

BAB II

TUJUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Pada penelitian ini melihat dari beberapa penelitian sebelumnya dan juga permasalahan yang telah diteliti namun dengan metode yang berbeda dari literatur sebelumnya. beberapa literatur telah diambil sebagai gagasan sesuai dengan topik permasalahan yang dihadapi, penjelasan lebih lanjut akan disampaikan berikut. penelitian sebelumnya, penelitian pertama berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Pemetaan Toko Oleh-oleh Dan Souvenir Khas Lampung Dikota Bandar Lampung Berbasis *Android*. Berdasarkan penelitian ini yaitu terdapat masalah mengenai kurangnya berita atau kabar tentang lokasi dari penjual oleh-oleh khas Kota Lampung yang dapat digunakan dengan mudah melalui internet., maka dibuatlah sarana aplikasi untuk memudahkan dalam mengetahui tata letak toko oleh-oleh yang berada di kota bandar lampung , *aplikasi* ini menggunakan metode *extreme programing* yang merupakan pengembangan cepat salah satu metode *agile* dalam pengembangan informasinya, menghasilkan sebuah sistem geografis berbasis android yang dapat mendirect sebuah lokasi dimana tempat titik lokasi toko berada, yang di dalamnya terdapat informasi tentang toko mulai dari, lokasi toko hingga data barang yang dijual terdapat juga petunjuk arah menuju toko yang dipilih[13].

Penelitian kedua Rancang Bangun *Aplikasi* Penjualan *Online* Berbasis *Web* Menggunakan *Metode Scrum*. Dimana penelitian ini berdasarkan UPTD SPNF sanggar kegiatan belajar Salatiga memiliki suatu program pelatihan kerja dan pembelajaran dimana banyak sekali sudah meluluskan dan juga menghasilkan usaha *UMKM* di Kota Salatiga, akan tetapi karena adanya kasus *Covid -19* ini menjadikan penurunan penghasilan sehingga dibutuhkan sebuah program berbasis *web* pembangunan ini menggunakan metode *Agile Software Development* dengan pemodelan *Scrum*. Metode ini terbilang gampang apabila suatu ketika ada perubahan persyaratan sistem yang ada, hasil dari penelitian ini adalah

aplikasi marketplace yang dapat dengan mudah digunakan oleh pembeli seta membantu dalam mengelola data penjualan kepada pengusaha toko tersebut dengan akurat[14].

Penelitian ketiga berjudul Pemanfaatan Web *E-Commerce* untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran, pembahasan penelitian ini merupakan tentang keuntungan dalam memasarkan dagangan lewat jalur *internet* yaitu adanya *e-commerce*. Penelitian ini diambil dari salah satu daerah di Kabupaten Semarang dan mengambil 30 sample *UKM* dan terhitung mendapatkan skor rata rata yaitu 3,50 untuk perkiraan pemakai dalam kemudahan penjualan secara *online* ini akan tetapi, skor pengguna dari kesulitan jual beli secara online yaitu skor rata-rata 3,48 ini membuktikan bahwasanya penggunaan ini masih awam untuk golongan masyarakat tertentu. Kendala tersebut ada karena belum semua pengusaha *UKM* belum mampu sepenuhnya menggantikan cara penjualan secara tradisional berganti menjadi transaksi dengan menggunakan sistem teknologi informasi sebagai pengganti melakukan transaksi, contohnya adanya kesulitan yang sering di rasakan oleh para pengrajin bahan kulit di Kabupaten Magetan masih kurang media yang digunakan untuk memasarkan produk mereka. *Metode* pemasaran tradisional masih sebagai andalan para pengrajin. pada pusat perdagangan di Jalan Sawo Kabupaten Magetan, lalu ada juga pembahasan pada penelitian ini merupakan pembahasan data kualitatif dan penelitian ini berhasil memanfaatkan teknologi informasi sebagai *e-commerce* yang dilakukan oleh pengusaha untuk jual beli industri kulit di Magetan. Pembuatan sebuah aplikasi dengan model air *waterfall* ini menghasilkan sebuah aplikasi yang memudahkan kebutuhan pengguna dengan perancangan hak akses sebagai administrator, pengguna sebagai customer dan juga pemilik toko[15].

