

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Pada kajian Pustaka, terdapat beberapa penelitian sebagai acuan dari penulis untuk melakukan riset dan sumber dari penelitian yang dilakukan, berikut beberapa penelitian dan penjelasannya.

Tabel 2.1 Riset Penelitian Terdahulu.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada <i>Placeplus</i> menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> .	Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> sebagai perancangan UI/UX <i>Placeplus</i> .	Membahas tentang pendekatan UCD sebagai perancangan dan pengembangan aplikasi, sedangkan peneliti juga menggunakan pendekatan UCD	Kurangnya pertanyaan yang diajukan kepada responden.	Penelitian tersebut melakukan proses <i>prototyping</i> dalam aktivitas analisis dan pengumpulan data dan penelitian yang sedang dilakukan	Berdasarkan 1 dari 5 aspek sudah mencapai tingkat kepuasan yang baik. Penilaian 4 aspek lainnya yang memiliki nilai rata-rata terendah 60 kemudian dijadikan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			untuk aplikasi pelayanan masyarakat.		menggunakan proses yang sama.	fokus utama pada rancangan aplikasi.
2	Penerapan <i>User Centered Design</i> dalam Pembangunan Aplikasi Informasi Hotel berbasis <i>Android</i> .	Pada penelitian ini menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> .	Membahas tentang pendekatan UCD sebagai perancangan dan pengembangan aplikasi, sedangkan peneliti juga menggunakan pendekatan UCD untuk aplikasi masyarakat.	Kurangnya penjelasan mengenai diagram proses UCD.	Dua alur pertama pada metode UCD yang dilakukan pada bab analisis, kebutuhan yaitu <i>specify the context of use</i> yang dilakukan adalah identifikasi aktor, <i>specify user and organizational requirement</i> yang dilakukan adalah mengidentifikasi	Berdasarkan tiga kriteria pengujian usability yaitu efektivitas, efisiensi dan tingkat kepuasan pengguna. Dari ketiga hasil tersebut maka dapat dihitung rata-rata tingkat usability-nya yaitu sebesar 92.06% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					kebutuhan calon pengguna.	mempunyai tingkat usability yang tinggi dan menjadi sebuah aplikasi user-friendly.
3	Penerapan <i>User-Centered Design</i> dalam Pengembangan Aplikasi Pencarian Gedung Berbasis <i>Android</i> .	Pada penelitian ini menerapkan pendekatan <i>User Centered Design</i> .	Membahas tentang pendekatan UCD sebagai perancangan dan pengembangan aplikasi, sedangkan peneliti juga menggunakan pendekatan UCD untuk aplikasi pelayanan masyarakat.	Kurangnya penjelasan mengenai diagram proses UCD.	Dua alur pertama pada metode UCD yang dilakukan pada bab analisis, kebutuhan yaitu <i>specify the context of use</i> yang dilakukan adalah identifikasi aktor, <i>specify user and organizational requirement</i> yang	Berdasarkan tiga kriteria pengujian usability yaitu efektivitas, efisiensi dan tingkat kepuasan pengguna. Pengujian usability menurut efektivitas yaitu 87.27%, menurut efisiensi

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan calon pengguna.	yaitu 90% dan menurut kepuasan pengguna sebesar 83%. Serta sistem memiliki nilai validitas sebesar 100%.
4	Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode <i>User Centered Design</i> .	Pada penelitian ini menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> .	Membahas tentang pendekatan UCD sebagai pengembangan aplikasi, sedangkan peneliti juga menggunakan pendekatan UCD untuk aplikasi pelayanan masyarakat.	Penjelasan kebutuhan pengguna yang masih kurang jelas.	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah <i>User Centered Design</i> (UCD), yang merupakan metodologi pengembangan sistem berfokus pada peran	Bahwa analisis konteks dan kebutuhan pengguna, dengan melakukan wawancara terhadap pengguna aplikasi untuk memperoleh data kebutuhan dapat menjadi dasar

