

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. User Interface (UI)**

User Interface merupakan tampilan sebuah produk agar pengguna bisa berinteraksi dengan sistem. Istilah dari user interface itu sendiri untuk menggambarkan tampilan mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna[3]. Tampilan User interface dapat berupa tombol, teks, gambar, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil[4].

#### **B. User Experience (UX)**

User Experience merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi langsung dengan produk digital apakah experience dari produk terlihat baik atau buruk. User experience merupakan persepsi, pemahaman, respon psikologi baik berupa emosi maupun fisik saat dan setelah menggunakan produk[5]. Hal yang dirasakan oleh pengguna ketika melakukan pengoperasian program atau sistem itu merupakan tugas dari user experience[6].

#### **C. Figma**

Figma merupakan salah satu aplikasi tools berbasis website untuk mendesain UI dan UX dalam pembuatan aplikasi, web, serta komponen user interface yang dapat menggabungkan dalam project lainnya[7]. Figma juga dapat menghemat waktu dalam melakukan verifikasi desain dikarenakan user dapat berkolaborasi seperti memberikan komentar, saran dan mengubah rancangan desain yang telah dibuat oleh user lain[8]. Pengembangan tahapan desain prototype desainer UI mengetahui kemudahan dari aplikasi figma untuk menyalurkan ide dan gagasan ke developer lainnya[9]. Berikut merupakan fitur atau fungsi yang praktis untuk memudahkan dalam membuat desain[10].

1. Untuk melakukan prototyping website baik di sisi desktop maupun mobile
2. Membuat tampilan UI dan wireframe aplikasi mobile
3. Desain untuk postingan di media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Dribbble, dan LinkedIn
4. Pembuatan mockup desain pada perangkat yang tersedia di template
5. Pengeditan gambar dasar
6. Membuat desain menjadi video (menggunakan plugin)
7. Mendesain dalam satu waktu dan realtime bersama tim secara online

#### **D. *Metode Design Thinking***

Design thinking adalah metode konsep berpikir yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah kompleks[11]. Hasil dari penerapan design thinking dapat memberikan solusi yang efektif dan selaras dengan kebutuhan[12].