

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *User Interface*

User Interface atau dapat disebut juga antarmuka pengguna merupakan jembatan antara sebuah produk atau sistem dengan penggunanya (Hackton & Redish, 1998). *User Interface* merupakan media yang menghubungkan komunikasi antara dua domain yaitu produk atau sistem dengan manusia yang berperan penuh dalam proses menerjemahkan tiap-tiap aksi dan reaksi dari kedua domain tersebut [6]. Selain itu, *User Interface* merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan penggunanya dengan tujuan untuk membuat keduanya saling berinteraksi. *User Interface* pada sebuah sistem atau aplikasi dapat berpengaruh terhadap kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna [7].

B. Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu *software* atau perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berfungsi membantu atau mempermudah berbagai kegiatan manusia [8]. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang dipergunakan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuannya, aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap dipakai oleh *user* atau penggunanya [9].

C. Vendor

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *vendor* merupakan orang yang menjual rumah, tanah dan sebagainya, *vendor* juga dapat diartikan sebagai penjual [10]. *Vendor* dapat diartikan sebagai Lembaga, perorangan ataupun pihak ketiga yang menyediakan bahan, jasa ataupun suatu produk yang berguna untuk diolah atau dijual Kembali atau sesuatu yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan yang berfungsi untuk meningkatkan kinerja dari perusahaanya [10].

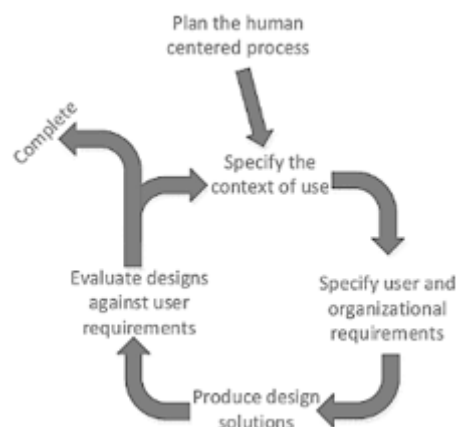
D. Startup

Startup merupakan sebuah perusahaan rintisan atau bisa juga disebut sebagai perusahaan yang belum lama beroperasi [11]. *Startup* adalah institusi manusia dimana

dirancang untuk menciptakan suatu produk atau bahkan jasa ditengah keadaan yang tidak pasti, ketidakpastian yang dimaksud adalah ketidakpastian resiko yang akan didapat oleh sebuah perusahaan rintisan tersebut. (Ries, 2011) [11]. *Startup* dapat juga dikatakan sebuah perusahaan rintisan yang dirancang untuk menemukan model bisnis yan tepat untuk perusahaan tersebut ditengah ketidakpastian yang ekstrem agar dapat tetap bertahan [11]. *Startup* dapat diartikan sebagai sebuah perusahaan baru yang masih dalam tahap proses pengembangan yang bergerak dengan cara memanfaatkan kegunaan teknologi serta internet dalam melakukan aktivitas bisnisnya [1]. Pada beberapa tahun terakhir *startup* menjadi tren baru di Indonesia. Awal kemunculan *startup* di Indonesia diawali dengan munculnya Gojek yang menjadi pintu pembuka untuk *startup* lain [2].

E. *User Centered Design (UCD)*

User Centered Design (UCD) merupakan salah satu metode untuk melakukan pengembangan sebuah aplikasi dimana pertama kali muncul si laboratorium University of California San Diego (UCSD) oleh Donald Norman's pada tahun 1980 dan menjadi terkenal serta banyak digunakan setelah buku yang berjudul "*User -Centered System Design: New Perspectives of Human Computer Interaction*" diterbitkan [12]. Metode UCD ini mengonsepkkan user sebagai pusat dari pengembangan sebuah sistem, serta tujuan atau sifat-sifat, konteks, dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna [12]. UCD merupakan tahapan desain anatarmuka dimana berfokus kepada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, tugas dan alur kerja pada desainnya. Gambar 2.1 merupakan 4 tahapan dalam metode UCD.



Gambar 2.1 Tahapan-tahapan User Centered Design (UCD) [5]

Keterangan gambar:

1. *Specify the context of use*

Dalam tahapan ini dilakukan identifikasi siapa saja pengguna yang akan menggunakan sistem yang akan dibangun

2. *Specify User and Organizational Requirements*

Proses ditahap kedua ini yaitu masih melakukan identifikasi tetapi identifikasi yang dilakukan adalah identifikasi kebutuhan penggunanya

3. *Produce Design Solutions*

Proses untuk mewujudkan solusi dari permasalahan yang ada dimana pada tahap ini sudah mulai melakukan percangan desain anatamuka pengguna.

4. *Evaluate Design*

Proses evaluasi desain yang telah selesai pada tahapan sebelumnya.