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					pengguna dalam proses pengembangan sistem.	perancangan pengembangan aplikasi survei berbasis web ini.
5	Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in.	Penelitian ini menggunakan metode design thinking dalam Perancangan aplikasi mobile untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna[4].	Kesulitan dalam pengoperasian beberapa fitur aplikasi yang dirasa sulit oleh pengguna, sehingga perlu dilakukan perbaikan fitur sesuai dengan feedback yang diberikan pengguna	Meskipun telah menggunakan metode design thinking untuk merancang aplikasi, namun masih terdapat beberapa fitur yang dirasa sulit dioperasikan oleh pengguna. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan lebih	Penggunaan metode design thinking yang memberikan solusi untuk memecahkan masalah dan menciptakan desain prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna . Metode ini membantu dalam	Pengujian prototype menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 85%, namun masih ada beberapa fitur yang perlu ditingkatkan berdasarkan feedback pengguna.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
				<p>lanjut untuk meningkatkan usability aplikasi</p>	<p>mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, dan menguji prototipe untuk meningkatkan usability aplikasi . Penelitian ini juga mencoba memadukan berbagai pendekatan dan literatur sebelumnya untuk menciptakan aplikasi yang memenuhi kebutuhan</p>	

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					pengguna dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi.	
6	PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA PERHITUNGAN LUASAN KUMUH BALAI PRASARANA PERMUKIMAN	Penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX aplikasi web perhitungan luasan kumuh.	Pengembangan front end dan back end aplikasi serta kajian efektivitas dalam pengembangan selanjutnya.	Penelitian ini tidak diidentifikasi atau dijelaskan secara khusus dalam sumber yang disediakan	Metode UCD digunakan untuk menciptakan desain antarmuka yang ramah pengguna dan mudah dipahami oleh pengguna aplikasi.	Evaluasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) dan menunjukkan desain UI/UX sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki nilai usability yang baik.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	WILAYAH LAMPUNG					
7	ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING	Penelitian ini berfokus kepada pengembangan rekomendasi aplikasi dengan cara analisis dan mendesain kembali UI dan UX Aplikasi Digidesa menggunakan metode Design Thinking.	Aplikasi Digidesa digunakan oleh masyarakat desa yang dikenal masih awam dengan teknologi dan masih belum terbiasa dalam menggunakan teknologi.	Penelitian ini tidak menampilkan data hasil dari pengujian System Usability Scale.	Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur usability dengan menggunakan System Usability Scale (SUS). System Usability Scale (SUS) digunakan karena merupakan pengujian yang menilai secara	Penelitian ini berfokus kepada pengembangan rekomendasi aplikasi dengan cara analisis dan mendesain kembali UI dan UX Aplikasi Digidesa menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					keseluruhan aplikasi.	komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia. Tahapan dalam metode ini ada 5, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.
8	PENERAPAN SYSTEM	Pengukuran	Hasil Score SUS yang diperoleh dari	Tidak menjelaskan	Hasil penelitian ini	SUS tidak bersifat diagnostik

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<p>USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL.</p>	<p>kegunaan dalam penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale (SUS) karena SUS merupakan alat uji usability yang valid dan reliabel walaupun dengan sampel yang sedikit.</p>	<p>hasil pengukuran kedua website program studi di STMIK Royal dimana website program studi Sistem Komputer memperoleh hasil akhir skor rata-rata SUS dengan nilai “69,63” dan untuk website program studi Sistem Informasi memperoleh hasil akhir skor rata-rata SUS dengan nilai</p>	<p>metode dalam proses perbaikan.</p>	<p>sebaiknya dikembangkan dengan melakukan penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi masalah yang lebih detail agar penilaian pengguna dapat lebih dioptimalkan.</p>	<p>sehingga perlu metode evaluasi lain untuk mengidentifikasi masalah secara lebih detail.</p>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			“70,19”. Dari hasil tersebut terlihat bahwa website portal ini masih perlu dikembangkan kembali ke tahap yang lebih baik.			
9.	PERANCANGAN WEBSITE UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN DENGAN	Merancang website dengan menggunakan metode User Centered Design dengan standard ISO 9126 sehingga meningkatkan nilai usability	Website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta sebelumnya hanya memiliki nilai usability sebesar 55,6%	Website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah dirancang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dari user dikarenakan masih ada	Penggunaan aspek penilaian serta penggunaan standar lain dalam melakukan perancangan tampilan website yang lebih diterima oleh user sehingga dapat	Website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah dirancang oleh penulis sudah memiliki nilai usability yang lebih tinggi, yakni sebesar

