

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa Pustaka terdahulu yang menjadi ide dasar dan pedoman pendukung dan pembanding dalam pembuatan skripsi ini diantaranya :

1. Maghfirah Dinda Kirani Dara Gemintang (2024) dengan judul “Perancangan Purwarupa Aplikasi Penjualan Produk Makanan Untuk *Platform Mobile* Menggunakan *Design Thinking* Pada UMKM Sambel Gagal Diet”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan purwarupa rancangan desain UI/UX dengan fitur pemesanan, pembayaran dan status pesanan pada aplikasi *platform mobile* UMKM Sambel Gagal Diet yang sesuai tahapan *design thinking* demi memenuhi kebutuhan UMKM Sambel Gagal Diet dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.
2. Agnes Belladona Shandy Ayocha (2024) dengan judul “Perancangan Ulang Desain UI/UX *Website* Sistem Informasi Menggunakan Metode *Design Thinking* pada Gereja Kristus Raja Paroki Baciro”. Penelitian ini bertujuan merancang ulang desain *website* sistem informasi pelayanan Gereja Katolik dengan menambahkan proses bisnis pelayanan yang informatif dan efektif agar memudahkan pengguna dalam mencari

informasi yang berkaitan dengan Gereja Paroki Baciro, serta memudahkan sekretariat gereja untuk memberikan pelayanan kepada pengguna.

3. Niluh Yasmiati (2023) dengan judul “Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Sistem Informasi Kearsipan Pada PT. Trisaksi Pilar Persada”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat keberhasilan perancangan *User Interface* dan *User Experience* system informasi kearsipan pada PT. Trisaksi Pilar Persada menggunakan metode *Design Thinking*.
4. Azzahra Novitri Wulandari (2023) dengan judul “Magang Bersertifikat Kampus Merdeka Perancangan UI/UX Aplikasi Genius Resto Menggunakan Aplikasi Figma”. Penelitian ini menggunakan Figma untuk merancang desain UI/UX dari sisi pengguna. Selain itu proses yang digunakan dalam merancang UI/UX ini menggunakan metode *Prototyping*.
5. Dimas Maulana Aziz (2023) dengan judul “Magang Bersertifikat Kampus Merdeka Perancangan Desain *User Interface* (UI) Aplikasi Konsultasi Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *User Interface* yang akan digunakan sebagai media konsultasi siswa sesuai dengan kebutuhan yang akan diimplementasikan oleh tim programmer.

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Tinjauan Pustaka

Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Penelitian	Studi Kasus	Hasil/Kesimpulan
Maghfirah Dinda Kirani Dara Gemintang (2024)	Perancangan Purwarupa Aplikasi Penjualan Produk Makanan Untuk <i>Platform Mobile</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i> Pada UMKM Sambel Gagal Diet	<i>Design Thinking</i>	Aplikasi Penjualan Produk Makanan by UMKM Sambel Gagal Diet	Hasil analisis dari usability test rancangan desain kali ini mudah untuk dijalankan, dibuktikan dari kuesioner opnian scale dimana dari tiap pertanyaan yang dijawab oleh tiap responden sebanyak 93,3% memberikan nilai 5/5 yang menunjukkan kemudahan menjalankan aplikasi.
Agnes Belladona Shandy Ayocha (2024)	Perancangan Ulang Desain UI/UX <i>Website</i> Sistem Informasi Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> pada Gereja Kristus Raja Paroki Baciro	<i>Design Thinking</i>	<i>Website</i> sistem informasi Gereja Kristus Raja Paroki Baciro	Melalui pengujian validitas dan reliabilitas, rancangan ulang desain website sistem informasi gereja Katolik Kristus Raja Paroki Baciro yang terbaru memiliki nilai rata-rata sebesar 47.83 dan nilai signifikansi 0.000 < 0.05, yang artinya rancangan ulang desain website gereja Baciro lebih menarik dari rancangan sebelumnya.

Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Penelitian	Studi Kasus	Hasil/Kesimpulan
Niluh Yasmiati (2023)	Implementasi Metode <i>Design Thinking</i> Dalam Perancangan UI/UX Sistem Informasi Kearsipan Pada PT. Trisakti Pilar Persada	<i>Design Thinking</i>	<i>Website</i> Sistem Informasi Kearsipandi PT. Trisakti Pilar Persada	Hasil pengujian <i>website</i> dengan pengukuran <i>SingleEase Question (SEQ)</i> memperoleh persentase 95% yang artinya sistem mudah digunakan dan <i>System Usability Scale</i> menghasilkan skor 93.75 yang masuk pada kategori <i>Best Imagineable</i> dengan grade scaleA dan secara usability dapat diterima atau layak.
Azzahra Novitri Wulandari (2023)	Magang Bersertifikat Kampus Merdeka Perancangan UI/UX Aplikasi Genius Resto Menggunakan Aplikasi Figma	<i>Prototyping</i>	Aplikasi Genius Resto by PT. GIT Solution	Semua fitur pada aplikasi mobile Genius Resto dapat berjalan dengan baik 100% sesuai dengan standar kebutuhan PT. GIT Solution
Dimas Maulana Aziz (2023)	Magang Bersertifikat Kampus Merdeka Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Konsultasi Siswa	<i>Human- Centered Design</i>	Aplikasi Konsultasi Siswa by PT. Unicam Digital Pictures	Pengujian <i>UX Audit</i> menggunakan prinsip <i>heuristic</i> Jakob Nielsen dapat dengan cepat mendapatkan kekurangan dari desain aplikasi.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 PT. Inspiratif Solusi Teknologi

PT. Inspiratif Solusi Teknologi (INSITE) berdiri pada tahun 2016 dan berkantor pusat di Jakarta. Insite merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyedia barang dan jasa yang berfokus pada *Web Application*, *Androids Apps*, *Intranet/Internet*, *Hardware*, *Networking*, *Service*, *Maintenance* dan Konsultasi.

