

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdapat tiga sub bab. Bagian pertama yaitu referensi perancangan yang berisi penelitian terdahulu atau studi literatur ilmiah. Bagian kedua berisi referensi visual yang menjadi dasar konsep perancangan ini. Terakhir, landasan teori yang menjadi landasan yang kuat dalam perancangan ini.

2.1 Referensi Perancangan

Bab ini berisi rangkuman penelitian-penelitian sebelumnya dengan topik yang serupa dengan penelitian yang penulis rancang. Tinjauan pustaka yang menjadi acuan penulis, yaitu:

2.1.1 Penelitian Berjudul “ Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kos” tahun 2019

Penelitian yang disusun oleh Andi Reynaldi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar pada tahun 2019[8]. Penelitian ini di latar belakang untuk menginformasikan mengenai pencari kost yang berada di sekitar kampus melalui aplikasi *mobile* dengan menggunakan tampilan desain *user interface* (UI). Penelitian ini memiliki tujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari kost di sekitar kampus Universitas Negeri Makassar dengan merancang UI aplikasi pencari kost secara menarik dan mudah digunakan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian data kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang membentuk data deskriptif berupa kata-kata. Perbedaan dari penelitian ini dengan perancangan penulis adalah dari metode perancangan yang dipakai. Dalam penelitian ini metode perancangan yang dipakai yaitu instrument penelitian seperti buku catatan, kamera, dan software perancangan yang digunakan *adobe xd*. Sedangkan

metode perancangan yang akan digunakan oleh penulis yaitu metode *design thinking* dan menggunakan software figma. Persamaan dari penelitian ini yaitu persamaan dalam menggunakan media aplikasi *mobile*. Alasan penelitian ini dijadikan referensi perancangan yaitu tahap dari proses merancang *user interface* (UI) seperti pembuatan *layout*, warna, tipografi, sketsa logo, sketsa tampilan dan isi konten aplikasi yang nantinya akan diterapkan dalam perancangan yang penulis buat.

2.1.2 Penelitian Berjudul “ Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Tambal Ban Darurat” tahun 2021

Penelitian yang disusun oleh Ziha Sajidah mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara Tangerang pada tahun 2021[9]. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan memberikan layanan servis ban *online* melalui perancangan UI/UX aplikasi *mobile*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat membantu dan memudahkan masyarakat ketika terjadi kendala pada kendaraan ban bocor yang terjadi di jalan dengan menggunakan layanan servis *online*. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu metode wawancara dan pembagian kuesioner serta metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. Seperti yang dinyatakan Klien di dalam buku *UX For Lean Startups* (2015) yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*.

Perbedaan dari perancangan ini dengan perancangan penulis adalah objek yang digunakan dan metode pengambilan data berbeda. Dalam perancangan ini metode yang digunakan campuran, sedangkan yang penulis buat menggunakan metode kualitatif. Selain itu, objek pada penelitian ini yaitu aplikasi *mobile* tambal ban darurat, sedangkan objek yang penulis ambil yaitu aplikasi *mobile* rental motor. Persamaan dari penelitian ini yaitu proses perancangan dengan *Design Thinking* dalam merancang UI aplikasi *mobile*. Alasan penelitian ini dijadikan referensi perancangan yaitu metode

perancangannya yang digunakan pada penelitian ini nantinya akan diterapkan pada perancangan yang penulis buat.

2.1.3 Penelitian Berjudul “Perancangan User Interface dan User Experience Of Indosport Pada Aplikasi *Mobile* Indosport Dengan Menggunakan Pendekatan *User Centered Design*” Tahun 2020

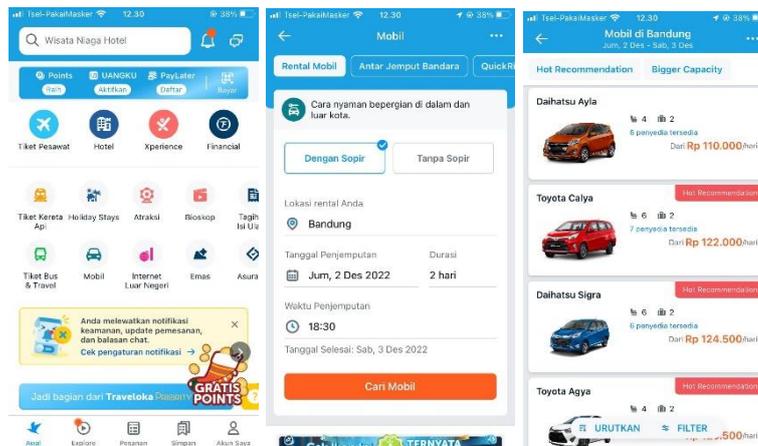
Penelitian yang disusun oleh Muhammad Raffi Fadli dan Wandah Wibawanto mahasiswa Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada tahun 2020[10]. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan merancang UI/UX aplikasi *mobile* yang berisi berita terbaru seputar sepak bola atau olahraga lainnya. Dengan tujuan dapat memberikan informasi secara berkualitas dan dapat berinteraksi dengan memungkinkan masyarakat Indonesia yang menggemari sepak bola dapat berbagi pemikirannya tentang event ataupun yang berhubungan dengan sepak bola dan olahraga lainnya.

