

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa sumber pustaka sebagai acuan dan pedoman dalam membangun tampilan pengembangan desain interface menggunakan metode design thinking untuk monitoring bisnis Pada Alfamidi. Tinjauan dilakukan kajian penelitian untuk mendukung penelitian guna menggali pemahaman mengenai masalah. Berikut beberapa referensi yang dapat digunakan ditinjau dari segi bentuk penelitian, metode, dan hasil penelitian yang dilakukan.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian Terdahulu

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
Erma Susanti, Erfanti Fatkhiyah, Endang Efendi (2019)	Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking	Sangat membantu pengembangan sistem untuk menghasilkan prototipe yang telah melewati proses pengujian langsung oleh pengguna dan pengujian system menggunakan component testing	- Penelitian yang dilakukan Erma Susanti, Erfanti Fatkhiyah, Endang Efendi ini berfokus pada Pengembangan Antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam konteks aplikasi M-Voting, berusaha Meningkatkan UI/UX dalam aplikasi M-

Tabel 2.1 (Lanjutan)

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
			<p>Voting (aplikasi untuk pemilihan suara secara elektronik).</p> <p>- Sedangkan Penelitian Yang Dilakukan Penulis ini berfokus pada pengembangan desain antarmuka (interface) dalam Konteks pemantauan bisnis pada Alfamidi, ini bertujuan untuk meningkatkan desain antarmuka (interface) yang digunakan dalam pemantauan bisnis di Alfamidi</p>
Zukhri, Z. (n.d.).	<i>Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track</i>	Pengujian desain menggunakan usability testing kepada 10 responden pengguna layanan GPS tracking Tiara Track menunjukkan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan skenario sebesar 85%. Durasi waktu pengerjaan tugas	- Meskipun Keduanya menggunakan metode design thinking, perbedaan terletak pada konteks dan fokus penelitian. Skripsi pertama lebih berfokus Pada perancangan UI/UX untuk Website

Tabel 2.1 (Lanjutan)

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
		juga menunjukkan bahwa website tracking Tiara Track dapat digunakan secara efektif dan efisien bagi para pengguna.	pelacakan GPS, sedangkan skripsi kedua lebih berfokus Pada pengembangan desain interface untuk memonitor bisnis di Alfamidi.
Budi, W. (2022).	<i>PEMBUATAN DESAIN UI/UX CHATBOT DASHBOARD MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: QISCUS ROBOLABS).</i>	Pembuatan desain Tampilan antarmuka Qiscus Robolabs dengan metode Design Thinking dan Pengujian menggunakan metode Test Case memberikan hasil yang positif. Hasil Pengujian menunjukkan bahwa Qiscus Robolabs mampu memberikan output yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	- Tujuan dari pembuatan desain UI/UX Chatbot Dashboard pada Qiscus Robolabs adalah untuk meningkatkan user experience Pengguna chatbot, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan chatbot secara efisien dan efektif. Sedangkan, tujuan dari pengembangan desain interface untuk monitoring bisnis pada Alfamidi adalah Untuk memberikan tampilan yang intuitif dan informatif bagi pengguna agar

Tabel 2.1 (Lanjutan)

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
			dapat mengambil keputusan bisnis yang lebih baik.
Halim, F. (2020).	<i>IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESIGN THINKING PADA STARTUP AYOSPARRING.</i>	Pada pendekatan design thinking memungkinkan terjadi pengulangan proses pada pengolahan dan hasil validasi sampai mendapatkan ide dan proses bisnis yang sesuai dengan konsep AyoSparring, sehingga ide dan proses bisnis yang dibangun untuk startup AyoSparring merupakan ide dan proses bisnis yang tervalidasi.	- Pada startup AyoSparring lebih berfokus pada pengembangan ide bisnis dan penggunaan platform website untuk layanan pencarian lawan sparring dan pemesanan lapangan futsal, sedangkan pengembangan desain interface pada Alfamidi lebih berkaitan dengan antarmuka untuk monitoring dan pengelolaan bisnis bagi pengelola atau

Tabel 2.1 (Lanjutan)

