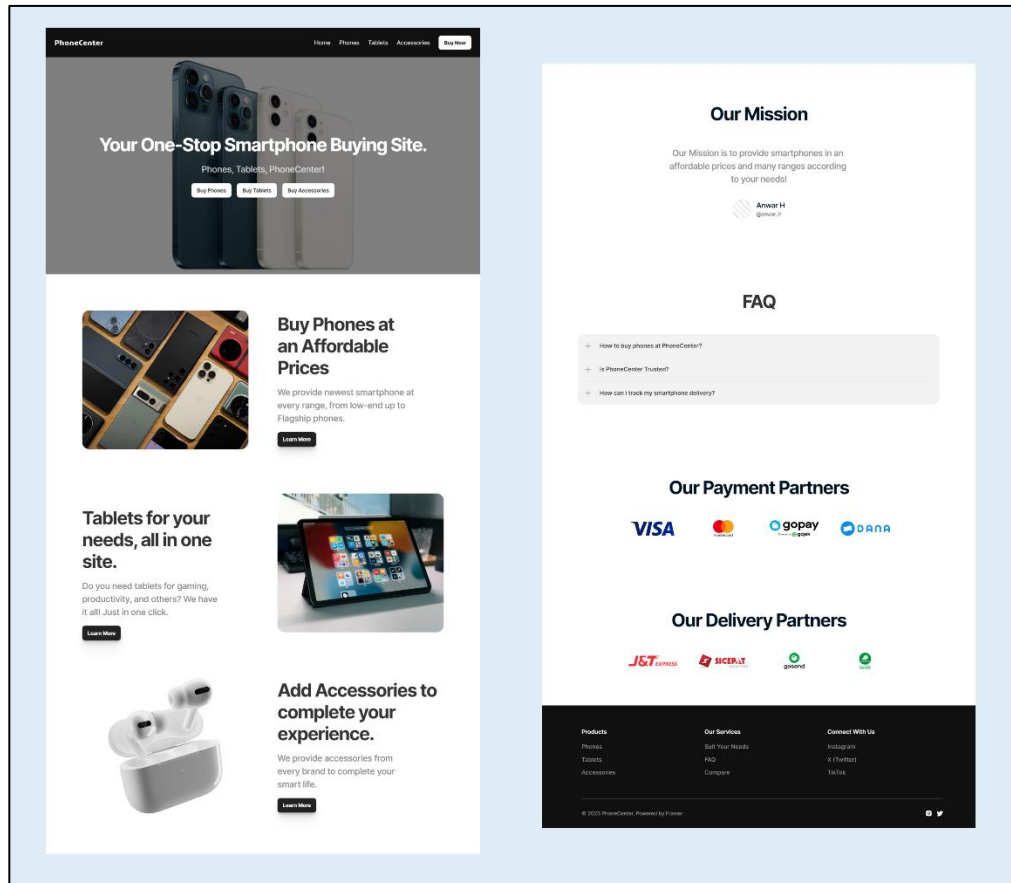
Dalam konfigurasi fitur *Media* YouTube, terdapat isian *link* yang diatur oleh platform berisi tutorial menggunakan platform Framer secara *default*, yang bisa diubah sesuai keinginan dengan mengambil *link* dari platform YouTube kemudian *paste* ke dalam isian *link* tersebut. *Autoplay* bisa diatur untuk hidup maupun mati, yang berpengaruh saat halaman tersebut dibuka. Fitur *Media* juga dapat mengambil video, gambar, animasi, dan audio dari platform lainnya yang tersedia dalam list. Contoh tampilan media YouTube setelah konfigurasi terdapat pada Gambar 4.34.



Gambar 4.34 Tampilan media YouTube setelah konfigurasi

4.3.3 Tampilan Halaman Home

Tampilan dari halaman *Home* dalam website PhoneCenter berisi sambutan kepada pengguna, serta pilihan-pilihan dari jenis barang yang dijual seperti *Smartphone*, *Tablet*, dan *Aksesoris* dalam Gambar 4.35.



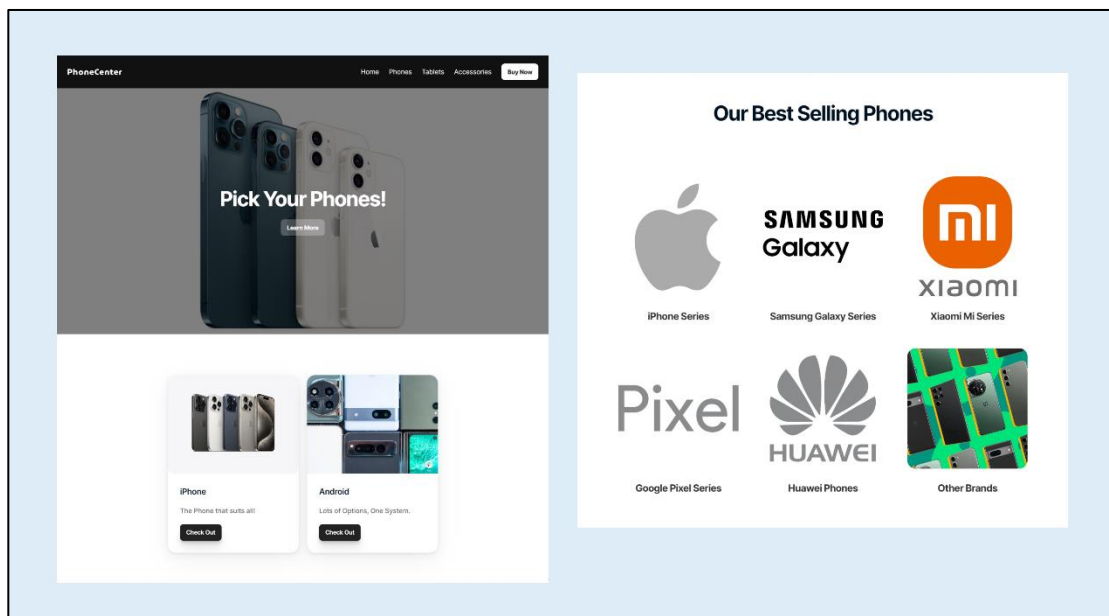
Gambar 4.35 Hasil *prototype* tampilan Home

Halaman *Home* ini juga menampilkan misi dari penjual, pertanyaan yang sering ditanyakan (FAQ), opsi pembayaran, serta opsi pengiriman. Dalam bagian *Footer* menampilkan layanan-layanan yang ditawarkan oleh website, serta opsi hubungan dengan penjual seperti akun Instagram, Twitter, dan TikTok. Bagian *footer* tersedia di semua halaman website ini. Halaman ini menggunakan fitur dasar *Navigations* dengan memanfaatkan *template* hasil generasi AI yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penulis, yang memuat nama toko yaitu PhoneCenter, serta tombol dropdown *Products* yang memuat navigasi ke halaman *Phones*, *Tablets*, dan *Accessories*. Setiap *section* di halaman *Home* ini juga menggunakan *template* yang

telah disediakan oleh platform serta telah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Bagian *footer* juga menggunakan *template* yang dimodifikasi.

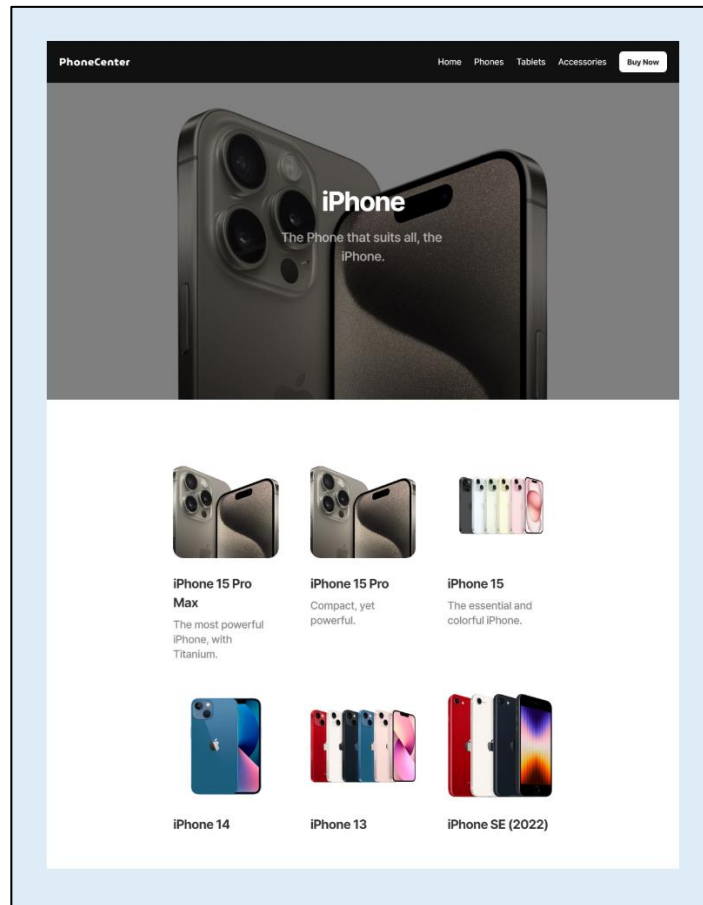
4.3.4 Tampilan Halaman *Phones*

Tampilan dari halaman *Phones* berisi pilihan *smartphone* yang dijual. Di halaman ini terdapat pilihan utama yang bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada pengguna dalam memilih *smartphone* berdasarkan sistem operasi yang akan dibeli yaitu pilihan iPhone dan Android, serta rekomendasi berdasarkan merek *smartphone*. Hasil tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.36.



