

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini menggunakan beberapa tinjauan sebagai referensi dalam penelitian semua jurnal menggunakan tools dan metode yang menjadi acuan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian ini. Namun mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Adapun beberapa tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian yaitu:

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Peneliti	Objek	Metode	Hasil
1.	Luthfi Hardiansyah Jurnal Ilmiah INTECH ISSN: 2685-4902	Perancangan <i>User Experience Website Profil</i> (Studi kasus: BP3K)	Metode TheFive Planes	Berdasarkan hasil penelitian ini telah berhasil merancang <i>website</i> profil BP3K Mundu pada tingkat high fidelity dengan memperhatikan aspek pengalaman pengguna, sehingga fitur dan hasil.
2.	Ria Andriani Fania Ellysabeth Tahun: 2021 Vol.4, No. 2	Perancangan <i>user interface dan user experience BRINGHARJO QR SHOP</i>	<i>Information System Journal</i> (INFOS) ISSN: 2655-190X	Hasil rancangan berupa prototy pedilakukan dengan 20 partisipan dari pengunjung fastfood pasar Bringharjo Timur. Dari hasil wawancara usability testing, semua pengguna berpendapat bahwa <i>prototype</i> aplikasi Bringharjo Qr Shop merupakan sistem transaksi yang dibutuhkan saat pandemi maupun untuk berkelanjutan.
3.	Aria Ar Razi	Perancangan	Metode	Hasil yang didapatkan

	Tahun: 2018 Vol. 3, No. 2	UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	Design Thinking Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan ISSN 2477-6106	adalah sebuah model perancangan dalam bentuk aplikasi <i>mobile</i> pada smartphone yang merupakan <i>Native Mobile Application</i> , sehingga pada penelitian berikutnya, apabila ingin menyempurnakan perancangan ini dapat mempertimbangkan untuk melakukan perancangan dalam bentuk aplikasi <i>Hybrid mobile</i> .
4.	Gusti Karnawan Jurnal Teknoinfo ISSN: 2615 – 224X Tahun: 2021 Vol.15 No.1	<i>Implementasi User Experience</i> Pada Prototype Aplikasi Cleanstic	Menggunakan Metode Desain Thinking	Hasil dari ujicoba pengujian desain solusi dan hasil analisis telah sesuai dengan yang diharapkan. Isi kesimpulan berisi mengenai hasil analisis yang dilakukan pada fase pengujian desain solusi dan analisis hasil
5.	Bima Arzuna tahun : 2023	Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia)	Metode Design Thinking	membentuk <i>Prototype</i> software Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital dengan Pengujian System Usability Scale (SUS) bernilai 56,4.
6.	Puja Redho Sri Putri tahun: 2025	Perancangan Anatarmuka Kursus Memasak Berbasis web (study kasus : Tasty Tutor)	Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking	Hasil dari uji coba pengujian desain ini menciptakan hasil yang efisien dalam pembelajaran memasak bagi pengguna.

Perbedaan utama dengan penelitian terdahulu, penelitian tentang kursus memasak Tasty Tutor berfokus pada pengguna agar lebih mudah dalam pembelajaran memasak, penelitian lain memiliki fokus berbeda, seperti transaksi QR (Bringharjo QR Shop), pelaporan kehilangan barang (Design Thinking untuk aplikasi pelaporan), atau aplikasi kebersihan (Cleanstic).

Penelitian Tasty Tutor menggunakan metode Design Thinking yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna dengan proses eksplorasi seperti wawancara, kuesioner dan prototype testing. Beberapa penelitian lainnya, seperti BP3K Kecamatan Mundu, lebih fokus pada pendekatan *high fidelity design* untuk perancangan UI/UX, sedangkan penelitian Cleanstic lebih menekankan pada pengujian desain solusi.

Tasty Tutor menghasilkan rancangan antarmuka kursus memasak dengan fitur Artikel, kursus, video tutor. Penelitian lainnya menghasilkan prototipe yang spesifik pada bidangnya (misalnya aplikasi transaksi QR, pelaporan kehilangan, atau aplikasi kebersihan).

2.2 Dasar Teori

2.2.1 User Interface (UI)

User interface atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Nah, karena UI tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna, maka harus tampak menarik.

