

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk kelancaran penelitian dalam tulisan ini, penulis membutuhkan beberapa kajian teori yang sudah ada untuk dapat dijadikan bahan pendukung dalam tulisan. Oleh karena itu, kajian teori yang dicari dari literatur-literatur yang sudah ada akan berhubungan dengan topik tulisan penulis yaitu *User interface*, *User Experience* dan *User Centered Design*.

Literatur yang pertama adalah literatur yang berjudul “*Analisis Dan Perancangan UI/UX Dengan Metode User Centered Design Pada Website DLU Ferry*” [4]. Dalam penelitian ini *tools* yang dipakai adalah Figma dan metode yang digunakan adalah *User Centered Design* yang diharapkan dapat memberikan hasil desain rekomendasi yang sesuai dengan keinginan *user* dan juga dapat membantu *user* dalam menyelesaikan masalah yang didapati saat menggunakan *website* DLU Ferry. Dalam proses pengumpulan kebutuhan *user* digunakan metode wawancara dan kuesioner serta digunakan juga evaluasi desain *System Usability Scale* (SUS). Hasilnya, dengan proses-proses tersebut dapat menghasilkan fitur *website* dan juga *redesign website* yang dibuat berdasarkan kebutuhan dari *user* dengan skor SUS 82,7.

Literatur yang kedua adalah literatur yang berjudul “*Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik*” [5]. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *user centered design* dan pengujiannya menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dengan sasarannya adalah tim Gaya Sejahtera Nusantara yang juga ingin mengembangkan aplikasi yang memudahkan para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi lelang barang. Dalam proses penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara dan pembuatan *user persona*, dapat menghasilkan *paint point* dan *wireframe* yang kemudian diubah lagi menjadi *high fidelity* atau sebuah *prototype* dari aplikasi Auctentik yang dibuat menggunakan Adobe XD. Hasil akhirnya dengan pengujian *prototype* kepada lima partisipan adalah semua partisipan dapat

menyelesaikan skenario kurang dari 30 detik dan persentase kesalahan skenario tertinggal 20%.

Selanjutnya adalah literatur ketiga yang berjudul “*Perancangan Desain Interface Aplikasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design Pada Yayasan Pengelola Sekolah YKPP*” [6]. Dalam literatur ini metode yang digunakan adalah *user centered design* yang mana digunakan untuk merancang desain *interface* pada *website* pengajian. Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti juga terbukti sangat ampuh untuk membantu peneliti dalam merancang aplikasi pengajian berbasis *website* dan menghasilkan sebuah *prototype* yang dibuat menggunakan Figma dan pengujiannya dilakukan dengan metode *Think A Loud Evaluation*.

Dalam literatur keempat yang berjudul “*Perancangan User Interface Dan User Experience Website SMPN 1 Sambit Ponorogo Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*” [7] bertujuan untuk meningkatkan kualitas organisasi sekolah yang bersangkutan. *Tools* yang digunakan dalam perancangan *prototype* desain menggunakan Figma dan dengan menggunakan metode evaluasi *System Usability Scale (SUS)* peneliti dapat memperoleh hasil skor yang baik yaitu sekitar 84,193.

Dan dalam literatur kelima yang berjudul “*Rancang Ulang Desain UI/UX Aplikasi Sampurasun Menggunakan Metode Ucer Centered Design*” [8]. Literatur ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan mengukur nilai usability dengan pendekatan *USE Questionnaire*, pengukuran nilai *effectiveness* dan *efficiency* dengan pendekatan *performance measurement*. Perancangan desain dibuat dengan menggunakan Figma, Hasilnya dengan menggunakan pendekatan *performance measurement* dapat menghasilkan nilai *effectiveness* sebesar 96,66% dan nilai *efficiency* sebesar 88,32% yang dimana menunjukkan bahwa peneliti dalam tulisan ini sukses merancang ulang desain UI/UX pada aplikasi sampurasun.

