BAB II
LANDASAN TEORI

A. *Figma*

Figma adalah editor grafik vektor dan alat pembuatan prototipe dengan kemampuan offline berbasis web tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi Figma Mirror yang disertakan untuk Android dan iOS memungkinkan Anda melihat prototipe Figma di perangkat seluler Anda. Kumpulan fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna, dengan fokus pada kolaborasi waktu nyata [2].

B. Low-Fidelity Mockup

Merupakan Rencana desain yang terdiri dari beberapa elemen yang berkaitan dengan warna, tipografi, tata letak, dan elemen lain yang perlu ada, seperti. Jarak dan navigasi. Pada dasarnya, ini lebih rumit daripada sketsa dan gambar rangka, yang biasanya berisi garis besar desain [3].

C. High-Fidelity Mockup

Sedangkan High Fidelity Mockup atau hi-fi mockup merupakan desain jadi dari aplikasi yang akan dibuat. Hi-fi mockup merupakan versi element dari lo-fi mockup, Detail-element yang ditambahkan pada hi-fi mockup seperti warna, icon, dll [4].

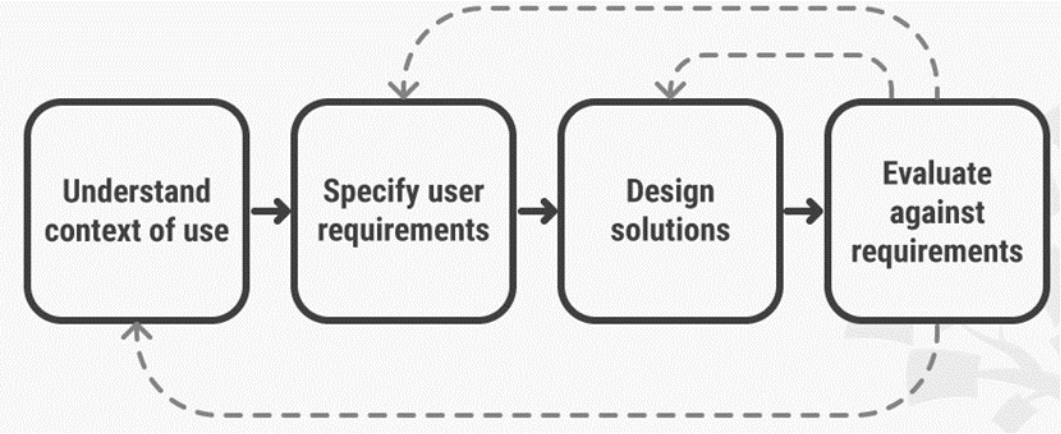
D. *Prototype*

Prototipe adalah model atau contoh awal yang dibuat untuk menguji konsep yang diperkenalkan. Prototipe biasanya dibuat untuk menjalankan beberapa tes. Misalnya, periksa kelayakan konsep yang disajikan atau uji preferensi pasar [5].

E. User Centered Design

User Centered Design (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user*. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, *User Centered* Design merupakan bagian dari SDLC (System Development Life Cycle), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi.

Proses di dalam UCD menuntut desainer memadukan unsur investigatif (misal : survei dan interview) dan juga unsur generatif (misal : brainstorming) untuk memberikan dan mendefinisikan kebutuhan dari *user*. Secara umum proses dari UCD berupa iterasi, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya. Secara umum ada 4 tahap yang ada pada proses UCD yaitu :



Gambar 2. Proses User Centered Design

1. Understand Context of Use

   Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti Siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

2. Specify User Requirements

   Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan *user* (*user requirementss)*. Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan *user* di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.
3. Design Solutions

   Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *User Requirements* yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap.
4. Evaluation Againts Requirements

   Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan *user* yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

Setiap desain yang dibuat pasti akan memiliki bias karena akan dipengaruhi dengan sifat – sifat manusia seperti keresahan, harapan, dan kebutuhan. Tetapi dengan menggunakan UCD, perancang dapat melihat dari sudut pandang pengguna yang lebih spesifik, hal – hal yang sebenarnya dibutuhkan oleh pengguna, dan untuk membuat suatu rancangan yang baik, perancang tidak bisa menggunakan hal – hal yang bersifat abstrak, harus mengetahui hal – hal konkrit yang sebenarnya terjadi di dalam kehidupan, dapat diterapkan dan layak [6].