

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan teori-teori yang terkait dengan judul penelitian yang diangkat. Data – data diambil dari referensi buku dan juga internet yang berguna dalam memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam pembuatan Web Desain Sebagai Media Promosi PT. Empat Putra Mandiri.

3.1 Media Promosi

Media menjadi alat promosi yang sangat penting, khususnya bagi perusahaan yang memproduksi barang atau jasa yang ditujukan kepada masyarakat luas. Selain itu media promosi juga dapat digunakan untuk menciptakan citra merek dan daya tarik bagi suatu perusahaan atau merek. Hal ini menjadi sangat penting khususnya bagi produk yang sulit dibedakan dari segi kualitas maupun fungsinya dengan kompetitornya. Perusahaan harus dapat memanfaatkan media promosi untuk memposisikan produknya di mata konsumen.

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar foto (Pujiriyanto, 2005:15), secara garis besar media dapat dikelompokkan menjadi lima macam :

- a. Media cetak/visual (*printed material*), contohnya: poster (dalam dan luar), stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (*folder*), selebaran (*leaflet*), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.

- b. Media luar ruangan (*outdoor*), contohnya: spanduk (*banner*), papan nama, umbul-umbul, neon-box, neon-sign, billboard, baliho, mobile box.
- c. Media elektronik (*electronic*), contohnya: radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
- d. Tempat pajang (*display*), contohnya: etalase (*window display*), point of purchase, desain gantung, floor stand.
- e. Barang-barang kenangan (*special offer*), contohnya: kaos, topi, payung, gelas, aneka souvenir, sajadah, tas dan sebagainya.

3.2 Web

Web atau website merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. (<http://luckybinuntung.blogspot.co.id/2015/07/perkembangan-web.html>)

3.2.1 Sejarah singkat web

Website telah mengalami beberapa perubahan semenjak pertama kali ditemukan pada tahun 1991 oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada awalnya tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja.

Kemudian website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada tanggal 30 april 1993. CERN menyatakan bahwa website dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Pada saat ini pengertian

website sudah masuk ke dalam ranah publik karena sudah bisa digunakan oleh semua orang dimanapun dan kapanpun. (<http://luckybinuntung.blogspot.co.id/2015/07/perkembangan-web.html>).

3.2.2 Fungsi web

Menurut Suyanto (2009:5) situs web memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Fungsi Komunikasi

Situs web yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman web (*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail, form contact, chatting, forum*, dan yang lainnya.

2. Fungsi Informasi

Situs web yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat didownload dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti Shockwave dan Java diyakini sebagai langkah yang tepat, dilengkapi dengan fasilitas yang memberi fungsi informasi seperti *News, Profile, Company, Library, Reference*, dan lain-lain.

3. Fungsi Entertainment

Situs web juga bisa memiliki fungsi entertainment/hiburan. Bila situs web berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi

desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan downloadnya. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah game online, film online, musik online, dan sebagainya.

4. Fungsi Transaksi

Situs web yang satu ini dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran bisa menggunakan kartu kredit, transfer, ataupun dengan membayar secara langsung.

3.2.3 Jenis web

Ada beberapa jenis website yang bisa anda kenali dan dikelompokan berdasarkan fungsi dan tujuannya. yaitu antara lain: (<http://harmonydesain.com>)

1. Search Engine

Search Engine atau mesin pencari adalah jenis website yang khusus mengumpulkan daftar website yang bisa ditemukan di internet dalam database kemudian menampilkan daftar indeks ini berdasarkan kata kunci atau “keywords” yang dicari oleh user. Mayoritas pengguna internet sudah familiar dengan situs search engine untuk mencari informasi yang mereka butuhkan melalui internet. Beberapa contoh search engine antara lain: Google Search, Bing, Yahoo Search dan lain-lain.

2. Web Portal

Web Portal adalah situs yang mengumpulkan dan menyediakan aneka informasi dari berbagai sumber untuk ditampilkan kepada user, jika user tertarik untuk mengetahui informasi yang ada dengan lebih lengkap, user

akan diarahkan ke sumber yang aslinya. Namun pada umumnya web portal tidak hanya menampilkan informasi dari sumber luar, kadang mereka juga menampilkan informasi-informasi dalam website mereka sendiri. Beberapa contoh web portal antara lain :Yahoo, msn, msnbc dan lain-lain.