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	STANDARD ISO 9126	dari website.		kekurangan pada website yang telah dirancang.	memiliki nilai usability yang lebih tinggi.	81,9%, dimana website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta sebelumnya hanya memiliki nilai usability sebesar 55,6%
10.	EVALUASI DESAIN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA iJATENG	Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner beserta alat ukur jawaban dengan skala Likert.	tampilan merupakan hal yang penting untuk sebuah aplikasi karena semakin menarik sebuah tampilan akan	Hasil evaluasi desain user interface berdasarkan user experience pada aplikasi iJateng yaitu dengan skor rata-rata 3,5 dengan kategori	Evaluasi desain user interface berdasarkan user experience pada aplikasi iJateng terbilang cukup baik, penilaian itu berdasarkan	Berdasarkan hasil evaluasi skor rata-rata tertinggi terdapat pada indikator Comprehensiveness dengan skor rata-rata 4,1 sedangkan untuk skor rata-rata

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			mempengaruhi daya tarik. pengunjung untuk menggunakan aplikasi tersebut.	Cukup yang artinya dapat dikembangkan lagi dengan metode pendekatan kepada user.	dari nilai skor rata-rata yang terdiri dari 10 indikator	dengan nilai terendah terdapat User Friendliness pada dengan skor 3,1 dengan kategori cukup.

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Zidni Elma dengan judul **“Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle”** dalam penelitian tersebut menjelaskan proses *System Usability Scale* dalam menguji sebuah website[5].

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Muhammad Zamroni Uska, Usuluddin dan Siti Sriatni dengan judul **“Usability Testing Method: Efisiensi, Efektivitas dan Kepuasan Pengguna Terhadap Website SMKN 1 Praya”** dalam penelitian tersebut menjelaskan teknik pengumpulan data yang kemudian data tersebut akan dievaluasi menggunakan metode *Usability Testing* dengan tujuan untuk mengetahui efisiensi, efektifitas dan kepuasan[6].

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Mentari Hasibuan, Khoirunnisa Hamidah, Azhari Ali Ridha, dengan judul **“ANALIS USER EXPERIECE DALAM APLIKASI SOCO BY SOCIOLLA UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING”** dalam penelitian tersebut menjelaskan teknik evaluasi yang digunakan adalah *system usability scale* dengan tujuan mendapatkan hasil yang baik dari perancangan ulang yang baru terhadap aplikasi SOCO by Sociolla[7].

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2024 oleh Syifa Nur Islami, Muhamad Dody Firmansyah, dengan judul **“EVALUASI UI/UX DARI APLIKASI IKMAS DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN PENGUJIAN PENGGUNA”** dalam penelitian ini teknik pengujian menggunakan *system usability scale* dengan tujuan meningkatkan performa dan pengalaman pengguna[8].

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Agus Aan Jiwa Permana dengan judul **“SABILITY TESTING PADA WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS : UMKMBULELENG.COM)”** dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah *system usability scale* dengan tujuan sesuai dengan harapan pengguna[9].

2.2 Dasar Teori

Beberapa dasar teori yang terkait dalam penelitian ini yang berguna sebagai pengetahuan untuk penelitian ini. Berikut beberapa dasar yang terkait dalam penelitian ini.