Penelitian keempat *Metode Agile* Pada Pembuatan *Website Services and Sales Printer Ink*. Untuk saat ini penggunaan transaksi yang dilakukan di toko printer masih menggunakan cara manual seperti untuk pengelolaan data penjualan yang masih di catat manual dan juga *customer* yang hendak membeli pergi ke toko langsung ataupun yang mau *servis* ke toko langsung dan bertanya dengan *reparator* secara langsung datang ketempat, serta kemudian apabila ingin

membayar masih menggunakan kasir yang berjaga di loket, cara ini kurang *efektif* bagi pelanggan yang tidak memiliki banyak waktu, dan dalam mengolah data penjualan setiap hari saat ini masih belum maksimal, data tersebut perlu dicatat di buku besar, maka dengan demikian dibuatlah sebuah *software* untuk mengatasi semua permasalahan tersebut. Pembuatan sebuah sistem pada penelitian ini menggunakan *metode agile software development* sebagai *metode* pengembangnya terdapat 6 tahapan dalam pembuatan suatu sistem dengan *metode* ini yaitu ada perencanaan lalu *implementasi* kemudian tes perangkat lunak, dokumentasi, *deployment*, dan juga *maintenance*. Penelitian ini mengembangkan sistem informasi *Service* dan penjualan tinta yang dilakukan secara *online* yang mudah serta pelanggan tanpa repot repot ke toko dan juga laporan hasil penjualan akan aman tanpa mengalami kerugian karena sistem sudah otomatis membaca data penjualan[16].

Penelitian kelima yaitu Sistem Informasi Penjualan *Jersey* Berbasis *Web* Dengan Menggunakan *Agile Software Development*, permasalahan penelitian ini yaitu Toko penjualan *Jersey* yang masih menggunakan cara kuno sebagai jual belinya sehingga pembisnis seringkali susah dalam mempromosikan produk-produknya padahal dalam bisnis jual beli *jersey* sangatlah penting mengenai banyaknya pecinta sepak bola seluruh pelosok Negeri, sehingga yang di luar kota sangatlah susah berkomunikasi dan juga ketika ingin memsan maupun beli, dengan itu toko *jersey* ingin menghadirkan hal yang baru untuk menunjang jual beli yang di lakukan di toko *jersey* yaitu menghadirkan *website* untuk sistem informasi maupun jual beli sehingga pemasukan meningkat serta masyarakatpun dapat lebih mudah mengenal toko *jersey* ini, dalam pembuatan aplikasi berbasis *web* ini menggunakan metode *agile*, metode *agile* merupakan sebuah kerangka kerja yang dapat dengan cepat menghasilkan sebuah produk. Pada metode ini sangatlah mudah dan dapat cepat menyesuaikan, tetapi tidak dapat menentukan langkah-langkah terperinci untuk membuat jenis model tertentu, dan pada keberhasilan dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi yang dapat dengan efisien pengguna dalam membeli baju *jersey* tanpa langsung ke tempat toko

penjualnya dan pada sistem dengan akurat dapat lebih cepat dan efektif dalam pembuatan laporan data penjualan[17].