### 2.2.2 INSITE EM

Insite *Employee Management* (INSITE EM) adalah program aplikasi yang mengorganisir tatakelola dan tatalaksana manajemen SDM di perusahaan guna mendukung proses pengambilan keputusan atau biasa disebut dengan *Decision Support System*, yang menyediakan berbagai informasi yang diperlukan.

### 2.2.3 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi yang dikembangkan menggunakan program terkomputerisasi untuk disematkan pada perangkat seluler seperti ponsel, tablet dan jam tangan digital. Aplikasi *mobile* memiliki berbagai fungsi dan manfaat bagi penggunanya, seperti menyediakan layanan informasi, hiburan, pendidikan, transaksi, gaya hidup dan lain-lain. Aplikasi *mobile* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *native application*, *web application*, dan *hybrid application*.

*Native application* adalah aplikasi yang dibuat khusus untuk jenis perangkat tertentu seperti iOS atau *android*. *Web application* adalah aplikasi yang menggunakan peramban *web* atau *mobile browser* untuk

menjalankannya. *Hybrid application* adalah aplikasi yang menggabungkan *web application* dan *native application*, sehingga bisa digunakan di berbagai jenis perangkat.

#### **2.2.4 User Interface (UI)**

*User Interface* (UI) merujuk pada tata letak grafis dan desain visual sebuah aplikasi atau situs web yang dimana user akan berinteraksi dengannya. Beberapa cara agar user dapat berinteraksi dengan produk atau layanan yaitu menggunakan objek-objek seperti tombol, menu, slider, dan formulir.

Menurut *Interaction Design Foundation*, UI "sesuatu meliputi semua hal yang dilihat, didengar, dan diinteraksikan oleh pengguna saat menggunakan produk atau layanan digital, termasuk tata letak, tipografi, gambar, ikon, dan warna yang menciptakan gaya visual produk, serta umpan balik dan efek visual yang terjadi saat pengguna berinteraksi dengannya."

Desain UI penting karena dapat sangat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan layanan tersebut. UI yang dirancang dengan baik dapat membuat produk atau layanan lebih menarik dan lebih mudah digunakan, sedangkan UI yang dirancang dengan buruk dapat membuat pengguna frustrasi dan mengarah pada pengalaman pengguna yang negatif.

#### **2.2.5 Design Thinking**

*Design thinking* adalah pendekatan pemecahan masalah yang melibatkan empati dengan pengguna, mendefinisikan kebutuhan pengguna, berideasi solusi, membuat prototipe, dan pengujian. Ini adalah pendekatan yang berpusat

pada manusia untuk inovasi yang berusaha menciptakan produk, layanan, dan sistem yang dioptimalkan untuk pengalaman pengguna.

*Design thinking* dipopulerkan oleh perusahaan desain IDEO dan telah banyak diadopsi oleh bisnis, organisasi nirlaba, dan pemerintah di seluruh dunia. Menurut Tim Brown, CEO IDEO, "*Design thinking* adalah pendekatan berpusat pada manusia untuk inovasi yang menggabungkan alat desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis" (Brown, 2008).

*Design thinking* sering ditandai dengan sifatnya yang iteratif, kolaboratif, dan eksperimental. Ini melibatkan bekerja sama dengan pengguna untuk memahami kebutuhan pengguna dan bersama-sama menciptakan solusi. Proses ini biasanya melibatkan beberapa putaran ideasi dan pembuatan prototipe, dengan tujuan menguji dan menyempurnakan ide secara cepat berdasarkan umpan balik pengguna.

#### **2.2.6 System Usability Usage (SUS)**

*System Usability Scale* adalah metode evaluasi kegunaan yang banyak digunakan dan dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS dirancang sebagai alat cepat dan sederhana untuk menilai kegunaan berbagai sistem, termasuk perangkat lunak, perangkat keras, situs web, dan aplikasi lainnya. Alat ini terkenal karena kemudahannya, serta kemampuannya untuk memberikan hasil yang valid dan reliabel meskipun menggunakan sampel kecil. SUS terdiri dari 10 item yang dibagi antara pernyataan positif dan negatif secara bergantian. Setiap item diukur dengan skala Likert 5 poin, mulai

dari “Sangat Tidak Setuju” (1) hingga “Sangat Setuju” (5). Setelah responden mengisi survey, skor dihitung dengan cara berikut :

1. Untuk item dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) kurangi skor responden dengan 1.
2. Untuk item dengan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10) kurangi 5 dengan skor responden.
3. Jumlahkan semua nilai yang telah disesuaikan, kemudian kalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir yang berada dalam rentang 0 hingga 100.

Meskipun skor SUS berada pada rentang 0 hingga 100, skor ini tidak merepresentasikan persentase. Berikut adalah interpretasi umum dari nilai skor SUS :

1. Skor 85 atau lebih, menunjukkan kegunaan yang sangat baik. Sistem dengan skor ini dianggap “*Excellent*”.
2. Skor 68 hingga 84, skor ini dianggap di atas rata-rata dan menandakan sistem yang “Baik”.
3. Skor 51 hingga 67, ini merupakan skor rata-rata, dengan sistem dianggap “cukup” dalam hal kegunaan.
4. Skor dibawah 50, menunjukkan bahwa sistem memiliki masalah dalam hal kegunaan dan memerlukan perbaikan.

### **2.2.7 Skala *Likert***

Skala *Likert* adalah teknik yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena

sosial. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain : Sangat Setuju (Skor 5), Setuju (Skor 4), Ragu-ragu (Skor 3), Tidak Setuju (Skor 2), Sangat Tidak Setuju (Skor 1).