2.2.1 Galeri Caruban

Dengan berbagai macam produk seperti makanan dan minuman, kerajinan, dan lainnya, Galeri Caruban adalah aplikasi yang menampilkan informasi tentang produk yang dibuat oleh usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Kabupaten Cirebon. Galeri Caruban adalah tempat yang tepat untuk belanja produk khas Cirebon dengan aman dan nyaman[10].

2.2.2 User Interface

User interface (UI) adalah bidang desain yang mempelajari bagaimana membuat media yang baik dan efektif sebagai penghubung antara manusia dan komputer. Banyak variabel yang mempengaruhi desain UI, termasuk tujuan, fitur pengguna, dan fitur perangkat yang digunakan pengguna[11].

Keberhasilan setiap produk perangkat lunak bergantung pada antarmuka penggunaannya. Jika konsumen bingung, ketakutan, atau tidak tahu cara menggunakannya, produk tidak akan berhasil, tidak peduli seberapa bagus ide pemilik produk dan teknologi canggih yang digunakan tim pengembangan perangkat lunak. Cara membuat UI adalah untuk membuat teknologi informasi lebih mudah digunakan oleh pengguna.

Sebuah desain interface adalah tampilan yang akan memberikan perpaduan antara input yang baik dan output mekanisme yang akan memenuhi kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan pengguna dengan cara yang efektif. Interface yang baik tidak akan terasa oleh pengguna dan akan membuat mereka fokus pada informasi yang ditunjukkan[12].

2.2.3 User Experience

User Experience adalah pengalaman mereka sendiri dan interaksi mereka dengan setiap aspek produk atau layanan. Pengalaman pengguna tidak berkaitan

dengan bagaimana produk atau layanan berfungsi, tetapi bagaimana pengguna merasa saat menggunakannya, apakah mudah digunakan atau rumit[13].

UI dan UX adalah hal yang berbeda tetapi tidak dapat dipisahkan dalam hubungannya. Selain UI, UX mencakup hampir semua elemen yang ada pada sebuah program atau website. Sementara UI merupakan produk akhir dari UX, apa saja yang terlihat pada sebuah program atau website, tata letak layout, kombinasi warna, dan simbol-simbol disesuaikan dengan pengalaman pengguna adalah bagian dari UI. Pengalaman pengguna sendiri bertanggung jawab atas pengalaman pengguna saat menggunakan suatu program, apa yang dirasakan, dan hambatan apa saja yang dihadapi. Karena itu, penelitian audiensi harus dilakukan sebelum memulai perancangan UX[7].

2.2.4 User Centered Design

User Centered Design (UCD) adalah filosofi perancangan yang mengutamakan pengguna dalam pengembangan sistem. Metode UCD telah didukung oleh berbagai teknik, metode, alat, prosedur, dan proses yang membantu dalam desain sistem interaktif yang lebih berpusat pada pengguna. Sasaran UCD tidak hanya membuat produk yang bermanfaat. UCD menerjemahkan pengalaman manusia dan partisipasi ke dalam rancangan.

Keberadaan sistem berfokus pada desain pengguna. Artinya, dari sudut pandang tujuan, konteks, dan lingkungan produk, semua bergantung pada pengalaman pengguna[14].

2.2.5 Prototype

Prototyping adalah teknik untuk meniru struktur, fungsionalitas, dan operasi sistem dalam proses pengembangan produk digital dengan cepat. Proses ini menggunakan pendekatan yang difokuskan pada pengguna karena melibatkan calon pengguna[15].

2.2.6 System Usability Scale

John Brooke menciptakan *system usability scale* (SUS) pada tahun 1986 untuk menilai hampir semua jenis sistem.

Skala Likert, yang mencakup sepuluh pertanyaan yang akan dijawab oleh pengguna situs web Anda, digunakan sebagai skala kegunaan sistem. Setiap pertanyaan akan dinilai dari 1 hingga 5 berdasarkan seberapa banyak peserta setuju dengan pernyataan yang mereka baca; 5 menunjukkan mereka setuju sepenuhnya, sedangkan 1 menunjukkan mereka tidak setuju dengan keras[16].