

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Leisure Platform

Leisure merupakan bagaimana cara kita menghabiskan waktu luang, hal yang kita lakukan untuk bersenang-senang, serta bagaimana cara kita mengekspresikan semangat dan minat [3].

#### B. Konser

Konser adalah pertunjukan musik di depan umum atau pertunjukan oleh sekelompok pemain musik yg terjadi dari beberapa komposisi perseorangan [4].

#### C. Aplikasi

Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di App Store dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan iPhone pada 2007 dan App Store pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau smartphone [5].

#### D. Website

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, ataupun gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing

dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [6]. Website adalah sekumpulan halaman informasi dan data yang disediakan melalui jaringan internet sehingga dapat diakses di seluruh dunia. Website merupakan sebuah komponen yang terdiri dari gambar, teks, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang cukup menarik untuk dikunjungi oleh pengguna [7]. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara dan atau gabungan dari itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait satu dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) [8].

Situs web merupakan kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Unified Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya [9]. Keberadaan website memiliki manfaat yang luas bagi pengelola maupun penggunanya. Website akan menyebarkan informasi melalui dunia digital dan dapat diakses oleh siapapun dan di manapun selama ada jaringan internet. Informasi yang diberikan website dapat dilakukan secara internasional dan tidak terbatas oleh batasan tempat. Website merupakan media informasi yang dapat diakses oleh siapa pun dalam suatu jaringan internet. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang. Jenis-jenis website [10]:

a. Website Statis

Website statis yaitu jenis website yang isinya tidak diperbaharui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke waktakan selalu tetap. Website jenis ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari pemilik website seperti profil perusahaan atau organisasi.

b. Website Dinamis

Website dinamis jenis website yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola web atau pemilik website. Website jenis ini banyak dimiliki oleh perusahaan atau perorangan yang aktifitas bisnisnya memang berkaitan dengan internet.

c. Website Interaktif

Website interaktif pada dasarnya termasuk dalam kategori website dinamis, dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu. Hanya saja, isi informasi tidak hanya diubah oleh pengelola website tetapi lebih banyak dilakukan oleh pengguna website itu sendiri.

**E. *User Interface (UI)***

*User Interface (UI)* adalah segala sesuatu bentuk tampilan yang menghubungkan sistem dengan pengguna sehingga tujuan dari sistem tersebut dapat digunakan. Interaksi sistem dengan pengguna haruslah mudah dan sederhana, dapat diwakilkan dengan adanya input dan output. Dengan hal ini input ialah bagaimana pengguna memberikan perintah atau kebutuhan ke sistem. Sedangkan output ialah bagaimana komputer memberikan respon kepada pengguna [11]. *User Interface* pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten. *User Interface (UI)* sangat penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan antarmuka pengguna. Suatu *Interface* yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem [8].

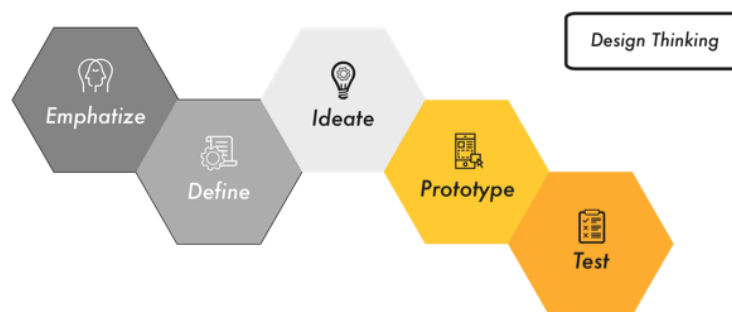
**F. *User Experience (UX)***

*User Experience (UX)* merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika

menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk [12]. User Experience adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem yang melibatkan pengguna. Sebuah prinsip dalam merancang UX adalah untuk mendapatkan nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna, Untuk mencapai pengalaman pengguna yang berkualitas tinggi, dapat menerapkan penawaran dari berbagai layanan yang dilakukan seperti teknik pemasaran dan desain antarmuka [13].

### G. Design Thinking

*Design thinking* adalah metode yang digunakan untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara proses kolaboratif dengan pengguna atau *user* sehingga output yang di hasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan juga keinginan pengguna. Keunggulan metode *design thinking* ini dapat memacu ide-ide inovatif ketika tim sedang melalui fase-fase inspirasi, ide, dan implementasi, seringkali mengenai setiap siklus lebih dari sekali ketika sedang mengembangkan ide-ide baru dan mengeksplorasi solusi-solusi baru [14].