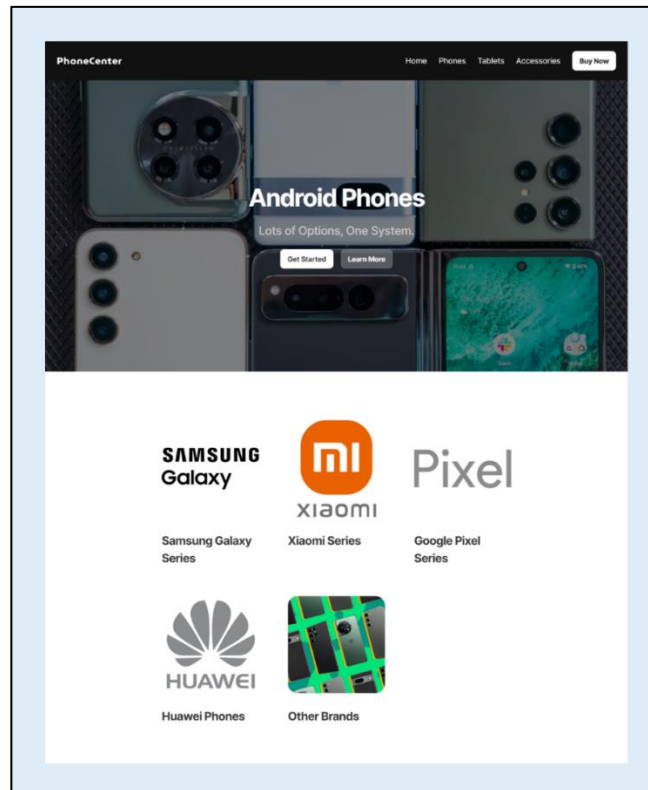
Gambar 4.36 Tampilan halaman *Phones*

Dalam halaman ini, tampilan pilihan *smartphone* berdasarkan sistem operasi memiliki halaman berbeda yang dapat dilihat pada Gambar 4.37 dan Gambar 4.38.

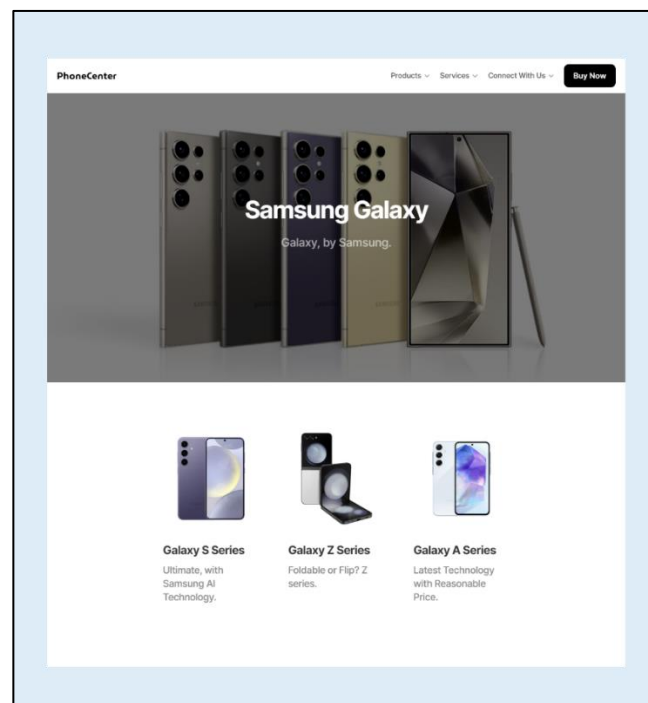


Gambar 4.37 Tampilan halaman iPhone

Halaman pilihan sistem operasi Android memiliki pilihan merek *smartphone* alih-alih jenis seri *smartphone* karena memiliki banyak jenis di setiap merek. Dalam halaman Android hanya akan menampilkan *smartphone* bertaraf *Mid-range* dan *Flagship* atau *smartphone* yang memiliki spesifikasi sedang sampai spesifikasi tinggi dalam setiap merek yang dijual. Dalam halaman Android terdapat pilihan menu *smartphone* merek Samsung, Xiaomi, Google, Huawei, dan merek lainnya terdapat di menu *Other Phones*.



Gambar 4.38 Tampilan halaman Android

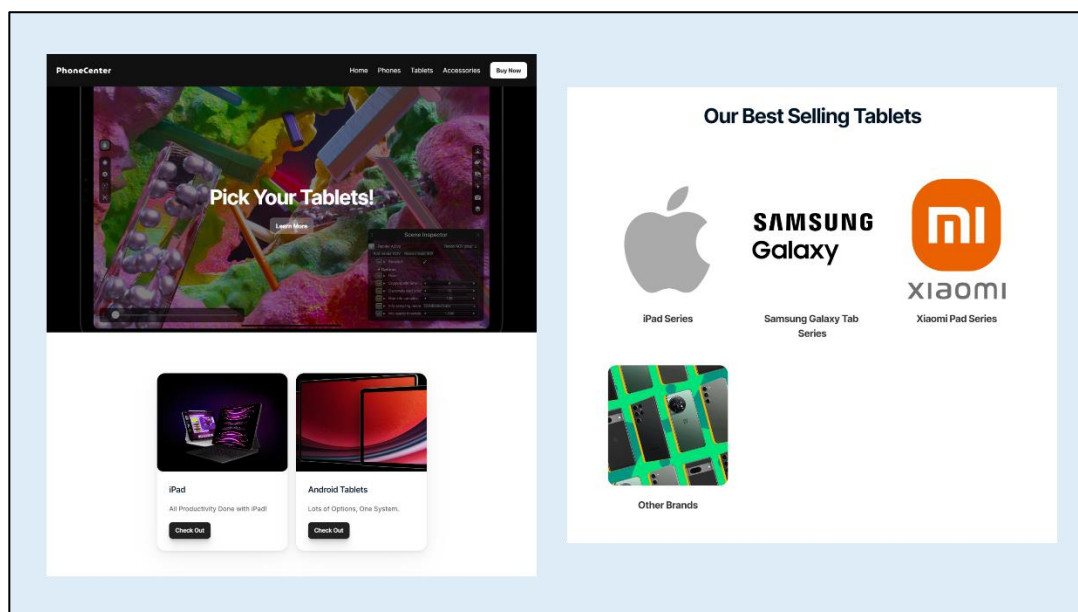


Gambar 4.39 Tampilan halaman Android merek Samsung Galaxy

Pada halaman Android merek Samsung Galaxy yang tertampil pada Gambar 4.39, terdapat pilihan jenis *smartphone* antara lain seri Galaxy S, seri Galaxy Z, dan seri Galaxy A. Seri tersebut merupakan jajaran *smartphone* merek Samsung dengan taraf *Mid-range* dan *Flagship*. Halaman ini menggunakan fitur dasar *Navigations*, *Sections and Pages*, dan *Footer* berdasarkan *template* yang disediakan oleh platform ini serta dimodifikasi sesuai kebutuhan penulis. Pada bagian *section smartphone* menggunakan fitur *Grids* untuk mengisi bagian tersebut dengan pilihan *smartphone* sesuai merek serta ditambahkan gambar untuk menunjang aksesibilitas pengguna. Setiap kolom jenis *smartphone* menggunakan fitur *Links* dengan tujuan agar dapat diklik dan menuju halaman selanjutnya sesuai yang dipilih oleh pengguna.

4.3.5 Tampilan Halaman *Tablets*

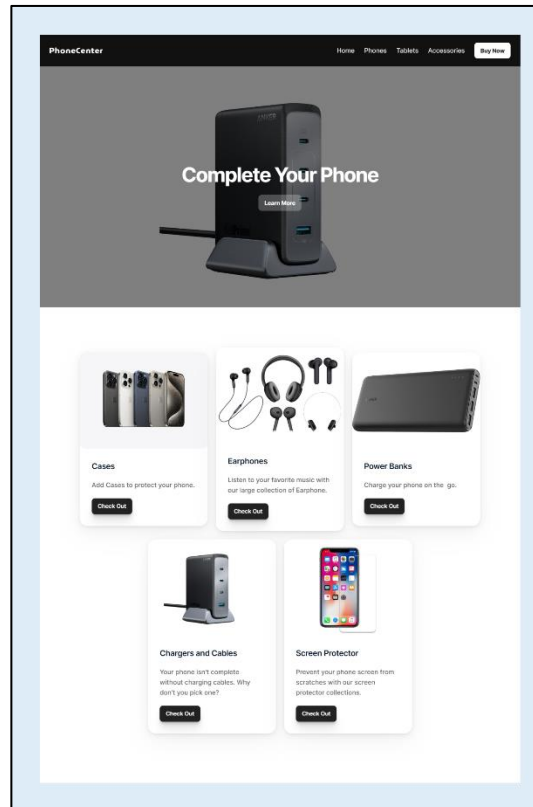
Tampilan halaman *Tablets* berisi pilihan tablet yang dijual, dengan pilihan iPad atau tablet Android yang memiliki tampilan tidak jauh berbeda dengan tampilan halaman *Phones*, namun dengan pilihan yang lebih sedikit dikarenakan tidak semua produsen memiliki lini *smartphone* berbentuk tablet. Hasil tampilan halaman *Tablets* dapat dilihat dalam Gambar 4.40.



Gambar 4.40 Tampilan halaman *Tablets*

4.3.6 Tampilan Halaman *Accessories*

Halaman ini menyajikan pilihan aksesoris *smartphone* yang ditawarkan oleh website seperti *Case*, *Earphone*, *Power Bank*, *Charger and Cables*, dan *Screen Protector*. Hasil tampilan halaman *Accessories* dapat dilihat pada Gambar 4.41.



Gambar 4.41 Hasil tampilan halaman *Accessories*


4.3.7 Tampilan Halaman Spesifikasi

Tampilan halaman Spesifikasi menampilkan spesifikasi serta harga dari *smartphone* yang dijual oleh website PhoneCenter, memiliki tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.42. Halaman ini menampilkan gambar *smartphone* secara detail, nama *smartphone*, harga *smartphone*, tombol untuk membeli, deskripsi singkat tentang *smartphone*, serta spesifikasi singkat. Halaman ini didesain menggunakan fitur dasar *Frames*, *Stacks*, dan *Grids* dalam menu *Layouts* dengan desain sendiri tanpa menggunakan *template* yang disediakan oleh platform ini.

Contoh *smartphone* yang ditampilkan dalam Gambar 4.42 adalah *smartphone* Apple iPhone 15 Pro Max dengan harga mulai dari Rp 24.999.000.

PhoneCenter Products Services Connect With Us Buy Now

Home / Phones / iPhone / iPhone 15 Pro Max



iPhone 15 Pro Max

Starts from

Rp 24.999.000

Buy

iPhone 15 Pro Max is the first iPhone to feature an aerospace-grade titanium design, using the same alloy that spacecraft use for missions to Mars. With the Apple A17 Pro processor, mobile games will look and feel so immersive, with incredibly detailed environments and more realistic characters. And with industry-leading speed and efficiency, A17 Pro takes fast and runs with it.

What's in the box:

- iPhone 15 Pro Max
- USB-C Cable

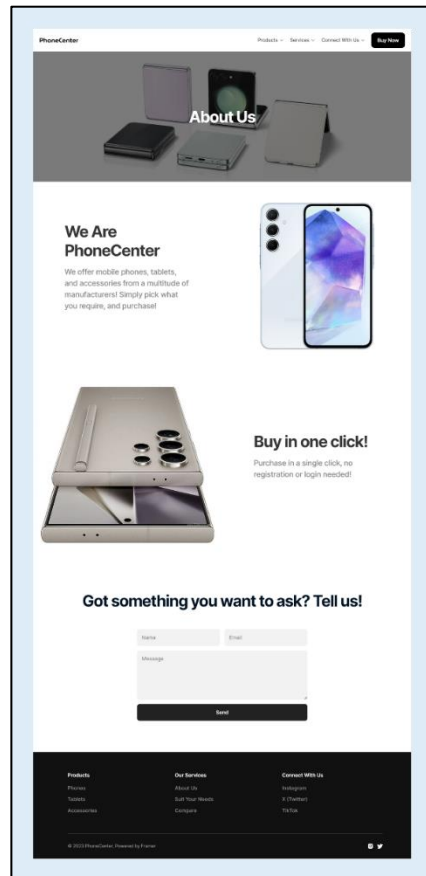
Specifications:

- LTPO Super Retina XDR OLED, 120Hz, HDR10, Dolby Vision
- 1290 × 2796 pixels, 6.7 inch
- Apple iOS 17
- Apple A17 Pro, 6-core CPU
- 48 MP (wide), dual pixel PDAF, sensor-shift OIS
- 12 MP (periscope telephoto), dual pixel PDAF, 3D sensor-shift OIS, 5x optical zoom
- 12 MP (ultrawide), dual pixel PDAF
- TOF 3D LiDAR scanner (depth)
- Video 4K 24/25/30/60fps, 1080p 25/30/60/120/240fps, 10-bit HDR, ProRes, Cinematic mode (4K 24/30fps), 3D (spatial) video
- Selfie camera 12 MP (wide), PDAF, OIS
- Video 4K 24/25/30/60fps, 1080p 25/30/60/120fps, gyro-EIS
- 5G

Gambar 4.42 Hasil tampilan Spesifikasi

4.3.8 Tampilan Halaman About

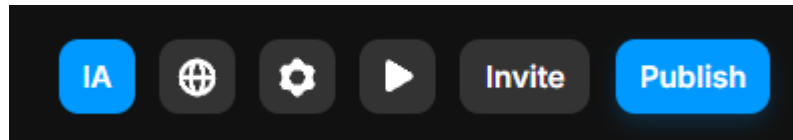
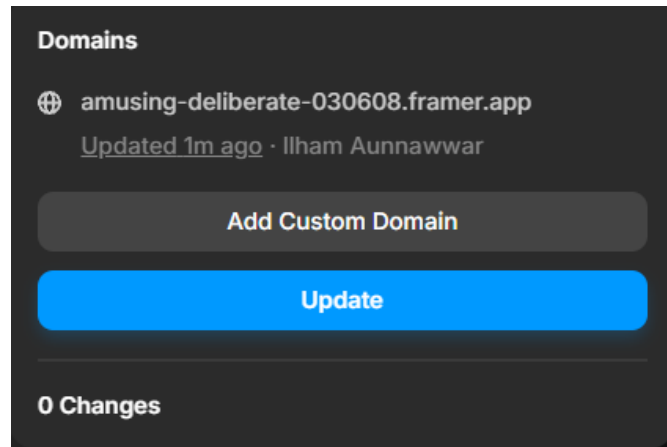
Halaman ini menampilkan visi dan misi penjual secara singkat. Hasil tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.43.



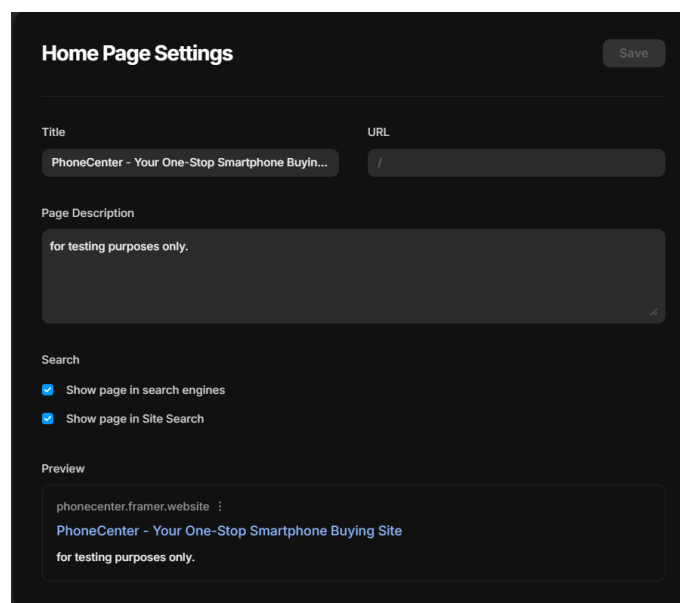
Gambar 4.43 Hasil tampilan About

4.3.9 Implementasi Prototype Menjadi Website

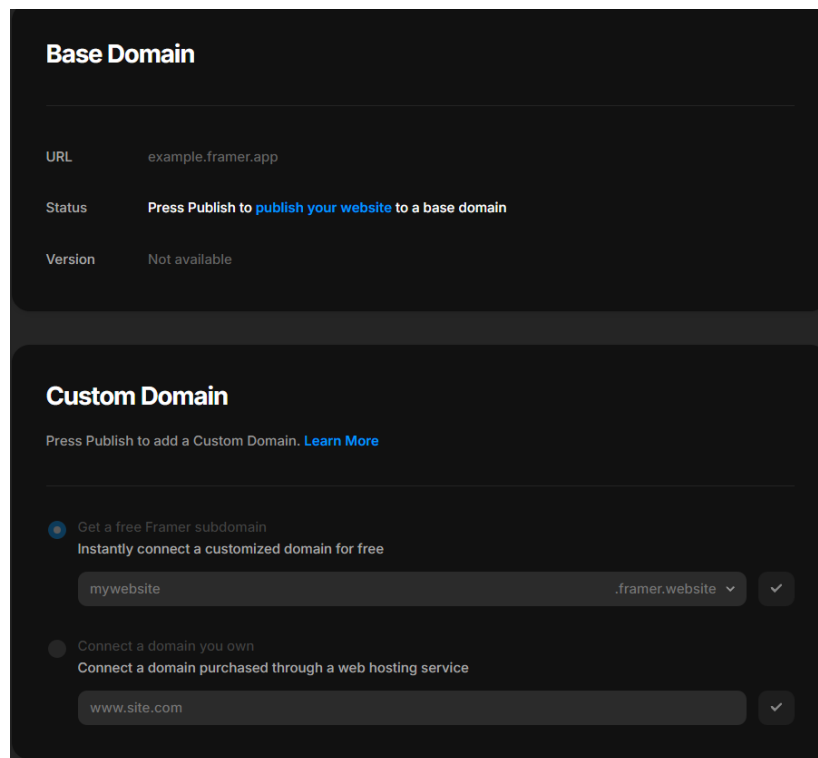
Setelah melakukan proses *prototyping*, hasil *prototype* yang telah dibuat di platform Framer dapat langsung diluncurkan menjadi website siap pakai. Untuk konfigurasi peluncuran website terdapat pada *navigation bar* di Framer dengan mengklik tombol *publish* seperti pada Gambar 4.44, kemudian akan muncul *pop-up* yang menunjukkan tampilan *domains* dan *updates*, dengan fungsi mengonfirmasi ubahan-ubahan dan *domain* website yang akan diluncurkan seperti pada Gambar 4.45.