Metode perancangan yang diaplikasikan pada penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Selain itu metode pengumpulan data yang digunakan seperti wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Perbedaan perancangan penelitian ini dengan penulis buat ialah proses pembuatan aplikasi pada perancangan penelitian ini tidak hanya berfokus pada *user interfacenya* saja, tetapi juga berfokus kepada *user experience*. Sedangkan perancangan yang penulis buat hanya berfokus kepada *user interface*. Persamaan dari penelitian ini yaitu memudahkan pengguna dalam mencari informasi melalui aplikasi. Alasan penelitian ini dijadikan referensi perancangan yaitu pendekatan yang digunakan pada perancangan ini yaitu pendekatan *user centered design* (UCD) yang nantinya akan diterapkan pada perancangan yang penulis buat.

2.2 Referensi Visual

Pada referensi karya berisi referensi-referensi penulis mengenai karya dari penelitian terdahulu agar karya yang dihasilkan lebih menarik. Referensi karya yang menjadi pilihan penulis yaitu

2.2.1 Tampilan Aplikasi Traveloka

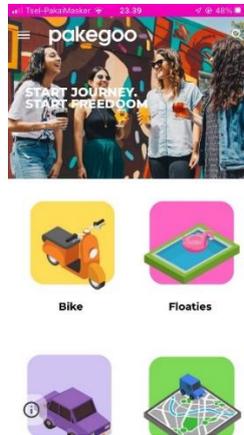


Gambar 2. 1 Referensi Tampilan Desain

Sumber : App Store

Referensi tampilan *user interface* yang digunakan adalah Traveloka. Traveloka sendiri merupakan aplikasi yang memiliki fitur banyak, salah satunya terdapat fitur aplikasi rental mobil. Pada tampilan aplikasi ini didesain dengan bentuk *minimalis modern* yang sesuai dengan target *audience* yang dituju yaitu masyarakat umum dari pelajar maupun pekerja. Modern identik dengan nuansa kekinian, sedangkan minimalis terkesan sederhana dan tidak mencolok dalam penggunaan desain. Dalam penggunaan bentuk desain *modern minimalis* ini akan diterapkan pada perancangan tampilan aplikasi penulis nantinya.

