

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 DESAIN**

Kata “desain” merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yaitu “*design*”. Dalam Bahasa Indonesia sendiri, istilah “desain: biasa disebut “rancang” atau “merancang” [2]. 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 [3].

#### **2.2 USER EXPERIENCE (XP)**

Menurut Alben (1996) *User Experience (UX)* merupakan pandangan dari pengguna mengenai seberapa baik penggunaan, pemahaman fungsinya dan kepuasan dalam menggunakan produk interaktif [4]. *User Experience (UX)* memiliki proses untuk pengembangan dalam meningkatkan fungsi dan kepuasan pengguna serta aksesibilitas dalam suatu produk [5]. Prinsip dalam membangun UX yaitu setiap pengguna memiliki hak untuk menentukan tingkat kepuasan dan kenyamanan dalam penggunaan produk, sistem dan jasa serta ketika pengguna merasa tingkat kepuasan dan kenyamanan rendah maka tingkat UX juga menjadi rendah [6].

#### **2.3 UX DESIGNER**

*UX designer* adalah sekelompok orang (tim) yang menentukan visi dari produk secara keseluruhan yang akan dihasilkan berdasarkan sisi user experience [7]. UX designer berfokus terhadap optimasi produk untuk menghasilkan produk yang efektif dan menyenangkan ketika digunakan oleh *user*.

#### **2.4 FIGMA**

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa

berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.  
Penulis [8].