Gambar 4.44 Tombol *Publish*Gambar 4.45 Tampilan *pop-up* pada fitur *Publish*

Untuk mengatur website yang sudah diluncurkan dengan tujuan optimisasi pada pencarian dengan *search engine*, terdapat pada tombol *settings* pada Gambar 4.44 kemudian mengklik opsi *General* pada menu *Site Settings* yang memunculkan tampilan seperti Gambar 4.46.

Gambar 4.46 Tampilan *Home Page Settings*

Pada Gambar 4.46 tertampil pengaturan untuk optimisasi pencarian, seperti judul website, *link* URL untuk navigasi ke halaman tertentu, deskripsi halaman, serta pratinjau hasil pengaturan yang akan ditampilkan pada *search engine*. Untuk pengaturan *domain* website yang akan diluncurkan dapat dilakukan dengan mengklik opsi *Domains* pada menu *Site Settings* seperti Gambar 4.47.



Gambar 4.47 Tampilan menu *Domains*

Pada Gambar 4.47 terdapat menu *Base Domain* dan *Custom Domain*, untuk *Base Domain* sudah ditentukan oleh platform namun *Custom Domain* dapat diubah sesuai dengan nama website yang dibuat, juga memiliki pilihan yang dapat diisi dengan *domain* yang sudah dibeli di penyedia *domain* dan *hosting* eksternal.

4.4 Hasil Pengujian Website

Hasil Pengujian website PhoneCenter yang dibuat menggunakan platform Framer dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* serta *System Usability Scale*, dengan target responden desainer UI/UX, mahasiswa yang memiliki pemahaman tentang UI/UX, dan pengguna website terutama website *e-Commerce*, dengan gambar proses pengujian pada lampiran memiliki output di antaranya *Task Completion Rate*, Skor SUS, *Percentile Rank*, *Adjective Rating*, serta *Grade Scale* dari skor SUS. Skenario tugas yang digunakan untuk mendukung pengujian website PhoneCenter tertera pada Tabel 4.1. Hasil *Completed Tasks* tertera pada Tabel 4.2.

Tabel 4.1 Skenario tugas pada pengujian Cognitive Walkthrough website PhoneCenter

ST	Tujuan	Tahapan
ST1	Mencari <i>Smartphone</i> iPhone 15 Pro Max	4 Tahapan
ST2	Mencari <i>Smartphone</i> Samsung Galaxy S24 Ultra	6 Tahapan
ST3	Mencari <i>Smartphone</i> Samsung Galaxy Z Fold5	6 Tahapan
ST4	Mencari <i>Smartphone</i> Samsung Galaxy S24	6 Tahapan

Tabel 4.2 Hasil *Completed Tasks*

Responden (R)	Skenario Tugas (ST)			
	ST1	ST2	ST3	ST4
R1	S	S	S	S
R2	S	S	S	S
R3	S	S	S	S
R4	S	S	S	S
R5	S	S	S	S
R6	S	S	S	S
R7	S	S	S	S
R8	S	F	S	S
R9	S	S	S	S
R10	S	S	S	S

R11	S	S	S	S
R12	S	F	S	S
R13	S	S	S	S
R14	S	S	S	S
R15	S	S	S	S

Keterangan	
Success (S)	58
Fail (F)	2
Total Tasks Completed	60

Dengan hasil tersebut, total tugas yang selesai dikerjakan sebanyak 60 tugas, dengan 58 tugas sukses (S), serta 2 tugas yang gagal dikerjakan (F). Menggunakan rumus pada persamaan 3.1, maka didapat hasil *Task Completion Rate*:

$$\begin{aligned}
 TCR &= \frac{\text{Tasks Completed}}{\text{Total Tasks}} \cdot 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \cdot 100\% \\
 &= 96,6\%
 \end{aligned}$$

Menurut Sauro (2011), rerata *Task Completion Rate* adalah 78%, dengan *Task Completion Rate* dalam pengujian ini mendapatkan hasil di atas rata-rata yaitu sebesar 96,6%. Adapun hasil skor kuesioner SUS yang dibagikan kepada responden berupa tabel skor asli dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.3 Skor Asli SUS

Responden (R)	Skor Asli									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	3	4	2	4	3	3	2	5	1
R2	4	1	5	4	3	2	4	1	4	2
R3	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
R4	4	1	5	2	4	2	4	2	5	1
R5	3	1	4	1	4	2	5	1	5	1
R6	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
R7	4	1	5	2	5	2	5	1	5	1

R8	5	1	5	2	5	2	5	1	5	5
R9	4	1	4	1	5	1	5	1	4	1
R10	5	1	5	2	4	2	4	1	5	2
R11	4	2	4	1	2	2	5	2	5	1
R12	4	1	5	1	5	2	5	1	5	1
R13	4	1	4	2	4	2	4	1	4	1
R14	4	2	4	4	3	3	4	2	4	2
R15	4	2	5	1	5	1	4	2	5	1

Hasil skor SUS dalam Tabel 4.2 selanjutnya akan menjadi nilai rerata SUS yang dihitung dengan aturan standar SUS, yang tertera pada Tabel 4.3.

Tabel 4.4 Hasil nilai rerata SUS

Responden (R)	Skor										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	3	2	3	3	3	2	2	3	4	4	29	72,5
R2	3	4	4	1	2	3	3	4	3	3	30	75
R3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
R4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	34	85
R5	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	35	87,5
R6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97,5
R7	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92,5
R8	4	4	4	3	4	3	4	4	4	0	35	87,5
R9	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5
R10	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	35	87,5
R11	3	3	3	4	1	3	4	3	4	4	32	80
R12	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
R13	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	33	82,5
R14	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	26	65
R15	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	90
Nilai SUS											1.287,5	

Nilai SUS di Tabel 4.3 dapat dihitung untuk mendapat nilai rerata agar dapat diterjemahkan ke dalam *Percentile Rank*, *Adjective Rating*, dan *Grade Scale*. Persamaan yang digunakan adalah persamaan 3.4.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1.287,5}{15}$$

$$\bar{x} = 85,833$$

Hasil dari pengujian website PhoneCenter dengan metode *Cognitive Walkthrough* dengan output *Task Completion Rate* menghasilkan nilai 96,6% yang diatas rata-rata, serta metode *System Usability Scale* (SUS) dengan output nilai SUS 85,833, *Percentile Rank* di persentil 96-100 dengan *Adjective Rating* mendapatkan *rating Best Imaginable*, serta *Grade Scale A*. Dari nilai tersebut disimpulkan bahwa website ini memiliki *usability* yang baik dan siap untuk diluncurkan kepada pengguna.

Adapun pengalaman menggunakan website PhoneCenter yang disampaikan oleh beberapa responden kepada penulis seperti website yang dibuat cukup *user-friendly*, cukup responsif, layout mudah dipahami, mudah digunakan, dan lain sebagainya. Selain itu kritik dan saran yang disampaikan seperti penambahan fitur *rating* pada halaman spesifikasi untuk melihat ulasan dari pembeli, penambahan fitur-fitur lainnya, terlalu banyak efek pada *transition*, penataan pada halaman spesifikasi, ikon-ikon pada halaman *Phones* terlalu besar, desain teks yang perlu dipoles, *navigation bar* yang perlu tambahan desain, serta lainnya sebagai catatan untuk pengembangan selanjutnya.

4.5 Refleksi Terhadap Platform Framer

Platform Framer ini memudahkan penulis untuk membuat website dengan UI serta UX yang baik, serta dengan bantuan AI sangat memudahkan ketika membuat desain maupun menentukan kalimat yang cocok untuk website yang dibuat. Kelebihan dari fitur AI Framer adalah bersifat gratis serta cepat dalam menghasilkan halaman. Kelebihan lain adalah UI platform yang intuitif, penulis tidak perlu belajar lebih lama untuk memahami setiap fitur dasar dari platform Framer, serta fitur dasar yang menurut penulis sangat esensial untuk mendesain sebuah website.

Namun platform ini memiliki kelemahan yaitu hasil generasi AI yang *hit and miss*, sering meleset dari perintah jika perintah yang diketik tidak lengkap dan detail. Kemudian kelemahan kedua dari platform ini adalah mengharuskan untuk berlangganan dengan biaya dari USD 5 (Rp 80.287,63, mengikuti kurs pada 9 Mei 2024) sampai USD 30 (Rp 481.737,01, mengikuti kurs pada 9 Mei 2024) per bulan ketika ingin mendapatkan pengalaman mendesain dan membuat website secara penuh dan tanpa batas. Kelemahan ketiga adalah bagi desainer yang beralih dari platform desain lainnya seperti Figma perlu belajar kembali fitur-fitur yang ditawarkan oleh platform Framer, karena secara fitur dan *layout* sedikit berbeda. Kelemahan berikutnya adalah tidak adanya dukungan plugin dari pihak ketiga, sehingga hanya dapat mengandalkan fitur yang tersedia di platform.

