

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1. Studi Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Danang Haryuda,dkk membahas perancangan UI/UX berbasis web untuk Laportea Company menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model perancangan *User Interface* dan *User Experience* melalui pembaruan dalam bentuk website e-commerce. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan, pengembangan, dan pengujian UI/UX dengan pendekatan *Design Thinking* pada Laportea Company menghasilkan tingkat usability sebesar 91% dan data analisis sebesar 86,1%. Hal ini menunjukkan bahwa metode serta pengujian yang digunakan mampu mendukung pembuatan prototipe produk yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna saat berbelanja di website Laportea Company. [5]

Penelitian oleh Putri Balkis,dkk berfokus pada perancangan ulang UI website PT. Gozco dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan desain website yang dinilai kurang menarik, terlalu sederhana, dan mengandung informasi yang sulit dipahami. Dalam penelitian ini, pengujian SUS (*System Usability Scale*) digunakan untuk menilai kegunaan serta tingkat kepuasan pengguna terhadap website yang telah didesain ulang. Hasil pengujian menunjukkan rata-rata skor 85,3, yang mencerminkan umpan balik positif dari pengguna. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan berhasil mempermudah karyawan dalam mengakses informasi. [6]

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Abdurrahman Ibnul,dkk mengenai Perancangan Website Company Profile Perusahaan CV.CUP10INDO menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang website *company profile* pada perusahaan CV.CUP10INDO memakai metode *Design Thinking* dan juga mengukur tingkat *usability web* memakai *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian pada perancangan website *company profile* CV.CUP10INDO memakai metode *design thinking* dapat disimpulkan jika perancangan ini berjalan sesuai dengan tahapan proses *design thinking* dan dirancang sesuai kebutuhan pengguna dan

mempunyai tampilan sesuai dengan permintaan pengguna dan juga perancangan ini melibatkan pengguna dalam prosesnya. Setelah pembuatan website diperlukan uji coba untuk mengukur nilai *usability* website *company profile* CV.CUP10INDO memakai penilaian SUS dan memperoleh nilai akhir sebesar 78 dimana termasuk dalam kategori good dan mendapatkan nilai *Acceptable* [7]

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Novia,dkk mengenai perancangan website *Company Profile* PT.Jamkrida Kalimantan Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancangan untuk website *Company Profile* PT.Jamkrida karena selama ini mereka hanya mengandalkan tim penjualan untuk dapat mempromosikan perusahaan serta produknya kepada masyarakat yang berada di sekitarnya dengan menyebarkan brosur *company profile*. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah rancangan *user interface* dan *prototype* website *company profile* PT. Jamkrida Kalimantan Timur.[8]

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Hendy,dkk mengenai perancangan tampilan *user interface* pada website klinik sehat berdasarkan metode *paper prototype*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuatkan klinik sehat website yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mudah melihat aktifitas yang sedang berlangsung di klinik. Hasil dari penelitian ini yaitu tampilan *user interface* yang *user friendly* bagi para pengguna website, pengguna dapat menguji coba antarmuka dengan aksi-aksi yang nyata dan juga dapat menentukan sendiri aksi atau tugas apa saja yang dapat dipahami dan dilakukan ketika memakai aplikasi/website tersebut secara intuitif.[9]

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Haryuda, dkk[5]	2021	Mengembangkan model desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> melalui pembaruan dalam bentuk website <i>e-commerce</i> dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> .	Metode pendekatan <i>Design Thinking</i>	Sebuah prototipe produk yang relevan dengan kebutuhan calon pengguna website <i>e-commerce</i> Laportea <i>Company</i> .
2.	Putri,dkk [6]	2023	Memperbaiki desain dari website PT.Gozco karena website tersebut kurang <i>visible</i> , terlalu <i>simple</i> dan terdapat informasi yang sulit untuk dipahami.	Metode pendekatan <i>User Centere d Design</i>	Rancangan Prototype mendapatkan hasil pengujian SUS rata-rata nilai 85,3 hal tersebut menandakan pengujian ini telah memperoleh respon positif dari pengguna.
3.	Rasidi, dkk [7]	2023	Mendesain website <i>company profile</i> untuk perusahaan CV. CUP10INDO menggunakan metode <i>Design Thinking</i> serta mengevaluasi tingkat kegunaan website dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .	Metode pendekatan <i>Design Thinking</i>	Perancangan website <i>company profile</i> CV.CUP10INDO

No	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
4.	Novia,dkk[8]	2023	Membuat rancangan untuk website Company Profile PT.Jamkrida karena selama ini mereka hanya mengandalkan tim penjualan untuk dapat mempromosikan perusahaan	Metode <i>Prototyp e</i>	Rancangan <i>user interface</i> dan <i>prototype</i> website <i>company profile</i> PT. Jamkrida Kalimantan Timur
5.	Hendy,dkk[9]	2021	Membuatkan klinik sehat website yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mudah melihat aktifitas yang sedang berlangsung di klinik	Metode <i>prototyp e</i>	Rancangan prototype website klinik sehat.

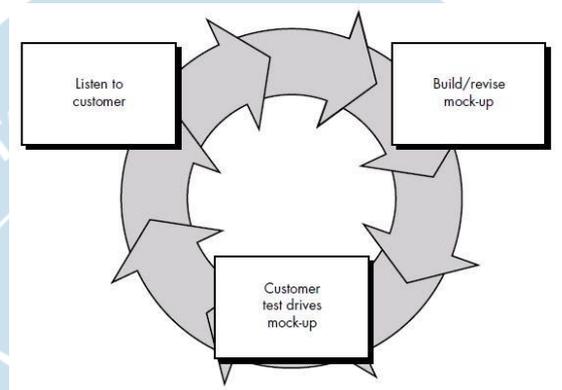
## 2.2. Dasar Teori

### 2.2.1. *User interface*

*User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki hubungan yang saling melengkapi. UI berperan sebagai aspek visual dari sebuah sistem, dirancang untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dan menjelajahi fitur yang disediakan. Beberapa elemen utama UI mencakup tombol, ikon, tipografi, tema, dan berbagai komponen visual lainnya. [10] Tujuan utama UI adalah menyampaikan fitur-fitur sistem secara efektif, sehingga pengguna dapat memahami dan menggunakan sistem tersebut dengan mudah. Dalam hal ini, penggunaan bahasa yang tepat sangat penting, karena bahasa, setelah gestur, merupakan salah satu alat komunikasi tertua yang digunakan manusia untuk berinteraksi sehari-hari. [11]

### 2.2.2. Metode Prototype

*Prototype* merupakan salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak ataupun bagian-bagian perangkat lunak yang akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi nyata dilakukan. Model prototipe dipakai sebagai acuan dari gambarnya yang akan dibuat pada masa mendatang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi. [12] Adapun tahap-tahap dari metode *prototype* yaitu,



**Gambar 2.2.2 Prototype Model [13]**

1. Pengumpulan Data : Tahap ini merupakan langkah awal yang krusial untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. Tahap ini, peneliti melakukan berbagai teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi dan studi pustaka. [14]
2. Analisis kebutuhan sistem : Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya menganalisis informasi tersebut untuk merumuskan kebutuhan sistem. Hal ini melibatkan identifikasi fitur yang harus ada dalam sistem dan batasan-batasan yang perlu diperhatikan. Hasil analisis ini akan digunakan untuk merancang *prototype* yang sesuai dengan ekspektasi pengguna.[15]
3. Perancangan prototype sistem : Pada tahap ini, peneliti mulai membuat desain awal dari prototype berdasarkan kebutuhan yang sudah dianalisis. Desain ini berupa sketsa wireframe, atau mockup yang menggambarkan antarmuka pengguna dan interaksi sistem. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk

memberikan gambaran visual tentang bagaimana sistem akan berfungsi sebelum implementasi lebih lanjut.[16]

4. Pengujian prototype sistem : Setelah prototype selesai dibuat, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian untuk mengevaluasi fungsionalitas dan kegunaan sistem. Pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk mendapatkan umpan balik tentang prototype. Berdasarkan hasil pengujian, tim dapat melakukan revisi dan perbaikan pada prototype hingga memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.[17]

### **2.2.3. Single Ease Question**

*Single Ease Question* merupakan pengujian yang dilakukan sesudah menyelesaikan semua scenario maupun task yang akan dilakukan oleh responden dan terdapat skala peringkat yaitu tujuh poin untuk menilai seberapa mudah responden mengerjakan *task* [18]. Manfaat pengujian ini untuk mengukur kemudahan pengguna secara efisien, SEQ memberikan data tentang tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu secara cepat tanpa membutuhkan proses analisis yang rumit.

### **2.2.4. Company Profile**

*Company Profile* adalah gambaran umum tentang sebuah perusahaan yang biasanya bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai produk dan layanan yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut [19]. Profil perusahaan ini menjadi aset yang dimiliki dan dikelola oleh setiap perusahaan atau organisasi. Selain berfungsi sebagai aset, *company profile* juga berperan sebagai identitas perusahaan dalam membangun hubungan yang baik dengan pihak lain. Umumnya, *company profile* disajikan dalam bentuk buku yang tersusun rapi, dengan menggunakan elemen desain komunikasi visual yang menggabungkan bentuk, warna, tipografi, dan elemen estetika lainnya yang disusun dalam komposisi yang harmonis dan dinamis [20].

### 2.2.5. Metode Perancangan

Tabel 4.2 Metode Perancangan

Aspek	Prototype	Five Planes	User Centered Design
Tahapan Proses	1. Pengumpulan Data 2. Analisis Kebutuhan 3. Perancangan Prototype 4. Pengujian Prototype	1. Strategy 2. Scope 3. Structure 4. Skeleton 5. Surface	1. Research 2. Design 3. Evaluation 4. Iteration
Fokus Utama	Menghasilkan model awal yang fungsional.	Pengembangan produk dari tingkat strategi ke antarmuka.	Memahami pengguna melalui analisis kebutuhan.
Waktu Pengembangan	Relatif cepat, iteratif	Fleksibel, dapat menyesuaikan kecepatan di tiap tingkat sesuai kebutuhan proyek.	Moderat, tergantung pada siklus iterasi dan umpan balik.
Keterlibatan Pengguna	Tinggi, pengguna terlibat dalam pengujian dan umpan balik.	Sedang, pengguna dilibatkan sesuai tingkatan kebutuhan yang lebih detail di setiap tingkat plane.	Tinggi, pengguna sering dilibatkan di awal untuk memahami kebutuhan dan umpan balik.