

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Desain

Kata “desain” merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yaitu “*design*”. Dalam Bahasa Indonesia sendiri, istilah “desain: biasa disebut “rancang” atau “merancang”[6]. Desain juga merupakan kegiatan kreatif dengan tujuan merencanakan atau merancang sesuatu yang sebelumnya tidak ada sebagai solusi dari permasalahan tertentu agar memiliki nilai lebih dan dapat bermanfaat untuk para pengguna [7].

#### B. User Interface (UI)

*User Interface* merupakan salah satu bagian paling penting dalam sistem komputer karena *User Interface* berhubungan dengan pengguna karena dapat dilihat, didengar dan disentuh[14]. *User Interface* adalah sistem dan pengguna yang dapat saling berhubungan satu sama lain melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data[15]. *User Interface* juga dapat diartikan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna[13].

*User interface* (UI) adalah sistem yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. *User Interface* bukan hanya tentang bentuk dan warna, melainkan tentang mempersiapkan tools yang tepat untuk pengguna agar bisa mencapai tujuannya. Selain itu, *User Interface* lebih dari sekedar tombol, menu dan form yang harus diisi oleh pengguna[12].

#### C. High-Fidelity

*High-fidelity* adalah pembuatan prototype yang sudah tahap akhir, yang telah tampilannya sudah seperti produk akhir yang akan dirilis[13]. Pada *high-fidelity* tampilan desain solusi lebih detail seperti warna, icon, dll. Bentuk *high-fidelity* berupa mockup[14]. *Prototyping High-Fidelity* menciptakan gambaran *prototype* yang mirip dengan produk akhir[15].

#### D. Figma

Figma adalah platform prototyping online dan kolaboratif. Figma seperti campuran sketch dan photoshop, tetapi online. Figma menarik karena sumber daya kolaboratifnya yang real-time. Desainer dapat bekerja

sama dari jarak jauh. Programmer dapat menambahkan atau menulis kode mereka sendiri dalam proyek yang terdapat dalam figma[16].

Menurut (Medium, 2019), kelebihan menggunakan Figma adalah sebagai berikut:

1. Figma gratis untuk beberapa orang, namun untuk menggunakan Bersama dengan tim ada biaya \$12 per bulan per editor
2. Semua orang dapat membuka *file* Figma tanpa perlu melakukan instalasi. Mereka juga bisa langsung meninjau dan menulis komentar secara gratis.
3. Kecepatan dan performa bisa jauh lebih cepat saat mengedit dan melihat *file*.
4. Platform bersifat agnostic, sehingga dapat dijalankan di sistem operasi dan *browser* apapun.
5. Kolaborasi bisa berjalan secara *real-time*, demikian juga saat melakukan pembaruan *file*[16].