3. Wiki

Website wiki yang paling terkenal saat ini adalah wikipedia. Website wiki adalah website yang memungkinkan pengunjung untuk ikut menulis dan mengedit artikel yang ada dalam website tersebut dengan mengacu pada peraturan-peraturan tertentu. Masing-masing website wiki memiliki aturan yang berbeda-beda. Biasanya, meskipun semua pengunjung bebas untuk menulis dan mengedit artikel di website ini, namun ada sekelompok orang yang bertugas untuk memeriksa konten yang dimuat apakah layak atau tidak untuk website tersebut. Meskipun website wiki sering menjadi sumber referensi namun tidak semua informasi yang ada dapat dipercaya 100%.

4. Archive Site

Archive site atau situs arsip adalah website yang dibuat untuk mengumpulkan dan menyimpan materi-materi elektronik berupa konten-konten dan halaman-halaman website agar tidak hilang/punah. Contohnya archieve.org.

5. Social Networking / Social Media

Social media termasuk salah satu fenomena yang luar biasa hingga saat ini, khususnya diwakili oleh Facebook. situs social networking atau situs pertemanan online adalah situs yang disediakan bagi para membeinya untuk bertukar informasi dan media elektronik lainnya seperti foto, musik

dan video. Beberapa situs social networking yang terkenal sebelum fenomena Facebook dan Twitter antara lain Multiply, Friendster dan MySpace. Kemudian bermunculan pula Social Media dengan tema-tema yang lebih spesifik seperti social media untuk berbagi lokasi (FourSquare), social media entertainment (GetGlue) dan masih banyak lagi.

6. Forum

Forum termasuk salah satu jenis website yang pernah menjamur di Indonesia. Apalagi sejak fenomena KasKus sebagai forum no 1 dan juga website dengan pengunjung terbanyak di Indonesia. Forum dibuat untuk ajang diskusi dan tukar informasi. Ada yang spesifik ada juga yang bersifat umum, dan dalam forum ini terdapat sub-sub forum berdasarkan kategori-kategori tertentu yang ditetapkan oleh admin. Untuk membangun sebuah forum yang lengkap membutuhkan waktu yang sangat banyak. Untungnya sudah tersedia software-software pembuat forum yang siap pakai, baik yang gratis ataupun berbayar. Software pembuat forum yang terkenal adalah vBulletin, yang digunakan oleh kaskus dan banyak forum-forum internet lainnya. Sedangkan beberapa forum gratisan dan open-source antara lain : yabb, vanilla, SMF, phpbb dan lain-lain. Sedangkan contoh website forum antara lain Kaskus, Modifikasi, detikForum dan lain-lain.

7. Portal Berita dan Informasi

Portal berita dan informasi adalah situs yang memuat berita-berita dan artikel-artikel untuk dibaca pengunjung. Bisa juga berisi opini dan komentar-komentar seputar politik, teknologi dan lain-lain. Situs-situs berita ini seperti layaknya koran, majalah dan buletin online. Konsep dan

karakteristik situs berita berbeda-beda sesuai dengan jenis berita dan target pembacanya. Beberapa contoh situs berita adalah detik, kompas, cosmopolitan dan lain-lain.

8. Social Bookmarking

Social bookmarking adalah situs yang mengijinkan user untuk memasukan informasi atau sumber informasi artikel-artikel tertentu untuk dibaca atau di-rating dan dikomentari oleh user lainnya. Situs jenis ini sering digunakan oleh pemilik situs berita, blog dan situs-situs lainnya untuk mempromosikan konten situs mereka. Beberapa situs social bookmarking yang terkenal adalah Lintas Berita, Digg dan stumbleupon.

9. Media Sharing

Situs ini khusus disediakan bagi user untuk meng-upload media-media elektronik seperti gambar, musik dan video agar dapat dilihat atau di download oleh pengunjung lain. Contohnya adalah Youtube, Flickr, Imageshack dll.

