

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *User Interface*

Desain *user interface* atau antar muka pengguna adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem atau bentuk sistem dalam tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Komputer tidak akan bekerja dengan maksimal tanpa kehadiran *user interface*. Desain *user interface* yang baik akan menjadikan pengguna sebagai referensi dalam proses pengembangannya. Jika desain *user interface* buruk, maka hal ini sering menjadi alasan untuk tidak menggunakan *software* tersebut.

Desain harus bersifat *user-centered*, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain. Karena itu ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain (Harjoko, 2012). Tahapan yang dilakukan dalam *user interface design* adalah dengan melakukan analisis dan pengetahuan aktivitas pengguna kemudian membuat prototype rancangan dan melakukan perancangan sesuai dengan desain, dari perancangan selanjutnya membuat prototype rancangan yang akan dievaluasi bersama dengan pengguna. Perancangan prototype akan menghasilkan perancangan yang dinamis. Tahapan yang terakhir dari prinsip dalam UID adalah mengimplementasikan tampilan kepada pengguna (Chandra, 2013).

B. Website

Website merupakan suatu layanan yang menyajikan informasi. Web dapat didefinisikan sebagai salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Sidik, 2012).

C. Figma

Figma adalah alat editor maupun desain vektor grafis dan alat *prototyping* yang berbasis web. Figma biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Umumnya figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja di bidang UI/UX, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis.