

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. *User Interface***

*User Interface* atau tampilan desain antarmuka merupakan bagian yang digunakan untuk menggambarkan tampilan computer yang berinteraksi langsung dengan *user* atau pengguna, secara tampilan dapat dipahami sebagai tampilan aplikasi atau *website*. [1] penting dalam pengembangan sistem aplikasi atau *website*. UI merupakan tampilan visual dalam sebuah aplikasi untuk menghubungkan antara sistem dengan pengguna, pada awal halaman *website* disitulah terdapat tampilan *user interface* dari *website* agar dapat berinteraksi dengan baik, dalam pengaplikasiannya *User Interface* juga berkoneksi dengan *User Experience*, keduanya memiliki keterikatan pada bagian *jobdesk* mereka. Berikut merupakan alasan pentingnya *user interface* dalam pengembangan desain produk, yaitu :

- a. *Desain User Interface* membantu meningkatkan *traffic Website*  
Tampilan *website* yang menarik, mudah, interaktif, dan *modern*, maka dengan otomatis pengguna akan mengunjungi *website* tersebut.
- b. *Membantu Memudahkan Pengguna*  
Tampilan visual *website* memiliki peran penting dalam memberikan *experience* yang baik kepada pengguna. Contohnya saat memasuki *website*, akan melihat fitur dan konten yang tersedia dalam *website* tersebut.
- c. *Mendukung Terbentuknya User Experience yang Tepat*  
*User Interface* mempengaruhi *User Experience*, jadi apabila *user interface* dibuat dengan baik ataupun kurangbaik akan berpengaruh terhadap *user* yang akan menggunakan *website* atau aplikasi tersebut.

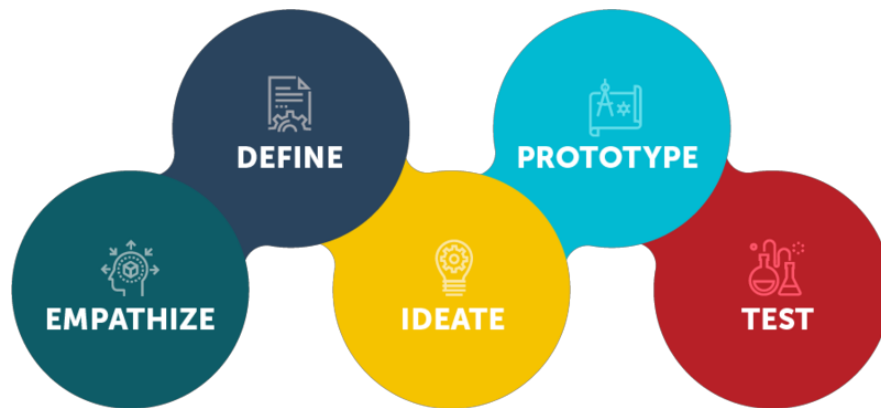
### **B. Figma**

Figma merupakan aplikasi berbasis *website* untuk mendesain sebuah *user interface* dan *user experience* yang dapat memudahkan desainer dalam membuat aplikasi, *website*, serta berbagai komponen *user interface* yang dapat digabungkan dalam *project* lainnya. Disisi lain Figma memiliki kelebihan dapat meminimalisir waktu karena bisa berkolaborasi seperti merubah rancang desain dalam waktu bersamaan. Figma dapat digunakan diberbagai *platform*, seperti *Mac*, *Windows*, *Linux* bagi pengguna sistem operasi lain juga dapat mengakses melalui *Website* Figma.

### **C. Website**

*Website* merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jaringan internet, sehingga bisa diakses selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* sendiri terdiri dari komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadikan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara terminology, *website* merupakan kumpulan dari berbagai halaman situs, yang terangkum dalam domain atau subdomain, yang berada dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Apapun jenisnya, *website* mempunyai suatu ciri yang terdiri dari halaman web (*web pages*). Jadi apabila suatu website diibaratkan buku, *webpages* merupakan halaman-halamannya. [2]

#### D. Metode *Design Thinking*



Gambar 2.1 Proses *Design Thinking*

*Design Thinking* adalah suatu metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mencari solusi yang diinginkan secara praktis dan kreatif dengan berfokus pada pengguna.[3] Dalam memecahkan masalah, tim pengembang akan memahami kebutuhan users dan menghasilkan solusi yang baik dan efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam *design thinking* terdapat 5 tahapan yang harus diikuti, yaitu :

##### 1. *Empathize*

Empati (Empathy), yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain. [4] Pada tahap ini harus mengenal dan juga memahami kebutuhan serta tujuan pengguna dalam menggunakan sebuah produk, dalam mengembangkan produk perlu membangun empati yang baik dengan pengguna, Ketika dalam membuat *website designer* harus paham mana desain yang membuat pengguna merasa kurang dipahami, navigasi seperti apa yang memudahkan pengguna dalam menjalankan atau menggunakan *website* tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan bertemu dengan mereka (*client*) melakukan wawancara dan dapat juga bertindak seolah menjadi mereka. Agar permasalahan *customer* yang benar-benar ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

## 2. *Define*

Define atau pendefinisian [5] merupakan tahapan mengumpulkan informasi yang telah dibuat selama tahap sebelumnya, yaitu *Empathize*. Pada tahap ini terdapat analisis pengamatan untuk menentukan masalah yang sudah teridentifikasi. Define akan membantu desainer dalam sebuah tim *developer* untuk mengumpulkan ide-ide yang baik untuk meningkatkan fitur, fungsi, dan elemen lain untuk menyelesaikan masalah.

## 3. *Ideate*

Tahap ketiga dari proses *Design Thinking*, yaitu *Ideate*. adalah tahapan pra-produksi seperti memantapkan konsep yang masih berupa tema, naskah cerita, karakter, warna, storyboard.[6] pada tahap ini desainer sudah mulai menghasilkan ide yang akan dibuat dan telah memahami pengguna dan kebutuhan mereka ditahap *Empathize*, dan telah dianalisis pada pengamatan tahap *Define*. Dengan latar belakang yang kuat tim pengembang dapat mulai “berpikir di luar kotak” untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah. Ada berbagai teknik *Ideation* seperti *Brainstorm*, *Brainwrite*, *Worst Possible Idea*, dan *SCRAMPER*. Sesi *Brainstorm* dan *Worst Possible Idea* biasanya digunakan untuk merangsang pemikiran bebas dan untuk memperluas ruang masalah.

## 4. *Prototype*

Pada fase prototype (*prototyping phase*) adalah melakukan rancangan perangkat pembelajaran dan memvalidasi perangkat sehingga menghasilkan prototype.[7] fase *Prototype* ini, dapat mewujudkan ide ke dalam bentuk model atau prototip yang murah, atau model dengan skala yang diturunkan dari produk aslinya. Pembuatan *prototype* lebih diarahkan pada pemenuhan model studi, agar tim desainer dapat menginvestigasi kehandalan solusi yang dihasilkan dari tahap sebelumnya

### 5. *Test*

Tahap terakhir akan dilakukan pada saat karya akan di publikasi, dengan komentar yang diberikan oleh para pembaca untuk di evaluasi. Hasil *prototype* kepada user atau *client* yang sebelumnya sudah dinterview di tahap pertama. Dengan ini maka akan terlihat *prototype* itu benar-benar berhasil memecahkan atau membantu masalah *client*. Jika belum, maka dilakukan Langkah revisi, dengar apa kritik dan saran dari mereka tentang *prototype* itu, kemudian mundur ke langkah sebelumnya, dan cari lagi solusi yang lebih baik. dan menyelesaikan masalah secara nyata.