Dari pengalaman penulis dalam menggunakan platform Framer cukup memuaskan, karena secara *workspace layout* dan fungsi desain mirip seperti platform Figma yang terbilang cukup familiar, hanya saja lebih disederhanakan sehingga dapat lebih mudah memahami platform ini. Namun tantangan utama dalam eksplorasi adalah kurangnya pemahaman terhadap beberapa fitur yang ditawarkan oleh platform ini diantaranya CMS atau *Content Management System*, dan fitur *Localization* karena minimnya informasi detail dan tutorial dari pengembang

platform. Untuk fitur CMS pada platform Framer penulis tidak membuat fitur *blog* pada website yang dibuat, maka penulis tidak menggunakan fitur ini. Untuk fitur *Localization* yang memungkinkan untuk menambahkan versi bahasa lain pada website yang dibuat tidak digunakan karena penulis hanya membuat website dengan versi bahasa Inggris dengan tidak adanya website versi bahasa Indonesia, serta untuk menggunakan fitur ini dengan membuat versi lebih dari dua bahasa, penulis harus mendaftar langganan dengan harga yang cukup mahal.

Fitur lain yang tidak digunakan dalam pembuatan website menggunakan platform ini adalah *Forms*, karena fitur ini baru diluncurkan oleh pengembang platform ini saat penulis telah selesai melakukan eksplorasi. Kemudian fitur *Password Protected Pages*, karena fitur tersebut hanya ditujukan kepada pengguna platform yang berlangganan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil eksplorasi platform Framer, penulis memberikan kesimpulan:

- a. Untuk membuat sebuah *prototype* website minim pengkodean dengan platform Framer, pengembang dapat memanfaatkan fitur-fitur dasar yang disediakan seperti *template layout*, *template* halaman, serta dapat mengkreasikan *layout* sendiri. Penggunaan bantuan AI dalam proses pembuatan *prototype* website juga berdampak pada pengambilan keputusan dalam pembuatan desain *layout*, serta bantuan dalam menyusun kalimat untuk menarik pengguna dalam menggunakan website yang dibuat.
- b. AI dalam hal desain pada platform Framer bekerja dengan mengotomasi desain *prototype* juga mengotomasi *layout* website yang dibuat, serta menyediakan saran skema warna yang dapat dipilih oleh pengembang. AI pada pemilihan kata pada kalimat dalam platform ini bekerja dengan memilih padanan kata dengan arti yang sama pada setiap kalimat.
- c. Platform ini memudahkan pengembang pemula untuk membuat website dengan mudah serta tidak perlu pengetahuan umum tentang bahasa dan aturan pengkodean umum. Fitur AI juga membantu dalam penataan *layout* dan penyusunan kalimat untuk menarik pengguna untuk menggunakan website yang dibuat menggunakan platform ini. Platform ini juga bersifat gratis, tidak perlu membayar untuk menggunakan fitur-fitur dasar dan fitur AI. Untuk mendapatkan pengalaman membuat website secara penuh dan membuka fitur yang terkunci, pengembang dapat membayar berlangganan dengan harga yang ditetapkan oleh platform ini, dan memilih sesuai dengan anggaran yang dimiliki.
- d. Berdasarkan hasil pengujian website PhoneCenter yang dibuat menggunakan platform Framer, website ini terbilang cukup *user-friendly* dan cukup responsif, serta dengan UI yang cukup menarik sebagai pendukung untuk meluncurkan website ini kepada pengguna. Hasil pengujian yang memuaskan dengan *Task Completion Rate* 96,6%, nilai SUS dengan nilai 85,833, *Percentile Rank* pada

persentil 96-100, *Adjective Rating* dengan *rating Best Imaginable*, serta *Grade Scale A*.

- e. Platform Framer menjadi solusi alternatif membuat *prototype* website yang responsif dan mudah dengan minim pengkodean sehingga pengembang pemula yang belum memahami dasar pengkodean dapat membuat website dengan mudah. Fitur AI juga menjadi fitur yang dapat membantu pengembang untuk membuat website.

5.2 Saran

Saran dari penulis berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

- a. Untuk penelitian selanjutnya diadakan perbandingan antara platform pengembangan website Framer dengan platform pembuat website lainnya dari aspek aksesibilitas, kemudahan pemahaman setiap fiturnya, dukungan dari pengembang platform, serta dari aspek estetika.
- b. Untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan platform Framer adalah menggunakan fitur lanjutan dengan maksimal serta menganalisis dampak dari penggunaan platform ini terhadap pembuatan aplikasi terutama website.
- c. Pengembang Framer serta komunitas pengguna platform Framer dapat menyediakan informasi yang lebih detail terhadap fitur-fitur yang ditawarkan oleh platform dan tutorial penggunaan fitur, serta terus mengembangkan fitur yang dapat menunjang pembuatan website seperti plugin, *template*, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

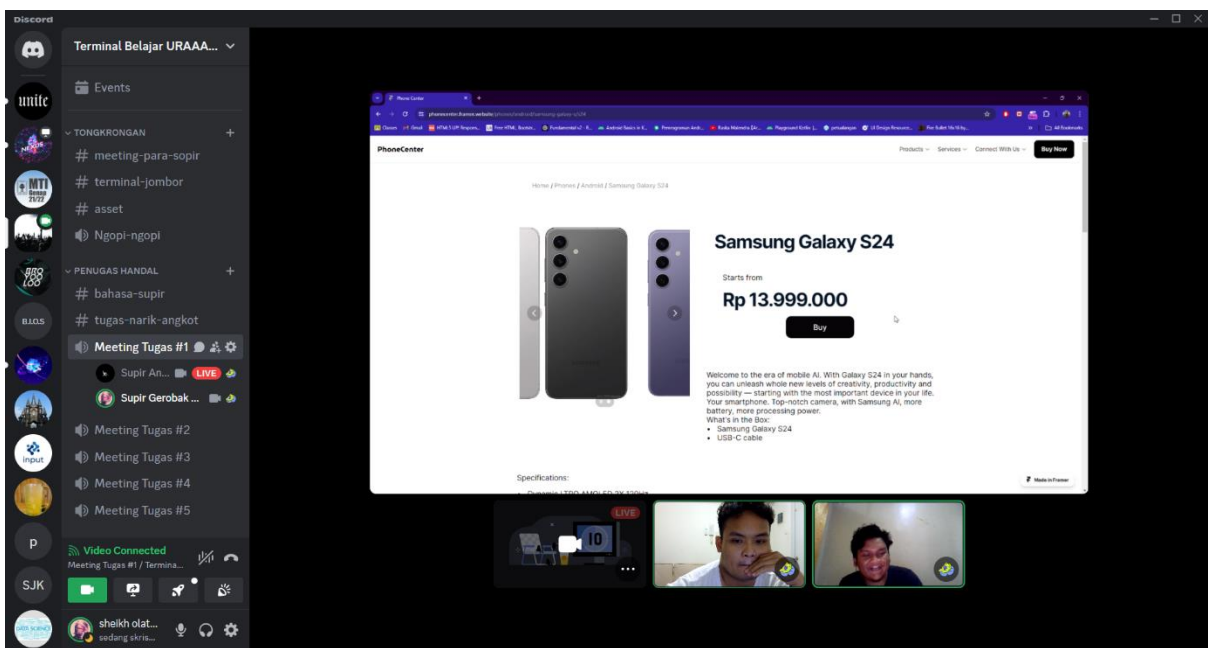
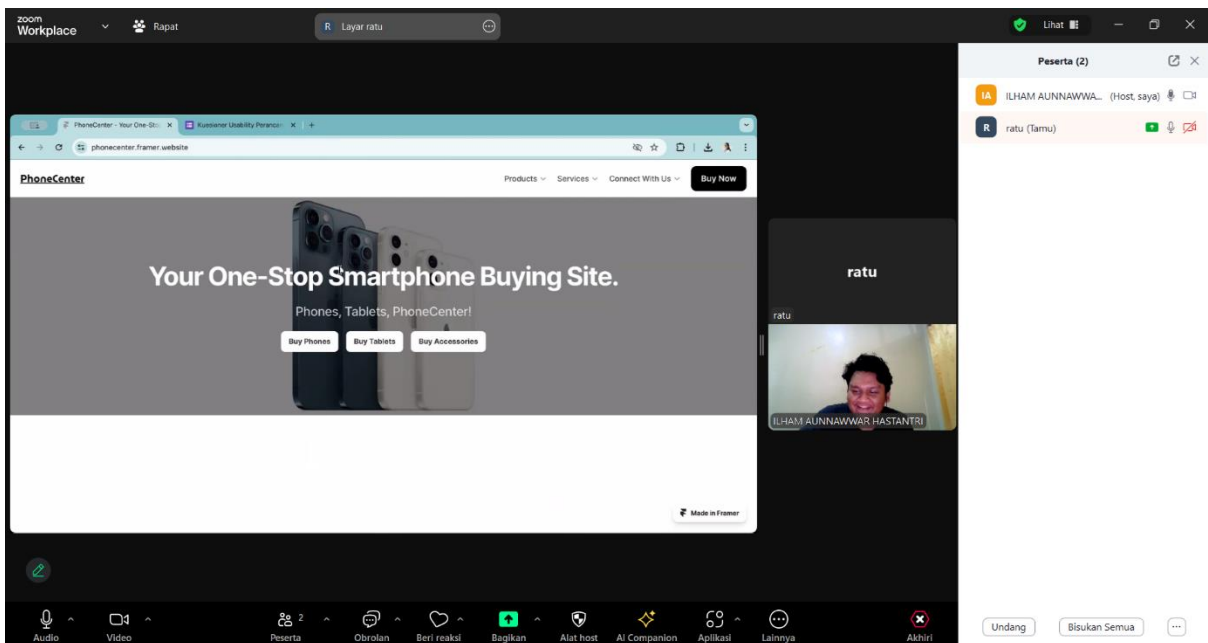
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Nur, A., Zulfiany, A.-A., Auliani, F.-A., & Putri, N.-T. A. (2022). PENGEMBANGAN WEBSITE CARRD SEBAGAI SARANA DAKWAH UNTUK MENINGKATKAN AKHLAKUL KARIMAH BAGI SISWA SMP KELAS VIII. In *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)* (Vol. 7, Issue 1).
- Agrawal, A., Gans, J., & Goldfarb, A. (n.d.). *The economics of artificial intelligence : an agenda*.
- Alamin, M. A. Al, Malakar, S., Uddin, G., Afroz, S., Haider, T. Bin, & Iqbal, A. (2021). *An Empirical Study of Developer Discussions on Low-Code Software Development Challenges*. <https://doi.org/10.1109/MSR52588.2021.00018>
- Arifulin, T. (n.d.). *How user experience design can improve marketing performance of a website*.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. In *Journal of Usability Studies* (Vol. 4).
- Beranič, T., Rek, P., & Heričko, M. (n.d.). *Adoption and usability of low-code/no-code development tools*.
- Brooke, J. (1996). *SUS: A quick and dirty usability scale*. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective* (Vol. 8).
- Colom, M. (n.d.). *Low-Code technologies for application development*.
- De Souza Baulé, D., Gresse, C., Wangenheim, V., Von Wangenheim, A., & Hauck, J. C. R. (2020). Recent Progress in Automated Code Generation from GUI Images Using Machine Learning Techniques. In *Journal of Universal Computer Science* (Vol. 26, Issue 9). <https://orcid.org/0000-0003-4532-1417>,
- Ganapathy, A. (2018). UI/UX Automated Designs in the World of Content Management Systems. In *Asian Journal of Applied Science and Engineering* (Vol. 7, Issue 1).
- Hidayah, N. A., & Abdul Malik, D. (2023). Usability Testing Pada Situs Web UKK PUSBANGKI Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 503–510. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1046>

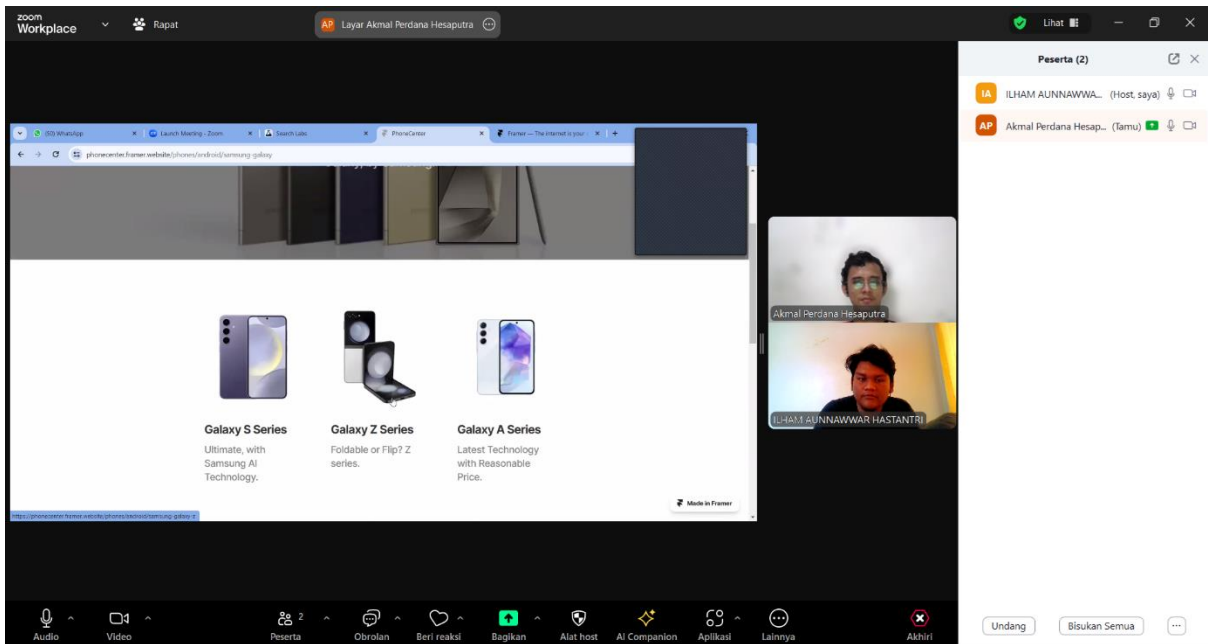
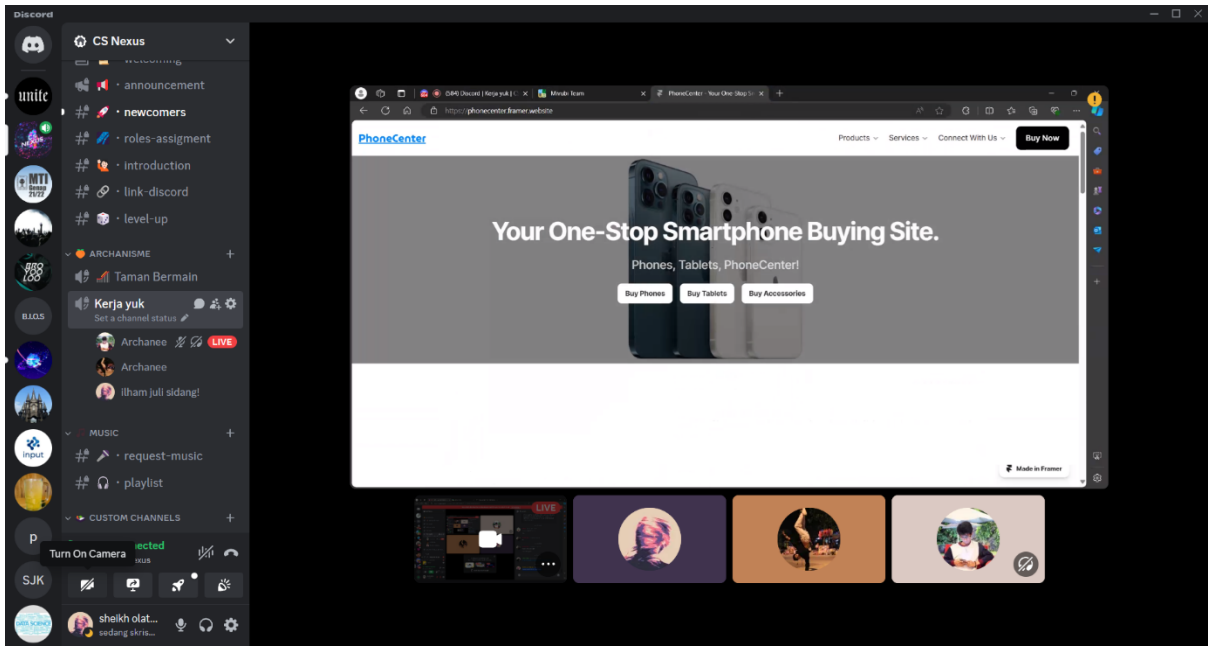
- Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. In *International Journal of Applied Engineering Research* (Vol. 12). <http://www.ripublication.com>
- Khatulistiwa, S., Hadining, A. F., & Herwanto, D. (2020). Pengembangan Digital Library Berbasis Web Responsive Menggunakan Wordpress.org. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, 96. <https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i2.432>
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. In *Journal of Usability Studies* (Vol. 13).
- Orobey, M. N., Alchinov, A., & Daudov, I. M. (2020). Theoretical aspects of prototyping. *Journal of Physics: Conference Series*, 1582(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1582/1/012068>
- Oulasvirta, A., Dayama, N. R., Shiripour, M., John, M., & Karrenbauer, A. (2020). Combinatorial Optimization of Graphical User Interface Designs. *Proceedings of the IEEE*, 108(3), 434–464. <https://doi.org/10.1109/JPROC.2020.2969687>
- Pandian, V. P. S., & Suleri, S. (2020). *BlackBox Toolkit: Intelligent Assistance to UI Design*. <http://arxiv.org/abs/2004.01949>
- Pillai, A., Shinohara, K., & Tigwell, G. W. (2022, October 22). Website Builders Still Contribute to Inaccessible Web Design. *ASSETS 2022 - Proceedings of the 24th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*. <https://doi.org/10.1145/3517428.3550368>
- Pooripanyakun, M., Wodehouse, A., & Mehnen, J. (n.d.). *The Design and Evaluation of an Eyes-free Touch screen Interface*. <https://openaccess.cms-conferences.org/#/publications/book/978-1-7923-8989-4>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).
- Robinson, A. (2019). *Sketch2code: Generating a website from a paper mockup*. <http://arxiv.org/abs/1905.13750>
- Rustambek, M. (2023). *THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN WEB SITES*.
- Sauro, J. (2011, March 21). *What Is A Good Task-Completion Rate? – MeasuringU*. <https://measuringu.com/task-completion/>
- Sauro, J. (2018, September 14). *5 Ways to Interpret a SUS Score – MeasuringU*. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>