Penelitian keenam berjudul Desain dan Perancangan Aplikasi Jemput Sampah *Online* Desa Rejosari Menggunakan *Agile Development*, permasalahan pada penelitian ini adalah tentang sampah yang dari dulu menjadi permasalahan yang tidak ada habisnya karena banyak sekali kebutuhan-kebutuhan manusia sehingga limbah-limbah sampah terus terusan meningkat, dan juga banyaknya lahan kosong mengakibatkan menjadi tempat pembuangan sampah yang tidak semestinya, maka dari permasalahan berikut terciptalah penelitian ini untuk menanggulangi sampah, hasil dari penelitian ini untuk sebuah sistem pengelolaan sampah terpadu teknologi dan informasi. Adanya *aplikasi* ini membantu masyarakat dalam menghasilkan uang jajan dengan mudah hanya dengan mengumpulkan sampah dan dijual kepada pengepul dan akan mendapatkan uang serta tanpa repot-repot kita ke tempat untuk menukar sampah, para tengkulak sampah datang sendiri menghampiri kita. Masyarakat hanya menyimpan sampah dan sampah dapat ditukarkan menjadi bahan pokok ataupun juga *souvenir* kerajinan yang ada. *Aplikasi* memajang jenis dan nilai harga jual sampah, mulai dari harga produk kerajinan atau kebutuhan rumah tangga yang bisa dibayarkan dengan sampah, pada penelitian ini menggunakan *metode agile development* dengan jenis *XP (Extreme Programming)* dikarenakan merupakan *metode* pengembangan aplikasi yang enteng. Sebelum dilakukan uji coba pada pengguna, terlebih dahulu diuji menggunakan *metode* pengujian *blackbox*, hasilnya sistem melakukan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan[18].

Penelitian ketujuh berjudul Sistem Informasi Manajemen *Training* Menggunakan *Metode Agile Software Developmen The Papadayan Hotel Bandung*, penelitian ini dibuat sebagai pengembangan sumber daya manusia yang ditujukan untuk mencapai kinerja yang berkompetensi dan berkualitas, Penilaian kebutuhan pada pelatihan sangatlah penting karena memberikan informasi tentang keilmuan yang dipahami dan keterampilan dari sumber daya manusia yang terorganisasi. Dengan projek ini, manajer bisat melihat kebutuhan organisasi dan kemampuan karyawan, teknik yang di masukan kedalam penelitian ini

menggunakan *metode agile*, dan hasil penelitian ini merupakan sebuah sistem untuk memantau kegiatan pelatihan karyawan yang dapat disaksikan dan dikendalikan[19].

Penelitian berikutnya yang ke delapan adalah *Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall* berbasis *Website*, permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan seperti biasanya padahal sedang dilakukan pembatasan aktifitas karena adanya pandemi namun apabila dilakukan pembatasan belajar siswa sangatlah kurang dalam memahami materi dikarenakan pengurangan jam belajar dan segala aktifitas di sekolah. *Learning Management System (LMS)* sebuah sistem yang dapat membantu para siswa di MA Kota Depok agar dapat tetap belajar tanpa kendala, pada penelitian ini menggunakan *metode agile* untuk pengembangannya, penelitian ini berhasil membuat sistem agar guru dan siswa, guru dengan leluasa dapat mengajar dan memberikan materi, serta siswa dengan mudah dapat mengunduh materi apa yang guru berikan dan juga dapat mengerjakan soal-soal latihan yang dapat di kerjakan dimanapun dan dengan waktu kapanpun [20].

Penelitian ke Sembilan berjudul *Perancangan Platform Pengaduan Perundungan Berlandaskan Bukti menggunakan Metode Agile*, penelitian ini bertujuan mengurangi tindak *bullying* yang berada di lingkungan sekolah dan lingkungan umum karena perundungan atau *bullying* ini sangat memiliki dampak buruk bagi korban maupun pelaku, bagi korban perundungan memicu gangguan fisik dan juga gangguan mental dan *psikologi*, dan untuk pelaku perundungan dapat juga berpotensi melakukan kekerasan dan juga tindak kriminal lainnya maka dibuatlah *platform* ini bertujuan untuk keluhan *intimidasi* berbasis *web* serta bukti langsung berhubungan dengan instansi terkait. Orang ketiga juga bisa menggunakan *platform* ini sebagai sarana untuk melaporkan kejadian perundungan yang terjadi. *Platform* juga mampu mengira-ngira mendeteksi atau mengetahui bagaimana kesehatan mental penggunanya yang di alaminya. *Platform* ini juga memiliki fitur konsultasi *online* melalui fitur *chat* serta artikel edukasi dengan *psikologi* yang sudah bersertifikat berdasarkan *Aplikasi Web*

