

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

*User Interface* adalah bagian dari disiplin ilmu yg disebut hubungan manusia-komputer [1]. *User interface* juga merupakan studi, perencanaan, dan desain tentang bagaimana manusia dan personal komputer bekerja secara bersama sehingga kebutuhannya bisa terpenuhi dengan cara efektif [1]. *User interface* memiliki dua komponen yaitu komponen input dan komponen output [1]. Komponen input dari UI merupakan tentang bagaimana seseorang mengomunikasikan dari kebutuhan atau keinginannya ke computer [1]. Komponen output dari UI yaitu bagaimana komputer menyampaikan hasil yg diinginkan oleh *user* [1]. Bisa dikatakan juga bahwa *User Interface* menjadi media pengantar pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sesuai kebutuhan serta harapan pengguna menggunakan beberapa pertimbangan yang menjadikan sistem bisa dipergunakan dengan baik serta tepat [2]. *User interface* yang tepat diperlukan pada pembangunan sebuah aplikasi agar nantinya user bisa mencapai kepuasan dalam penggunaan aplikasinya.

#### **B. Aplikasi Mobile**

Pengertian dari aplikasi adalah suatu program yang berbentuk *software* yang dijalankan pada sistem tertentu yang digunakan untuk membantu kegiatan manusia [3]. Aplikasi *mobile* artinya *software* yg dijalankan pada smartphone dan tablet [4]. Aplikasi *mobile* mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun 2011 [4]. Aplikasi *mobile* juga dinilai relatif potensial dari berbagai sudut seperti ekonomi, ada pula fakta mengatakan jika tarif untuk pembuatan aplikasi *mobile* tergolong mahal dengan tarif termahal merupakan aplikasi Windows phone [4].

Terdapat banyak sekali jenis dari aplikasi mobile yang ditinjau dari segi fungsionalitasnya seperti:

1. Internet

Memakai koneksi internet dan aplikasi web browser yang memudahkan kita menerima akses informasi global [4].

2. Hiburan

Yang dimaksud dari aplikasi hiburan, contohnya seperti aplikasi untuk streaming film dan streaming music [4].

3. Permainan

4. Navigasi

Adanya fitur GPS yang ditanam pada gadget mengakibatkan banyak bermunculan aplikasi yang berbasis lokasi [4].

5. Media Sosial

Aplikasi ini membantu user dalam menyebarkan foto, cerita serta informasi kapanpun serta dimanapun [4].

6. Fotografi

7. Utility.

### **C. Klinthung**

Klinthung merupakan aplikasi mobile yang dipergunakan untuk menyediakan akses bagi masyarakat dalam menemukan dan memesan layanan pada bidang pariwisata di daerah Kabupaten Banyumas. Klinthung mempunyai beberapa fitur seperti:

1. Destinasi Wisata

Pada fitur ini aplikasi Klinthung menawarkan rekomendasi destinasi wisata yang ada pada Kabupaten Banyumas. Terdapat juga penjelasan singkat tentang destinasi wisata, maps untuk menunjukkan jalan menuju tempat wisata.

2. Akomodasi

Fitur ini menyediakan rekomendasi beberapa penginapan yang ada di Kabupaten Banyumas. terdapat juga penjelasan singkat tentang penginapan

serta fasilitas yg terdapat di dalamnya, maps untuk menunjukkan arah menuju penginapan, dan *user* bisa memesan/melakukan reservasi.

### 3. Paket Wisata

Fitur ini menyediakan rekomendasi paket wisata yang pada dalamnya sudah termasuk penginapan/akomodasi, destinasi wisata, serta kuliner, *user* pun bisa memesan paket wisata melalui aplikasi Klinthung ini.

### 4. Kuliner

Fitur ini menyediakan rekomendasi tempat makan seperti cafe, terkini dan tradisional, *user* bisa mengetahui penjelasan singkat tentang fasilitas dan menu yang ada pada tempat makan tersebut, *user* pula bisa melakukan reservasi.

## D. Waterfall

Metode *Waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [5]. Metode *Waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut [6] :

### 1) *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

### 2) *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

### 3) *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

#### 4) *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer

#### 5) *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

### **E. Figma**

Figma merupakan *design tool* yang dipergunakan untuk membuat tampilan dari aplikasi *mobile*, web, desktop, dan lainnya [7]. Figma dapat dipergunakan oleh hampir semua operasi sistem seperti: windows, mac, linux dan lainnya dengan menyambung dengan koneksi internet [7]. Secara umum, Figma banyak digunakan oleh orang-orang yang bekerja di UI/UX, desain web, dan bidang serupa lainnya [7]. Selain berfungsi penuh seperti Adobe XD, Figma juga memiliki kelebihan yaitu membuat pekerjaan yang sama dilakukan oleh banyak orang secara bersama-sama walaupun berada di lokasi yang berbeda [7]. Bisa disebut kerja sama tim dan karena kemampuan dari figma banyak desainer UI/UX yang memilih untuk membuat *prototype* situs web atau aplikasi dalam waktu yang cepat dan efisien [7].