

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