

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile atau sering juga disingkat dengan istilah Mobile Apps adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan diperangkat mobile (Smartphone, Tablet, iPod, dll), dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara standalone. Platform pendistribusian aplikasi mobile yang tersedia, biasanya dikelola oleh owner dari mobile operating system, seperti store (Apple App), store (Google Play), Store (Windows Phone) dan world (BlackBerry App). Aplikasi mobile dapat berasal dari aplikasi yang sebelumnya telah terpasang didalam perangkat mobile maupun juga yang dapat diunduh melalui tempat pendistribusiannya. Secara umum, aplikasi mobile memungkinkan penggunanya terhubung ke layanan internet yang biasanya hanya diakses melalui PC atau Notebook. Dengan demikian, aplikasi mobile dapat membantu pengguna untuk lebih mudah mengakses layanan internet menggunakan perangkat mobile mereka [1].

#### B. UI (User Interface)

User Interface adalah sebuah desain antarmuka yang lebih memfokuskan pada aspek keindahan dari segi pemilihan warna dan tampilan dari sebuah website. Tujuannya yaitu untuk membuat tampilan website tersebut agar menjadi lebih menarik. User interface adalah bagian dari sebuah sistem informasi yang membutuhkan sebuah interaksi antara pengguna untuk membuat output dan input [2]. User Interface mempunyai peranan yang sangat penting dalam ke efektivitas dalam

suatu sistem informasi. User Interface adalah bagian dari sistem yang digunakan untuk berinteraksi langsung dari pengguna. Maka dari itu User Interface menjadi salah satu daya Tarik yang sangat berpengaruh bagi suatu sistem informasi atau website [3].

### C. UX (User Experience)

User Experience adalah sebuah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari user website tersebut melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam berinteraksi antara pengguna internet dan suatu produk. Intinya kegunaan User Experience adalah untuk membuat sebuah website agar lebih mudah digunakan dan tidak membingungkan user tersebut [4]. User Experience dapat menilai kepuasan dan kenyamanan user terhadap sebuah produk, sistem, dan juga jasa. UX memiliki prinsip untuk mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*) [5].

### D. Figma

Figma adalah sebuah design tool yang biasanya digunakan pada pembuatan tampilan aplikasi desktop, aplikasi mobile, website dan lain sebagainya. Aplikasi design tool ini dapat berjalan di sistem operasi Windows, Mac, dan juga Linux [6].