Progresif. Laporan dapat dikirimkan oleh korban atau pihak ketiga, penelitian *platform* ini menggunakan *metode agile* dengan hasil nilai pengujian rata-rata untuk semua fungsi adalah 351 dari nilai maksimum 400 poin skor tes, skor pencapaian grup yang tinggi pada kinerja *platform* karena memiliki fitur yang sesuai apa yang diinginkan pengguna dan sudah memiliki tampilan yang enteng digunakan, dan kenyamanan saat digunakan. *Platform* ini bisa menjadi solusi alternatif untuk menyelesaikan kasus-kasus *bullying* yang sering terjadi, terutama yang ada di sekitar kita[21].

Penelitian ke sepuluh berjudul Perancangan *Aplikasi* Pencatatan Persediaan Gudang Pada Bengkel Muara Jaya Motor Dengan Menggunakan Metode *Agile Scrum Development*, penelitian ini berlandaskan permasalahan yang terdapat pada Bengkel Muara Jaya yang belum adanya keterangan persediaan gudang atau *inventory*, yang berjalan di tempat Bengkel Muara Jaya sebagai data laporan kegiatan hanya memiliki *kwitansi* pembelian *sparepart* dan *kwitansi* pembayaran perbaikan mobil agar rentan terhadap kerugian. Selain tidak mempunyai pencatatan ketersediaan barang yang ada digudang kadang juga dapat menyebabkan ketidak sesuaian dengan stok barang yang tersedia, sehingga mengakibatkan pendapatan bengkel menjadi rugi. Penelitian ini bertujuan membangun dan merancang sebuah *sistem website* dengan menggunakan *metode agile* jenis *scrum*, *testing* perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan Pengujian *Blackbox* dan *ISO 9126* serta hasil yang didapat dari pengujian yang telah dilakukan dapat berjalan sesuai *task* yang dibuat, selanjutnya pada hasil akhir dari garapan penelitian ini merupakan sebuah karya *aplikasi website* yang ringan dapat mengetahui stok barang serta dengan mudah dapat mencetak laporan *inventaris* penjualan ataupun *inventris* gudang agar data lebih akurat[22].

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Yuli safitri, Muhammad rizal	Rancang bangun sistem informasi pemetaan toko oleh-oleh dan <i>souvenir</i> kas Bandar Lampung di Kota Bandar Lampung berbasis android	<i>Metode Extreme Programing</i>	Membuat sistem <i>geografis</i> yang dapat mengetahui titik lokasi toko oleh-oleh lampung, dan dapat dan bias mengetahui tentang toko, produk yang dijual maupun dapat membuat laporan data penjualan lebih terstruktur
2	Aryanata andipradana, Kristoko dwi hartomo	Rancang bangun <i>aplikasi</i> penjualan <i>online</i> berbasis <i>web</i> menggunakan <i>metode scrum</i>	<i>Metode Agile Model Scrum</i>	<i>Aplikasi</i> penjualan untuk memasarkan produk yang di jual secara <i>online</i> dan membantu mengolah data penjualan dengan sistem tersebut
3	Hani atun mumtahana, Sekreningsih nita, Adzinta winerawan tito	Pemanfaatan <i>web e-commerce</i> untuk meningkatkan strategi pemasaran	<i>Metode Waterfall</i>	Menciptakan <i>aplikasi</i> yang sesuai apa yang di butuhkan pengguna, dan sebagai sarana jual beli dan juga informasi. <i>Aplikasi</i> ini memiliki akses pengguna yaitu pembeli lalu admin dan juga pemilik