10. Cloud

Situs jenis cloud ini adalah pengembangan dari situs media sharing dimana situs ini memberikan fasilitas penyimpanan file sekaligus berbagi file bagi anggotanya dengan fitur canggih sinkronisasi file, dimana pengguna dapat melakukan sinkronisasi otomatis file-file tertentu di komputer atau gadget mereka dengan cloud server tanpa perlu melakukan upload file manual. Beberapa contoh website cloud antara lain Dropbox, SkyDrive dan GoogleDrive.

11. Company Profile

Company profile biasanya berupa website sederhana untuk menampilkan profil dan produk atau jasa serta portfolio sebuah perusahaan. Website jenis ini hanya untuk memperkenalkan profil perusahaan meskipun juga dapat menjadi alat promosi jika dikelola dengan benar. Selain profil, produk dan portfolio berupa konten teks dan foto atau video, fitur form kontak termasuk yang penting dalam website ini agar pengunjung dapat dengan mudah menghubungi perusahaan pemilik website jika mereka memerlukan produk atau jasa perusahaan tersebut. Namun belakangan ini situs Company Profile semakin berkembang dengan menambahkan fitur-fitur tertentu seperti artikel-artikel terkait, bahkan forum diskusi. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan bisnis melalui dunia maya.

12. Corporate Website

Berbeda dengan company profile, Corporate Website biasanya lebih kompleks atau bisa juga disebut Company Web Portal. Website ini berisi informasi lengkap dari latar belakang hingga kegiatan-kegiatan suatu perusahaan, organisasi atau yayasan sosial baik yang bersifat profitable ataupun non-profit. Informasi-informasi dalam corporate website bisa berupa profile perusahaan/organisasi, latar belakang, visi dan misi, daftar founder dan pengurus, informasi investor dan klien hingga laporan keuangan, afiliasi dan lain-lain serta artikel-artikel dan berita-berita yang terkait dengan kegiatan perusahaan/organisasi tersebut. Contoh corporate website antara lain, Pertamina, General Motors dan lain-lain.

13. Brand Building Website (Branding Website)

Brand Building Website dibuat untuk memperkenalkan serta membangun image sebuah brand. Yang paling menonjol dari website seperti ini adalah konsep untuk menyampaikan pesan sesuai dengan image yang akan dibangun. Fiturnya sangat beragam dan biasanya cukup kompleks seperti animasi, game, video dan fitur-fitur interaktif lainnya. Belakangan Brand Building website juga sering diintegrasikan dengan social media seperti Facebook, Twitter hingga blog. Brand Building website sering dimanfaatkan oleh produk-produk fast moving consumer goods misalnya groseri, soft drinks, snack dan lain-lain.

Sebuah website branding sebaiknya dikelola secara dinamis dan selalu diupdate secara rutin untuk menciptakan “customer engagement”.

14. Online Store

Online store atau toko online sudah jelas peruntukannya adalah untuk menjual barang secara online. Fitur-fitur utama online store adalah katalog produk dengan informasi yang lengkap serta shopping cart, yaitu fitur untuk pengunjung untuk melakukan pemesanan produk secara online. Online store bisa bermacam-macam bentuk dan konsepnya. Fitur-fitur online store juga bisa bermacam-macam disesuaikan dengan budget dan kemudahan yang didapatkan. Baik kemudahan mengelola online store itu sendiri ataupun kemudahan bagi pengunjung untuk memilih dan berbelanja produk. Menjamurnya online store di internet memicu munculnya banyak software open source untuk membangun online store. Dengan software-software open-source, siapa saja dapat membangun online storenya sendiri jika tidak

