

BAB II

LANDASAN TEORI

A. UI Designer

UI atau User interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna.[1]

B. UX Designer

User Experience berasal dari kata user yang artinya pengguna dan experience yang artinya pengalaman. User experience merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk atau media. User experience dirancang untuk memudahkan user dalam mencapai keinginannya dalam berinteraksi atau mencari informasi dari suatu produk/media yang didukung oleh UI yang baik pula. Selain untuk memberi kemudahan bagi user, UX yang baik juga harus bisa memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik ketika berinteraksi dengan produk atau media. UX memegang peranan yang tidak kalah penting UI karena dengan adanya kemudahan UX dapat meningkatkan keuntungan bisnis.[2]

C. Scrum

Scrum merupakan sebuah kerangka kerja (*framework*), bukan proses teknik ataupun metodologi, yang dibuat agar tim dapat mengatasi masalah kompleks yang adaptif atau senantiasa berubah. Scrum juga mendorong tim untuk menciptakan produk dengan nilai atau kualitas setinggi mungkin secara produktif dan kreatif.[3]

D. Fintech

Menurut *The National Digital Research Center* (NDRC) fintech adalah suatu inovasi pada sektor finansial sebagai sebuah inovasi layanan dalam lembaga keuangan non bank yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat untuk menjangkau konsumennya.[4]

E. BRImo

Aplikasi BRImo atau BRI Mobile ini dibuat dengan tujuan untuk memanjakan para nasabah dalam bertransaksi keuangan secara online.[5]

F. Figma

Figma merupakan aplikasi berbasis websiter untuk mendesain sebuah user interface dan user experience yang dapat memudahkan desainer dalam membuat aplikasi, website, serta berbagai komponen user interface yang dapat digabungkan dalam project lainnya. Disisi lain figma memiliki kelebihan dapat meminimalisir waktu karena bisa berkolaborasi seperti merubah rancang desain dalam waktu bersamaan. Figma dapat digunakan berbagai platform, seperti *Mac, Linux, Windows* bagi pengguna sistem operasi lain juga dapat mengakses melalui Website Figma.[6]

G. Aplikasi Mobile

menurut Turban, *mobile application* atau biasa juga disebut dengan *mobile apps*, yaitu istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aplikasi internet yang berjalan pada smartphone atau piranti mobile lainnya. Aplikasi *mobile* juga dapat membantu penggunanya untuk terkoneksi dengan layanan internet yang biasanya diakses pada PC (*Personal Computer*) menjadi dipermudah dengan piranti yang lebih nyaman dibawa kemanapun berada (*portable*).[7]

H. Website

Website merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jaringan internet, sehingga bisa diakses selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website sendiri terdiri dari komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi sehingga menjadikan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara terminology, webiste merupakan kumpulan dari berbagai halaman situs, yang terangkum dalam domain atau subdomain, yang berada dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Apapun jenisnya, website mempunyai suatu ciri yang terdiri dari halaman web (*web pages*). Jadi apabila suatu website diibaratkan buku, wbpages merupakan halaman-halamannya.[8]

I. Design Thinking

Design thinking merupakan alat yang digunakan dalam problem-solving, problem-design, hingga problem-forming. Tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya design thinking bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia.

Setiap proses design thinking berasal dan ditujukan pada manusia[9]. Pada proses design thinking terdapat 5 tahapan yaitu :

A. Empathize

Empathize berfokus untuk memahami manusia tentang pemikiran, keinginan dan kebutuhannya. Tahap ini diperlukan karena masalah yang diselesaikan oleh desainer adalah masalah user, sehingga penting bagi desainer untuk memahami user.

B. Define

Pada tahap define permasalahan yang disebut *point of view* yang mengarahkan desainer kepada sebuah insight dan kebutuhan user.

C. Ideate

Tahap ideate berisikan ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan. Ide-ide dapat didapatkan dari membuat prototype, membuat sketsa, brainstorming, dan membuat mind-mapping.

D. Prototype

Pada tahap ini dilakukan prototyping dimana peneliti dan subjek penelitian menjadikan ide menjadi bentuk atau terlihat dan dapat digunakan oleh pengguna.

E. Test

Tahap terakhir dilakukan proses testing untuk mengetahui apakah hasil aplikasi sudah layak dipakai atau belum.