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
4	Widriana, Fajar agustin, Ristyanto siswo Widyanto, dan Sari hartini	<i>Metode agile</i> pada pembuatan <i>website services and sales printer ink</i>	<i>Metode Agile</i>	menghasilkan sistem informasi <i>Service</i> dan Penjualan tinta yang berhubungan dengan data laporan transaksi, data produk, data konsumen, dan konfirmasi penjualan
5	Achmad maezar bayu aji, Rizki aulianita, dan Baginda oloan lubis	Sistem informasi penjualan <i>jersey</i> berbasis <i>web</i> dengan menggunakan <i>agile software development</i>	<i>Metode Agile</i>	Pada penelitian ini berhasil membuat sebuah sistem dengan tujuan sebagai sistem penjualan yang mempermudah pembeli untuk memesan <i>jersey</i> tanpa perlu datang langsung ke toko, dan dapat juga digunakan untuk membuat laporan data penjualan yang lebih akurat dan terstruktur

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
6	Sony Panca budiarto, dan Mohamad dedi	Desain dan perancangan <i>aplikasi</i> jemput sampah online Desa Rejosari menggunakan <i>agile development</i>	<i>Metode XP (Extreme Programming)</i>	Penelitian ini membuahkan sistem pengelolaan sampah berteknologi dengan aplikasi ini kita dapat menukar sampah menjadi uang dan tanpa perlu pergi ke bank sampah hanya menggunakan aplikasi ini pengepul sampah datang untuk membeli sampah
7	Irman hariman, dan Christiana meilisa	Sistem informasi manajemen <i>training</i> menggunakan <i>metode agile software development</i> The Papadayan Hotel Bandung	<i>Metode Agile</i>	hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem untuk kegiatan pelatihan karyawan yang dapat dipantau dan dikendalikan dengan berkualitas
8	Alfath yauma, Iskandar fitri, Sari ningsih	<i>Learning Management System (LMS)</i> pada <i>E-learning</i> menggunakan <i>metode agile</i> dan <i>waterfall</i> berbasis web	<i>Metode Agile</i>	Mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan sekola pada saat kegiatan di batasi, namun dengan sistem ini guru dan siswa dapat mengerjakan soal dan mengunduh materi kapanpun dan dimanapun

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
9	Muhammad ilhami rusydi, Yoan winata, Dhiny yurichy putri, Budi agung santoso, Nurul azizah dhuha, Muhammad khalish, Ikhwan arief, Hermawan nugroho	Perancangan <i>platform</i> pengaduan perundungan berdasarkan bukti menggunakan <i>metode agile</i>	<i>Metode Agile</i>	Dari hasil penelitian ini berhasil mengembangkan <i>platform</i> sistem informasi sebagai media pelaporan apabila terjadi kasus perundungan dimanapun pihak korban dan pihak ke tiga dapat melaporkan pada sistem tersebut
10	Kevin rahardian Yudhistira, budi Praptono, dan Isnaeni yuli arini	<i>Aplikasi</i> pencatatan persediaan gudang pada Bengkel Muara Jaya Motor dengan menggunakan <i>metode agile scrum development</i>	<i>Metode Agile</i>	Hasil yang di dapat dalam penelitian ini merupakan <i>website</i> dapat memerikasi catatan <i>inventaris</i> gudang termasuk <i>stock</i> barang pada bengkel, dan juga dapat mengelola data laporan, penjualan, maupun transaksi dan dapat langsung di cetak

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Perancangan

Perancangan adalah menentukan proses dan juga data yang diperlukan oleh sistem baru sedangkan “Rancang bangun adalah proses membangun suatu sistem untuk membuat sistem baru, atau mengganti maupun memperbaiki sistem yang sudah ada secara keseluruhan ataupun hanya sebagian”[23]. Adapun juga menurut pendapat lain yaitu "Definisi rancang adalah sebuah proses menganalisis kebutuhan dan jelaskan secara merinci komponen-komponennya untuk diimplementasikan. Dan juga menjelaskan arti dari bangun adalah sedang

menciptakan atau membuat sebuah sistem baru atau memperbaiki suatu sistem yang memang sudah ada agar bermanfaat bagi penggunanya”[24].

