

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

Ramadhani, Anggraini (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM 2017) dengan judul “Analisis *User Experience* dan *User Interface* dengan Pendekatan *User-centered Design* Studi Kasus: Akakom.ac.id”. Pendekatan *user-centered design* digunakan pada penelitian ini, sedangkan hasil dari penelitian adalah *prototype website* akakom.ac.id yang memiliki kesesuaian dengan pengguna dan metodologi yang telah dirumuskan.

Yudyanto, Fajar (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM 2021) dengan judul “Analisis *User Experience* dan *User Interface* dengan Pendekatan *User-centered Design* Studi Kasus : Batiku.com”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penilaian pengalaman pengguna terhadap *website* batiku.com dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.

Vallendito, Barly (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2020) dengan judul “Pemodelan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design Thinking*”. Pada penelitiannya, penulis menggunakan metode *design thinking* dalam membangun *user interface* dan *user experience* untuk pengembangan aplikasi penerjemah aksara latin ke aksara Jawa.

Setiawan, Ferdy Budi (Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya 2019) dengan judul “Analisis dan Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website E-Learning* STIKES Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya

Menggunakan Metode *Webuse*”. Pada penelitiannya ini, penulis melakukan evaluasi terhadap *website e-learning* STIKES Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya menggunakan metode *webuse*.

Maulana, Rifqi Taufiq (Universitas Islam Indonesia 2020) dengan judul “Perancangan *User Interface User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Aplikasi Mobile Auctentik”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka Auctentik untuk tim Gaya Sejahtera Nusantara dengan mengutamakan aspek dari *user interface* dan *user experience*. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.

**Tabel II-1 Perbandingan Penelitian yang Sudah Ada**

<b>Penulis</b>	<b>Judul penelitian</b>	<b>Fokus dan tujuan penelitian</b>	<b>Metode penelitian</b>
Ramadhani (2017)	Analisis <i>User Experience</i> dan <i>User Interface</i> dengan Pendekatan <i>User-centered Design</i> Studi Kasus: Akakom.ac.id	Analisa <i>ui/ux</i> terhadap <i>website</i> akakom.ac.id menggunakan metode <i>user centered design</i>	<i>User-centerd design</i>
Yudyanto (2021)	Analisis <i>User Experience</i> dan <i>User Interface</i> dengan Pendekatan <i>User-centered Design</i> Studi Kasus : Batiku.com	Analisa <i>ui/ux</i> terhadap <i>website</i> batiku.com menggunakan metode <i>user centered design</i>	<i>User-centered design</i>
Vallendito (2020)	Pemodelan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i>	Membangun <i>user interface</i> penerjemah latin ke aksara Jawa dengan metode <i>design thinking</i>	<i>Design thinking</i>
Setiawan (2019)	Analisis dan Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada <i>Website E-Learning</i>	Analisa <i>ui/ux</i> terhadap <i>website e-learning</i> STIKES Dr. Soetomo dengan metode <i>webuse</i>	<i>Webuse</i>

	STIKES Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Metode <i>Webuse</i>		
Maulana (2019)	Perancangan <i>User Interface User Experience</i> dengan Metode <i>User Centered Design</i> pada Aplikasi Mobile Auctentik	Membangun <i>user interface</i> untuk aplikasi Auctentik dengan metode <i>user-centerd design</i>	<i>User-centered design</i>

## 2.2. Dasar Teori

### 2.2.1. *User Experience (UX)*

*User experience (UX)* adalah proses yang digunakan tim desain untuk membangun produk yang bermanfaat dan relevan bagi pengguna. Proses ini melibatkan seluruh proses desain untuk memperoleh dan mengintegrasikan produk, termasuk aspek *branding*, desain, kegunaan, dan fungsi (User-interaction.org).

### 2.2.2. *User Interface (UI)*

*User Interface (UI)* adalah proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak atau perangkat komputer, dengan fokus pada tampilan atau *style*. Desainer mempunyai tujuan untuk membuat antarmuka yang menurut pengguna mudah digunakan dan menyenangkan. Desain UI mencakup antarmuka grafis ataupun bentuk lain — misalnya, antarmuka yang dikendalikan suara (User-interaction.org).

### 2.2.3. *Design Thinking*

*Design thinking* adalah proses non-linear dan berulang yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menguji asumsi-asumsi yang ada, mendefinisikan

masalah-masalah yang terjadi, dan membuat solusi inovatif untuk membuat prototipe dan pengujiannya. *Design thinking* sendiri terdiri dari 5 fase, yakni *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*.