

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini berdasarkan beberapa pustaka yang berkaitan dengan pembuatan Game Virtual Reality. Hal ini akan menjadi pedoman pendukung dan pembanding penelitian yang dilakukan.

Darmansah dan Raswini(2022) mengimplementasikan metode prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Data Pedagang. Dari penelitian tersebut telah diketahui bahwa pengujian tingkat penerimaan pengguna terhadap rancangan sebesar 86.53% dan dikategorikan ke dalam rancangan yang diterima dengan baik.

Rully Pramudita, Rita Wahyuni, Ari Nurul Alfian, Dkk(2021) menggunakan aplikasi figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif. Dalam penelitian tersebut dapat diketahui tingkat kepuasan secara keseluruhan dari hasil pembuatan UI/UX yakni sebesar 50% memberikan hasil puas.

Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, dan Muhammad Haikal AUFAN(2022) menggunakan aplikasi figma dalam Perancangan Aplikasi Virtual Tourism. Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa platform Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan aplikasi Virtual Tourism yang minimalis, modern, dan elegan. Kemudian hasil uji prototype kompatibel dengan mobile device.

M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, dan Agus Sevtiana(2020) menggunakan aplikasi figma dalam Perancangan Aplikasi Layanan Informasi

Akademik. Dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa platform Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan aplikasi Layanan Informasi Akademik yang modern dan minimalis.

Norman Hakam(2022) menggunakan metode blackbox dalam uji Perancangan Aplikasi Layanan Online Travel Agent. Dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa semua fitur yang terdapat pada aplikasi website dan mobile dapat berjalan 100% dengan baik.

Tabel 2.1 Daftar Tinjauan Pustaka

Table 1: Tinjauan Pustaka Nama/Tahun	Topik	Metode/ Teknologi	Objek	Hasil
Darmansah dan Raswini/2022	Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage	Prototyping	Unit pelaksana teknis daerah Pasar Wage	Dapat disimpulkan pengujian tingkat penerimaan pengguna terhadap perancangan sebesar 86.53% dan dikategorikan ke dalam rancangan yang diterima dengan baik.
Rully Pramudita, Rita Wahyuni, Ari Nurul Alfian, Dkk/2021	Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya	Figma	Peserta pelatihan	Dapat disimpulkan sebanyak 50% merasa puas, 38,1% merasa puas sekali, dan 11,9% merasa cukup puas
Muhammad Naufal	Perancangan	Blackbox	Masyarakat	Dapat

Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, dan Muhammad Haikal AUFAN/2022	UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma	testing	Semarang	disimpulkan hasil dari penelitian ini berupa prototype aplikasi Semarang Virtual Tourism yang kompatibel dengan mobile device.
M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, dan Agus Sevtiana/2020	Perancangan UI/UX My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa menggunakan Figma	Prototyping	Mahasiswa	Dapat disimpulkan website editing Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan web atau aplikasi My CIC dengan user interface yang menarik, modern dan minimalis.
Norman Hakam/2022	Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent menggunakan Aplikasi Figma	Blackbox Testing	Wisatawan	Dapat disimpulkan bahwa semua fitur yang terdapat pada aplikasi website dan mobile dapat berjalan dengan baik 100%.

Tabel 2.1 diatas merupakan tabel yang berisi daftar Tinjauan Pustaka yang akan digunakan untuk referensi yang ada di dalam naskah skripsi ini.

2.2. Dasar Teori

2.2.1 User Interface (UI)

UI atau User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna. Secara singkat, UI merupakan apa yang user lihat seperti warna, text, gambar, dan sejenisnya.

2.2.2 User Experience (UX)

Definisi UX atau user experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya user experience atau interaksi

dengan web. Secara singkatnya UX merupakan apa yang dirasakan pengguna ketika menjalankan sebuah aplikasi untuk mencapai keinginannya.

2.2.3 Metode Prototype

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan untuk membuat rancangan dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon pengguna/klien. Dengan metode prototyping ini pengembang dan klien dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan prototype sistem. Terkadang sering terjadi, klien hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendaki tanpa menyebutkan proses masukan (input) dan keluaran (output) dari sistem yang akan dibuat. Untuk mengatasi ketidakselarasan tersebut maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya, sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang dibutuhkan klien. Dengan demikian nantinya akan menghasilkan sebuah rancangan sistem yang interaktif sesuai dengan kebutuhan. Metode prototyping juga sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen.