

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah beberapa penelitian yang menjadi referensi penulis dalam mengembangkan penelitian ini.

Pada tahun 2017, terdapat Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. Pada saat peneliti melakukan perancangan ini, Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah perusahaan ini masih memanfaatkan sistem penjualan yang konvensional, disaat pembeli langsung bertatap muka dengan penjual, dalam hal ini pelanggan langsung ke perusahaan untuk melakukan pembelian barang. Dengan sistem yang konvensional sering kali perusahaan mengalami berbagai masalah dalam hal penjualan barang untuk pasar yang lebih luas seperti pemasaran barang terhadap pelanggan yang berada di luar kota maupun di dalam kota. Sistem *e-commerce* saat ini dibangun hanya fokus dengan tujuan bisnis, fitur yang beragam dan kemampuan pada perangkat lunak dan perangkat keras. Dari permasalahan diatas, dibutuhkan suatu metode *User Centered Design* (UCD) dalam perancangan *e-commerce*. Tujuan penggunaan metode *User Centered Design* ini adalah untuk mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan sistem, dan diharapkan pengguna mampu mengetahui fungsi sistem hanya dalam sekali pakai[9].

Pada tahun 2018, terdapat Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. Pada saat peneliti melakukan perancangan ini, Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah Ketika seseorang mengalami kasus kehilangan atau mendapati temuan barang tercecer, tindakan umum yang biasanya dilakukan sebagai sebuah upaya untuk mengembalikannya pada pemilik yang sah adalah dengan memanfaatkan sarana konvensional yang tersedia, yaitu mendatangi pusat informasi, menghubungi bagian security, bertanya pada orang sekitar yang berada pada tempat perkiraan kejadian, dan sebagainya. Sehingga berdasarkan pemaparan tersebut, dibutuhkan sebuah media alternatif melalui

keilmuan dalam bidang ilmu desain dengan membuat model perancangan aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk mengatasi permasalahan kasus kehilangan dan temuan barang berharga yang tercecer di tempat umum. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang telah berkembang pesat melalui teknologi internet pada era digital, maka keterbatasan informasi tersebut dapat dikembangkan pada aplikasi mobile. Perancangan ini menggunakan metode design thinking, yang terdiri dari tahapan empathize, define, ideate, prototype dan test[10].

Selanjutnya pada tahun 2019, terdapat Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode *User Centered Design* Menggunakan Balsamiq Mockups. Pada saat peneliti melakukan perancangan ini, Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah para pedagang kios buku masih menjalankan usahanya dengan menggunakan rak buku untuk menyimpan persediaan barang dan pencatatan persediaan barang. Sehingga sering terjadi kendala seperti Banyaknya kesalahan perhitungan dalam pencatatan persediaan, yang disebabkan pencatatan persediaannya masih dilakukan secara konvensional, Adanya keterlambatan dalam pembuatan laporan persediaan barang, yang disebabkan oleh penumpukan data transaksi barang masuk dan barang keluar, dan Terjadi kesulitan dalam melihat persediaan barang perunit dan harga pokok penjualan barang yang keluar dari rak, yang disebabkan tidak adanya laporan kartu persediaan. Dengan demikian dibutuhkan solusi untuk menangani transaksi barang masuk dan barang keluar barang untuk menghasikan laporan persediaan yang akurat. Pada penelitiannya, mereka membuat suatu aplikasi pencatatan persediaan barang untuk mengelola persediaan barang yang baik yang diharapkan dapat memenuhi aspek yang dibutuhkan dalam kegiatan pembukuan. Penelitian membuat Fitur Mengelola akun, update data akun, juga dapat mengelola data jenis barang, barang, supplier, barang masuk, barang keluar, update data jenis barang dan data barang kedalam aplikasinya[11].

Selanjutnya pada tahun 2020, terdapat Perancangan *User Interface User Experience* Dengan Metode *User Centered Design* Pada Aplikasi Mobile

Auctentik. Pada saat peneliti melakukan perancangan ini, Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah para antusias *fashion* Indonesia mulai memandang produk lokal setara nilainya dengan produk dari luar negeri yang sudah ternama. Tim Gaya Sejahtera Nusantara melihat peluang bisnis dalam *Hype Fashion* ini. Di Indonesia belum ada aplikasi khusus untuk melelang dan membeli barang-barang mode atau fashion tersebut. Sehingga Tim Gaya Sejahtera Nusantara ingin mengembangkan aplikasi yang memudahkan para penjual dan pembeli dengan sistem penjualan lelang barang. Tujuan penelitian ini adalah 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) [12].

Selanjutnya pada Pada tahun 2021, terdapat Perancangan Desain UI/UX Pada Website Coding Bee Academy Menggunakan Metode Kansei Engineering. Peneliti menemukan permasalahan pada Coding Bee Academy yang menghambat proses bisnis yaitu website yang dimiliki Coding Bee Academy tidak memberikan informasi yang jelas sehingga kurang menarik calon peserta. Setelah di lakukan evaluasi awal menggunakan metode UEQ dengan 50 responden, telah memperoleh hasil “Bad” dalam Skala Attractiveness atau daya tarik, Skala Perspicuity atau kejelasan, Skala Efficiency atau efisiensi, Skala dependability atau ketepatan, Skala Stimulation atau stimulasi, dan terakhir Skala Novelty atau kebaruan. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan peneliti yaitu melakukan Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Pada website Coding Bee Academy Menggunakan Metode Kansei Engineering. Penulis menggunakan metode Kansei Engineering karena metode ini dapat menggali psikologis pengguna agar merasa puas dengan produk atau jasa yang di suguhkan, yaitu berupa tampilan *website* yang mempunyai kesan dan kepuasan tersendiri yang dapat di rasakan oleh pengguna *website* tersebut[13].

Selanjutnya pada tahun 2022, terdapat Implementasi Metode *Design Sprint* dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. Pada saat

peneliti melakukan perancangan ini, peneliti menemukan permasalahan yaitu Kesulitan dalam menemukan tempat kost maupun kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan menjadi kendala utama yang dihadapi karena minimnya informasi yang diterima. Pada era saat ini, proses digitalisasi telah berkembang dengan pesat karena sebagian besar masyarakat menghabiskan waktunya dengan memegang gawai sehingga menjadikan banyaknya aplikasi berbasis mobile yang dapat membantu segala keperluan dan kebutuhannya. Salah satunya aplikasi pencari kost, e-commerce, dan jasa antar. Akan tetapi, ketiga fitur layanan tersebut belum ada dalam satu aplikasi. Hal tersebut menjadikan Golek Kost ingin membuat sebuah aplikasi berbasis mobile yang didalamnya terdiri dari tiga fitur tersebut, agar dapat mempermudah mahasiswa dalam pencarian kost, perabot kost, dan jasa angkut/pindahan. Metode yang digunakan dalam melakukan perancangan aplikasi Golek Kost adalah design sprint. Pada metode ini terdapat empat tahap, yaitu: *understanding* (memahami), *diverge* (mengembangkan), *decide* (memutuskan), *prototype* (membuat prototype), dan *validate* (validasi). Hasil akhir dari penelitian ini adalah tervalidasinya desain prototype dari sisi UI dan UX, setelah mendapatkan feedback dari calon pengguna. Pembuatan desain prototype ini, akan dibuat dengan menggunakan tools Figma[14].

Perbedaan antara riset peneliti dengan riset-riset atau penelitian sebelumnya terletak pada metode penelitian, sistem operasi dan jenis *tools* yang digunakan. Seperti pada “Penerapan **Metode Design Thinking** Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer”, “Perancangan Desain UI/UX Pada *Website* Coding Bee Academy Menggunakan **Metode Kansei Engineering**”, “Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode *User Centered Design* Menggunakan **Balsamiq Mockups**”, “Perancangan *User Interface User Experience* Dengan Metode *User Centered Design* Pada **Aplikasi Mobile** Auctentik”, “Implementasi **Metode Design Sprint** dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost

**Berbasis Mobile’.**



**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Objek	
1.	Intan Sandra Yatana Saputri, Mardhiah Fadhli, Ibnu Surya	2017	Merancang <i>user interface</i> pada <i>website E-commerce Putri Intan Shop</i>	<i>User-Centered Design</i>	<i>Website E-Commerce Putri Intan Shop</i>	Has ini fun me UC pen dan
2.	Aria Ar Razi, Intan Rizky Mutiaz, Pindi Setiawan	2018	Menerapkan metode <i>design thinking</i> pada model Perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer.	<i>Design Thinking</i>	Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer “Kembaliin”	Pad did per pad Mo pen me me per mo plat per apli satu ters
3.	Zen Munawar, Mira Ismirani	2019	Merancang <i>user interface</i> pada <i>website</i>	<i>User-Centered Design</i>	Kios Buku Palasari	Has ber

	Fudsyi, Dadad Zainal Musadad		Kios Buku Palasari Bandung Dengan <i>Metode User Centered</i> Design Menggunakan Balsamiq Mockups 3.		Bandung	pen we 3 cen
4.	Rifqi Taufiq Maulana	2020	Merancang <i>User</i> <i>Interface User</i> <i>Experience</i> Dengan Metode <i>User Centered</i> <i>Design</i> Pada Aplikasi Mobile Auctentik	<i>User-Centered</i> <i>User Design</i>	Aplikasi Mobile Auctentik	Has Au ant tela me De ber
5.	Winda Ayu Marchella	2021	Merancang Desain UI/UX Pada <i>Website</i> Coding Bee Academy Menggunakan Metode <i>Kansei Engineering</i>	<i>Kansei</i> <i>Engineering</i>	<i>Website Coding</i> Bee Academy	Has ran Exp me Me met per me per
6.	Arhandi, P. P.	2022	Implementasi Metode <i>Design Sprint</i> dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile	<i>Sprint Design</i>	Aplikasi Mobile Golek Kost	Has terv Inte Kos Fig
7.	Jodi Penarosa*)	2022	Merancang <i>user</i> <i>interface website</i> resmi	<i>User-Centered</i> <i>Design</i>	<i>Website</i> resmi Dinas Pemuda	Has yait



			Dinas Pemuda Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Landak dengan menggunakan metode <i>user-centered design</i> .		Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Landak.	res Par
--	--	--	---	--	--	------------

### BAB III. LANDASAN TEORI

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teori dasar yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan serta penyusunan penelitian. Teori dasar yang akan digunakan penulis adalah:

#### A. Website

Website adalah kumpulan halaman yang berisi data tertentu dan dapat diakses oleh banyak orang melalui web. Situs dapat dibuka dengan menulis URL atau alamat situs dalam program. Situs juga merupakan mode untuk menampilkan data. Pada awalnya, data yang ditampilkan di situs itu jelas melalui komposisi. Saat ini website juga dapat menampilkan gambar, suara, dan video. Terdapat 2 jenis umum website yaitu, jenis website yang hanya bisa menampilkan informasi tetap alias bersifat tidak berubah disebut website statis. Sedangkan, kalau website menampilkan informasi yang berubah-ubah disebut dengan website dinamis[15].

#### B. User Interface

*User Interface* merupakan bagian dari sistem informasi yang perlu interaksi dari pengguna untuk membuat input dan output. Menjelaskan bahwa sebuah sistem informasi baru mempengaruhi banyak dari sistem informasi yang ada lainnya, dan analisis harus memastikan bahwa