memiliki budget untuk membayar jasa pembuatan website profesional. Namun membangun online store dengan menggunakan software open source juga bukan hal mudah. Diperlukan waktu untuk menguasai penggunaan software. Belum lagi harus mengerti tentang cara hosting dan mengatur konfigurasi hosting. Dan yang paling penting adalah bagaimana membuat tampilan website open source menjadi menarik dan profesional. Yang sangat disayangkan, banyak jasa pembuatan website yang membangun toko online klien mereka dengan menggunakan open source seperti oscommerce, joomla dan wordpress. Jasa-jasa seperti ini relatif lebih murah, namun klien pemilik website baru akan menyadari belakangan kesulitan-kesulitan mereka dalam mengelola toko online tersebut karena konfigurasi CMS atau admin area toko online yang dihasilkan dari software open source sangatlah rumit dan kompleks. Kelemahan lainnya, biasanya software opensource harus diupdate secara rutin karena sifatnya yang “terbuka” sehingga mudah dicari kelemahannya dan gampang di bobol oleh hacker. Software online store opensource memang disediakan bagi mereka yang ingin membangun toko onlinenya sendiri dan mengelola sendiri.

15. Katalog / Portofolio Online

Katalog/portofolio online hampir mirip dengan online store, hanya jenis website ini lebih mengutamakan katalog atau portofolio dengan informasi lengkap bagi pengunjung tanpa ada fitur transaksi online. Jika pengunjung tertarik dengan produk-produk atau jasa yang ditawarkan,

diharapkan pengunjung akan langsung menghubungi pemilik website untuk melakukan pemesanan atau negosiasi.

16. Blog

Blog adalah sebuah website yang berbentuk seperti jurnal atau diari online. Biasa digunakan seorang blogger untuk mengeskpresikan pemikiran dan opini-opininya. Bisa juga artikel-artikel seputar kegiatan blogger. Bisa berisi tulisan maupun media gambar, video dan lainnya. Setiap artikel biasanya disertai kolom komentar dimana pengunjung blog bisa meninggalkan komentar atau berdiskusi mengenai artikel yang ditulis. Blog juga dianggap sebagai salah satu social media karena para blogger biasanya saling berinteraksi melalui blog. Belakangan blog tidak hanya digunakan sebagai media jurnal atau diari pribadi, namun juga dimanfaatkan sebagai fitur-fitur tambahan oleh website-website besar untuk menginformasikan update-update terbaru seputar produk dan kegiatan mereka. Blog juga sangat cocok digunakan bagi profesional yang ingin menjual jasa berdasarkan keahlian yang mereka miliki, misalnya fotografer, konsultan, fashion stylist hingga artis. Menggunakan blog mereka dapat menulis artikel-artikel terkait seputar keahlian mereka atau kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan portfolio.

17. Portal Komersil

Portal komersil lahir dari konsep iklan baris, dimana melalui portal ini member dapat menjual produk dan jasa mereka tanpa perlu membangun website sendiri. Contoh portal komersil adalah JobsDB, Toko Bagus, Berniaga, Rumah.com dan masih banyak lagi.

Namun masih ada lagi banyak jenis website lainnya yang bisa ditemukan di internet, misalnya affiliate website yaitu website afiliasi untuk menjual produk pihak ketiga, attack website yang biasanya berisi virus atau trojan yang bertujuan menyerang komputer pengunjung dengan virus atau malware, gaming and gambling website sebagai media berjudi online, phishing site yang dibangun untuk menjebak pengunjung memasukkan informasi-informasi rahasia seperti account dan password email atau kartu kredit yang kemudian akan digunakan oleh pemilik website untuk mencari keuntungan pribadi, dan masih banyak lagi.

3.2.4 Prinsip desain web

Prinsip utama dalam sebuah desain adalah kualitas dan karakteristik bawaan dalam berbagai bentuk seni, seperti keseimbangan, kontras, konsistensi, ruang kosong, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan prinsip-prinsip tersebut situs web diharapkan dapat memiliki desain yang baik dan efektif, sehingga dapat mudah dibaca dan cepat dimengerti.

Prinsip-prinsip desain web menurut Suyanto (2009:12) :

1. Keseimbangan

Sebuah web dikatakan ideal jika mempertimbangkan keseimbangan objek tampilannya. Keseimbangan adalah hasil susunan satu atau lebih elemen desain sehingga antara satu dengan lainnya memiliki bobot yang sama. Secara sederhana dapat diklaskan bahwa keseimbangan dalam desain ini adalah sebuah balok, yang bila sisi kanan dan kiri memiliki berat yang sama, maka ia akan tegak dan tidak

miring. Keseimbangan tidak hanya dipengaruhi oleh ukuran objek itu tetapi juga oleh kekontrasan dan bentuknya.

