

STUDI FAKTOR *USABILITY* PADA DESAIN *LAYOUT* *WEBSITE BERITA MOBILE* INDONESIA

Abdurrahman Sidik¹⁾, Hafiz Aziz Ahmad²⁾, Andar Bagus Sriwarno³⁾

¹⁾Magister Desain Institut Teknologi Bandung

²⁾Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung

³⁾Desain Produk Institut Teknologi Bandung

Jl Ganesha No.10, Cobleng, Kota Bandung, Jawa Barat 40132

Email : abdurrahmansidik30@gmail.com¹⁾, hafiz@dkv.itb.ac.id²⁾, andarbugs@fsrd.itb.ac.id³⁾

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan banyak pengaruh dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah cara untuk mendapatkan informasi dengan mengakses website berita mobile yang menyajikan informasi terkini. Namun, banyak pembaca yang belum merasa nyaman untuk membaca berita pada website berita mobile karena desain layout yang kurang memadai. Dengan demikian, fungsi usability dari website tersebut belum dapat terpenuhi dengan baik. Penelitian ini berusaha untuk memberikan rekomendasi desain layout, yang meliputi image, typography, color, advertisement, dan navigation & grid, yang bisa diterapkan website berita mobile agar tampilan website tersebut membuat pembaca nyaman dalam membaca berita.

Penelitian ini mengkombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif (mixed method), dengan pengambilan data kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan dalam satu waktu. Data kuantitatif pada penelitian ini adalah hasil kuesioner yang diberikan kepada sampel yang dipilih secara acak. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil analisis terhadap desain layout halaman utama dan halaman isi website berita mobile. Dari hasil analisis kuantitatif dan kualitatif yang telah didapatkan, kemudian dilakukan penggabungan data, untuk mendapatkan rekomendasi yang sesuai yang dapat diterapkan pada website berita mobile. Rekomendasi tersebut meliputi jumlah dan ukuran image yang bisa diterapkan, penggunaan ukuran dan jenis font yang sesuai, penggunaan warna pada tema, dan peletakkan iklan pada area halaman utama dan halaman isi.

Kata kunci: website berita mobile, desain layout, usability.

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyebabkan sejumlah pengaruh dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah penggunaan internet. Internet mengubah pola interaksi manusia yang terlibat di dalamnya, serta mengubah cara seseorang memperoleh informasi. Menurut WeAreSocial, perusahaan agensi sosial marketing di Singapura, 3,6

milyar dari total 7,2 milyar populasi dunia adalah pengguna *mobile*. Dari 3,6 milyar pengguna *mobile*, 3 milyarnya adalah pengguna aktif internet global [1]. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerjasama dengan PusKaKom UI juga menambahkan bahwa pengguna Internet paling aktif di Indonesia terbagi menjadi dua kategori usia, yaitu usia 18-25 tahun (usia remaja) dan 26-35 tahun (usia dewasa), dengan masing-masing persentase sebesar 49.0% dan 33.8% [2].

Saat ini banyak sekali *website mobile* yang menyajikan beragam informasi, salah satunya adalah *website* berita. Namun, banyak di antara *website* berita tersebut yang tidak dapat memenuhi tujuan awal kenapa *website* tersebut dibuat dan bahkan banyak yang mengecewakan pengguna yang mengaksesnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *User Interface Engineering, Inc.*, diketahui bahwa 60% waktu terbuang karena orang tidak bisa menemukan informasi yang ingin didapatnya pada suatu *website* dan hal ini berdampak pada penurunan produktivitas, meningkatkan frustrasi dan bentuk kerugian lainnya [3]. Berdasarkan fakta tersebut, pengguna umumnya memberikan penilaian subjektif bahwa *website* berita *mobile* tersebut sudah tidak pantas untuk dikunjungi lagi. Jika hal ini terjadi kepada banyak pembaca, maka sudah dapat dipastikan bahwa *website* berita tersebut akan ditinggalkan banyak orang sehingga akan berakibat gagalnya pencapaian tujuan awal pembuatan *website* berita *mobile* itu sendiri.

