

BAB III

LANDASAN TEORI

A. *User Interface (UI)*

User Interface adalah antarmuka pengguna. Ini terdiri dari semua yang dapat dilihat pengguna dan sentuh, seperti opsi menu, tombol, teks, tata letak, navigasi elemen, opsi berbagi, dll. Singkatnya, jika Anda memilih untuk mengabaikan link teks untuk navigasi slider, itu perubahan UI[19]. *User Interface* adalah cat, kanvas, jenis goresan dan warna. *User Interface* adalah cara menangani desain ini. *User Interface* adalah bagian terpenting dari sistem komputer apa pun. Mengapa? Ini adalah sistem untuk sebagian besar pengguna. Itu bisa dilihat, bisa didengar, dan bisa disentuh. Tumpukan kode perangkat lunak tidak terlihat, tersembunyi di balik fosfor, *keyboard*, dan *mouse*. Tujuan dari desain *User Interface* sederhana untuk membuat bekerja dengan komputer lebih mudah, produktif, dan menyenangkan. *User Interface* adalah bagian dari bidang studi yang disebut *human-computer interaction (HCI)*.

Human-computer interaction adalah studi, perencanaan, dan desain tentang bagaimana orang dan komputer bekerja sama sehingga kebutuhan seseorang terpenuhi dengan cara yang paling efektif. Desainer *human-computer interaction* harus mempertimbangkan berbagai faktor: apa yang diinginkan dan diharapkan orang, keterbatasan fisik dan kemampuan apa yang dimiliki orang, bagaimana sistem pemrosesan *perceptual* dan informasi mereka bekerja, dan apa yang menurut orang menyenangkan dan menarik. Karakteristik teknis dan keterbatasan perangkat keras dan perangkat lunak komputer juga harus dipertimbangkan.

User Interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, atau dipahami atau diarahkan oleh orang-orang. *User Interface* pada dasarnya memiliki dua komponen: *input* dan *output*. *Input* adalah bagaimana seseorang mengkomunikasikan kebutuhan atau keinginannya ke komputer. Beberapa komponen *input* yang umum adalah *keyboard*, *mouse*, *trackball*, jari seseorang (untuk layar sensitif sentuhan), dan suara seseorang (untuk instruksi lisan).

Output adalah bagaimana komputer menyampaikan hasil perhitungan dan persyaratannya kepada pengguna. Saat ini, mekanisme keluaran komputer yang paling umum adalah layar tampilan, diikuti oleh mekanisme yang memanfaatkan kemampuan pendengaran seseorang: suara dan suara. Penggunaan indera penciuman dan *output* sentuhan manusia dalam desain antarmuka sebagian besar masih belum dijelajahi.

User Interface yang tepat akan memberikan campuran mekanisme *input* dan *output* yang dirancang dengan baik yang memenuhi kebutuhan, kemampuan, dan batasan pengguna dengan cara yang seefektif mungkin. *User Interface* terbaik adalah antarmuka yang tidak diperhatikan, yang memungkinkan pengguna untuk fokus pada informasi dan tugas yang ada, bukan mekanisme yang digunakan untuk menyajikan informasi dan melakukan tugas[20].

B. *User Experience (UX)*

User Experience adalah alasan membuat perubahan itu untuk memengaruhi perasaan pengguna dan berperilaku. Pengalaman pengguna adalah istilah umum untuk pengalaman keseluruhan pengguna dengan produk: apa yang mereka sukai itu, betapa mudahnya mereka mencapai tujuan mereka, saat-saat menyenangkan dan frustrasi, dll[19]. *User Experience* adalah keajaiban yang dirasakan ketika melihat gadis di anting-anting mutiara. *User Experience* berkaitan dengan elemen abstrak seperti emosi, mendongeng, dan pemahaman.

User Experience adalah menempatkan pengguna akhir di pusat alam semesta dan mendefinisikan sistem dari perspektif itu. Kegunaan adalah menemukan kecocokan terbaik antara kebutuhan pengguna dan penggunaan produk. Meskipun ini adalah spesialisasi dengan sendirinya, seorang ilmuwan/pengembang komputer dapat menumbuhkan apresiasi untuk *User Experience* yang mempengaruhi Fungsionalitas, Organisasi dan Struktur Sistem, Interaksi dan Tampilan dan Nuansa, Akses[21].

