

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini digunakan tinjauan Pustaka sebagai referensi dalam pembangunan rancangan desain platform yang akan dibuat. Semua jurnal menggunakan tools dan metode yang menjadi acuan pembangunan platform yang digunakan.

Pada tahun 2022, Bambang Sulistyanto membuat penelitian mengenai Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai Pada Pemerintah Kabupaten Kulon Progo. Hasil dari penelitian ini adalah Rancangan User Interface Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai yang mengacu pada *guidelines* berdasarkan masukan responden pada tahap evaluasi awal.

Hero Wijaya, Herman Tolle, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra pada tahun 2019 membuat sebuah penelitian mengenai Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah Dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design. Penelitian ini menghasilkan rancangan arsitektur informasi, desain interaksi, rancangan antarmuka *lowfidelity*, rancangan *screenflow*, desain dalam bentuk *high-fidelity*, dan *prototype* interaktif.

Ikrima Nuha Arifin, Herman Tolle, dan Retno Indah Rokhmawati pada tahun 2019 melakukan penelitian mengenai Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi *EzySchool*. Hasil dari penelitian ini adalah pada desain Aplikasi *EzySchool* terjadi penurunan tingkat permasalahan menjadi hanya 7 temuan permasalahan yang menunjukkan

bahwa desain solusi Aplikasi *EzySchool* lebih baik dan memiliki nilai *User Experience* yang lebih tinggi daripada desain awal.

Pada tahun 2019, Wahyu Kurniawan Hartanto, Danang Junaedi, dan Emil Robert Kaburuan melakukan penelitian mengenai Perancangan User Interface Game Angklung dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo). Hasil dari penelitian ini adalah fitur *game* yang dapat dimainkan bersama-sama (*multiplayer*) dan perubahan pada penyajian fitur belajar bermain angklung (simulasi), mini *game* bermain angklung dengan menggunakan nada, petunjuk singkat cara bermain *game*, *game* yang memiliki tampilan dengan warna-warni dilengkapi dengan musik yang menyesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan pengguna dan elemen visual serta navigasi yang digunakan pada aplikasi *game* Belajar Bermain Angklung dapat dikenali dengan baik fungsinya oleh pengguna.

Ramadhana Ramadan, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Retno Indah Rokhmawati pada tahun 2019 melakukan penelitian mengenai Perancangan *User Interface* Aplikasi *EzyPay* menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). Hasil dari penelitian ini yaitu diperoleh adanya hasil desain *high-fidelity* dengan menggunakan tools AdobeXD yang disesuaikan dengan desain sketsa yang telah disepakati dan hasil prototyping dari desain *hi-fidelity* yang telah dibuat dengan menggunakan Invision Studio by Invision.

Berikut ini merupakan daftar Pustaka yang digunakan sebagai acuan dan referensi dari pembangunan penelitian. Dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tabel Pustaka

Penulis (Tahun)	Topik Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
Bambang Sulistyanto (2022)	Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai Pada Pemerintah Kabupaten Kulon Progo	Metode <i>Human Centered Design</i>	Hasil dari penelitian ini adalah Rancangan User Interface Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai yang mengacu pada <i>guidelines</i> berdasarkan masukan responden pada tahap evaluasi awal.
Hero Wijaya., Herman Tolle., Hanifah Muslimah Az-Zahra (2019)	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah	Metode <i>Human Centered Design</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu berupa rancangan arsitektur informasi, desain interaksi, rancangan antarmuka <i>lowfidelity</i> , rancangan <i>screenflow</i> , desain dalam bentuk <i>high-fidelity</i> , dan <i>prototype</i> interaktif.
Ikrima Nuha Arifin., Herman Tolle., Retno Indah Rokhmawati (2019)	Evaluasi dan Perancangan <i>User Interface</i> untuk Meningkatkan <i>User Experience</i> pada Aplikasi <i>Ezyschool</i>	Metode <i>Human-Centered Design</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i>	Hasil dari penelitian ini adalah pada desain Aplikasi <i>EzySchool</i> terjadi penurunan tingkat permasalahan menjadi hanya 7 temuan permasalahan yang menunjukkan bahwa desain solusi Aplikasi <i>EzySchool</i> lebih baik dan memiliki nilai <i>User Experience</i> yang lebih tinggi daripada desain awal.