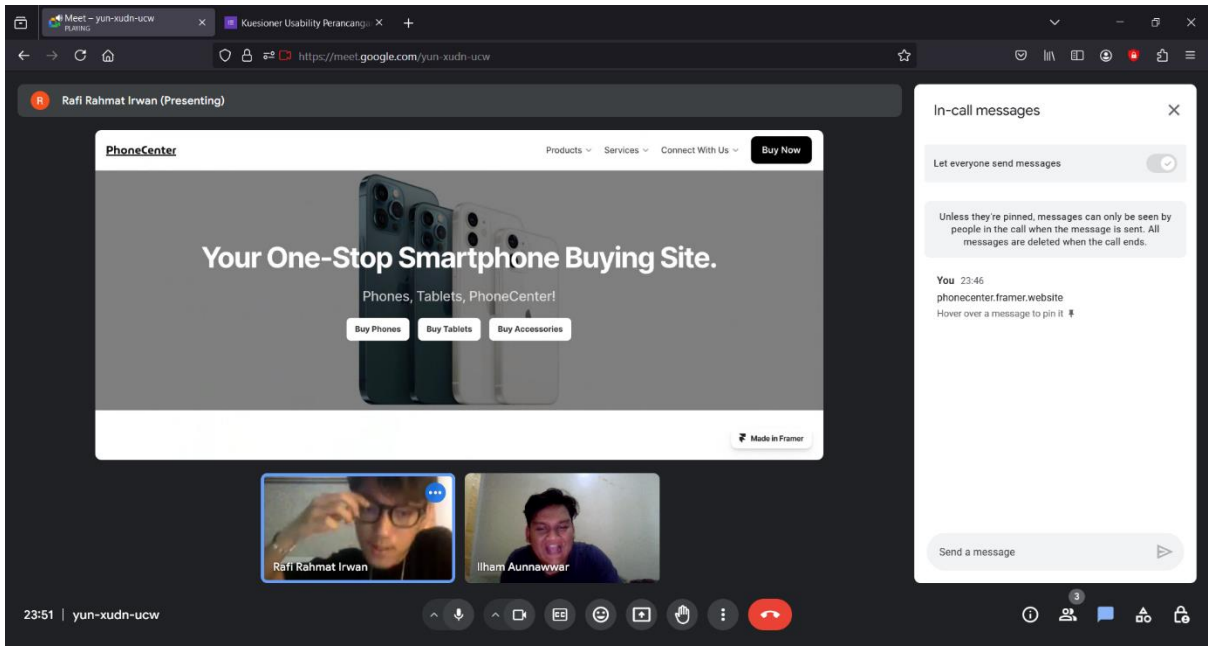
- Tiyasa, A., Wirdiani, N. K. A., & Rusjyanthi, N. K. D. (2023). Analysis and design of UI and UX of the Taring application using goal-directed design and cognitive walkthrough methods. *MATRIX: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 13(3), 142–156. <https://doi.org/10.31940/matrix.v13i3.142-156>
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Waszkowski, R. (2019). Low-code platform for automating business processes in manufacturing. *IFAC-PapersOnLine*, 52(10), 376–381. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2019.10.060>
- What are low-code and no-code development platforms? | Definition from TechTarget.* (n.d.). Retrieved June 26, 2024, from <https://www.techtarget.com/searchsoftwarequality/definition/low-code-no-code-development-platform>
- Woo, M. (2020). The Rise of No/Low Code Software Development—No Experience Needed? *Engineering*, 6(9), 960–961. <https://doi.org/10.1016/J.ENG.2020.07.007>
- Zuheir, I., & Elwazer, I. (n.d.). *COMPARISON OF ADI WEBSITE BUILDERS.*

LAMPIRAN

a. Lampiran Pengujian







b. Lampiran Hasil Uji AI Framer

PhoneCenter

Your Portal to Connectivity

Join Us



Tech Heaven

Dive into a sea of the latest smartphones, tablets, and accessories.



Browse Our Collection



5 Star Service Excellence As Standard



Free Delivery Shop From Comfort



Best Price Guarantee Affordable Tech For All

Get Started

Are you ready to redefine your tech experience? Click below to join the PhoneCenter family.

Join More Info

Frequently Asked Questions

Where Does PhoneCenter Ship?

We eagerly deliver to more than 250 countries worldwide.

What About Returns?

You're covered by our 30-day easy return policy!

Who to Contact for Help?

Our diligent customer service team is ready to assist, round the clock.

Products
Smartphones
Tablets
Accessories

Support
FAQ
Contact
Policies

Company
About
Careers
Partnerships



Copyright © 2024 PhoneCenter. All rights reserved.

PHONECENTER

Smartphones Tablets Accessories

Welcome to PhoneCenter!

Tired of hunting for the best tech deals? Look no further! PhoneCenter is your one-stop destination for all things tech. Take a stroll down gadget lane with our extensive range of high quality smartphones, tablets, and accessories.



Unleash the power of tech with our top-notch smartphones. It's not just phones, it's a lifestyle.



Get your hands on sleek tablets with the latest features. Tap into brilliance!



It's all in the details! Our accessories provide the perfect finish to your tech ensemble.



At Your Service!

Not sure what you're searching for? Let our expert tech enthusiasts guide you.

Got queries? We're always on hand to clear any doubts and provide tech advice.

Loyal customers are the backbone of our business. We believe in creating lasting relationships with our clients through impeccable service.



Join the Tech Revolution

Discover what's next in technology. From our vast selection of smartphones to our cutting-edge accessories, we have everything you need to stay ahead of the curve. Join the revolution today!

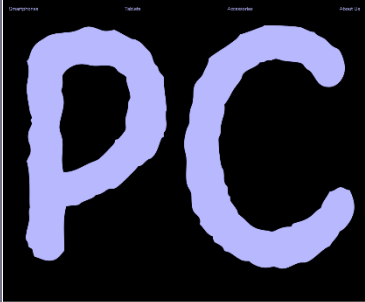
Shop Now



© 2024 PhoneCenter. All rights reserved.

UNBOX YOUR DREAMS WITH PHONECENTER

Shop Now Learn More



Welcome to PhoneCenter, your one-stop shop for the latest in smartphone tech, trendy tablets, and astonishing accessories.

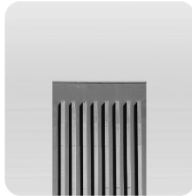


EXPERIENCE THE LATEST IN SMARTPHONE TECHNOLOGY

Our smartphones are powered by the latest tech to keep you connected. Experience blazing-fast speeds and stunning displays.

TABLETS THAT ARE MORE THAN JUST BIGGER PHONES

These tablets boast powerful processors and cinematic screens for an immersive tablet experience.



BRIDGING TECH WITH LIFESTYLE.

YOUR TECH DESIRE ENDS HERE.

TOP SELLING ACCESSORIES

- Sturdy Smartphone Cases: From vibrant patterns to sleek designs, pick what reflects your style!
- Wireless Earbuds: Indulge in clear sound and comfort that's easy on your ears.
- Portable Power Banks: No more low-battery notifications on your trips.
- Scratch-Proof Screen Protectors: Relax. We've got your screen covered.
- High-Speed Charging Cables: Because time is essential!
- Universal Car Mounts: Because navigation should be hands-free.

- Modern Phones
- High Tech
- Top Accessories
- Shop Now
- Contact Us

READY TO SHOP?

Start exploring now and get your hands on the future of handhelds!

View Catalog

NEWSLETTER SIGNUP

name@email.com

Subscribe

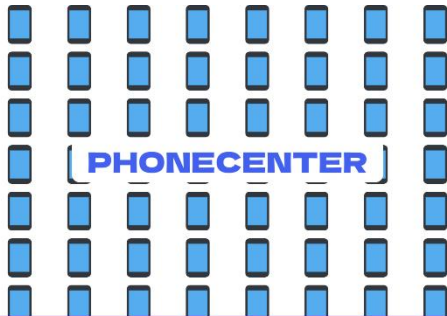
QUERIES CORNER

Do your products come with warranties? Absolutely, all of our products include a 1-year manufacturer's warranty.

What are the shipping charges? We offer free shipping on all orders.

© PhoneCenter 2024. All rights reserved. Generated On: August 7, 2024

Projects	
Launch	2024
Expansion	2025
Upgrade	2026
Anniversary	2027
Innovation	2028



PHONECENTER

Welcome to the Tech Paradise!

At PhoneCenter, we breathe life into your desires for the latest technological fashions. Are you tired of browsing through countless stores to find your perfect match? We have good news for you! PhoneCenter has a vast collection of devices that will leave you drooling for more.

From sophisticated smartphones, versatile tablets, to essential accessories, all of your tech dreams come true here. We believe the classics are always in, (you guessed it right), straight from our monochrome fairy tale. Let's paint the town black and white!

Smartphones

Latest models, sleek design under your fingertips

Tablets

Divide tasks, for work and play

Accessories

Let it all make a statement

Monochrome

Simple elegance in black, white and silver



Green Tech

Make a conscious choice to choose sustainable tech. Our eco-friendly tech products are here to pave the way for a greener future.



Urban Tech

Capture the urban jungle with stunning tech products. Unleash the power of technology and conquer the world from your fingertips.