Interaksi pengguna dengan tampilan antarmuka sistem akan memunculkan sebuah penilaian berdasarkan pengalaman pengguna. *User Experience* bukanlah

tampilan grafis suatu tampilan antarmuka, melainkan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Perancangan *User Experience* dengan pendekatan pengguna akan memberikan kenyamanan dan kemudahan selama pengguna berinteraksi dengan sistem.

Menurut Don Norman dan Jakob Nielsen, mendefinisikan *User Experience* dengan persyaratan pertama untuk pengalaman pengguna yang patut dicontoh adalah memenuhi kebutuhan pelanggan secara tepat, tanpa repot. Berikutnya adalah kesederhanaan dan keanggunan yang menghasilkan produk yang menyenangkan untuk dimiliki, menyenangkan untuk digunakan. *User Experience* akan menjadi penghubung tujuan bisnis dan tujuan yang diinginkan oleh pengguna. Tentunya dengan perancangan *User Experience* yang melibatkan pengguna akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam penyampaian tujuan bisnis maupun tujuan pengguna[22].

C. E-Commerce

E-commerce merupakan pembelian dan penjualan barang dan layanan dengan menggunakan internet. Perdagangan elektronik atau *e-commerce*: *Electronic commerce*, terdiri dari penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti *internet* atau televisi, *world wide web (www)*, atau jaringan komputer lainnya. Berdasarkan pengertian mengenai definisi *e-commerce* tersebut, maka *e-commerce* adalah aplikasi berbasis *web* untuk melakukan proses penyampaian informasi dan penjualan melalui internet[23]. Dalam melakukan *E-Commerce* penggunaan internet menjadi pilihan favorit oleh kebanyakan orang karena kemudahan-kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet tersebut, yaitu:

- a. Internet sebagai jaringan publik yang sangat besar, cepat dan kemudahan dalam mengaksesnya.
- b. Internet menggunakan *electronic* data sebagai media penyampaian pesan/data sehingga dapat dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik analog maupun digital. Sehingga kehadiran *E-Commerce* sebagai media transaksi yang baru, cepat dan

mudah ini tentunya menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual (*retailer*). Dengan menggunakan internet, proses jual beli dapat dilakukan dengan menghemat biaya dan waktu.

D. Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan[22].

Kelley and Brown juga mengatakan ada beberapa aspek penting dalam *design thinking* yang sejalan dengan perkembangan zaman dan waktu. Esensi dari proses desain semakin berevolusi, desain bukan lagi hanya sekedar membuat produk atau aplikasi yang akan laku di pasaran tetapi desain berkaitan dengan menciptakan suatu ide yang berorientasi kepada kebutuhan dan keinginan pengguna.

Berikut adalah aspek penting dalam *Design Thinking* :

1. *Highly Creative.*

Merupakan metode yang fleksibel untuk kreativitas yang tinggi sehingga proses perencanaan dan pembuatan tidak baku dan kaku.