2.2.2 Tampilan Ilustrasi Aplikasi Pakegoo

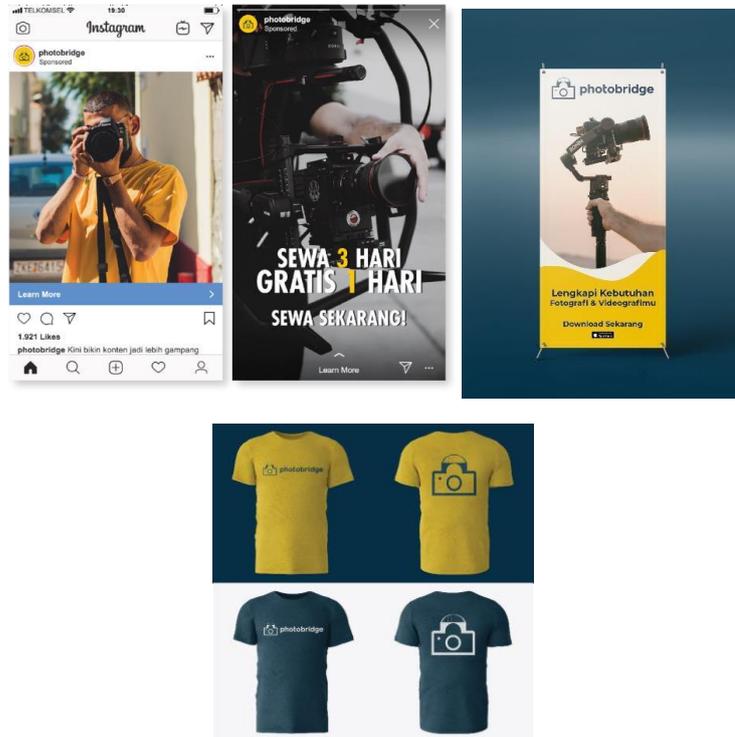


Gambar 2. 2 Referensi Tampilan Desain

Sumber : App store

Referensi karya tampilan user interface adalah aplikasi pakegoo. Aplikasi pakegoo sendiri merupakan aplikasi jasa sewa motor yang tersedia di daerah Bali. Tampilan aplikasi ini dirancang dengan konsep desain *friendly and young* agar terkesan ramah dan nyaman digunakan. Desain ilustrasi yang dirancang juga menggunakan konsep *friendly and young*. Tampilan aplikasi terlihat *clean*, tidak terlihat penuh dan warna antar kedua *button* yang digunakan berbeda. Tombol *button* yang digunakan tidak terlalu banyak, sehingga memberikan interaksi kepada pengguna untuk memahami antara elemen-elemen yang digunakan. Konsep *friendly and young* pada aplikasi ini akan diterapkan pada perancangan tampilan aplikasi penulis buat.

2.2.3 Karya yang Berjudul “Perancangan Prototype Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Fotografi di Pekanbaru” tahun 2021



Gambar 2. 3 Referensi Media Pendukung

Sumber : openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id

Referensi karya yang berjudul “Perancangan Prototype Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Fotografi di Pekanbaru” karya Joseph Raffless Sitorus, Sri Soedewi, Asep Kadarisman mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Telkom Bandung pada tahun 2021. Dalam karya perancangan tersebut, aplikasi iOS merupakan media utama yang digunakan serta ditujukan untuk wanita dan laki-laki berusia 17-35 tahun. Media pendukung yang dipakai dalam perancangan ini yaitu *Instagram ads*, *banner*, dan kaos. Gaya yang digunakan dalam membuat ilustrasi menggunakan gaya *flat design* agar terkesan modern dan minimalis. Selain itu *layout* yang digunakan ialah *layout Mondrian vertical*. Dalam hal ini, media pendukung yang akan dijadikan referensi dalam perancangan yang penulis buat.

2.3 Dasar Teori

2.3.1 User Interface (UI)

Menurut Galitz, *user interface* merupakan tampilan antarmuka dari bagian sebuah komputer dan perangkat lunak yang dapat langsung dilihat, didengar, disentuh, dan dapat dipahami langsung oleh pengguna[11]. Pada hal ini interaksi tampilan sistem kepada pengguna harus mudah dan sederhana, untuk dapat mewakilinya dengan adanya *input* dan *output*. *Input* itu sendiri adalah bagaimana pengguna memberikan instruksi atau permintaan ke sistem. Sedangkan *output* ialah bagaimana komputer merespon pengguna.

Desain *user interface* merupakan desain yang dirancang untuk komputer atau aplikasi yang dapat berinteraksi langsung dengan pengguna agar tampilan semakin lebih menarik sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Menurut Schalatter terdapat panduan untuk membentuk desain aplikasi yang mudah digunakan dengan membaginya menjadi beberapa komponen sebagai berikut [12]:

1. *Consistency* : kesesuaian dari tampilan antarmuka pengguna
2. *Hierarchy* : penyusunan hirarki kepentingan obyek-obyek yang ada di dalam aplikasi
3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi mewakili karakteristik dari aplikasi
4. *Layout* : *layout* dari elemen-elemen pada aplikasi
5. *Type* : tipografi atau font yang digunakan di dalam aplikasi
6. *Color* : penggunaan warna yang sesuai dalam suatu aplikasi
7. *Imagery* : penggunaan gambar, ikon, dan sejenisnya untuk menyampaikan informasi ke dalam aplikasi
8. *Control and Affordances* : elemen antarmuka pengguna yang dapat digunakan oleh orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui tampilan

2.3.2 User Research

User research merupakan proses untuk memahami pengguna terkait masalah yang mereka hadapi[13]. Dalam memahami permasalahan pengguna, dilakukan proses dengan cara mengumpulkan data terkait perilaku pengguna, kebutuhan, analisis pasar, dan dorongan untuk membeli produk. Hal ini sangat penting untuk menemukan desain terbaik untuk sebuah website atau aplikasi *mobile*[14]. Adapun beberapa metode yang dilakukan dalam *user research*[15] :