Ada tiga jenis keseimbangan:

a. Keseimbangan simetris (Formal)

Keseimbangan ini mempunyai elemen yang bobotnya sama pada kedua sisi dari garis vertikal imajiner halaman web. Tata letak simetris ini menghasilkan desain yang statis dan berkesan formal, sederhana, mudah pembuatannya, tetapi membosankan dan kurang menarik.

b. Keseimbangan asimetris (Informal)

Keseimbangan ini mempunyai elemen yang tidak sama bobotnya pada kedua sisi dari garis vertikal imajiner halaman web. Tata letak desainnya tampak lebih dinamis karena adanya ruang kosong, hanya saja perlu mempertimbangkan beberapa factor, seperti warna, bentuk, dan posisi, agar halaman dapat terlihat seimbang.

c. Keseimbangan radial

Pada keseimbangan ini semua elemen memancar melingkar keluar dari titik tengah suatu objek. Keseimbangan radial lebih mudah untuk diimplementasikan, Karena objek akan seimbang bila objek berada di tengah.

2. Kontras

Dalam hal ini dapat dipahami yaitu dengan melihat dari dua objek yang berlainan sehingga tampilan desain berkesan menonjol dan

menarik perhatian. Dalam pemberian kontras pada suatu objek haruslah positif, karena jika diberikan kontras negative maka objek tersebut akan terlihat samar-samar, bahkan bisa tidak terlihat karena terserap oleh background.

3. Konsistensi

Konsistensi dapat membuat pengunjung merasa nyaman Karena dapat menjelajah situs dengan mudah. Ketika pengunjung membuka suatu halaman situs yang konsisten, dia akan langsung tahu kemana harus pergi dan dia juga tahu sedang berada di mana.

Konsistensi dapat diterapkan pada margin, layout, huruf, warna dan terutama navigasi, konsistensi sangat efektif untuk membangun brand perusahaan, brand bukan hanya logo, tetapi sekumpulan atribut, meliputi logo, slogan, warna, dan kualitas emosional yang diasosiasikan oleh perusahaan dan produk layanannya.

4. Ruang kosong

Ruang kosong atau *whitespace* biasanya disebut dengan ruangan negatif, suatu istilah yang menggambarkan suatu ruang terbuka diantara elemen-elemen desain. Ruangan kosong dapat memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout, menegaskan sebuah elemen, atau sebagai tempat istirahat bagi mata.

3.3 Layout

Layout secara bahasa artinya tata letak. Sedangkan menurut para ahli, layout adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur

komunikasi grafis (teks, gambar, table, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. (Hendratman, 2010 : 85).

Menurut Suyanto (2009:53) ada tiga kriteria dasar untuk sebuah layout yang baik yaitu:

1. Mencapai tujuan (*it works*)

Untuk membuat layout yang baik dan dapat berfungsi sesuai dengan tujuannya, maka perlu mendapatkan deskripsi detil dari tujuan layout tersebut, untuk itu perlu menjawab beberapa pertanyaan ini:

- a. *What is the purpose?* Apa tujuan yang akan dicapai sebuah halaman web tersebut? Informasi apakah yang akan di sampaikan?
- b. *What is the audience?* Siapa yang akan membaca, menggunakan, atau mengunjungi halaman web tersebut?
- c. *Where will it be seen?* Dimanakah letak halaman web tersebut terhadap halaman yang lain?

2. Pemetaan visual (*it organizes*)

Desainer harus mempertimbangkan kemudahan bagi pengguna dan membantunya agar dapat menjelajah keseluruhan bagian halaman web tanpa harus mengalami kelelahan atau membaca dan mengikuti isi layout, jadi untuk membuat layout yang baik dan efektif, buatlah layout tersebut mudah untuk diikuti.

