

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mencari penelitian terdahulu untuk menghindari duplikasi dan dapat berkontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan. Pertama ada Pengembangan *user interface* dan *user experience* Pada Aplikasi Idompet Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*, penelitian ini dibuat oleh Jeason Lie, dkk. Hasil penelitian ini berupa *prototype design user interface* dan *user experience* dari aplikasi Idompet dengan menggunakan Metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk membuat aplikasi Idompet yang lebih efektif dan efisien[6].

Penelitian kedua tentang Analisis Transaksi Pembayaran Non Tunai Melalui *E-wallet*: Prespektif Dari Modifikasi *Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2*. Penelitian ini dibuat oleh Mazaya Faridhal. Memiliki topik tentang bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet* dengan teori UTAUT2 dan persepsi kepercayaan yang sesuai dengan fenomena kelemahan sistem keamanan dari *e-wallet*, hasil dari penelitian ini berupa penjelasan beberapa faktor yang menyebabkan seseorang untuk melakukan pembayaran melalui *e-wallet* dan pengembangan beberapa faktor untuk mempengaruhi penerimaan terhadap teknologi[9].

Penelitian ketiga tentang *user interface* dan *user experience* Sistem Informasi Dari Prespektif Sosioteknologi, penelitian ini dibuat oleh Dudung Abdullah, dkk. Penelitian ini memiliki topik pendekatan sosioteknologi dalam pembuatan UI/UX baik di dalam aplikasi maupun *website*. Penelitian ini menggunakan Figma sebagai tools untuk membuat desain dari UI *website* maupun aplikasi dan analisis UX yang digunakan untuk pengembangan produk-produk IT yang tetap mengedepankan sisi humanistik dalam pembuatannya[5].

Penelitian keempat tentang Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*, penelitian ini dibuat oleh Muhammad Mutazam, dkk. Penelitian ini memiliki topik bagaimana perancangan UI/UX dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design*, penelitian ini menggunakan 4 langkah metodologi yaitu: analisis, desain, evaluasi, implementasi. Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa penggunaan metode *User Centered Design* dapat memberikan kesan yang baik terhadap *website* placeplus.id. Pada tabel 2.1 terdapat perbandingan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian sebelumnya.



**Tabel 2.1 Tabel Perbandingan**

Pembanding	J. Stanly, dkk	A. Prakosa, D. Wintaka	D. Abdulah, dkk	M. Multazam, dkk	Penulis
Judul	Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Idompet Dengan Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> ,	ANALISIS TRANSAKSI PEMBAYARAN NONTUNAI MELALUI E-WALLET: PERSPEKTIF DARI MODIFIKASI MODEL <i>UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2</i>	UI/UX Sistem Informasi Dari Perspektif Sosiologi	Perancangan <i>User Interface dan User Experience</i> pada Placeplus menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i>	ANALISIS <i>USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE</i> MENGGUNAKAN METODE <i>HEURISTIC EVALUATION</i> TERHADAP APLIKASI E-WALLET BALIPAY
Metode UI/UX	<i>Design Thinking</i>	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2</i>	Sosiologi	<i>User Centered Design</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>
Platform	Aplikasi Mobile	Aplikasi Mobile	-	Website	Aplikasi Mobile
Aplikasi Yang Digunakan	Figma	-	Figma	-	Figma
Objek Penelitian	-	-	-	-	<i>E-wallet</i> Bank Daerah pertama di Indonesia