Menurut Candra & Wulandari (2021). User interface (UI) adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. UI bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan tools yang tepat pada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, UI lebih dari sekedar tombol, menu, dan form yang harus diisi oleh user. User interface adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. User interface juga dapat diartikan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. User interface merupakan salah satu bagian paling penting dalam sistem komputer karena user interface berhubungan dengan pengguna, dapat dilihat, dapat didengar, dan dapat disentuh.

2.2.2 Web Browser

Web browser adalah software untuk mengakses segala informasi yang tersedia di internet. Informasi tersebut bisa berupa teks, gambar, video, dan suara yang ada di website maupun mesin pencari.

Web browser adalah alat penting yang menghubungkan pengguna dengan informasi, layanan, dan aplikasi yang ada di internet. Dengan perkembangan teknologi, browser terus berevolusi untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih cepat, aman, dan kaya fitur.

2.2.3 User Experience (UX)

User Experience (UX) ialah persepsi dan tanggapan yg diterima berasal masyarakat terkait penggunaan produk, sistem, atau layanan. penilaian UX meliputi penilaian terhadap kepuasan dan ketenangan individu terhadap produk, sistem, serta layanan tadi. keliru satu prinsip yg menjadi landasan pada membentuk pengalaman pengguna ialah prinsip bahwa pengguna mempunyai hak buat memilih taraf kepuasannya sendiri (customer rule). Terlepas dari seberapa baik fungsi produk, sistem, atau layanan tersebut, keberhasilannya tetap tergantung pada kemampuan untuk memberikan kepuasan, mematuhi aturan, dan menciptakan kenyamanan dalam interaksi dengan pengguna target. Dalam era digital dan mobile yang terus berkembang, kompleksitas dan multidimensionalitas User Experience semakin meningkat.

Menurut Jubilee Digital (2021). Istilah ini dibuat untuk menggambarkan pengalaman seseorang ketika menggunakan aplikasi atau website. Apakah mereka merasa terbantu, menemukan, frustrasi dengan tata letak, kebingungan dengan adanya tombol tombol, atau justru merasa puas dengan experience yang dialami? User experience memang mengarah kepada faktor-faktor psikologis. Tetapi kata kuncinya terletak pada user interface. Jika unsur interface bagus maka diharapkan user xperience juga akan bernilai positif. Di dalam komunitas desainer dan pengembangan aplikasi, user experience sering disingkat dengan UX.

2.2.4 Figma

Figma adalah alat satu design tool berbasis cloud dan alat prototyping untuk produk digital yang umumnya dipergunakan buat menghasilkan design perangkat lunak mobile, website, desktop serta sebagainya. Figma dibuat buat memudahkan pengguna berkolaborasi pada proyek serta bekerja sebagai tim dimanapun secara sekaligus. Figma bisa digunakan di sistem operasi mac, linux ataupun windows menggunakan menghubungkan perangkat ke internet.

Figma mempunyai keunggulan yaitu buat pekerjaan yang sama bisa dikerjakan lebih dari satu orang secara bekerja sama walaupun ditempat yang tidak sinkron. Hal tersebut bisa dikatakan kerja grup dan karena kemampuan aplikasi figma yang membuat perangkat lunak ini menjadi pilihan UI/UX design untuk membuat prototype website atau software menggunakan waktu yang cepat dan efektif, seperti terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Figma

2.2.5 Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan yang dipergunakan dalam membentuk pengalaman yang melibatkan akibat emosional, keindahan, dan hubungan yg serius pada nilai-nilai sosial (Hartson & Pyla, 2012). Metode ini melibatkan beberapa tahapan yang dimulai menggunakan pengumpulan berita ihwal pengguna, kemudian informasi tadi dipergunakan buat tahu kebutuhan pengguna. Selanjutnya, dilakukan pembuatan solusi kreatif, pembangunan representasi berasal solusi-solusi yang dihasilkan, dan pengujian representasi tadi buat mendapatkan umpan balik (feedback). seperti terlihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 metode Design Thinking

2.2.6 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) ialah suatu metode yang memanfaatkan kuesioner untuk menguji dan menilai tingkat pengalaman pengguna. Salah satu metode atau frameworks yang dapat dipergunakan buat mengukur aspek usability di desain aplikasi atau User Experience (UX) artinya User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ dinilai dapat menyampaikan kesan secara luas menjadi indera pengujian berdasarkan aspek usability di user experience.