

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini terdiri menjadi tiga bagian, yaitu.

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi mengenai gambaran umum mengenai hal yang menjadi pokok dalam PKL/KP.

2. Bab II Dasar Teori

Berisi teori-teori yang berkaitan dengan teknis pekerjaan yang dilakukan unit kerja yang dimasuki.

3. Bab III Analisa Dan Pembahasan

Bagian ini dijelaskan mengenai pemaparan pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan selama kegiatan PKL/KP.

4. Bab IV Penutup

Bagian bab penutup memuat kesimpulan dan saran yang diperoleh dari kegiatan PKL/KP.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Desain

Desain berasal dari kata *design* yang berarti merancang, rancangan atau reka rupa. Merancang merupakan sebuah ilmu yang dapat mawadahi suatu kegiatan serta kompetensi dimana di dalamnya terkandung atau memperhitungkan aspek estetika serta fungsi melalui sebuah riset atau penelitian[4]

2.2. User Interface

User Interface merupakan tampilan visual produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (*user*). Tampilan user interface dapat berupa warna, bentuk dan huruf yang didesain sebagus mungkin. Antarmuka pengguna dirancang menurut beberapa aspek, termasuk gambar logo, tata letak, pilihan warna, tipografi untuk meningkatkan keterbacaan, dan aspek lain yang dapat meningkatkan tampilan. Elemen apa pun yang dapat membuat produk digital terlihat cantik dapat dikategorikan sebagai elemen *UI*[5].

2.3. User Experience

User Experience adalah cara bagi pengguna untuk mengalami interaksi/penggunaan produk digital. Pengalaman ini menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah mendapatkan apa yang mereka inginkan dari produk mereka. Dengan kata lain, pengalaman pengguna yang luar biasa dari produk tidak mempersulit pengguna untuk mencapai tujuan mereka[6].

2.4. Balsamiq

Balsamiq adalah salah satu alat yang digunakan oleh desainer *UI* dan *UX* untuk mendesain gambar rangka dengan fidelitas rendah. Alat ini dianggap sangat ramah pemula karena tidak memerlukan kode apa pun untuk digunakan. Selain wireframe, Anda dapat menggunakan Balsamiq untuk membuat prototipe interaktif dari situs atau aplikasi yang dirancang. Fitur ini memungkinkan desainer mengetahui betapa mudahnya mendesain dan mengurangi revisi nantinya. Balsamiq dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk pemilik bisnis, manajer produk, analis bisnis, dan pengembang. Bahkan, tim desain situs atau aplikasi Anda dapat berkolaborasi langsung dengan alat ini[7].

2.5. *Wireframe*

Wireframe adalah struktur dasar dari sebuah situs web. Komponen yang terdapat dalam *wireframe* seperti spanduk, *header*, konten, *footer*, tautan, dan formulir. Proses pembuatan *wireframing website* disebut dengan *wireframing* dan menyusun semua komponen diatas sesuai dengan layout yang dibutuhkan. Secara visual, *wireframe* hanyalah garis dan kotak tanpa warna. Bahkan menulis ke *wireframe* dilakukan dalam bentuk teks sederhana atau coretan dasar[6].

2.6. *Figma*

Figma adalah aplikasi editor grafik vektor dan alat *prototyping* dengan kemampuan *offline* dan berbasis web yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Windows. Aplikasi Figma juga tersedia untuk perangkat Android dan Ios untuk melihat prototipe Figma di perangkat seluler pribadi. Fitur - fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam *UI* dan desain *UX*. Sederhananya, Figma adalah alat desain dan prototipe digital aplikasi atau komponen *UI* yang dapat Anda integrasikan dengan proyek lain. Figma menggunakan alat berbasis vektor yang ada di cloud untuk memungkinkan pengguna bekerja di mana saja dari browser. Termasuk alat berkecepatan tinggi yang dikembangkan untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi[8].

2.7. *Mockup*

Mockup adalah media visual yang digunakan untuk melihat konsep dari desain yang telah di buat. efek visual diberikan yang dihasilkan terlihat seperti bentuk sebenarnya. *Mockup* menampilkan gambar desain yang sebelum diterapkan pada objek yang aslinya. *Mockup* juga dapat membuat desain terlihat lebih real dan menarik melalui variasi 2D dan 3D. Fungsi dari mockup adalah untuk meriview sebelum produksi, menjadi panduan teknis untuk desain sistem, dan untuk benar-benar memahami seperti apa desain pada awal pembuatan[9].