

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Desain User Interface*

User Interface (UI) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna [8]. Tujuan dari desain *user interface* adalah untuk membuat desain interaksi pengguna menjadi sistem yang sederhana dan efisien, sehingga dengan adanya hal tersebut pengguna merasa nyaman dalam menggunakannya [9]. Desain *interface* ini sangat penting untuk sebuah aplikasi, karena memiliki pengaruh yang besar bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Jika sebuah aplikasi memiliki desain yang sulit digunakan maka pengguna akan merasa kesulitan dan bahkan melakukan kesalahan saat menggunakan aplikasi tersebut [10].

B. Figma

Figma telah menjadi salah satu *tools* yang banyak digunakan para desainer untuk membuat dan merancang suatu desain *User Interface* (UI). Figma dapat digunakan pada sistem operasi windows, linux atau mac dengan kondisi terhubung dengan internet. Figma dapat digunakan dalam membuat proses prototyping bersama dengan tim atau disebut kolaboratif dan digunakan secara bersama-sama. Saat membutuhkan kolaborasi dalam tim, maka *tools* Figma memungkinkan untuk saling kolaborasi pada sebuah proyek perancangan UI/UX. Figma memiliki beberapa kelebihan yaitu mudah digunakan, tidak perlu mendownload fitur yang ada, dan gratis untuk digunakan [11].