

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan acuan penelitian terdahulu yang akan dijelaskan pada tabel :

Prayoga, dkk. (2023) melakukan penelitian dengan judul Sistem informasi Penjualan Makanan Berbasis *Web Menggunakan Metode User Centered Design*. Permasalahan yang terjadi adalah proses transaksi yang dilakukan pada CafeMarkas Pancong masih manual dan kurangnya eksposur produk makanan yang dijual pada masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan metode *UCD*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi berbasis web dengan metode *UCD* memberikan solusi yang efektif bagi usaha kecil menengah.

Angelina, dkk (2022) melakukan penelitian dengan judul Desain *UI/UX* Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. Permasalahan yang terjadi adalah cakupan pasar yang dirasa kurang luas, sering terjadi hambatan dalam komunikasi, pengiriman kurang efisien, serta terdapat masalah pada pencatatan oleh karyawan. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa desain sudah baik, selaras dengan kebutuhan bisnis, serta dapat diterima oleh para calon pengguna.

Ernawati dan Indrianti (2022) melakukan penelitian dengan judul Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis *Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)* (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). Permasalahan yang terjadi adalah PT Cipta Wisata Medika masih menggunakan sosial media dan *platform*, dalam mempromosikan dan mengampanyekan wisata dan industri medis. Hasil dari penelitian ini adalah rumusan kebutuhan pengguna yang dijadikan fitur, serta menghasilkan desain dan *prototype apps mobile* yang kemudian dievaluasi menggunakan metode Sistem *Usability Scale (SUS)*.

Aldi, dkk (2022) melakukan sebuah penelitian dengan judul Sistem Informasi Penjualan Makanan Menggunakan Metode *User Centered Design* Berbasis *Web*. Permasalahan yang terjadi adalah Pencatatan persediaan barang serta pencatatan laporan penjualan yang masih dilakukan secara manual yang berdampak buruk pada proses penjualan. Pada penelitian ini berisi pengembangan sebuah sistem informasi dengan menggunakan metode *UCD*.

Ardiansyah dan Wahuyudin (2022) melakukan penelitian dengan judul Sistem Informasi Penjualan Daging Menerapkan Model *User Centered Design* Berbasis *Web*. Permasalahan yang terjadi adalah sistem yang ada pada PT. Safana Food Makmur masih memakai sistem penjualan secara manual sehingga konsumen yang ingin membeli harus datang langsung ke toko, dan untuk promosi juga masih dilakukan secara manual. Dari penelitian menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan yang akan digunakan oleh PT. Safana Food Makmur, sistem ini mampu membantu dalam penjualan dan promosi produk sehingga dapat meningkatkan penjualan.

Pada penelitian ini dibuat juga sistem informasi penjualan dengan metode yang digunakan adalah metode *UCD*. Penelitian ini difokuskan untuk mengimplementasikan metode *UCD* untuk membuat desain antar muka yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Data yang dibutuhkan adalah data mengenai produk yang dijual kepada *customer* yang berasal dari Seven Inc, serta rancangan *dashboard* desain antarmuka dari *website* Seven Inc.

Perbandingan penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Penulis	Objek	Permasalahan	Metode
Prayoga, dkk. (2023)	Merancang <i>website</i> sistem informasi penjualan di Cafe Markas Pancong.	Proses transaksi yang masih manual dan kurangnya eksposur produk makanan yang dijual kepada masyarakat luas.	<i>UCD (user Centered Design)</i>
Angelina, dkk. (2022)	Merancang desain antarmuka aplikasi penjualan yang sesuai kebutuhan bisnis menggunakan pendekatan <i>Design Thinking</i> .	Cakupan pasar yang dirasa kurang luas, sering terjadi hambatan dalam komunikasi, pengiriman kurang efisien, serta terdapat masalah pada pencatatan oleh karyawan.	<i>Design Thinking</i>
Ernawati dan Indrianti. (2022)	Menghasilkan desain dan <i>prototype apps mobile Medical Tourism</i> yang kemudian dievaluasi menggunakan metode <i>Sistem Usability Scale (SUS)</i> .	PT Cipta Wisata Medika masih menggunakan sosial media dan platform, dalam mempromosikan dan mengampanyekan wisata dan industri medis.	<i>UCD (user Cenytered Design)</i>
Aldi, dkk. (2022)	Membuat <i>website</i> toko <i>online</i> di Dapur Mama Dira menggunakan metode <i>UCD</i> untuk memberikan pelayanan yang lebih baik bagi pelanggan.	Pencatatan persediaan barang serta pencatatan laporan penjualan yang masih dilakukan secara manual yang berdampak buruk pada proses penjualan.	<i>UCD (user Cenytered Design)</i>
Ardiansyah dan Wahyudin. (2022)	Membuat sistem informasi penjualan daging berbasis <i>web</i> di PT. Safana Food.	Sistem yang ada pada PT. Safana Food Makmur masih memakai sistem penjualan secara manual.	<i>UCD (user Cenytered Design)</i>
Kartika (2023)	Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode <i>UCD</i> di Seven Inc	Perusahaan belum memiliki <i>website</i> yang menampilkan produk yang disediakan oleh perusahaan.	<i>User Centered Design (UCD)</i>

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Menurut Bodnar dan Hopwood (1993) Sistem informasi adalah kumpulan dari perangkat lunak dan perangkat keras yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna (Kadir, A., 2014).