**Gambar 2. 1 Diagram Tahapan Design Thinking**

Terdapat 5 tahapan dalam metode design thinking seperti yang di tampilkan pada gambar 1 yaitu [14] :

a. *Empathize*

*Empathize* adalah tahap pertama dalam *design thinking*, tahapan ini bermaksud untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang

masalah yang sedang di hadapi. Biasanya pada tahapan ini di lakukan dengan melakukan wawancara, observasi, dan juga cara lainnya yang memungkinkan kita untuk mendapatkan data yang akurat dari calon pengguna atau user.

b. *Define*

*Define* merupakan tahap kedua, pada tahapan akan digunakan untuk mengumpulkan semua informasi yang didapat pada tahap *empathize*. Setelah mengumpulkan informasi tersebut kemudian menggolongkan masalah dan juga menganalisis data tersebut untuk menjadikan sebuah sudut pandang (*Point Of View*). Proses menganalisa masalah akan membantu mengumpulkan ide-ide yang akan di gunakan untuk memecahkan masalah secara efektif.

c. *Ideate*

Pada tahapan ini akan menggunakan informasi dari tahapan sebelumnya untuk menghasilkan ide-ide, pada fase *brainstorming* ide-ide yang muncul akan ditampung untuk mencari solusi permasalahan yang sedang dihadapi calon pengguna. Setelah terkumpul kemudian ide-ide tersebut di uji untuk menemukan mana ide yang terbaik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

d. *Prototype*

Tahap *prototype* ini berguna untuk mengimplementasikan ide yang sudah didapat dalam tahap sebelumnya menjadi sebuah aplikasi/produk uji coba. *Prototype* dapat juga digunakan untuk pengujian yang dilakukan oleh anggota tim sehingga bisa memperbaiki dan juga mengevaluasi ide-ide baru. Pada tahapan ini juga memungkinkan tim menemukan masalah dari masing-masing *prototype* sehingga dapat di lakukan perbaikan sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih baik.

e. *Test*

Pada tahapan ini *prototype* yang dibuat pada tahap sebelumnya akan diuji coba untuk melihat seberapa baik *prototype* tersebut menyelesaikan/menangani masalah yang sudah dianalisis pada tahap satu dan juga dua. Setelah *prototype* yang merupakan contoh produk tersebut diujicobakan kepada calon pengguna kita mendapat *feedback* sehingga memungkinkan untuk membuat perubahan dan juga penyempurnaan produk untuk memenuhi kebutuhan mereka.

## H. Figma

Figma adalah sebuah aplikasi editor grafis vektor berbasis website. Selain website, figma juga menyiapkan aplikasi berbasis desktop pada sistem operasi Mac OS dan Windows. Fitur yang terdapat pada Figma berfokus pada desain user interface dan user experiercer (UI UX) dengan kolaborasi waktu nyata (real-time) [15]. Dengan menggunakan tools figma, halaman kerja atau workspace dapat dikerjakan secara bersamaan dengan team. Mendesain dengan tools figma tersebut juga memudahkan developer karena tools figma menyediakan banyak plugin yang dapat digunakan ketika melakukan proses design. Tools figma juga bersifat developer friendly yang dimana memiliki fitur atau menu yang cukup mudah digunakan. Namun satu kelemahan dari tools tersebut yaitu tidak dapat digunakan tanpa koneksi internet [16]. Figma bisa menghemat waktu untuk melakukan verifikasi desain karena kita bisa berkolaborasi seperti memberi komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. 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 [17].

## I. *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale (SUS)* merupakan sebuah skala *usability* yang reliabel dan murah yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *usability* sebuah sistem secara global. SUS berdasarkan pada skala kuesioner Likert dengan pertanyaan yang telah distandarisasi yang dapat memberikan nilai rata-rata *usability* dan kepuasan pengguna dengan skala 0-100. *System Usability Scale (SUS)* merupakan instrumen yang murah tetapi efektif untuk menguji *usability* suatu produk, termasuk website, telepon genggam, aplikasi televisi dan yang lainnya [18].

*System Usability Scale (SUS)* merupakan metode evaluasi kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu, dan biaya. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* akan dikonversi ke dalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan. *System Usability Scale (SUS)* juga pernah digunakan untuk mengetahui sejauh mana faktor pengalaman menggunakan sebuah produk akan dapat mempengaruhi pengguna dalam memberikan nilai *System Usability Scale (SUS)* yang lebih tinggi [19]. Berikut Tabel 2.2 merupakan 10 pertanyaan kuesioner SUS:

**Tabel 2. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS**

No	Komponen
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya. Saya

6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan. Saya
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Aturan penilaian dengan SUS adalah sebagai berikut [18]:

1. Skala yang digunakan adalah sangat tidak setuju (*strongly disagree*) sampai sangat setuju (*strongly agree*) bernilai 1 sampai 5.
2. Untuk pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan cara: nilai dari respon pengguna dikurangi dengan nilai 1.
3. Untuk pernyataan bernomor genap dihitung dengan cara: nilai 5 dikurangi dengan nilai dari respon pengguna.
4. Jumlahkan nilai respon yang telah dihitung pada poin 2 dan 3 diatas, dan kalikan hasilnya dengan nilai 2.5. Hasil perhitungan ini akan mengkonversi rentang nilai menjadi antara 0–100.

$$\text{Hasil skor akhir SUS} = \frac{\text{Total skor responden secara keseluruhan}}{\text{Banyaknya jumlah responden}}$$

Kemudian dari hasil skor akhir SUS tersebut menunjukkan grade dan rating sesuai pada Tabel 2.1.

**Tabel 2. 2 Skala Penilaian Hasil Akhir SUS**

Skor SUS	Grade	Rating
>80,3	A	Excellent



68-80,3	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	F	Awful