

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Desain merupakan salah satu langkah awal dalam pembuatan suatu objek atau sistem. Agar menghasilkan suatu desain yang baik, dibutuhkan proses pemikiran yang terstruktur rapi agar hasil desain dapat diukur[10]. Proses desain *interface* merupakan bagian terpenting dari pembuatan suatu produk perangkat lunak. Oleh sebab itu, dibutuhkan pemahaman dasar dan komponen apa saja yang diperlukan di dalam dunia desain. Kemudian peneliti mengumpulkan beberapa penelitian yang membahas mengenai proses dan tahapan dalam mendesain produk perangkat lunak.

Penelitian-penelitian yang ada sebelumnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dan memperkuat mengenai teori desain yang akan dibahas. Penelitian dengan judul “Perancangan *User Interface Design* dan *User Experience Mobile Responsive* Pada *Website* Perusahaan” oleh M. Ariawan, dkk [11] berisi tentang perancangan *website* Kementerian Direktorat Jenderal Ketenagalistrikan. Penelitian ini membahas mengenai visual *website* tersebut terlihat kurang menarik, serta *website* dinilai tidak responsif ketika diakses melalui *mobile*. Pengembangan desain *website* tersebut menggunakan metode *Human Centered Design*. Metode tersebut menggunakan pendekatan yang berfokus kepada pengguna. Pendekatan tersebut bertujuan untuk mengetahui fitur apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan masalah apa yang terjadi saat pengguna mengakses *website*.

Penelitian selanjutnya berjudul “Tinjauan *User Interface Design* Pada *Website E-Commerce Laku6*” oleh K. Mastra, dkk[12] berisi tentang pembahasan tampilan visual *website* Laku6. Penelitian ini membahas apakah ada hubungan antara elemen desain dengan sisi fungsional pada *website* Laku6. Penelitian ini berfokus pada *anatomi webpage*, penerapan prinsip *layout*, penerapan prinsip *gestalt*, penggunaan warna serta penilaian prinsip *user interface* pada *website*. *Website* Laku6 menerapkan prinsip *User Interface* pada tampilan dan elemen visual untuk mendukung kinerja pengguna dalam mengakses *website*.

Penelitian selanjutnya berjudul “Perancangan *User Interface Website E-Commerce* Pada Usaha Kuliner Menggunakan *User Centered Design*” oleh A. Puji, dkk[7] lebih membahas ke pembangunan dari *website* kuliner. Penelitian ini menilai bahwa usaha kuliner masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu dengan cara mengunjungi tempat kuliner. Oleh karena itu peneliti membangun sebuah *e-commerce website* dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Menurut peneliti, *User Centered Design* merupakan metode pendekatan kepada pengguna serta berfokus kepada kebutuhan atau keinginan pengguna dan dirancang agar tidak mengubah perilaku pengguna saat menggunakan produk.

Penelitian selanjutnya berjudul “Perancangan *User Interface User Experience* Dengan Metode *User Centered Design* Pada Aplikasi *Mobile Auctentik*” oleh R. Maulana[13] berfokus pada pembangunan *website* lelang barang fashion. Penelitian ini terdiri dari lima pengguna yang dimana ke lima pengguna tersebut adalah gambaran dari pengguna aplikasi Auctentik. Kemudian dari jawaban yang telah diberikan pengguna ditemukan sebuah solusi untuk merancang aplikasi Auctentik.

Penelitian selanjutnya berjudul “Analisis Dan Perancangan UI/UX Dengan Metode *User Centered Design* Pada *Website Dlu Ferry*” oleh A. Cavanaugh[14] berfokus pada perancangan *website* Dlu Ferry menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengujian dengan metode SUS dapat menghasilkan pengolahan data yang baik dan cepat.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, maka dibuat rancangan UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* dengan menggunakan perhitungan *System Usability Scale*. Rancangan ini diharapkan dapat membantu toko dalam melakukan transaksi dan dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung ketika mengakses *website* toko bunga.

Tabel 2.1 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	JUDUL	PLATFORM	PENGGUNA	METODE	HASIL PENELITIAN
1	M. Ariawan, dkk (2020)	Perancangan <i>User Interface Design</i> dan <i>User Experience Mobile Responsive</i> Pada <i>Website</i> Perusahaan	<i>Mobile</i>	Masyarakat Umum	HCD	Merancang desain UI/UX untuk memudahkan pengguna dalam mengakses <i>mobile</i> Kementerian Direktorat Jenderal Ketenagalistrikan sehingga ada peningkatan kenyamanan ketika mengakses
2	K. Mastra, dkk (2018)	Tinjauan <i>User Interface Design</i> Pada <i>Website E-Commerce</i> Laku6	<i>Website</i>	Masyarakat Umum	-	Membahas pentingnya hubungan antara <i>web page</i> anatomi dengan prinsip <i>User Interface</i>
3	A. Puji, dkk (2021)	Perancangan <i>User Interface Website E-Commerce</i> Pada Usaha Kuliner Menggunakan <i>User Centered Design</i>	<i>Website</i>	Masyarakat Umum	UCD	Merancang desain UI/UX untuk memudahkan pengguna ketika mengakses menu makanan yang ada di Rumah Sarang Kepiting

NO	PENELITI	JUDUL	PLATFORM	PENGGUNA	METODE	HASIL PENELITIAN
4	R. Maulana (2020)	Perancangan <i>User Interface User Experience</i> Dengan Metode <i>User Centered Design</i> Pada Aplikasi <i>Mobile Auctentik</i>	<i>Mobile</i>	Masyarakat Umum	UCD	Merancang antarmuka Aplikasi <i>Mobile Auctentik</i> berdasarkan wawancara dari 5 pengguna yang kemudian dijadikan landasan untuk membuat tampilan Aplikasi
5	A.Cavanaugh	Analisis Dan Perancangan UI/UX Dengan Metode <i>User Centered Design</i> Pada <i>Website Dlu Ferry</i>	<i>Website</i>	Masyarakat Umum	UCD	Menunjukkan pengujian SUS dapat memberikan pengolahan data yang baik dan cepat
6	Penulis (2021)	Perancangan <i>Design UI/UX</i> Pada <i>Website Toko Bunga</i> Dengan Menggunakan Metode UCD (<i>User Centered Design</i>)	<i>Website</i>	Masyarakat Umum	UCD	Merancang <i>Website Toko Bunga Solagracia</i> dengan kaidah UI/UX dengan metode <i>User Centered Design</i> untuk membuat tampilan lebih modern dan simpel agar pengguna nyaman dalam menggunakan aplikasi