

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Ketika membuat perancangan antarmuka (*user interface*), terdapat kriteria dan juga standar tertentu yang harus terpenuhi agar dapat mencapai tujuan dari solusi yang diinginkan. Untuk mencapai semua hal tersebut, diperlukan konsep, temuan, dan teori yang relevan dengan topik penelitian dari data-data penelitian yang sudah ada sebelumnya.

Gulo et al. [10] merancang dan menguji fitur Customer Relationship Management (CRM) pada aplikasi ABC Reload untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas CRM melalui perbaikan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Penulis dari penelitian ini melakukan pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS) melibatkan 30 responden. Hasil dari pengujian tersebut memperoleh nilai rata-rata SUS adalah 80.666 yang menunjukkan perancangan tersebut mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan lebih efektif [10].

Fadilah dan Sweetania [11] merancang aplikasi reservasi restoran menggunakan metode *Design Thinking*. Pada penelitian ini, masalah yang dihadapi adalah pemahaman penggunaan aplikasi reservasi restoran pada pengguna yang masih kurang. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode *Usability Testing* dengan menggunakan *Maze Design* kepada 15 orang responden. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini mendapatkan persentase sebesar 81.6% berdasarkan nilai rata-rata dari kunci indikator kerja seperti keberhasilan pengguna, waktu pemrosesan skenario, dan kesalahan klik pengguna sehingga penelitian ini dapat disimpulkan mampu menghasilkan antarmuka sesuai dengan kebutuhan pengguna [11].

Penelitian Karo Sekali et al. [12] merancang aplikasi *mobile* produk *fashion* pria pada Toko Celcius di Kota Manado yang masih belum efisien dan praktis. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode *Usability Testing* kepada 10 responden yang berbeda dengan menyuguhkan *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil yang diperoleh dari

perancangan dan pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini mendapatkan hasil yang baik dari responden yaitu 95 dari 100 [12].

Indriyana et al. [13] membuat rancangan UI/UX Aplikasi Humaira Cakes berbasis *mobile* yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna agar proses transaksi penjualan dapat dilakukan dengan lebih praktis dan efisien. Dalam penelitian ini, metode untuk merancang antarmuka pengguna aplikasi tersebut menggunakan metode *Design Thinking* dan dalam pengujiannya menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) kepada 5 responden. Hasil yang diperoleh dari perancangan dan pengujian yang telah dilakukan yaitu memperoleh skor sebanyak 70 poin yang artinya termasuk dalam kategori marginal dengan status *Good* (baik) sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan sudah dapat memenuhi kebutuhan pengguna [13].

Saputri et al. [14] membuat antarmuka pengguna yang *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini dilakukan dengan metode UCD (*User Centered Design*) dan dalam pengujiannya menggunakan 3 metode yaitu *Black Box Testing*, *Usability Testing*, dan *5 Second Testing*. Hasil yang diperoleh dari perancangan dan pengujian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu pada pengujian *Black Box Testing* seluruh fungsionalitas sesuai dengan kebutuhan yang ada sudah terpenuhi, kemudian untuk pengujian *Usability Testing* memperoleh persentase hingga 86,8% yang berarti sistem yang dibangun sudah *user-friendly*. Terakhir, pada pengujian *5 Second Testing*, 80% pengguna mendapatkan kesan dan pesan yang disampaikan dari sistem kepada pengguna sehingga secara keseluruhan perancangan sistem ini mendapatkan kesan yang baik dari pengguna [14].

Ringkasan dan perbandingan dari penelitian sebelumnya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
Gulo et al. [10]	2023	Merancang dan menguji fitur Customer Relationship Management (CRM) pada aplikasi ABC Reload untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan efektivitas CRM melalui perbaikan <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX).	<i>Design Thinking</i>	Perancangan fitur CRM dengan metode Design Thinking berhasil meningkatkan kepuasan pengguna (skor rata-rata SUS: 80,666).
Fadilah dan Sweetania [11]	2023	Merancang aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan pengalaman pengguna.	<i>Design Thinking</i>	Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype desain UI/UX untuk aplikasi reservasi restoran yang berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan standar nilai usability yang ditetapkan
Karo Sekali et al. [12]	2023	Merancang aplikasi mobile untuk mempermudah pembelian produk fashion pria di toko Celcius di Kota Manado dengan fokus pada UI/UX yang lebih baik.	<i>Design Thinking</i>	Berhasilnya perancangan UI/UX aplikasi mobile untuk toko Celcius di Kota Manado, dengan nilai yang sangat baik dalam pengujian Usability.
Indriyana et al. [13]	2023	Membuat rancangan UI/UX Aplikasi Humaira Cakes berbasis <i>mobile</i> yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna agar proses transaksi penjualan dapat dilakukan dengan lebih praktis dan efisien	<i>Design Thinking</i>	Memperoleh skor sebanyak 70 poin yang artinya termasuk dalam kategori marginal dengan status <i>Good</i> (baik) sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan sudah dapat memenuhi kebutuhan pengguna

Lanjutan Tabel 6. Tinjauan Pustaka

Saputri et al. [14]	2017	Membuat antarmuka pengguna <i>e-commerce</i> yang <i>user-friendly</i> dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	UCD (<i>User Centered Design</i>)	Pada pengujian <i>Black Box Testing</i> seluruh fungsionalitas sesuai dengan kebutuhan yang ada sudah terpenuhi, kemudian untuk pengujian <i>Usability Testing</i> memperoleh persentase hingga 86,8% yang berarti sistem yang dibangun sudah <i>user-friendly</i> . Terakhir, pada pengujian <i>5 Second Testing</i> , 80% pengguna mendapatkan kesan dan pesan yang disampaikan dari sistem kepada pengguna sehingga secara keseluruhan perancangan sistem ini mendapatkan kesan yang baik dari pengguna
Anita Haryodi*	2023	Merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang baik agar pengguna dapat menggunakan aplikasi berbasis <i>website</i> Galeri Oma dengan mudah, efektif, dan efisien.	<i>Design Thinking</i>	