Wahyu Kurniawan Hartanto, Danang Junaedi, Emil Robert Kaburuan (2019)	Perancangan <i>User Interface Game</i> Angklung dengan (Studi Kasus Saung Angklung Udjo)	Metode <i>User Centered Design</i>	Hasil dari penelitian ini adalah fitur <i>game</i> yang dapat dimainkan bersama-sama (<i>multiplayer</i>) dan perubahan pada penyajian fitur belajar bermain angklung (simulasi), mini <i>game</i> bermain angklung dengan menggunakan nada, petunjuk singkat cara bermain <i>game</i> , <i>game</i> yang memiliki tampilan dengan warna-warni dilengkapi dengan musik yang menyesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan pengguna dan elemen visual serta navigasi yang digunakan pada aplikasi <i>game</i> Belajar Bermain Angklung dapat dikenali dengan baik fungsinya oleh pengguna.
Ramadhana Ramadan., Hanifah Muslimah Az-Zahra., Retno Indah Rokhmawati (2019)	Perancangan <i>User Interface Aplikasi</i> EzyPay	Metode <i>Design Sprint</i>	Hasil dari penelitian ini adalah diperoleh adanya hasil desain <i>high-fidelity</i> dengan menggunakan tools AdobeXD yang disesuaikan dengan desain sketsa yang telah disepakati dan hasil prototyping dari desain <i>hi-fidelity</i> yang telah dibuat dengan menggunakan Invision Studio by Invision.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 PT. Unicam Digital Pictvres

PT Unicam Digital Pictvres merupakan salah satu *start-up* di Yogyakarta yang bergerak dibidang *brand consulting* dan *digital factory*. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2019 dengan tujuan untuk memberikan pelayanan jasa untuk mengembangkan produk dan jasa dengan ide kreatif. Unicam Studio melakukan riset, mengembangkan, dan membuat produk kreatif untuk keperluan pada sektor pendidikan, UMKM, dan *website/mobile development*.

PT Unicam Digital Pictvres memiliki tiga bidang pelayanan jasa yaitu *software house*, *production house*, dan *content creative*. *Software house* menangani pelayanan jasa dibidang perangkat lunak berbasis *android* dan *ios*. Produk yang dihasilkan dibidang ini adalah *website* dan *mobile app* serta sistem informasi. *Production house* merupakan proses pengembangan dan pembuatan *asset virtual* atau tertulis seperti video, foto produk, *e-book*, *landing page*, dan infografis. Sedangkan *content creative* adalah project mengenai komunikasi visual dan analisis sosial media.

2.2.2 Aplikasi

Menurut Rachmad Hakim S (2012:38) aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows, & permainan (game) dan sebagainya. Menurut Jogiyanto (1999:12) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

2.2.3 Perancangan

Perancangan sistem informasi adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan User Interface, data dan aktivitas proses (O'brien dan Marakas, 2009:639). Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Rizky, 2011).

2.2.4 E-Counseling

Menurut Amani (2007) *e-Counseling* adalah adalah konseling yang dilakukan melalui internet yang secara umum merujuk pada profesi yang berkaitan dengan layanan kesehatan mental melalui teknologi komunikasi internet. Menurut Fields (2011) menyebutkan bahwa *e-counseling* merupakan sebuah layanan terapi yang relatif baru. Konseling dikembangkan dengan menggunakan teknologi komunikasi dari yang paling sederhana dengan menggunakan telepon maupun dari computer ke komputer hingga dengan menggunakan *webcam* (komputer dan internet). *E-counseling* adalah kegiatan membantu (terapi) yang dilakukan oleh seorang konselor terhadap masalah yang dihadapi oleh seorang klien dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer dan internet (Siradjuddin, 2017).