Terdapat dua sudut pandang utama untuk menentukan baik buruknya sebuah desain *website*. Menurut Beard, *website* harus memperhatikan dua aspek, yaitu estetika dan *usability* [4]. Estetika berfokus pada semua nilai seni dan daya tarik visual pada *website*, salah satunya adalah elemen desain *layout*. Sedangkan *usability* berfokus pada fungsi, keefektifan penyajian informasi dan efisiensi. Nielsen menyebutkan ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam membangun *usability website*, yaitu *user efficiency* (efisiensi pengguna), *user errors* (kesalahan pengguna), dan *user satisfaction* (kepuasan pengguna) [5]. Agar suatu *website* menjadi efektif, efisien dan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, maka *website* tersebut harus dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk

menyelesaikan aktivitasnya pada *website* tersebut sebaik mungkin.

Desain *layout* yang menarik tidak menjamin kemudahan pengguna untuk mengakses dan memperoleh informasi. Setiap perusahaan surat kabar *online* pasti sangat mengharapkan bahwa *website* berita *mobile* yang ia sajikan dapat diterima oleh masyarakat. Sikap kepuasan pengguna terhadap desain *layout website* berita *mobile* menjadi salah satu tolak ukur untuk dapat mengembangkan bagaimana desain *layout website* berita *mobile* yang efektif. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh aspek desain *layout* yang meliputi *image*, *typography*, *color*, *advertisement*, dan *navigation & grid* terhadap *usability* yang diukur berdasarkan parameter efisiensi, kepuasan (*satisfaction*) dan kesalahan pengguna (*errors*). Rekomendasi rancangan desain *layout website* berita *mobile* di Indonesia merupakan hasil akhir dari penelitian ini.

Rumusan Masalah

Untuk memudahkan mendapatkan pemahaman mengenai permasalahan utama yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka permasalahan utama penelitian ini adalah: Seberapa besar pengaruh aspek desain *layout website* berita *mobile* di Indonesia terhadap kerangka *usability*?

Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh aspek desain *layout* yang meliputi *image*, *typography*, *color*, *advertisement*, dan *navigation & grid* pada *website* berita *mobile* di Indonesia terhadap kerangka *usability*.
2. Membuat rekomendasi strategi-strategi dalam mendesain *layout website* berita *mobile* yang baik dan efektif.

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mixed method*). Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif [6]. Penelitian ini menggunakan strategi konkuren. Peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif dalam satu waktu (konkuren), kemudian membandingkan kedua hasil analisis data tersebut untuk mengetahui apakah ada konvergensi, perbedaan-perbedaan, atau beberapa kombinasi. Pencampuran tersebut dilakukan dengan melebur dua data penelitian menjadi satu atau dengan mengintegrasikan atau mengkomparasikan hasil-hasil kedua data tersebut.

Data kuantitatif pada penelitian ini adalah hasil kuesioner yang diberikan kepada sampel yang dipilih secara acak. Sampel yang dipilih merupakan pengguna aktif internet yang biasa mendapatkan informasi melalui *website* berita *mobile* melalui *smartphone*. Menurut

Phone Scoop [7] *smartphone* memiliki ukuran layar dari 2,45 inch hingga 5,2 inch.

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil analisis terhadap desain *layout* halaman utama dan halaman isi *website* berita *mobile*. *Website* berita *mobile* yang dipilih sebagai objek penelitian ini adalah *website* Detik *mobile*. Ada beberapa alasan yang membuat peneliti memilih *website* detik *mobile* sebagai objek pada penelitian ini, yaitu (1) detik *mobile* adalah portal *website* terpopuler yang berisi berita dan artikel terkini di Indonesia, (2) detik *mobile* adalah pelopor *website* berita *mobile* dan tertua di Indonesia, (3) detik *mobile* memiliki target audiens yang luas, dan (4) detik *mobile* sangat memperhatikan tampilan desain *websitenya*, hingga kini Detik *mobile* sudah tiga kali berganti desain *layout* yaitu pada tahun 2005, 2010, dan 2012.