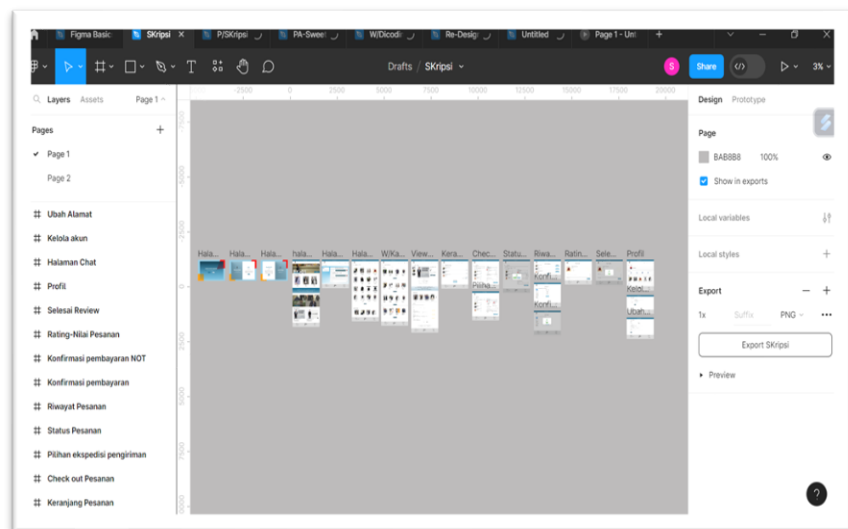
2.1.2 Front End

Front end adalah apa yang pengguna lihat secara langsung pada tampilan sebuah *website* yang menjadi penilaian bagus atau tidaknya sebuah *website*. Front end berfokus pada mendesain tampilan visual antar muka suatu *website*

termasuk font, warna, tata letak, dan grafik (Chastro dan Darmawan 2020).

2.1.3 Figma

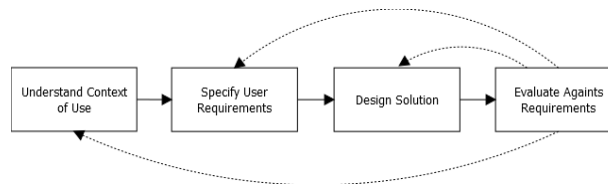
Figma adalah salah satu alat desain terancang yang ada dan terus diperbarui serta merilis fitur dan kemampuan baru. Figma terbuka untuk semua orang dan sangat fleksibel dalam banyak hal. Salah satu manfaat paling menakjubkan dari figma adalah fasilitas aksesnya. Figma bukan hanya sebuah aplikasi desain tetapi juga sebuah komunitas dan platform untuk berbagi ide dan solusi (Statiano, F. 2022). Untuk gambar tampilan figma dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Tampilan Figma

2.1.4 User Centered Design (UCD)

Metode *User Centered Design (UCD)* adalah metode dalam sebuah proses perancangan desain antar muka yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan batasan *user* atau pengguna (Prawastiyo dan Hermawan 2020). Proses dari metode *User Centered Design (UCD)* terdapat empat proses dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Proses *User Centered Design*

(Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>)

1. *Understand Context of Use*

Dasar dari setiap proses *UCD* adalah untuk memahami pengguna dari sistem yang akan dibuat. Maka dari itu proses *UCD* dimulai dari identifikasi pengguna. Dalam tahap ini, waktu yang *realtime*. Fungsi dari Figma sendiri adalah untuk perancang mengidentifikasi dari proses kegunaan dan pengguna sistem. Untuk apa sistem itu dibuat, untuk siapa sistem itu dibuat, dan dalam situasi seperti apa sistem itu digunakan.

2. *Specify User Requirements*

Pada tahap ini perancang melakukan penggalian informasi untuk mengetahui kebutuhan user (*user requirements*). Kemudian dari kebutuhan *user* tersebut dapat digambarkan melalui diagram atau narasi.

3. *Design Solutions*

Setelah proses penggalian kebutuhan *user*, proses selanjutnya adalah membuat *design* solusi dengan membuat *wireframing*. *Wireframing* adalah penyusunan kerangka *design* awal agar bisa dipahami dalam membuat sebuah proyek.

4. *Evaluate Against Requirements*

Setelah melakukan serangkaian proses tersebut, proses yang terakhir adalah evaluasi. Evaluasi ini melibatkan setiap *user* yang menggunakan aplikasi tersebut. Proses evaluasi dilakukan mulai dari proses awal ke proses berikutnya.

2.1.5 *Wireframing*

Wireframe adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman *website* atau antar muka sebuah aplikasi didesain. *Wireframe* adalah

tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* merupakan tahap penting sebelum stakeholder menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain antar muka di buat (Hartawan 2022). *Wireframe* dapat dibuat dengan menggambar diatas kertas atau menggunakan *tools* Figma. *Wireframe* terbagi menjadi dua jenis yaitu *wireframe low-fidelity* dan *wireframe high-fidelity*.