2. *Hands On*

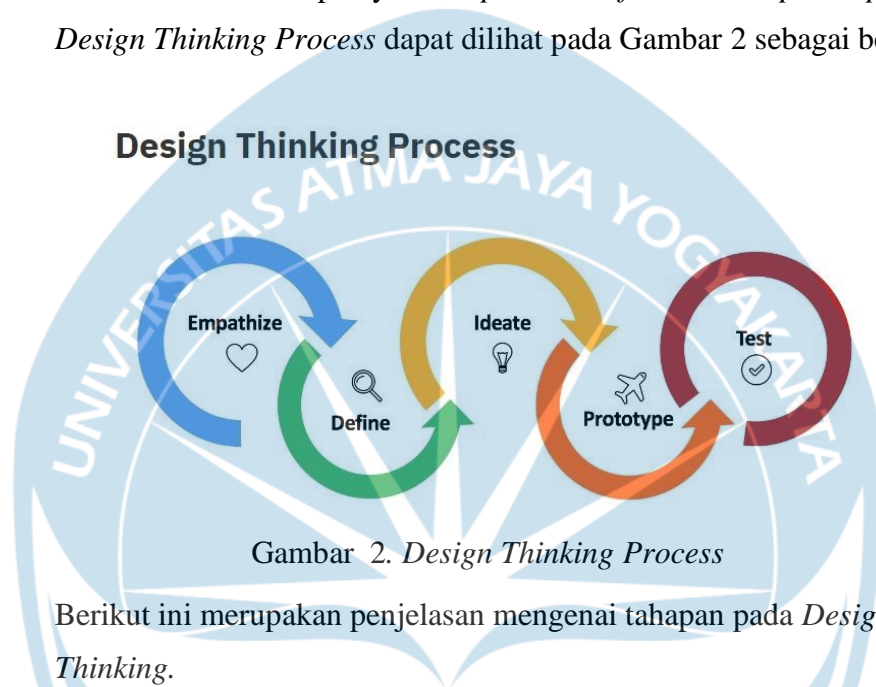
Perlunya dilakukan percobaan yang nyata sehingga sebuah ide atau gagasan tidak hanya berupa gambar dan teori.

3. *Iterative*

Proses yang dilakukan merupakan suatu proses desain yang dilakukan secara berulang – ulang untuk melakukan improvisasi dengan tujuan menghasilkan suatu produk atau aplikasi yang *customer oriented*.

4. *People Centered*

Dalam tahapan desain yang perlu menjadi sorotan adalah bahwa setiap tindakan berpusat kepada kebutuhan dan kepentingan pengguna. Adapun untuk tahapan dalam *design thinking* seperti pada Gambar di bawah ini terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototipe* dan *test*. *Design Thinking Process* dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. *Design Thinking Process*

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahapan pada *Design Thinking*.

1) *Empathize*

Empati (*Empathy*), yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain[24]. Pada tahap ini harus mengenal dan juga memahami kebutuhan serta tujuan pengguna dalam menggunakan sebuah produk, dalam mengembangkan produk perlu membangun empati yang baik dengan pengguna, Ketika dalam membuat *website designer* harus paham mana desain yang membuat pengguna merasa kurang dipahami, navigasi seperti apa yang memudahkan pengguna dalam menjalankan atau menggunakan *website* tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan bertemu dengan mereka (*client*) melakukan wawancara dan dapat juga bertindak seolah menjadi mereka. Supaya permasalahan *customer* yang benar-benar ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi dan pemahaman empati

kepada calon pengguna yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan diselesaikan. Tahap *empathize* menjadi sangat penting untuk mengesampingkan asumsi pribadi guna mendapatkan wawasan dan kebutuhan pengguna. Dalam pencarian dan pengumpulan informasi ditahap *empathize* terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu *observe*, *engage* dan *immerse*. Pada tahap *observe* dilakukan penyebaran kuesioner *online* dan penggalian informasi terkait aplikasi serupa yang sudah berkembang. Sedangkan pada tahap *engage* dan *immerse* dilakukan dengan melakukan wawancara semi – terstruktur kepada calon pengguna sebagai sasaran pasar. Tahap ini akan menghasilkan sekumpulan informasi dan akan diolah di tahap selanjutnya sebagai acuan dasar pengembangan aplikasi ke depannya.

2) *Define*

Pada tahap ini dilakukan analisis dan sintesis terhadap informasi yang telah dikumpulkan di tahap sebelumnya yaitu *empathize*[24]. Kumpulan ide dan informasi yang didapatkan dari tahap sebelumnya berupa wawasan terkait kebutuhan, keinginan serta informasi mendalam aplikasi serupa yang sudah berkembang sebagai pesaing atau kompetitor. Informasi yang telah diolah akan menghasilkan *statement* permasalahan yang merujuk kepada penentuan ide konsep dan model bisnis seperti apa yang akan digunakan untuk membangun bisnis. *Statement* permasalahan berasal dari informasi yang telah diolah dengan proses analisis dan sintesis sehingga menghasilkan daftar permasalahan yang dianggap penting sebagai acuan untuk membangun ide dan konsep awal bisnis.

3) *Ideate*

Tahap ketiga dari proses *Design Thinking*, yaitu *Ideate*. *Ideate* adalah tahapan pra produksi seperti memantapkan konsep yang masih berupa tema, naskah cerita, karakter, warna, *storyboard*[24]. Pada tahap ini desainer sudah mulai menghasilkan ide yang akan dibuat dan telah memahami pengguna dan kebutuhan mereka ditahap *Empathize*, dan

telah dianalisis pada pengamatan tahap *Define*. Ada berbagai teknik *Ideation* seperti *Brainstorm*, *Brainwrite*, *Worst Possible Idea*, dan *SCRAMPER*. Sesi *Brainstorm* dan *Worst Possible Idea* biasanya digunakan untuk merangsang pemikiran bebas dan untuk memperluas ruang masalah

Pada tahap ini dilakukan penetapan solusi terhadap *statement* permasalahan yang telah ditentukan pada tahap *define*. Di tahap ini dilakukan pemikiran *out of the box* untuk memikirkan solusi permasalahan. Penentuan solusi dilakukan dengan teknik *ideasi* yaitu *brainstorming*. Tahap ini akan menghasilkan beberapa solusi berupa gagasan ide dan konsep awal yang digunakan untuk mengembangkan desain berdasarkan informasi yang didapatkan dan kemudian diolah pada tahap – tahap sebelumnya (*emphatize* dan *define*).

4) Prototipe

Pada fase *prototype* (*prototyping phase*) adalah melakukan rancangan perangkat pembelajaran dan memvalidasi perangkat sehingga menghasilkan *prototype*[24]. Fase *Prototype* ini dapat mewujudkan ide ke dalam bentuk model atau prototipe yang murah, atau model dengan skala yang diturunkan dari produk aslinya. Pembuatan *prototype* lebih diarahkan pada pemenuhan model studi, supaya tim desainer dapat menginvestigasi kehandalan solusi yang dihasilkan dari tahap sebelumnya.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototipe sebagai bentuk visual untuk melakukan penyelidikan terhadap solusi permasalahan yang ditentukan di tahap selanjutnya. Pembuatan prototipe akan memudahkan dalam mendapatkan pandangan dari calon pengguna tentang bagaimana pengguna akan berperilaku dan berinteraksi dengan produk yang akan dikembangkan. Pembuatan prototipe berdasarkan kepada solusi yang ditetapkan pada tahap *ideate* yang bertujuan untuk menunjukkan secara garis besar proses penggunaan dan tampilan dari aplikasi yang akan

dikembangkan. Adapun pada tahap ini prototipe dibuat menggunakan *tools figma* sehingga didapatkan hasil berupa purwarupa aplikasi yang memungkinkan adanya interaksi antara purwarupa dan calon pengguna sebagai sasaran pasar.

5) *Test*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap ide melalui wawancara dan prototipe. Di tahap ini pengujian dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil guna mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah untuk melakukan penyempurnaan solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap pengujian atau *testing*, dilakukan pengujian pihak eksternal yaitu kepada calon pengguna sebagai sasaran pasar melalui proses wawancara dan interaksi dengan prototipe. Pada tahap ini akan didapatkan *feedback* terhadap ide dan konsep desain. Tahap ini juga menjadi wadah validasi untuk mengembangkan desain.

E. Wireframe

Wireframe adalah gambar rangka sederhana yang menyediakan visual gambar mengenai tata letak dan memberikan informasi atau fungsi yang lebih rinci mengenai perbaikan rekomendasi halaman antarmuka sistem aplikasi[25]. *Wireframe* dapat dibuat dengan manual karena *wireframe* merupakan tahap awal pembuatan desain dengan tipe *low fidelity*. Tujuan dibuatnya *wireframe* bukan desain visual, namun menyampaikan susunan, struktur, layout, navigasi dan organisir konten.

Maka dari itu, biasanya *wireframe* dibuat dengan warna hitam putih. *Wireframe* lebih menekankan isi dari konten. *Wireframe* dibagi menjadi 3 komponen yaitu desain informasi, antarmuka dan navigasi. *Wireframe* terbagi

dalam dua jenis yaitu *wireframe low-fidelity* dan *wireframe high-fidelity*. Kedua jenis wireframe tersebut akan digunakan sebagai dasar pembuatan rancangan desain prototipe.

a. *Wireframe low-fidelity*

Wireframe low-fidelity merupakan desain yang paling dasar dalam proses *wireframing*[22]. Dalam *wireframe low-fidelity* belum terdapat warna, ukuran *teks* dan elemen lainnya. Tujuan pembuatannya untuk menentukan struktur dan tata letak dari tiap elemen yang akan dibuat dalam rancangan desain.

b. *Wireframe high-fidelity*

Wireframe high-fidelity merupakan pengembangan dari *wireframe low-fidelity*. Perbedaannya terletak pada warna dan skala yang sudah dimasukkan dalam rancangan desain[22]. Struktur dan tata letak rancangan desain yang sesungguhnya dapat dilihat dalam rancangan *wireframe high-fidelity*.

F. Usability

Kebergunaan (Bahasa Inggris: *usability*) adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat tertentu atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu[26]. Kebergunaan juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu objek. *Usability* adalah syarat penting agar suatu web dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama.

Situs yang memiliki *usability* tinggi memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna internet. Pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi secara cepat dan sesuai yang diharapkan sehingga mereka tidak mempunyai waktu untuk membaca manual *website* ataupun mencoba-coba cara kerja *interface* yang tersedia. Jika sebuah situs gagal dalam menunjukkan

secara jelas apa yang dapat dilakukan dengan situs tersebut, pengguna cenderung akan langsung meninggalkan situs dan beralih ke situs lain[26].

Dalam *ISO 9241 usability* akan mencakup sejauh mana produk bisa di gunakan oleh pengguna sehingga pengguna mencapai tujuan yang telah di tentukan dengan efisien, efektif, juga untuk mencapai kepuasan pengguna dalam konteks tertentu. Sehingga Pengguna akan mampu mengoperasikan sistem dan hasilnya dapat membantu memudahkan pekerjaan pengguna. Dengan *usability* suatu sistem dapat diukur nilai *usability* nya.

Parameter harus terpenuhi agar sistem mencapai tingkatan *usability* yang ideal, yaitu *Easy to learn, Efficient to use, Easy to remember, Few Errors, Pleasant to use*[12].

1. *Easy to learn*

Pengguna dapat dengan mudah dan cepat untuk menyelesaikan *task* dengan menggunakan sistem. Pengguna dapat dengan cepat dalam memahami perintah dasar pada pilihan navigasi dengan menggunakannya untuk mencari informasi yang ia inginkan. Artinya pengguna dapat mengoperasikan suatu sistem dengan mudah hanya dengan memakai sistem tersebut pengguna dapat membiasakan diri nya untuk mengoperasikan sistem tersebut.

2. *Efficient to use*

Pengguna dapat meningkatkan produktivitasnya hanya dengan memahami makna dari informasi yang di sampaikan. Sehingga pengguna dapat dengan cepat dan segera untuk menemukan informasi tertentu.

3. *Easy to remember*

Pengguna dapat dengan mudah menggunakan kembali sistem setelah lama tidak menggunakan sistem tersebut tanpa harus mempelajari lagi keseluruhan bagian dari navigasi atau pun sistem tersebut.

4. *Few Errors*

Pengguna tidak banyak melakukan kesalahan dalam penggunaan sistem meskipun melakukan kesalahan pengguna dapat mengatasinya dengan mudah

5. *Pleasant to Use*

Pengguna dapat dengan puas ketika dalam menggunakan sistem tersebut. Sehingga pengguna dapat dengan kembali lagi dalam menggunakan sistem tersebut dengan pengalaman yang memudahkan dan menghibur dalam pengoperasian sistem sehingga mendapatkan pengalaman yang baik dalam mengoperasikan sistem tersebut.

G. Prototipe

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prototipe adalah model asli yang menjadi contoh. Prototipe memberikan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dikembangkan *Wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* menjadi bahan dasar pembuatan rancangan prototipe. Prototipe dibuat untuk diujikan kepada pengguna untuk mengetahui tanggapan mereka terkait konsep desain yang dibuat.