Kedua data tersebut kemudian digabungkan untuk mendapatkan rekomendasi mengenai perancangan desain *layout* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan *usability* pada *website* berita *mobile* di Indonesia.

Tinjauan Pustaka

Desain antarmuka (*interface design*) adalah tentang bagaimana seseorang dapat terlibat dengan perangkat teknologi digital yang ia gunakan dan bagaimana perangkat teknologi digital tersebut menjalankan perintah yang disuruh oleh pengguna [8]. Desain antarmuka merupakan sebuah perantara agar komunikasi dengan perangkat teknologi digital dapat berjalan dengan baik. Untuk mewujudkannya diperlukan desain *layout*. Desain *layout* adalah dimana dan bagaimana sebuah fitur, kontrol, dan konten diletakkan. Desain *layout* memberikan struktur pada elemen-elemen desain lainnya agar dapat tertata rapi. Saffer menjelaskan bahwa terdapat lima elemen desain *layout* yang membangun desain antarmuka pada sebuah *website mobile*, yaitu (1) *image*, (2) *typography*, (3) *color*, (4) *advertisement*, dan (5) *navigation & grid* [9]. *Image* meliputi foto dan ilustrasi yang mewakili isi konten *website*. Kesesuaian *image* terhadap konten *website* membuat pengguna percaya bahwa isi *website* tersebut benar. *Typography* meliputi kegiatan memilih huruf, menentukan ukuran yang tepat, dan bagaimana sebuah teks dapat dibaca dengan mudah. *Color* berguna untuk membangun satu kesatuan (*unity*) tema pada *website* dan penanda pada konten yang penting. *Advertisement* adalah iklan yang ditampilkan pada *website*. *Navigation* sebagai pengatur penempatan elemen-elemen desain pada *website*. Sedangkan *grid* adalah garis-garis yang tak terlihat yang membantu desainer untuk mengorganisasi sebuah informasi menjadi sebuah pola yang jelas.

Usability sangat penting untuk menentukan kesuksesan sebuah desain. Menurut Nielsen, *usability* adalah perangkat untuk menilai kualitas dan kemudahan sebuah tampilan pada desain [5]. Kata *usability* juga mengacu pada metode untuk meningkatkan kemudahan dalam

penggunaan selama proses desain *website mobile*. Sebuah *website* memiliki tingkat *usability* yang tinggi apabila pengguna bisa menemukan atau memperoleh apa yang mereka butuhkan. Nielsen menyebutkan beberapa kriteria yang membangun *usability website* adalah (1) *efficiency*, (2) *errors*, dan (3) *satisfaction* [5]. *Efficiency* berkaitan dengan waktu dan kecepatan pengguna menemukan informasi yang ingin ia cari. *Errors* adalah kesalahan yang dilakukan pengguna saat mengakses sebuah *website*. Semakin kecil kesalahan yang dibuat oleh pengguna ketika mengakses sebuah *website* maka semakin besar *usability* yang telah dicapai. Sedangkan *satisfaction* berkaitan dengan kenyamanan saat mengakses dan mencari informasi.

2. Pembahasan

Uji korelasi dilakukan untuk mengolah data kuantitatif pada penelitian ini. Uji korelasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel X (desain *layout*) dengan variabel Y (*usability*) pada *website Detik mobile*. Pada variabel desain *layout* terdapat lima sub variabel yang akan diteliti yaitu *image* (X1), *typography* (X2), *colour* (X3), *advertisement* (X4), dan *navigation & grid* (X5). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kemungkinan adanya kesalahan sebesar 5%. Uji hipotesis korelasi sebagai berikut:

- $H_0 : \rho = 0$ tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y
 $H_1 : \rho \neq 0$ ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y

Hasil uji korelasi menunjukkan terdapat tiga aspek desain *layout* yang berpengaruh secara signifikan terhadap *usability*, yaitu *image*, *typography*, dan *navigation & grid*. Namun, untuk dua aspek lainnya, yaitu *color* dan *advertisement*, menunjukkan hasil korelasi yang tidak signifikan. Penjelasan mengenai nilai signifikansi dan nilai koefisien korelasi dari uji korelasi antara variabel X dan variabel Y akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Korelasi

Aspek Korelasi	Nilai Signifikansi	Koefisien Korelasi
<i>Image</i> terhadap <i>usability</i>	0,004	0,289
<i>Typography</i> terhadap <i>usability</i>	0,000	0,496
<i>Color</i> terhadap <i>usability</i>	0,181	0,075
<i>Advertisement</i> terhadap <i>usability</i>	0,164	0,142
<i>Navigation & grid</i> terhadap <i>usability</i>	0,000	0,474

Selain itu, koefisien determinasi (R Square) yang di peroleh pada penelitian ini adalah sebesar 0,382. Hasil

tersebut menjelaskan bahwa kemampuan variabel independent dalam menjelaskan varians dari variabel terikatnya adalah sebesar 38,2%. Dengan demikian sebanyak 38,2% dari perubahan yang terjadi pada variabel *usability* dapat dijelaskan oleh perubahan dalam variabel *layout*, dengan sub variabelnya yaitu *image*, *typography*, *advertisement*, *color*, *navigation & grid*. Sedangkan 61,8% perubahan yang terjadi pada variabel *usability* dapat dijelaskan oleh faktor lainnya.

Selain itu, analisis uji-F dan uji-T juga dilakukan pada penelitian ini. Hasil analisis Uji-F menunjukkan bahwa *image*, *typography*, *color*, *advertisement*, *navigation & grid*, secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *usability* pada *website berita mobil* karena nilai probabilitasnya adalah sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05. Sedangkan untuk hasil analisis uji-T menunjukkan bahwa *image*, *typography*, dan *navigation & grid* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap *usability*. Sedangkan untuk *color* dan *advertisement* tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Berikut penjelasan mengenai nilai signifikansi hasil analisis uji-T yang dijelaskan melalui tabel 2:

Tabel 2. Hasil Analisis Uji-T

Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error		
1 (Constant)	-.828	1.864	-.444	.658
<i>Image</i>	.147	.070	2.091	.039
<i>Typography</i>	.437	.106	4.135	.000
<i>Color</i>	.039	.117	.335	.738
<i>Advertisement</i>	.180	.115	1.562	.122
<i>Navigation & grid</i>	.271	.104	2.598	.011

Dari hasil analisis Uji-T di atas persamaan linier berganda juga dapat dibuat. Persamaan tersebut adalah:

$$Y = -0,828 + 0,147 X_1 + 0,437X_2 + 0,038X_3 + 0,180X_4 + 0,271X_5$$

Dimana:

- Y = *Usability*
 X1 = *Image*
 X2 = *Typography*
 X3 = *Color*
 X4 = *Advertisement*
 X5 = *Navigation & grid*

Dari persamaan linier berganda di atas, dapat dilihat bahwa aspek *typography* memiliki nilai koefisien yang paling tinggi, yaitu sebesar 0,437. Hal ini menunjukkan bahwa *typography* memiliki pengaruh paling tinggi terhadap *usability*. Perancangan *typography* pada *website* berita adalah seperti pemilihan jenis dan ukuran *font*. Jika tidak diimbangi dengan perancangan desain *typography*, konten berita yang menarik sekali pun tidak dapat memenuhi kebutuhan pembaca untuk memperoleh informasi.

