

BAB II LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan sistem merupakan suatu proses yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan bekerja [1]. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi adalah suatu proses yang dilakukan untuk menggambarkan bagaimana aplikasi akan bekerja dan digunakan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. *User Interface*

User interface merupakan tampilan yang dilihat oleh pengguna ketika menggunakan suatu sistem yang berguna sebagai media penghubung antara sistem dengan pengguna. *User interface* adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem, konseptual, dan fisik [2]. Pembuatan *user interface* mempengaruhi bagaimana sistem dapat diterima oleh pengguna berdasarkan kenyamanan visual. Beberapa tahapan dalam merancang *user interface* yaitu [3]:

1. *User Research*

Melakukan riset untuk mengetahui kebutuhan calon pengguna dengan mengumpulkan berbagai data hingga melakukan wawancara dengan calon pengguna.

2. Desain

Desain merupakan kegiatan membuat sketsa atau gambaran sederhana dari sistem yang akan dibuat. Jenis desain dibagi menjadi 3 yaitu *wireframe*, *medium fidelity*, dan *high fidelity (prototyping)*.

3. Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas dan kesesuaian dari suatu desain yang telah dibuat dengan kebutuhan pengguna.

C. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (software) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu [4]. Terdapat 3 kategori aplikasi, yaitu:

1. Aplikasi *desktop*, yaitu aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat komputer atau laptop.
2. Aplikasi *web*, yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet.
3. Aplikasi *mobile*, yaitu aplikasi yang dijalankan di perangkat *mobile* di mana untuk kategori ini penggunaannya sudah banyak sekali.

D. Figma

Figma adalah alat editor grafis vektor dan alat *prototyping* yang berbasis web dan aplikasi desktop untuk macOS dan Windows. Terdapat aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS yang memungkinkan pengguna dapat melihat prototipe Figma secara real-time di perangkat masing-masing [5]. Fitur pada Figma berfokus pada penggunaan antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna, serta fitur kolaborasi *real-time*.