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
			pemilik bisnis Alfamidi.
Reimon Batmetan, J., Parera, A., Maki, K., & Ondang, J. (2020).	<i>Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning.</i>	Perancangan aplikasi mobile learning menggunakan metode desain thinking adalah bahwa aplikasi ini memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar. Dengan aplikasi mobile learning, pembelajaran tidak terbatas pada tatap muka konvensional, melainkan dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pengajaran yang lebih efektif dengan adanya fitur mengupload dan mengunduh materi, fitur tugas untuk	- Pada perancangan aplikasi Mobile Learning, model desain thinking digunakan untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal dan solusi yang efektif dalam pembelajaran melalui platform mobile. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, pengumpulan informasi, analisis masalah, dan validasi solusi kepada

Tabel 2.1 (Lanjutan)

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
		<p>pengumpulan tugas, serta fitur pesan untuk komunikasi antar kelompok dan dengan dosen. Dengan adanya mobile learning, waktu yang tersedia dalam satu semester dapat dimanfaatkan dengan maksimal.</p>	<p>pengguna. Sedangkan dalam pengembangan desain interface menggunakan metode design thinking untuk monitoring bisnis pada Alfamidi, model desain thinking digunakan untuk menciptakan antarmuka yang efektif dan intuitif untuk pemantauan bisnis, dengan mengutamakan pengalaman pengguna, pemahaman kebutuhan, analisis masalah, dan validasi solusi kepada pengguna.</p>

Tabel 2.1 (Lanjutan)

Nama Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
Zikri, E, M (2023)	<i>PENGEMBANGAN DESAIN INTERFACE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MONITORING BISNIS PADA ALFAMIDI</i>	Perintisan bisnis untuk pengembangan design interface monitoring bisnis Alfamidi menggunakan pendekatan design thinking. Tujuannya adalah untuk menghasilkan ide dan proses bisnis yang sesuai dengan kebutuhan Karyawan Alfamidi dalam memonitor bisnis. Pendekatan design thinking melibatkan tahapan pengumpulan informasi, analisis masalah, dan validasi solusi melalui pengulangan proses	- Hasil perintisan bisnis ini berupa ide pengembangan design interface yang mencakup divisi property development dan tiga departemen terkait, serta pemilihan platform Google Sites. Pengujian dilakukan oleh pihak internal, yaitu Mentor dan co-mentor sebagai Junior Manager. Dengan demikian, perintisan bisnis ini menghasilkan ide dan proses bisnis yang tervalidasi untuk monitoring bisnis Alfamidi dengan pendekatan design thinking.

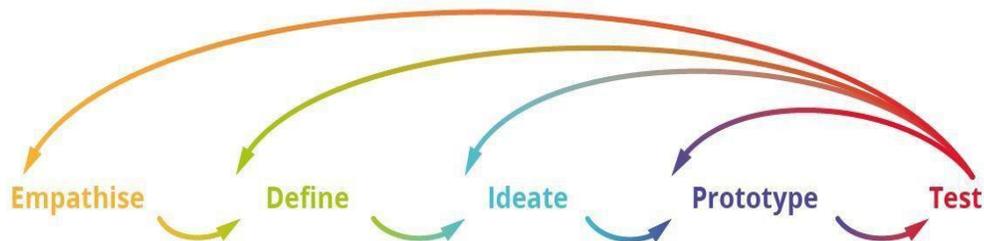
2.2 Dasar Teori

2.2.1 Design Thinking

Design Thinking merupakan sebuah metodologi kreatif dan proses inovasi yang membingkai pengguna di tengah tantangan desain, sebuah pendekatan yang berpusat pada pengguna atau manusia (human centris) (Mazur, 2020). Design thinking merupakan proses untuk menemukan sebuah fakta yang terorganisir dan pengambilan sebuah keputusan, dimana hal ini digunakan untuk merancang produk dan layanan yang lebih baik serta menciptakan solusi yang berdampak terhadap masalah yang dihadapi. Untuk dapat menemukan dua hal tersebut diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan serta masalah yang dihadapi pengguna dan diperlukan adanya proses identifikasi kenapa kedua hal tersebut tidak memadai.

