

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Website

Website merupakan sebuah aplikasi yang berisi berbagai dokumen *multimedia*, seperti teks, gambar, video, suara, animasi yang di buat dengan menggunakan *protocol HTTP (hypertext transfer protocol)*. Selain itu, menurut Boone (Thomson), Website merupakan kumpulan grafis yang kaya akan sumber daya mana saling berhubungan satu sama lain di internet. Web terdiri dari *page* atau halaman dan tampilan halaman atau *homepage*. *Website* dapat diakses melalui berbagai *device* yang dapat mendukung *browser*. *World Wide Web* atau *website* adalah salah satu sumber daya *internet* yang berkembang pesat. Pada saat ini, informasi *website* didistribusikan melalui *hyperlink*, yang menghubungkan antar halaman *website*.

B. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile (*Mobile Apps*) yaitu aplikasi yang dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak (Mobile) seperti : *Smartphone, SmartWatch, Tablet*, dan lainnya. Perangkat lunak atau disebut juga *software* aplikasi merupakan hasil dari pemrograman mobile yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Menurut Buyens aplikasi mobile berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan.

C. User Interface

Antarmuka pengguna atau user interface (UI) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan tata letak antarmuka harus diperhitungkan untuk membuat tampilan yang baik. Schlatter (2013) memberikan panduan untuk menyusun desain aplikasi yang mudah digunakan dengan memecahnya menjadi beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut:

1. *Concistency* : konsistensi antarmuka pengguna.

2. *Hierarchy* : susunan hierarki dari objek-objek yang terdapat dalam aplikasi.
3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi mewakili karakteristik aplikasi.
4. *Layout* : susunan elemen-elemen dalam sebuah aplikasi. Jenis: jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi .
5. *Color* : Penggunaan warna yang benar yang digunakan dalam suatu aplikasi.
6. *Imagery* : menggunakan gambar, ikon, dan sejenisnya untuk menyampaikan informasi di dalam aplikasi.

Control and Affordances : Elemen antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui layar.

D. User Experiences

Menurut Borrys Hasian, UX atau pengalaman pengguna memiliki definisi yang berbeda. Berdasarkan karyanya, UX Designer adalah orang yang menciptakan produk yang bermanfaat dan memvisualisasikan aliran pengguna dengan desain produk yang teruji dengan indah. Desainer UX bekerja sama dengan tim lain untuk menemukan kesamaan antara persyaratan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi. Titik temu adalah produk yang bermakna, bermanfaat, dan menarik. Sesuai dengan namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX menentukan kemudahan atau kesulitan pengalaman pengguna atau interaksi dengan web. Pembuatan wireframe dan desain mockup adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh desainer UX.

E. Design System

Design System merupakan sebuah aturan desain yang menjadi pedoman bagi desainer dan developer untuk melakukan pengembangan aplikasi secara konsisten. *Design System* ini berisi elemen-elemen atau komponen desain seperti *button*, *color palette*, Tipografi dan lain-lain. Sementara itu menurut Audrey, Design System merupakan sebuah sumber kebenaran yang mengelompokkan

elemen-elemen desain yang memungkinkan sebuah tim untuk melakukan desain, memahami dan mengembangkan sebuah produk.

F. Agile Design Process

Agile merupakan *framework* iteratif yang digunakan pada proses pengembangan software. Menurut S. Minhas *Agile Design Process* merupakan *framework* iteratif yang diimplementasikan pada tahap desain untuk mencapai desain yang optimal. Dengan kemampuan iteratifnya, *framework* ini memiliki keunggulan daripada *framework* tradisional seperti *waterfall*, dimana kegiatan desain akan lebih beradaptasi terhadap perubahan yang ada.

G. Figma

Dalam website resmi Figma, dijelaskan bahwa Figma adalah salah satu alat desain yang biasa digunakan untuk membuat antarmuka perangkat seluler, desktop, situs web, dan aplikasi lainnya. Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux atau Mac dengan menghubungkan ke Internet. Secara umum, Figma banyak digunakan oleh orang-orang yang bekerja di *UI/UX*, desain web, dan bidang serupa lainnya. Selain berfungsi penuh seperti Adobe XD, Figma juga memiliki keunggulan bahwa banyak orang dapat melakukan pekerjaan yang sama bahkan di tempat yang berbeda atau biasa disebut *collaboration*. Ukuran aplikasi figma tidak terlalu besar sehingga pilihan banyak desainer *UI/UX* untuk membuat *prototype* situs web atau aplikasi dalam waktu singkat dan efisien.

H. Whimsical

Dalam website resmi Whimsical, dijelaskan bahwa Whimsical merupakan aplikasi berbasis web yang memiliki kemampuan atau fitur untuk membuat diagram, *low fidelity/wireframe*, *flow chart* dll. Aplikasi ini memiliki akses gratis dan juga memiliki premium plan untuk fitur yang lebih banyak.

I. Notion

Dalam website resmi Notion, dijelaskan bahwa Notion merupakan sebuah *platform all-in-one workspace* yang memungkinkan kita untuk menulis, berencana dan berkolaborasi secara teratur. Pada *workspace* notion, kita dapat menambahkan catatan, menambah task, mengatur proyek dan banyak lagi. Dengan

keleluasaan yang diberikan notion dalam peraturan workspacenya memungkinkan kita untuk berkolaborasi secara bebas dan tidak terbatas.

J. Clockify

Dalam website resmi Clockify, dijelaskan bahwa Clockify merupakan sebuah *time tracker* untuk memantau waktu kita mengerjakan sebuah tugas atau pekerjaan. Dengan fitur *Timer* yang dimiliki clockify, kita bisa melacak seberapa lama kita menyelesaikan tugas yang kita punya dan menganalisisnya seberapa efektif pengerjaan kita dari waktu ke waktu. *Clockify* juga bisa diatur sebagai workspace sebuah tim dimana *team leader* bisa memantau pekerjaan anggotanya secara langsung dan mendapatkan laporan dari kinerja mereka secara *realtime*.