Dengan menggunakan referensi dari kelima literatur tersebut, maka penulis membuat penelitian ini. Pemilihan literatur didasarkan karena memiliki bahasan

yang relevan dengan apa yang penulis bahas yaitu analisis dan perancangan UI/UX dengan menggunakan metode *User Centered Design* dan pengujiannya menggunakan metode *System Usability Scale*. Target pengguna dalam penelitian ini adalah masyarakat daerah Maluku Utara khususnya Kabupaten Halmahera Barat dan orang-orang lain yang sekiranya perlu dalam mencari informasi mengenai Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian di Halmahera Barat. Hasil dari penelitian ini adalah memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi yang jelas, lengkap dan baik dalam menggunakan *website* Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian di Halmahera Barat.



Perbandingan Penelitian Sebelumnya

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Tools Perancangan UI	Tujuan	Hasil
1.	Alif Bimananda Cavanaugh (2021) [4]	Analisis Dan Perancangan UI/UX Dengan Metode <i>User Centered Design</i> Pada <i>Website</i> DLU Ferry	UCD	Figma	Menghasilkan suatu rekomendasi desain UI/UX pada <i>website</i> DLU Ferry dan mengujinya dengan metode <i>System Usability</i> <i>Scale</i>	Hasilnya adalah dengan penambahan fitur baru pada <i>website</i> dan juga melakukan <i>redesign website</i> dapat menjadi solusi bagi pengguna untuk menggunakan <i>website</i> secara baik dan mudah dengan hasil skor SUS sebesar 82,7
2.	Rifqi Taufiq Maulana (2020) [5]	Perancangan <i>User</i> <i>Interface User Experience</i> Dengan Metode <i>User</i> <i>Centered Design</i> Pada	UCD	Adobe XD	Merancang desain aplikasi <i>mobile</i> Auctentik untuk tim Gaya Sejahtera Nusantara dan mendukung	Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebuah rancangan UI/UX untuk

		Aplikasi <i>Mobile Auctentik</i>			ekonomi kreatif dalam bidang <i>fashion</i> di Indonesia	aplikasi <i>mobile Auctentik</i> yang berbentuk <i>prototype</i>
3.	Ivan Pratama Jatmiko (2023) [6]	Perancangan Desain <i>Interface</i> Aplikasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> Pada Yayasan Pengelola Sekolah YKPP	UCD	Figma	Menghasilkan analisis dan perancangan desain aplikasi pengajian untuk Yayasan Pengelola Sekolah YKPP	Dengan metode UCD dan pengujian yang dilakukan menggunakan metode <i>Think A Loud Evaluation</i> , menghasilkan <i>user interface</i> aplikasi pengajian yang berbasis <i>website</i> dan sebuah <i>prototype</i>
4.	Denny Surya Agastya, Lilis Dwi Farida (2023) [7]	Perancangan <i>User Interface</i> Dan <i>User Experience Website</i> SMPN 1 Sambit Ponorogo Menggunakan	UCD	Figma	Merancang sebuah <i>website</i> untuk meningkatkan kualitas organisasi sekolah SMPN 1 Sambit Ponorogo	Dengan menggunakan metode evaluasi <i>System Usability Scale (SUS)</i> peneliti dapat memperoleh <i>score</i> yang baik mengenai

		Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)				<i>website</i> yang dibuat yaitu sekitar 84,193.
5.	Janu Reza Romansyah (2022) [8]	Rancang Ulang Desain UI/UX Aplikasi Sampurasun Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>	UCD	Figma	Menganalisis pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan mengukur nilai <i>usability</i> dengan pendekatan <i>USE Questionnaire</i> , pengukuran nilai <i>effectiveness</i> dan <i>efficiency</i> dengan pendekatan <i>performance measurement</i>	Hasilnya dengan menggunakan pendekatan <i>performance measurement</i> dapat menghasilkan nilai <i>effectiveness</i> sebesar 96,66% dan nilai <i>efficiency</i> sebesar 88,32% yang dimana menunjukkan bahwa peneliti dalam tulisan ini sukses merancang ulang desain UI/UX pada aplikasi ampurasun