

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. CARDS**

Cards merupakan suatu aplikasi kartu digital yang digunakan untuk membayar tagihan, mengisi saldo kartu, toko *online*, hingga *Payment Point Online Bank*. Cards dapat digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai kartu identitas siswa maupun staf/guru/karyawan yang terintegrasi dengan sistem pembayaran digital, mudah dan aman. Selain dapat digunakan oleh lembaga pendidikan, Cards juga dapat digunakan sebagai kartu pembayaran di *tenant/outlet/merchant*, yang juga bisa digunakan untuk kartu karyawan terintegrasi[3].

#### **B. User Interface**

UI memiliki fungsi untuk menghubungkan berbagai informasi antara pengguna dan sistem operasi, sehingga komputer bisa digunakan[5]. Antarmuka menerima jawaban dari pengguna dan selanjutnya sistem pakar mencari dan mencocokkan ke dalam aturan sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Jadi antarmuka menerima input berupa jawaban dari pemakai dan mengubahnya kedalam bentuk yang dapat di terima oleh sistem. Selain itu antarmuka menyajikan informasi dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh pemakai[6].

#### **C. Perancangan User Interface**

Perancangan *user interface* tentunya ada prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan *user interface* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prinsip-prinsip umum dalam perancangan sebuah *user interface* adalah *User Compability, Product Compability, Task Compability, Work Flow Compability, Consistency, Familiarity, Flexibility, Responsiveness, Easy of Learning, Easy of Use* [7].

#### **D. Figma**

Figma merupakan aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain.

Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi[8].