Chic Tech

We believe in showing off your tech in style. Explore our exclusive designer tech gadgets that make a great style statement.



Empower Tech

Technology empowers us to push the boundaries. Our premium devices are here to empower you in achieving bigger and greater things.

FAQs

Do you ship internationally?
Absolutely, we ship across the globe. Tech thrives everywhere, we've got you covered.

What's our return policy?
At PhoneCenter, customer satisfaction is our priority. We have a 30-day return policy to ensure you're absolutely thrilled with our products.

Why choose PhoneCenter?
We offer an extensive range of quality products and an effortless shopping experience. Our team is here to make PhoneCenter your go-to tech store.

Products
Smartphones
Tablets
Accessories

Support
Shipping
Returns
Warranty

Company
About
Careers
Contact

© 2024 PhoneCenter



Welcome to PhoneCenter

Your home for tech gear

Get the hottest deals delivered straight to your inbox

[Name](#)

[Subscribe](#)



A wide range of smartphones and tablets

From the latest models to enduring classics, we've got the technology you need.



High-quality durable accessories

Don't limit to one, we'll give you a range of accessories. From protection cases to home security, we've got you covered.

Standard Plan

\$19.99

- ✓ Free shipping
- ✓ 24/7 support
- ✓ Lifetime updates
- ✓ Lifetime warranty

[View Details](#)

Premium Plan

\$29.99

- ✓ Priority support
- ✓ Free repairs
- ✓ Gift packaging

[View Details](#)

Elite Plan

\$39.99

- ✓ Unlimited access
- ✓ Premium support
- ✓ Free gift
- ✓ VIP status

[View Details](#)

Navigating the tech jungle?

Questions on your mind?

What is the return policy?
Please check our dedicated page for return policy.

How fast is the shipping?
It's faster than light. We'll assist.

What's PhoneCenter's warranty policy?
We've got you covered. Our warranty lasts one year.

Which payment methods are accepted?
We accept all major credit cards, PayPal, and Bitcoin.



© 2024 PhoneCenter. All Rights Reserved.
Created on: Wednesday, August 1, 2024



WELCOME

Home Menu About



Home About Contact

Welcome

Embark on an exciting and mouthwatering journey across the Great Wall of Flavours with Wok Chinese, your new go-to for all your Chinese food cravings!

Feast Beyond Delight

Prepare your taste buds for a journey through the tantalizing flavours of the Orient. At Wok Chinese, we perfectly curate the most exotic meals to satiate your cravings.

200 Menu Items 50 Drinks 24 Open Hours





It's an absolute delight for my taste buds!

Michael Johnson



The best Chinese in town, hands down!

Emily Reynolds



Never fails to impress me, highly recommended!

George Martin



Driven by Passion

Our story began as a humble endeavor which now stands proudly as the hotspot for the best Chinese cuisine in town.

We didn't just concoct meals, we created experiences. A fusion of traditional recipes and contemporary tastes.

Come, let us take you on a gastronomic adventure of a lifetime.



Feeling Hungry? Dive into our delicious menu right now!

[View Menu](#) [Contact Us](#)

Company Menu Contact

About Food Location

Blog Drinks Feedback

Career Specials Support

© 2024 Wok Chinese

Our Special Menu



Noodles

Slurp up our hot and spicy noodles.



Fao

Soft, fluffy, flavor explosion.

Tea

Sip on our fragrant tea varieties.

Dumplings

Juicy pockets of joy.

Our Chefs

Meet the culinary masterminds behind your new favourite Chinese dishes!

FRED WANG
Head Chef

NEIL CHENG
Sous Chef

LEO LI
Pastry Chef

ETHEL KING
Cakes Chef

Our Story

Founded by two best friends with a mutual love for Chinese cuisine and a dream to bring authentic Chinese Flavours right to your doorstep, Wok Chinese is your passport to the heart of Beijing without ever leaving the comfort of your home. Their journey began in a quaint little streetfront in the heart of Toronto, from humble beginnings, it has culminated in this explosion of gastronomic delights - from juicy, succulentish dim sum to fragrant, tea eggs - that you see today before you.



Ready for a culinary adventure? Hop onto the Wok wagon today!

[Order Now](#) [View Menu](#)

Company FAQ Help

About FAQ Privacy

Blog Support Terms

Contact Feedback Refund

© 2024, Wok Chinese

CarFix-It

Revamp your car yourself

Get Started

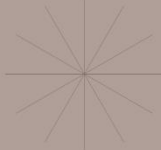


Discover the Mechanic Within

Unleash the hidden car aficionado in you! With CarFix-It, you don't have to be a car expert to repair, maintain, and even modify your own car.

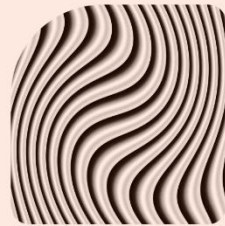
Say goodbye to costly mechanic's bills, nebulous repair terms, and the apprehension of not knowing what's happening under the hood.

Our guides are specifically designed to be devilishly simple, audaciously detailed, and unforgivingly on-point. Exciting, isn't it?



Great range of car spare parts and tools

Pump up the jam with our robust inventory of top-notch car spare parts and tools, all designed to make your car-fixing journey a breeze.



Save more with self-repair

Learn, repair, and save tons of cash. Think of it as a win-win-win situation.

Beginner's Support
\$9.99

- ✓ Basic Tools
- ✓ Essential Parts
- ✓ Repair Manual
- ✓ 24/7 Support

Own It

Advanced Overhaul
\$19.99

- ✓ Premium Tools
- ✓ Quality Spare Parts
- ✓ Detailed Guide
- ✓ Priority Support

Get Dirty

Master Mechanic
\$29.99

- ✓ Pro Tools
- ✓ Luxury Parts
- ✓ Comprehensive Manual
- ✓ Dedicated Support

Master It

START NOW!

You're only a step away from an exciting journey of car repairs and maintenance. Sign up and let's take the wheel together. Kick those car blues, you've got this!

name@email.com

Subscribe

About
Us
Mission
Success

Shop
Parts
Tools
Manuals

Support
Contact
FAQ
Policies

Copyright © 2024 by CarFix-It



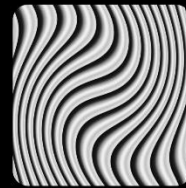
Home

Shop

CARFIXIT

Gear Up

Hop on our one-stop solution platform and master the art of transforming your rumbling pile of bolts back to its roaring glory! Don't miss the joy of a smooth, problem-free ride again!



Fix it Yourself

Take control of your ride. We empower you with step-by-step guides, troubleshooting tips, and tutorials.

Parts and Tools

Equip every inch of your back with genuine auto parts and quality tools.



Basic DIY Kit

\$59.99

- ✓ Spare Parts
- ✓ Basic Tools
- ✓ Test Guides
- ✓ Email Support

Get Started

Advanced DIY Kit

\$99.99

- ✓ Auto parts
- ✓ Premium Tools
- ✓ Test Guides
- ✓ 24/7 support

Buy Now

Master DIY Kit

\$149.99

- ✓ All Components
- ✓ Advanced Tools
- ✓ User-Workshop
- ✓ Priority support

Purchase

Got questions? We've answers.

What if I get stuck?

Our 24/7 customer support has got your back with expert help at your fingertips.

What about shipping?

Absolutely! We have catering to our customer worldwide. We're thrilled to ship internationally.

Are these parts original?

Absolutely! We believe in no compromise on quality. All our parts are professionally verified and guaranteed original.

Company
About
Careers
Press

Support
Help
Contact
FAQs

Legal
Privacy
Terms
Cookies



© 2024, CarFix

CarFix

REVAMP YOUR RIDE, UPGRADE LIFE

Shop Now



DIVE INTO DIY CAR REPAIR

Cars can be cantankerous, opinionated companions. Yet, with the right wrench and a dollop of spirit, the toughest car problems can be solved. Welcome to CarFix®, your trusted aid in vehicular adventures.

100

Tutorial Videos

3000

Satisfied Users

500

Quality Parts



Engine Parts
Your engine, our expertise



Body Parts
Crash? Consider it fixed

Electricals
Keep your spark alive

Interior Parts
Comfort meets class

Wheels and Tires
Grip every road

Tools
Crafted for quality

SHOP NOW

Explore the labyrinth of automotive repair. We have everything you need at our place.

Shop Now

Our problems used to scare me. CarFix® made it ridiculously fun.

Mario Blake

The quality of their tools and parts is unmatched.

Samantha Hunter

DIY has never been easier, all thanks to CarFix.

Ash Patel

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Are your parts authentic and high quality?
Absolutely! Only the best for our customers.

What if I have no prior repair knowledge?
Our easy-to-follow tutorials will guide you.

What if a part does not fit?
We have a return policy for such scenarios.

Are your tools safe to use?
Yes, safety is our priority.

Company
About Us
Jobs
Press

Support
Help & FAQ
Shipping & Returns
Contact Us

Legal
Privacy Policy
Terms of Use
Dispute Resolution



©2024 by CarFix®



Feast Your Eyes, Fill Your Stomach!

Unleash your taste buds on our dazzling variety of authentic Chinese dishes. Delicious culinary delights from the four corners of China await you. Get ready to indulge!

From sizzling Szechuan to comforting Cantonese, every dish is a tribute to China's rich culinary heritage. Prepared with love and served with a dash of excitement.