Pada *website* berita *mobile* sangat banyak terdapat elemen visual, salah satunya adalah *image*. *Image* adalah elemen penting untuk menarik perhatian pembaca khususnya ketika memilih berita. Pada uji analisis korelasi diperoleh hasil bahwa *image* berkorelasi signifikan terhadap *usability* pada desain *layout website* berita *mobile*. Peletakkan *image* pada *website* berita harus tetap diatur agar tidak membuat halaman utama menjadi penuh dengan elemen-elemen desain. Pada halaman utama *image* yang ditampilkan sebaiknya tidak perlu terlalu banyak, cukup untuk menampilkan *image* pada berita yang sedang populer. Selain itu, *image* yang ditampilkan pada halaman isi berita sebaiknya menggunakan *aspect ratio* 4:3 agar *image* tersebut dapat terlihat dengan jelas. Penerapan *image* yang bergerak juga harus dihindari karena dapat mengganggu konsentrasi pembaca ketika memilih berita. Hal tersebut dilakukan agar *image* dapat terlihat dengan jelas, sehingga pesan yang ingin disampaikan penulis berita dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

Pada aspek *typography*, uji analisis korelasi menunjukkan hasil bahwa *typography* berkorelasi signifikan terhadap *usability* pada desain *layout website* berita *mobile*. *Typography* memberikan pengaruh paling besar terhadap *usability* dibandingkan variabel desain *layout* lainnya. *Website* berita *mobile* menggunakan *responsive website* pada tampilannya, sehingga ukuran *font* dapat berubah-ubah menyesuaikan ukuran layar *smartphone* yang digunakan untuk mengakses *website* tersebut. Besar kecilnya *font* sangat menentukan baik atau tidaknya *usability* sebuah *website* berita. Jika terlalu kecil maka pengguna tidak dapat membaca dengan jelas. Namun, apabila terlalu besar maka konten teks yang disajikan menjadi terlalu banyak memakan tempat. Untuk ukuran *font* pada teks berita dapat menggunakan ukuran 6-10 *point* agar konten dapat terbaca dengan jelas. Sedangkan untuk pemilihan jenis *font*, tidak ada aturan khusus yang mewajibkan penggunaan jenis *font serif* ataupun *sans-serif*. Kedua jenis *font* tersebut dapat digunakan menyesuaikan dengan konsep *website* berita *mobile*. Menurut Rustan, *serif* membuat sebuah huruf menjadi khusus dan berbeda dengan huruf lainnya, sehingga otak lebih mudah mengenali setiap huruf. Sedangkan *sans-serif* digunakan pada tulisan yang menggunakan teks sedikit dengan tujuan untuk dapat dibaca secara cepat. Untuk itu, apabila *website* berita *mobile* ingin menampilkan konten teks yang lebih banyak, maka disarankan untuk menggunakan *font serif* seperti *Times New Roman*, *Garamond*, atau *Bodoni MT*. Namun, jika konten teks yang ditampilkan lebih sedikit, maka disarankan untuk menggunakan *font sans-serif* seperti *Helvetica*, *Arial*, atau *Tahoma*.

Pada uji analisis korelasi, *color* menunjukkan adanya korelasi yang sangat rendah. Namun, *color* dapat digunakan untuk membangun tema dan keserasian pada setiap halaman. Penerapan warna yang berbeda pada setiap halaman yang berbeda rubrik tidak perlu dilakukan, walaupun untuk bertujuan membedakan

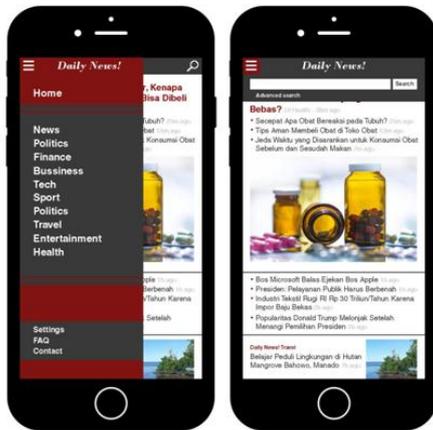
rubrik yang satu dengan lainnya. Hal tersebut dilakukan agar pembaca tidak merasa telah meninggalkan *website* berita yang sedang dibacanya ketika beralih ke halaman isi berita rubrik lain. *Color* memiliki fungsi untuk menyatukan setiap halaman *website (unity)* dan untuk menampilkan identitas *website* berita tersebut.