Design Thinking adalah proses berulang, yang berarti sekalipun tahapannya terlihat seperti perkembangan linier tetapi dalam praktiknya jarang. Momen mengikuti proses design thinking, hal-hal yang diperoleh dari suatu tahapan terkadang diperlukan tim untuk kembali dan mempelajari tahapan sebelumnya untuk melakukan perbaikan berdasarkan pengetahuan baru yang didapat. Tapi ini adalah salah satu manfaat dari desain berpikir, yaitu menemukan hal terpenting yang dibutuhkan pengguna dan menyampaikannya pengguna solusi yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Dengan mengamati, berbicara, juga

melibatkan pengguna dalam proses ini, tim pengembangan dapat memberikan lebih banyak solusi Baik untuk masalah pengguna. Ini juga menciptakan proses bisnis antara pengguna dan perusahaan semakin baik. Tahapan design thinking dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking

Proses desain bisa ada dalam banyak bentuk, mereka bisa berbeda dari satu organisasi atau institusi lintas industri lain (Mazur, 2020). Beberapa organisasi memiliki proses yang lebih lama dan lebih mendalam dan beberapa akan beradaptasi dengan itu kebutuhan mereka saat ini. Namun secara umum proses design thinking dapat dibagi menjadi: lima tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.

1. *Empathize*, atau berempati adalah proses mengetahui apa adanya dirasakan oleh pengguna. Mulai dari aspirasi, motivasi, masalah yang dihadapi, bagaimana pengguna memecahkan masalah, dan seberapa efektif solusinya pengguna saat ini.
2. *Define*, adalah proses merumuskan suatu pernyataan masalah berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Pernyataan masalah yang

baik bisa berfungsi sebagai tujuan untuk menjaga tim pengembangan di jalur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. *Ideate*, merupakan proses pencarian ide atau solusi untuk diselesaikan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya
4. *Prototype*, adalah proses mewujudkan ide yang diperoleh tahap sebelumnya menjadi sesuatu yang nyata yang dapat dievaluasi. *test/Pengujian*, adalah tahap akhir yang berfungsi untuk menguji apakah aplikasi yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan memastikan hal tersebut tujuan desain telah tercapai

2.2.2 Monitoring

monitoring adalah suatu proses yang dilakukan secara terus menerus yang merupakan bagian yang bersifat integral dari manajemen yang meliputi penilaian yang bersifat sistematis terhadap kemajuan suatu pekerjaan. Hosana, A. K. (2014)

2.2.3 Canva

Canva adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Aplikasi Canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi se kreatif mungkin. Afdahuldzikri, M. (2022).

2.2.4 Google Sites

Google Sites adalah produk dari *Google* sebagai alat untuk membuat situs. Pengguna dapat memanfaatkan *Google Sites* karena mudah diatur dan dikelola pengguna awam. (Harsanto, B, 2012).

Seringkali pengguna berhenti di tengah jalan dalam membuat atau memelihara sebuah situs karena tantangan kompleksitas pembuatan serta pemeliharaannya. Google mencoba menjawab kebutuhan tersebut dengan meluncurkan *Google Sites*. Ia tidak memerlukan Bahasa program tingkat tinggi yang rumit.

Google Sites menjadi tools yang menarik untuk dipelajari. Pertama, ia gratis. Kedua, ia mudah dibuat. Ketiga, ia memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya. Keempat, ia menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis. Kelima, tentu saja searchable (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian google. Masih terdapat beberapa hal menarik lain yang bisa dikolaborasi dari tools ini.



Gambar 2.2 Tahapan Google Sites (Sumber : Harsanto.B, 2014)

Step by Step panduan langkah demi langkah untuk membuat situs *e-learning* menggunakan *Google Sites* bagi dalam langkah-langkah berikut:

1. Membuat website
2. Mengenal *Dashboard Google Sites*
3. Membuat halaman muka
4. Membuat halaman berjenis Monitoring Bisnis
5. Membuat halaman Modul Pembelajaran
6. Membuat halaman berjenis pengumuman
7. Mendaftarkan Email Karyawan
8. Mengubah (edit) website
9. Menghapus websit