

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Desain

Desain adalah proses kreatif untuk merancang sesuatu yang memiliki fungsi tertentu dengan tujuan menyelesaikan masalah yang dihadapi, sehingga memberikan nilai tambah dan manfaat bagi penggunanya. Desain mencakup segala hal yang diperlukan dalam pembuatan konsep, mulai dari ide awal hingga implementasi akhir. Proses ini melibatkan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghasilkan solusi yang tepat [5].

2.2 Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat seluler. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga produktivitas, dengan mudah dan praktis. Dalam beberapa tahun terakhir, aplikasi *mobile* telah menjadi sangat populer dan banyak digunakan karena kemampuannya untuk memberikan akses cepat dan mudah ke berbagai layanan dan informasi [6].

2.3 User Interface

Antarmuka Pengguna (*User Interface*) adalah salah satu elemen paling penting dalam sebuah sistem karena berinteraksi langsung dengan pengguna. Antarmuka ini dapat dilihat, didengar, dan disentuh oleh pengguna. Antarmuka Pengguna tidak hanya berhubungan dengan warna dan bentuk, tetapi juga tentang bagaimana menampilkan alat dan fitur yang tepat agar pengguna dapat mencapai tujuannya dengan mudah [7].

2.4 Detak Jantung

Jantung adalah organ penting yang berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh. Detak jantung yang sehat biasanya antara 60 hingga 100 detakan per menit saat istirahat, dengan irama yang teratur. Detak jantung yang tidak teratur bisa menjadi tanda masalah kesehatan. Selain itu, pernapasan adalah proses mengambil oksigen dan mengeluarkan karbondioksida, yang sangat terkait dengan fungsi jantung. Kesehatan jantung dan pernapasan yang baik memastikan tubuh mendapatkan oksigen yang cukup dan membuang karbondioksida dengan baik [8].

2.5 Figma

Figma adalah alat desain yang dapat dioperasikan pada berbagai sistem operasi, termasuk Windows, untuk membuat prototipe aplikasi dan berbagai desain lainnya. Alat ini sering digunakan oleh profesional di bidang UI/UX, desain web, dan bidang terkait lainnya. UI (*User Interface*) mengacu pada tampilan visual, sedangkan UX (*User Experience*) berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital seperti website. Desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan brand dan citra bisnis atau perusahaan [9].