

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan sehingga metode UCD (*User Centered Design*) dan *wireframe* diusulkan dalam penelitian ini.

Penelitian yang berjudul *Developing Online Support and Counseling to Enhance Family Dispute Resolution in Australia*[10]. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi konseling untuk mendukung komunikasi antara anak dan orang tua yang mengalami perpisahan dan memiliki potensi untuk diselesaikan pada pengadilan. Dalam penelitian ini, aplikasi yang dikembangkan adalah *web e-counseling*.

Penelitian yang berjudul *Analysis and Design for Food Planning Mobile Application*[11]. Penelitian ini berfokus pada analisa dan perancangan aplikasi *mobile* untuk mengatur diet harian sesuai dengan kebutuhan nutrisi pada tubuh. Metode perancangan dilakukan melalui empat tahap yaitu analisis, desain, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian yang berjudul *The Design Principles for Flow Experience in Education Game*[12]. Penelitian ini membahas bagaimana rancangan aplikasi game pembelajaran harus menarik dan mengintegrasikan efektifitas berdasarkan pengalaman pengguna. Metode yang dikembangkan adalah *block of flow experience*.

Penelitian yang berjudul *To Evaluate Interface Usability of an E-Course Platform: User Perspective* [13]. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan evaluasi secara keseluruhan dari peserta atas platform *e-course* berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuisioner, wawancara, dan simulasi skenario.

Penelitian yang berjudul *Designing for Mobile Value Co-Creation- The Case of Travel Counseling*[9]. Penelitian ini berfokus pada bagaimana sebuah sistem *e-commerce travel* dapat memberikan nilai tambah pada jasa-jasa lain setelah pesanan primer atau yang pokok. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi *m- counseling* menggunakan metode model (*User Centered Design*) UCD proses.

Penelitian yang berjudul *Interface Design Practice and Education Towards Mobile Apps Development*[14]. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi *mobile* dengan model *user interface design process* yang diadopsi dari Pugh's PDP (*Product Development Process*).

Penelitian yang berjudul *Applied UX and UCD Design Process In Interface Design*[15]. Fokus dari penelitian ini adalah proses pengembangan produk yang berpusat pada pengalaman pengguna. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggabungkan desain UCD dan UX (*User Experiences*) model.

Fokus dari penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Secara detil perbedaan dari penelitian-penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Tujuan
1	<i>Developing Online Support and Counseling to Enhance Family Dispute Resolution in Australia</i>	Augar, 2014	Membangun sebuah <i>web konseling</i> yang dapat mendukung komunikasi antara anak dan orang tua yang mengalami perpisahan sehingga membantu dalam menyelesaikan sengketa dalam rumah tangga.
2	<i>Analysis and Design for Food Planning Mobile Application</i>	Salman, 2015	Merancang aplikasi <i>mobile</i> untuk mengatur diet harian sesuai dengan kebutuhan nutrisi pada tubuh. Metode perancangan melalui tahapan analisis, desain, implementasi dan evaluasi.
3	<i>The Design Principles for Flow Experience in Educational Games</i>	Kiili, 2012	Penelitian ini hanya sebatas bagaimana merancang aplikasi game pembelajaran dengan metode <i>Block Of Flow Experience</i> .
4	<i>To evaluate interface usability of an e-course platform: User perspective</i>	Lin, 2011	Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan evaluasi secara keseluruhan dari peserta atas platform <i>e-course</i> dengan menggunakan metode <i>interface usability</i> .
5	<i>Designing for mobile value co-creation—the case of travel counselling</i>	Schmidt-rauch, 2014	Mengembangkan aplikasi <i>m-counseling</i> dengan metode UCD (<i>User Centered Design</i>) proses model.
6	<i>Interface design practice and education towards mobile apps development</i>	Wong, 2012	Mengembangkan aplikasi <i>mobile</i> dengan model user interface design proses yang di adopsi dari Pugh's PDP (<i>Product Development Process</i>) .
7	<i>Applied UX and UCD Design Process in Interface Design</i>	Wong, 2012	Mengidentifikasi kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan dengan UCD dan UX untuk mendesain antarmuka aplikasi
8	<i>Perancangan Aplikasi Mobile Konseling pada Gereja Katolik dengan Metode UCD Process dan Wireframe</i>	Wardana, 2016	Bagaimana merancang sebuah aplikasi <i>mobile</i> konseling yang memenuhi kebutuhan pengguna dan organisasi untuk Gereja Katolik dengan menggunakan metode UCD Proses dan <i>Wireframe</i>