2.2.5 User Interface

User Interface merupakan media penjematan antara pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna

dengan beberapa pertimbangan yang menjadikan sistem dapat digunakan dengan baik dan tepat (Ramadan et al., 2019). *User Interface* (UI) bisa disebutkan interaksi yang terjadi antara seseorang dengan komputer, yang di mana tujuan antara interaksi ini adalah untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan (Pratama & Cahyadi, 2020).

2.2.6 Warna

Menurut Jason Beaird (2007) warna dapat mempengaruhi mood dan menimbulkan perubahan perasaan. Beberapa warna dapat meningkatkan tekanan darah, peningkatan metabolisme, dan ketegangan mata. Secara garis besar warna dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok yaitu warna dingin (biru, hijau), warna panas (merah, orange, kuning), dan warna netral (hitam, putih). Secara filosofis masing-masing warna memiliki arti yang berbeda-beda yaitu:

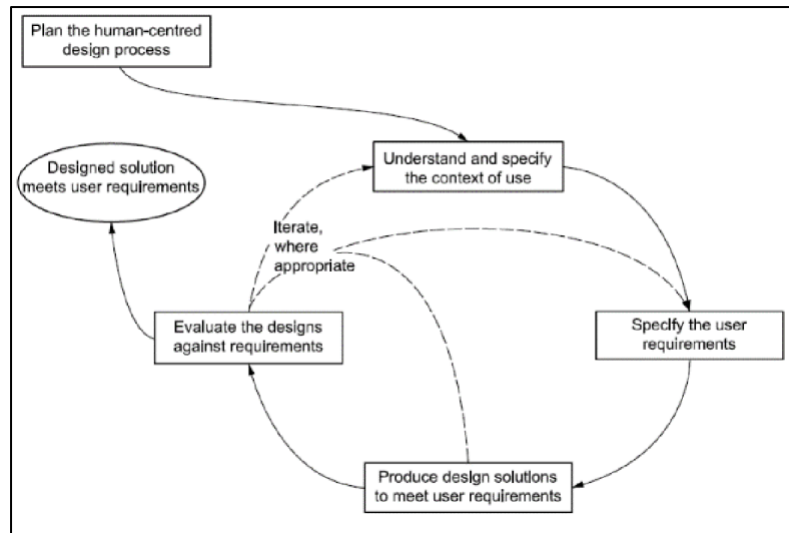
- a. Merah : Warna yang menarik, dramatis, dan kaya.
- b. Biru : Warna yang melambangkan keterbukaan, kecerdasan, keyakinan, dan menenangkan.
- c. Hijau : Warna yang melambangkan pertumbuhan, kesegaran, dan harapan.
- d. Kuning : Warna yang melambangkan kebahagiaan.
- e. Orange : Warna yang melambangkan ceria, segar.
- f. Hitam :Warna yang melambangkan kekuasaan, kemewahan, dan kekuatan.
- g. Putih :Warna yang melambangkan kesempurnaan, cahaya, dan kemurnian.

2.2.7 UX Audit

UX Audit adalah sebuah cara atau metode yang berfungsi sebagai penunjuk area yang kurang sempurna dari sebuah perangkat lunak, mengungkapkan bagian mana dari sebuah situs atau aplikasi yang menyebabkan penggunaannya bingung dan alur kerja terhambat (Naji, 2019). *Ux audit* merupakan langkah penting dalam proses desain karena memungkinkan para desainer untuk melihat seperti apa lanskap komponen atau alur kerja tertentu, mengidentifikasi apa yang berhasil maupun yang tidak dan apa yang terlewatkan serta dapat memahami apa yang dianggap sebagai sebuah *best practice* (Orenstein, 2018).

2.2.8 Human Centered Design

Human-Centered Design adalah sebuah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang berfokus pada pembuatan sistem yang dapat dipakai dan berguna. *Human-Centered Design* dalam penerapan metodenya akan berfokus pada *user*, kebutuhan dan *requirements user*, faktor ergonomi, serta ilmu dan teknik yang berkaitan tentang *usability*. Metode *Human-Centered Design* bertujuan untuk menghasilkan produk dengan nilai *usability* yang tinggi (ISO, 2010).



Gambar 2.1 Fase *Human-Centered Design*