Prototype adalah sebuah versi awal dari perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, mencoba berbagai pilihan desain, dan menggali lebih banyak permasalahan dan solusinya[25]. Menurut McLeod dan Schell dalam, mendefinisikan 2 tipe dari *prototype* yaitu:

a. *Evolutionary Prototype*

Prototype yang secara terus menerus dikembangkan hingga *prototype* tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan oleh *system*.

b. *Requirement Prototype*

Prototype yang dibuat oleh pengembang dengan mendefinisikan fungsi dan prosedur *system* di mana pengguna atau pemilik *system* tidak bisa mendefinisikan *system* tersebut.

Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan *operasional system*. Langkah-langkah dalam *prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan.
2. Proses desain yang cepat.
3. Pemodelan perancangan

4. Membangun prototipe.
5. Evaluasi dan perbaikan

Metode *Prototype* merupakan contoh kerja dasar dari program pengembangan perangkat lunak. *Prototype* umumnya dirancang menjadi contoh yang dipergunakan untuk tujuan demonstrasi atau menjadi bagian dari proses pengembangan atau membuat pengembangan perangkat lunak. Pada proses *non-tekis*, *Prototype* atau purwarupa merupakan model spesifik sebagai perwakilan dari kategori tertentu. Pada bidang desain, *Prototype* atau purwarupa adalah suatu bentuk yang pada awalnya dipergunakan sebagai model atau ukuran standar fisik. *Prototype* dibuat sebelum mengembangkan atau dirancang khusus untuk pengembangan sebelum penskalaan.

H. Figma

Figma merupakan aplikasi berbasis *website* untuk mendesain sebuah *user interface* dan *user experience* yang dapat memudahkan desainer dalam membuat aplikasi, *website*, serta berbagai komponen *user interface* yang dapat digabungkan dalam *project* lainnya. Selain itu, *Figma* memiliki kelebihan dapat meminimalisir waktu karena bisa berkolaborasi seperti merubah rancang desain dalam waktu bersamaan. *Figma* dapat digunakan diberbagai *platform*, seperti *Mac*, *Windows*, *Linux* bagi pengguna sistem operasi lain juga dapat mengakses melalui *Website Figma*[24].

Figma memiliki editor grafis *vector* dan alat *Prototyping* dengan berbasis *web* serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *Desktop* untuk *Mac OS* dan *Windows*. Aplikasi pendamping *Figma Mirror* untuk *Android* dan *IOS* memungkinkan untuk melihat *Prototype Figma* pada perangkat seluler. Rangkaian fitur *Figma* berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*).

Dengan alat berbasis *vector* yang hidup di *cloud*, *Figma* memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*. Cara ini termasuk alat

zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan *Prototype*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi. Pengguna tidak diwajibkan untuk menginstal, menyimpan, atau mengeksport. Inilah yang menjadi ide dan basis dari *Figma* yakni menjadi perangkat lunak *cloud* yang baik dan tidak membebankan penggunanya. Sebagai aplikasi desain UI dan UX berbasis *browser*, dengan desain yang sangat baik, *Prototyping*, dan alat pembuat kode. Saat ini bisa dikatakan *Figma* menjadi alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain.

Alat yang sebanding dengan *Figma* adalah termasuk *Sketch*, *Adobe XD*, *Invision*, dan *Framer*. Juga seperti banyak tool lainnya, *Figma* didukung oleh komunitas desainer dan pengembang yang kuat yang berbagi *plugin* untuk meningkatkan fungsionalitas dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. *Figma* juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk *Slack*, *Twitter*, *Zoom*, *Dropbox*, dan *Walgreens*. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek.

Fitur- fitur utama *Figma* yang paling unggul meliputi:

- a. Alat pena modern memungkinkan untuk menggambar ke segala arah dan desain busur instan.
- b. Fitur *font Open Type* Tugas otomatis melalui *plugin* untuk elemen berulang untuk mempercepat proyek.
- c. Alat seleksi cerdas dengan penyesuaian otomatis untuk pengaturan jarak, dan pengorganisasian.
- d. Kemampuan untuk mewisuda banyak audien tanpa batas pada suatu proyek sehingga seluruh pembagian *progress* kerja tim.
- e. Kemampuan memeriksa *file* desain dan *grab code snippets*.
- f. Fitur ekspor mudah yang memiliki tautan langsung (bukan hanya format *PDF* datar).
- g. Desain interaksi dan *Prototype* yang dioptimalkan untuk seluler.
- h. Animasi cerdas untuk menghubungkan objek dan transisi.
- i. Komentar tersemat (*embedded comment*).