Gambar 1. Rekomendasi peletakan *image*, *typography*, dan *color* pada halaman utama (atas) dan halaman isi (bawah) *website* berita *mobile*.

Navigation meliputi penempatan tombol dan *icon*, serta fasilitas pencarian (*search box*). Sedangkan *grid* meliputi penyusunan tata letak konten, seperti kategori rubrik, judul berita, gambar, dan teks. Keduanya memiliki peran yang sangat penting. *Navigation & grid* yang teratur dapat menciptakan *flow* pada pengguna, yaitu alur ketika membuka sebuah *website*. *Flow* meliputi kegiatan dari pertama menuliskan *url website*, memilih konten, hingga mendapatkan informasi yang hendak dicari. Pada penelitian ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa *navigation & grid* berpengaruh signifikan terhadap *usability website* berita *mobile*. Agar halaman utama dan halaman isi terlihat lebih harmonis dan tidak penuh dengan konten, tombol yang jarang digunakan oleh pembaca dapat disembunyikan di dalam menu. Peletakkan berita juga harus diatur untuk membangun urutan (*sequence*) prioritas pada *website* berita. Dengan adanya *sequence* akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya. *Sequence* dapat

dicapai dengan adanya penekanan (*emphasis*). *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara, salah satunya dengan memberi ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen desain *layout* lainnya, warna yang kontras, dan meletakkannya pada posisi strategis.



Gambar 2. Rekomendasi perancangan navigation pada halaman utama website berita mobile.

Website berita mobile memiliki sirkulasi pembaruan informasi yang paling cepat diantara website lainnya. Untuk mendesain begitu banyak informasi, website berita biasanya telah memiliki *grid template* untuk menempatkan berita-berita dan iklan secara cepat. Website berita mobile disarankan menggunakan *grid mostly fluid*. Grid jenis ini membagi konten menjadi tiga bagian sesuai dengan keterbaruan dan keterpopuleran berita. Berita yang paling baru dan populer berada di bagian atas, sedangkan untuk bagian tengah dan bawah berisi berita ringan. Selain merancang desain *layout* dengan tampilan *portrait*, website berita mobile juga perlu memperhatikan desain *layout* dengan tampilan *landscape*.

Halaman utama adalah tempat yang paling efektif untuk menampilkan iklan. Sehingga terkadang website berita menampilkan banyak iklan pada halaman utama websitenya untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa iklan tidak berpengaruh signifikan terhadap *usability website berita mobile*. Walaupun begitu, iklan sebaiknya ditampilkan statis dan tidak bergerak agar tidak mengganggu konsentrasi pembaca ketika membaca berita.



Gambar 4. Rekomendasi peletakan iklan pada halaman utama (atas) dan halaman isi (bawah) website berita mobile.

3. Kesimpulan

Sebuah website berita sering kali tak mampu memenuhi kebutuhan pembaca dalam memperoleh informasi. Hal tersebut disebabkan karena pola pikir perancang website yang hanya menekankan pada konten berita. Konten berita memang merupakan produk yang dijual oleh sebuah website berita, namun akan menjadi tidak seimbang dan mengecewakan pembaca apabila website berita tidak memperhatikan desain *layout* yang disajikan.

