

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka adalah kumpulan dari beberapa data dan file yang berisikan informasi pengetahuan dari kajian yang telah dilakukan, berlandaskan teori, pustaka dan literatur yang sudah ada dan sudah pernah dikembangkan. Dokumentasi dari teori teori tersebut biasanya melalui jurnal, buku, situs internet. Proses penyusunan tinjauan pustaka dibutuhkan guna meraih gambaran dari penelitian yang dilakukan terdahulu sehingga dapat ditelaah dan digunakan sebagai peninjau ulang serta membandingkan bahan tersebut yang bersangkutan paut secara relevan dengan topik yang dibawakan oleh penyusun. Terlebih jauh, hal tersebut dapat menghindari plagiasi bagi penulis.

Penelitian Susanti E, Fatkhiyah E, Efendi E penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 bertujuan untuk merangkai *design* antarmuka dan desain pengalaman pengguna yang mampu mengakomodir dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan menerapkan beberapa metode seperti *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* untuk pembangunan ulang antarmuka aplikasi M-Voting [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Setiadi A dan Setiaji H dengan mengusung judul perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HDC (*Human Centered Design*) pada *website Thriftdoor*, penelitian yang menggunakan pendekatan *human centered design* ini berpusat pada manusia dalam hal karakteristik dan psikologi, sehingga sangat cocok untuk diaplikasikan pada UI/UX *e-commerce* karena mampu memenuhi kebutuhan dari sisi pengguna [7].

Ringkasan serta perbandingan beberapa penelitian sebelumnya dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

No	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Susanti E, Fatkhayah E, Efendi E[6]	2019	Melakukan design ulang pada aplikasi M-Voting Guna meningkatkan kualitas App	<i>Design thinking</i>	Produk akhir dari prototipe yang telah melewati langkah uji coba oleh pengguna sendiri, pengujian berjalan sesuai fungsi dan tujuan awalnya.
2.	Setiadi A, Setiaji H [7]	2020	Merancang UI/UX pada situs Thriftdoor guna menunjang perkembangan dagang elektronik yaitu jual beli barang <i>secondhand</i> .	<i>Human Centered Design</i>	Peneliti merasa pendekatan <i>human centered design</i> menjadi metode yang cocok diterapkan, karena mampu menjawab kebutuhan pengguna

					berdasarkan 107 tanggapan pengguna.
3.	Ar Razi A, Rizky Mutiaz I [8]	2018	Penanganan kepada kasus kasus temuan barang hilang yang tercecer di masyarakat di Indonesia, dapat diselesaikan dengan perancangan aplikasi <i>mobile</i> pada <i>smartphone</i> .	<i>Design thinking</i>	Memberikan rekomendasi model antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi basis <i>mobile</i> yaitu “Kembaliin”
4.	Ilham H, Wijayanto B, Rahayu S [9]	2021	Tujuan penelitian sendiri untuk meningkatkan kualitas UI/UX guna mengatasi permasalahan yang pengguna alami dalam menggunakan	<i>Design Thinking</i>	Penelitian dan perancangan ulang SIA Universitas Jendral Soedirman mampu menolong dalam memahami

			SIA Universitas Jendral Soedirman.		kebutuhan <i>user</i> .
5.	Pramudita R, Arifin R, Nurul Alfian A, Safitri N, Silka Dina Anwariya [10]	2021	Pelaksanaan pelatihan dan demonstraasi pada penggunaan <i>Figma</i>	Pelatihan daring melalui zoom dengan aplikasi figma	memberikan wawasan tambahan mengenai penggunaan figma pada peserta dalam pembangunan design antar muka.