

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan acuan utama pada penelitian ini yang berupa beberapa studi yang pernah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Saputra (2022). Penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* sehingga *prototype* biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah perangkat lunak.

Penelitian yang dilakukan oleh Arief Ramadhan Setiadi dan Hari Setiaji (2020). Penelitian ini menghasilkan *prototype* untuk kebutuhan dari sisi pengguna dan mendapatkan *feedback* dari 107 pengguna, sehingga dapat mengoptimalkan hasil perancangan akhir dengan *feedback* tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Anis Dwi Setyani (2021). Penelitian ini menghasilkan *prototype* yang menggunakan model *Lean User Experience* untuk aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada toko AEMA Kacamata Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Sonny Surachman et al., (2022). Penelitian ini menghasilkan *design* produk untuk menyelesaikan permasalahan perdagangan keliling khususnya UMKM mikro yang berdampak pandemi COVID-19. Perancangan akhir produk berupa *prototype*, yang diuji menggunakan teknik *usability testing*.

Dalam penelitian ini (2023) yang berjudul Perancangan UI/UX *e-commerce* komet *advanture* berbasis *website* menggunakan metode *design thinking* akan menghasilkan *prototype e-commerce* berbasis *website* untuk memenuhi kebutuhan toko Komet Adventure. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek yang digunakan. Penelitian ini mengambil objek dari toko komet *advanture*.

Tabel 1. 1 Tabel Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Penelitian	Metode	Hasil
1	Dwi Saputra (2022)	Perancangan UI/UX aplikasi persuratan sidutama dengan metode <i>design thinking</i>	<i>Design thinking</i>	Menghasilkan <i>prototype</i> untuk memenuhi kebutuhan dari sisi pengguna dan mendapatkan <i>feedback</i> dari 107 pengguna, sehingga dapat mengoptimalkan hasil perancangan akhir dengan <i>feedback</i> tersebut
2	Arief Ramadhan Setiadi dan Hari Setiaji (2020)	Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (<i>Human-Centered design</i>) pada <i>website</i> Thriftdoor	<i>Human-Centered design</i> (HCD)	Menghasilkan <i>prototype</i> untuk kebutuhan dari sisi pengguna dan mendapatkan <i>feedback</i> dari 107 pengguna, sehingga dapat mengoptimalkan hasil perancangan akhir dengan <i>feedback</i> tersebut
3	Anis Dwi Setyani (2021).	Perancangan UI/UX aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> pada toko aema kacamata surabaya menggunakan model <i>Lean User Experience</i>	<i>Lean User Experience</i>	Menghasilkan <i>prototype</i> yang menggunakan model <i>Lean User Experience</i> untuk aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> pada toko AEMA Kacamata Surabaya.
4	Cahya Sonny Surachman et al., (2022)	Implementasi metode <i>design thinking</i> pada perancangan UI/UX desain aplikasi Dagang.in	<i>Design thinking</i>	Menghasilkan <i>design</i> produk untuk menyelesaikan permasalahan perdagangan keliling khususnya UMKM mikro yang berdampak pandemi COVID-19. Perancangan akhir produk berupa <i>prototype</i> , yang diuji menggunakan teknik <i>usability testing</i> .
5	Peneliti (2023)	Perancangan UI/UX <i>e-commerce</i> komet <i>advanture</i> berbasis <i>website</i> menggunakan metode <i>design thinking</i>	<i>Design thinking</i>	Menghasilkan <i>prototype e-commerce</i> berbasis <i>website</i> untuk memenuhi kebutuhan toko Komet Adventure.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Toko Komet Adventure

Toko Komet Adventure adalah salah satu unit usaha bisnis PT PJI Puncak Jaya Indonesia yang bergerak dibidang *Equipment Outdoor Store* dan *Outdoor Activity*. Toko Komet Adventure berlokasi di Jalan Raya Randugowang Nomor 34 Tegal Weru, Sariharjo, Kecamatan Nganglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581. Komet Adventure menjual produk-produk dengan kualitas tinggi dan sesuai dengan standar internasional pengguna kegiatan *outdoor* dan *safety activity*. Toko tersebut menjual kebutuhan *outdoor* seperti carrier, tas, sepatu, baju, dll (PT. Puncak Jaya Indonesia,2023).

2.2.2 Figma

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, desktop, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerja yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun di tempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX *designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Al-Faruq et al, 2022).

2.2.3 Design Thinking

Design thinking adalah metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu yang memperoleh sebuah solusi (A. Shantika, 2017). Dalam metode ini terdapat 5 tahapan proses yang memungkinkan untuk memperoleh keluaran yang inovatif yaitu: *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Testing*.

2.2.4 UI/UX

User interface dan *User Experience* (UI/UX) memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir sehingga pengguna dapat dengan mudah memakai fitur-fitur yang telah disediakan oleh sebuah aplikasi. Desain *User interface* dan *User Experience* juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya. (Solikin et al, 2022)

2.2.5 E-commerce

Electronic commerce atau yang sering disebut *e-commerce* adalah proses jual beli atau pertukaran produk jasa atau informasi melalui jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Dengan mengambil bentuk-bentuk tradisional dari proses bisnis dan memanfaatkan jejaring sosial melalui internet, strategi bisnis dapat berhasil jika dilakukan dengan benar, yang akhirnya akan menghasilkan peningkatan pelanggan, kesadaran merek dan pendapatan (Pradana, 2016).

2.2.6 User Interface

User Interface adalah bagian dari perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari bagian dari

perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. *User interface* juga biasa diartikan sebagai hasil akhir dari *User Experience* yang dapat dilihat (Utama, 2020).

2.2.7 User Experince

User experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun *user experience* adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*). Seberapa pun bagusnya fitur sebuah produk, barang, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat *user experience* menjadi rendah. Perkembangan dunia digital dan *mobile* menjadikan *user experience* menjadi lebih *complicate* dan multidimensi(Wiryawan, 2011).

2.2.8 Website

Website atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet(Rohi Abdulloh 2015).

Website adalah apa yang anda lihat via browser, sedangkan yang disebut *web* sebenarnya sebuah aplikasi *web*, karena melakukan *action* tertentu dan membantu anda melakukan *action* tertentu dan membantu anda melakukan kegiatan tertentu(Tim EMS, 2014).

2.2.9 Inovasi

Inovasi adalah segala sesuatu (berupa gagasan, praktek, barang atau objek) perubahan yang dilakukan dengan perencanaan sistematis untuk memberi perubahan yang positif serta dianggap baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang menggunakannya. Inovasi digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah, sedangkan difusi adalah proses mengkomunikasikan suatu inovasi melalui saluran tertentu kepada anggota kelompok sosial tertentu (Roger, 2003).