Rancangan desain *layout* pada website berita mobile merupakan salah satu aspek terpenting yang perlu diperhatikan agar fungsi *usability website* dapat tercapai dengan baik. Jika *usability* tidak terpenuhi maka dapat dikatakan bahwa website tersebut tidak mampu memenuhi fungsi dasarnya sebagai pemberi informasi. Berdasarkan hasil penelitian, desain *layout* berpengaruh sebesar 38,2% terhadap *usability*. Angka tersebut dapat dikatakan cukup tinggi jika menelaah lebih lanjut faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi website berita mobile.

Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat tiga aspek desain *layout* yang paling tinggi nilainya, yaitu *image*, *typography*, dan *navigation & grid*. Dengan

demikian, desainer *layout website* berita *mobile* harus memberikan perhatian lebih terhadap tiga aspek tersebut. Untuk dapat mewakili isi berita dengan baik, ukuran *image* yang diterapkan pada halaman utama dan halaman isi harus sesuai, tidak terlalu besar karena dapat mendominasi halaman dan tidak terlalu kecil karena akan menyulitkan pembaca untuk melihatnya. Jumlah *image* tidak perlu terlalu banyak karena dapat mengganggu konsentrasi pembaca. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, konten berita merupakan produk yang dijual dari sebuah *website* berita, untuk itu penyajian teks pada *website* berita harus diperhatikan. Dengan ukuran layar *smartphone* yang tidak terlalu besar, ukuran dan jenis *font* harus disesuaikan agar dapat terlihat jelas. Walaupun *color* dan *advertisement* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *usability*, perancang *layout* harus juga memperhatikan pemilihan *color* dan peletakan *advertisement* agar tercipta keharmonisan dari kelima aspek desain *layout* tersebut.

Andar Bagus Sriwarno, memperoleh gelar Sarjana Desain Produk (S.Sn), Program Studi Desain Produk Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 1995. Memperoleh gelar Magister Desain (M.Sn), Program Studi Magister Desain Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 2001. Memperoleh gelar Doctor of Philosophy (Ph.D) di bidang Sains dan Teknologi di Chiba University Jepang, lulus tahun 2008. Saat ini menjadi Dosen di Institut Teknologi Bandung.

Daftar Pustaka

- [1] K. Simon. (2015, January 21). *Digital, Social & Mobile Worldwide In 2015*. [Online]. Available: <http://wearesocial.com/uk/special-reports/digital-social-mobile-worldwide-2015>.
- [2] APJII. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. [Online]. Available: <https://www.apjii.or.id/content/read/39/27/profil-pengguna-internet-indonesia-2014>.
- [3] D. Saffer. *Designing For Interaction: Creating Innovative Applications And Devices*, California: New Riders, 2007.
- [4] J. Beard. *The Principles of Beautiful Web Design*, Canada: Site Point, 2010.
- [5] J. Nielsen. *Usability 101: Introduction to Usability*, 2012.
- [6] J. W. Creswell. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- [7] Phone Scoop. (2016). Database of *Mobile* Phone Information. [Online]. Available: <http://www.phonescoop.com/glossary/term.php?gid=131>.
- [8] J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp. *Interaction design: Beyond human-computer interaction*, New York: John Wiley & Sons, Inc, 2002.
- [9] D. Saffer. *Designing For Interaction: Creating Innovative Applications And Devices*, California: New Riders, 2007, pp. 127-167.
- [10] S. Rustan. *Layout: Dasar Dan Penerapannya*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

Biodata Penulis

Abdurrahman Sidik, memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn), Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang, lulus tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis kemudian melanjutkan studi Magister Desain Institut Teknologi Bandung hingga sekarang.

Hafiz Aziz Ahmad, memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn), Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 1997. Memperoleh gelar Master of Design (M.Des) di bidang Animasi di Woosong University, Republik Korea, lulus tahun 2008. Memperoleh gelar Doctor of Philosophy (Ph.D) di bidang Psikologi Desain di Chiba University Jepang. Saat ini menjadi Dosen di Institut Teknologi Bandung.