

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian kali ini, nantinya digunakan beberapa referensi dari beberapa penelitian yang sudah dijalankan sebelumnya. Beberapa penelitian yang dipilih menjadi referensi adalah penelitian yang bersifat mirip kepada penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga nantinya beberapa penelitian tersebut bisa dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan penelitian yang nantinya dilakukan. Adapun kajian teori dari berbagai penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, yang bisa dijadikan pembandingan terhadap penelitian ini.

Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilaksanakan Soedewi dkk (2022). Penelitian mereka dengan judul Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan *Website* UMKM Kirihiuci. Penelitian yang mereka lakukan adalah penelitian menggunakan metode *design thinking*. Mereka memilih penggunaan metode design thinking, dikarenakan metode *design thinking* yaitu metode yang sudah terbukti efisien untuk mendapatkan desain atau rancangan terhadap sebuah tampilan website maupun aplikasi. Pada penelitian yang sudah dilakukan, bisa disimpulkan bahwasanya sebaiknya pada saat melakukan observasi dan wawancara, dilakukan secara mendalam, supaya pada akhirnya akan menciptakan desain yang tepat pada kebutuhannya serta memudahkan bagi penggunaannya [6].

Penelitian kedua, ditulis oleh Gusti pada tahun 2022. Penelitian tersebut berjudul "Perancangan Desain User Interface Berbasis Web menggunakan Metode Design Thinking pada PT. Panembahan Adi Wisata. Kesimpulan yang bisa didapat pada penelitian yang dilaksanakan oleh Gusti Bagus yaitu, bahwa penggunaan metode design thinking dapat memaksimalkan beberapa fungsi dan fitur yang didapat dari hasil wawancara dari pengguna. Gusti Bagus menekankan bahwa hasil wawancara yang maksimal, akan sangat membantu dalam merancang desain *User Interface* berbasis *website*. Oleh karena itu, pemilihan metode design thinking dirasa sangat tepat sebagai metode penelitian untuk mendapatkan *user interface* yang maksimal [7].

Penelitian ketiga, ditulis oleh Saputra dan Kania pada tahun 2022 Penelitian tersebut berjudul "Implementasi *Design Thinking* untuk *User Experience* pada Penggunaan Aplikasi Digital." Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa penulisnya menggunakan metode *design thinking* yang digunakan untuk menarget pengguna sebagai dasar dari rancangan desain aplikasi yang mereka teliti, sehingga nantinya pengguna akan lebih puas dalam penggunaan aplikasi, karena desainnya telah disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Kesimpulan dari penelitian mereka adalah, bahwa pembuatan produk digital dapat berguna dalam menciptakan user experience yang baik pada penggunaan aplikasi digital untuk mencapai produk yang efektif dan efisien [8].

Penelitian keempat, ditulis oleh Karnawan dkk pada tahun 2021 berjudul *Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications.* Terlihat jelas, bahwa dalam penelitian tersebut, metode *design thinking* dipilih oleh mereka, dikarenakan metode ini sangat cocok untuk mendapatkan hasil rancangan desain yang maksimal secara user experience. Yang mereka tekankan dalam penelitian mereka, adalah pentingnya proses pengumpulan data dari para narasumber mereka, sehingga mereka akan mendapatkan hasil masalah yang maksimal. Mereka juga menekankan bahwa metode *design thinking* sangat berguna untuk mempermudah serta menyelesaikan masalah pada tampilan UI/UX [9].

Penelitian kelima, ditulis oleh Yulius dan Putra pada tahun 2022. Penelitian tersebut berjudul "Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual". Pada penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa implementasi menggunakan metode *design thinking* sangat penting pada tahapan pertama yaitu tahap *emphatize*. Pada tahap *emphatize* akan mengumpulkan segala permasalahan secara mendalam. Tahpan ini dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner yang digunakan untuk menyebarkan pertanyaan bagi para penggunanya untuk melihat permasalahan dari penggunanya [10].

## 2.1 Matrix Perbandingan Penelitian

Matriks perbandingan dalam penelitian ini mencakup berbagai aspek, termasuk platform yang digunakan, aplikasi untuk desain, metode penyebaran kuesioner, proses pengumpulan data, serta kelompok pengguna. Rincian perbandingan antara peneliti dan penelitian yang dibahas dalam jurnal disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Matrix Perbandingan Penelitian**

Pembanding	[6]	[7]	[8]	[9]	[10]	Penulis
Platform	<i>website</i>	<i>website</i>	Android	<i>website</i>	<i>Website</i> dan android	Website
Aplikasi Perancangan	Figma	Wireframe	CorelDraw	Wireframe	Adobe Illustrator	Figma
Pengambilan Data	Penyebaran Kuisoner	Penyebaran Kuisoner	Metode <i>How Might We</i>	Penyebaran Kuisoner	Penyebaran Kuisoner	Penyebaran Kuisoner
Lingkup Penggunaan	UMKM	Perusahaan	Perusahaan	Perusahaan	Rumah Sakit	Universitas
Pengguna	Pemilik Bisnis	Staff PT	Staff PT	Staff PT	Staff Rumah Sakit	Mahasiswa