- j. Riwayat versi berfungsi memudahkan mengetahui segala sesuatu atau *progress* yang berubah dan siapa saja yang telah mengedit.
- k. Sistem desain dengan aset yang dapat dicari, gaya dan desain yang dapat dibagikan dan semuanya dalam satu lokasi.
- l. Kemampuan membuat komponen yang dapat digunakan kembali dengan kemampuan untuk menyimpannya jika diperlukan.
- m. Satu platform untuk segalanya, mulai dari desain hingga *Prototype*.

I. Website

Website merupakan salah satu media yang digunakan untuk memberikan dan memperoleh informasi di manapun dan kapanpun[27]. *Website* sendiri terdiri dari komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari *teks*, gambar, suara animasi sehingga menjadikan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara *terminology*, *website* merupakan kumpulan dari berbagai halaman situs, yang terangkum dalam domain atau subdomain, yang berada dalam *World Wide Web (WWW)* di *Internet*. Apapun jenisnya, *website* mempunyai suatu ciri yang terdiri dari halaman *web (web pages)*. Jadi apabila suatu *website* diibaratkan buku, *webpages* merupakan halaman-halamannya[24]. Secara umum *website* mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, seperti: *chatting*, *web base email* dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi Fungsi informasi website seperti: Berita, *Profile*, *Library*, referensi dan lain-lain.
3. Fungsi *Entertainment Website* mempunyai fungsi hiburan. Misalnya *website* yang menyediakan *game online*, *music on-line* dan lain-lain.
4. Fungsi Transaksi Sebuah *web* dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi dan lain-lain.

J. System Usability Scale

System Usability Scale merupakan salah satu metode pengujian *usability* yang paling populer. *SUS* dikembangkan oleh *John Brooke* pada tahun 1986. *SUS* ini merupakan skala *usability* yang handal, populer, efektif dan murah[13]. *SUS* memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. *SUS* memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100.

SUS dalam bahasa aslinya menggunakan bahasa Inggris, namun sudah ada penelitian atau sebuah paper yang sudah membuatnya menjadi bahasa Indonesia pada penelitian. Berikut 10 pertanyaan dari *System Usability Scale (SUS)* yang sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia:

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Aturan Menghitung *SUS* Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Ada beberapa aturan dalam perhitungan skor *SUS*. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesioner:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor dikurangi 1.

2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor *SUS* dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor sus:

$$\underline{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

\underline{x} = Skor rata – rata

Σx = Jumlah Skor *SUS*

n = Jumlah Responden

Cara Menghitung *SUS* menuliskan data hasil dari responden di *excel* atau aplikasi lain. Untuk Q1 sampai Q10 merupakan nomor pertanyaan dan angkanya adalah jawaban dari responden.

K. Design

Desain adalah proses yang berubah menjadi singkat atau persyaratan menjadi produk jadi atau solusi desain. Proses desain dapat dikatakan terdiri dari tujuh tahap: *define, research, ideate, prototype, select, implement* dan *learn*. Masing-masing membutuhkan pemikiran desain. Proses desain melibatkan tingkat kreativitas yang tinggi tetapi dengan cara yang dikendalikan dan diarahkan oleh proses sehingga disalurkan untuk menghasilkan solusi praktis yang layak untuk masalah desain, memenuhi atau mengungguli tujuan yang dinyatakan singkat. Sementara kreativitas dalam desain itu penting, desain adalah kegiatan yang melayani tujuan ekonomi serta kreatif. Proses desain membantu memastikan bahwa

desain memenuhi semua pertimbangan tersebut. Proses ini berusaha untuk menghasilkan sejumlah solusi yang mungkin dan memanfaatkan berbagai teknik atau mekanisme yang mendorong peserta untuk berpikir di luar kotak dalam mengejar solusi kreatif atau inovatif[28].