1. *Interview*

Sesi *interview* dilakukan dengan proses diskusi pribadi dengan pengguna untuk mendapatkan informasi detail mengenai perilaku, kebutuhan pengguna, dan pengalaman pengguna. Sesi *interview* biasa dilakukan hanya dengan dua orang

2. *Focus Group*

Berbeda dari *interview*, pada *focus group* dilakukan diskusi dengan kelompok pengguna untuk lebih memahami ide pengguna, perilaku, dan kebutuhan

3. *Survey*

Survey dilakukan dengan banyaknya pertanyaan yang diberikan kepada pengguna untuk mencari tahu tentang perilaku pengguna terhadap produk tersebut

4. *Task Analysis*

Task Analysis dilakukan dengan metode yang dapat digunakan untuk memahami tujuan pengguna

5. *Usability Testing*

Usability testing digunakan untuk mengetahui kesulitan dan permasalahan yang terjadi oleh pengguna dalam penggunaan produk

2.3.3 User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain. Pengguna sistem

terlibat dalam hal-hal yang sangat penting dalam menentukan jenis sistem apa yang harus dirancang untuk memenuhi keinginan pengguna. Menurut Xd Ideas *user centered design* merupakan proses desain berulang atau iteratif dimana desainer fokus pada pengguna dan kebutuhan mereka[16]. Sederhananya, *user centered design* adalah upaya untuk membuat pengalaman yang ramah pengguna dari produk tertentu. Menurut ISO 13409:1999 *user centered design* memiliki 4 tahapan yang dilakukan secara berulang yaitu[17]:

1. Menentukan konteks pengguna
Mengidentifikasi pengguna dengan fokus, dalam kondisi apa mereka akan menggunakan aplikasi.
2. Mendefinisikan keinginan pengguna dan organisasi
Pada tahap ini mengidentifikasi kebutuhan atau keinginan dan kegiatan pengguna dalam lingkup organisasi.
3. Menghasilkan solusi desain
Melakukan perancangan desain *interface* sebagai solusi yang telah ditemukan dari aplikasi yang dibangun.
4. Evaluasi desain
Melakukan evaluasi desain pada tahap sebelumnya untuk mengetahui perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3.4 Metode *Design Thinking*

Design thinking merupakan sebuah pendekatan yang berpusat kepada pengguna dalam memecahkan masalah dan menciptakan inovasi baru sesuai dengan kebutuhan pengguna[18]. Menurut *Interaction Design Foundation design thinking* dianggap sebagai proses iteratif untuk mengetahui pengguna, mempertanyakan ide, menentukan ulang masalah, dan menciptakan solusi[19]. Secara sederhana *design thinking* suatu proses menghasilkan ide-ide baru dan kreatif yang dapat memecahkan masalah. Adapun lima bagian dalam *design thinking* yaitu :

1. *Emphasize*

Emphasize dalam *design thinking* merupakan tahapan proses yang utama. Pada tahapan ini fokus utamanya memahami keinginan pengguna, kebutuhan, dan tujuan mereka. Sehingga di tahapan *emphasize* dilakukan pengumpulan data riset dengan cara interview dan observasi.

2. *Define*

Setelah mengumpulkan data kebutuhan dan permasalahan pengguna di tahap *emphasize*, selanjutnya tahapan *define* mendefinisikan dan menganalisis permasalahan dengan membentuk *problem statement*.

3. *Ideate*

Pada tahapan *ideate* sudah mulai menyusun ide-ide kreatif sebagai solusi untuk masalah yang sudah didefinisikan dalam tahap *define*. Pada tahapan ini harus berpikir *out of the box* atau bisa menggunakan metode ideation seperti *brainstorming* dan *mindmapping* untuk menghasilkan ide sebagai dasar untuk membuat *prototype* yang ingin dibuat.

4. *Prototype*

Dalam tahap *prototype* membuat rancangan awal tampilan aplikasi atau visualisasi dari proses tahapan *ideate*. Dalam penerapannya, *prototype* yang dibuat akan diuji pada pengguna apakah produk diciptakan sesuai dengan yang direncanakan.

5. *Testing*

Tahapan *testing* merupakan langkah terakhir, tetapi bukan yang paling terakhir. Dalam tahap *testing*, *prototype* yang sudah dibuat pada langkah sebelumnya akan diuji untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

Sehingga dalam hal ini, penulis menggunakan pendekatan dengan metode *design thinking* untuk menghasilkan produk yang indah dipandang, sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna secara nyaman dan mudah digunakan.