Penataan dan penekanan pada beberapa titik informasi akan lebih memperjelas informasi yang di sajikan. Semakin baik pendefinisian urutan dalam sebuah layout maka semakin cepat seorang pengunjung

sampai pada titik akhir urutan informasi yang mereka butuhkan dan juga akan semakin cepat memahami informasi yang disampaikan.

3. Menarik perhatian (*it attracts*)

Web tidak akan dapat berkomunikasi dan menyampaikan informasinya dengan sukses bila layoutnya tidak diperhatikan. Untuk itu layout harus memiliki tampilan yang berbeda dari yang lain, dan mampu menarik perhatian orang yang melihatnya. Sebuah layout yang menarik bisa juga berarti layout yang cantik, mengejutkan, menghibur, tidak biasa, tetapi bisa juga sederhana dan lugas.

3.4 Kriteria Situs Web Yang Baik

Beberapa kriteria dibawah ini menurut Suyanto (2009:61) merupakan kriteria untuk situs web yang baik, yaitu:

1. *Usability*

Menurut Jakob Nielsen dalam buku Suyanto (2009:61), *usability* melibatkan pertanyaan “dapatkah *user* menemukan cara untuk menggunakan situs web tersebut dengan efektif (*doing things right*). Atau, *usability* adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat.

Situ web harus memenuhi 5 syarat untuk mencapai *usability* yang ideal:

- a. Mudah untuk dipelajari
- b. Efisien dalam penggunaan
- c. Mudah untuk diingat
- d. Tingkat kesalahan rendah

e. Kepuasan pengguna

2. Sistem navigasi (Struktur)

Kemudahan bernavigasi dalam situs web melibatkan sistem navigasi web secara keseluruhan dan desain *interface* situs web tersebut. Dimana navigasi dapat membantu pengunjung dengan mudah dalam menelusuri web tersebut untuk menemukan apa yang mereka cari.

Beberapa syarat navigasi yang baik, yaitu:

- a. Mudah dipelajari
- b. Tetap konsisten
- c. Memungkinkan *feedback*
- d. Muncul dalam konteks
- e. Menawarkan alternatif lain
- f. Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan
- g. Menyediakan pesan visual yang jelas
- h. Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami
- i. Mendukung tujuan dan perilaku user

3. *Graphic design* (Desain visual)

Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang menguatkan isi teks, penggunaan animasi di tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. *Contents*

Sebaik apapun situs web secara desain grafis, tanpa konten yang berguna dan bermanfaat maka akan kurang berarti, konten yang baik akan menarik, relevan, dan pantas untuk target audien situs web tersebut. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan web dan target audien. Hindari kesalahan-kesalahan dalam penulisan, termasuk tata bahasa dan tanda baca, di setiap halaman, header, dan judulnya, dan buatlah daftar penjelasan untuk istilah-istilah khusus.

5. *Compatibility*

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (*Browser*), harus memberikan alternative bagi browser yang tidak dapat melihat situsnya.

6. *Loading Time*

Sebuah situs web yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik. Waktu download memang tidak hanya dipengaruhi desain tetapi juga koneksi, server, dll. Namun demikian desainer web sebaiknya harus memperhitungkan desain yang dibuatnya agar dapat tampil lebih cepat dengan menggunakan ukuran yang sekecil mungkin

7. *Functionality*

Seberapa baik sebuah situs web bekerja dari aspek teknologinya, ini bisa melibatkan programmer dengan script-nya, misalnya HTML (DHTML), PHP, ASP, ColdFusion, CGI, SSI, dan lain-lain.

8. *Accessibility*

Halaman web harus bisa di pakai oleh setiap orang, baik anak-anak, orang tua dan muda, termasuk orang-orang cacat. Ada berbagai hambatan yang mungkin ditemui pengguna untuk menikmati halaman website itu, desainer setidaknya harus mempertimbangkan masalah ini dan memberikan solusinya.

9. *Interactivity*

Buat situs web yang memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan situs web, pemilik/pembuat, pengunjung lain, dan dengan komputernya. Interaktivitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs web sebagai *user experience* dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlink (link)* dan mekanisme *feed back*.