2.2.2 Pengertian Website

Ada yang menyebutkan *website* merupakan sekumpulan seluruh halaman *web* yang berfungsi berguna menampilkan macam-macam informasi berupa gambar, tulisan serta suara dari suatu domain yang dibentuk dalam satu rangkaian yang saling berkaitan. Halaman *web* yang ditautkan ke halaman *web* yang lain dinamakan *hyperlink*, sedangkan teks yang dihubungkan oleh teks lain dipanggil sebagai *hypertext*[25].

Ada juga yang berpendapat *website* merupakan suatu *aplikasi* yang terdapat dokumen yang disebut *multimedia* seperti teks, video, gambar dan animasi ataupun music seta di dalamnya mempunyai sebuah protocol *HTTP (hypertext transfer protocol)* dan untuk mengaksesnya menggunakan sebuah *web browser* melalui jaringan internet[26].

Adapun juga fungsi fungsi *website* sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi: sarana fasilitas yang digunakan untuk berkomunikasi tidak secara langsung melalui internet. Seperti: obrolan, *email basis web*, dan *email* dan lain lain.
2. Fungsi informasi: berfungsi sebagai pembagi informasi seluruh dunia. Contoh: berita, profil, perpustakaan, *referensi* dan lain-lain.
3. Fungsi hiburan. situs *web* memiliki fungsi sebagai hiburan. sebagai contoh *website* yang menyediakan pemutar video, film, *game online*, musik *online* dan lain-lain.
4. Fungsi *transaksi*: sebuah situs *web* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan pembelian, penjualan, jasa dan lain-lain.

2.2.3 Metode Agile

Agile adalah sebuah metode sederhana yang relatif mudah diterapkan, dan dioptimalkan membantu dengan masalah khusus yang dijalankan oleh tim maupun individu pada perangkat lunak. *Metodologi* ini merupakan pada dasarnya pengembangan *iteratif* dan *inkremental*. *Agile* digunakan di semua bidang yang

mencakup *rekayasa perangkat lunak* dan *multimedia*, termasuk manajemen proyek, desain dan arsitektur sebuah perangkat lunak, dan peningkatan proses. Metode *tangkas* yang tidak berfungsi kontrol sumber daya. Hal ini muncul karena pelanggan merupakan tujuan utama dari metode pengembangan tangkas. Cara ini bisa dikatakan rumit karena membutuhkan komunikasi yang lebih anatar kedua pihak klien dan pengembangnya. Dan tuntutan pengguna ahli semakin tinggi karena pengembangan dengan metode ini akan membutuhkan perubahan yang *signifikan* dan sangat cepat[27].

Menurut *Agile Alliance* ini terdapat 12 prinsip yang merupakan langkah dalam pengaplikasian Pengembangan *Agile Software Development*:

1. Kepuasan pelanggan merupakan suatu prioritas utama untuk menghasilkan produk lebih awal dan terus menerus.
2. Terima perubahan kebutuhan, meskipun pada akhir pembangunan.
3. Penyerahan perangkat lunak yang terjadi dalam jangka waktu berminggu-minggu hingga lamanya beberapa bulan.
4. Pembisnis dan pengembang perangkat lunak harus selalu bekerja sama setiap hari selama pengembangan berjalan.
5. Bekerja sama dengan orang-orang yang mempunyai kemauan tinggi dan termotivasi dilingkungan yang mendukung serta dengan orang-orang yang dapat dipercaya untuk menyelesaikan tanggung jawabnya.
6. Berkomunikasi tatap muka sangatlah menguntungkan dan juga lebih *efektif* dan *efisien*.
7. Perangkat lunak yang berfungsi sebagai ukuran utama proses kemajuan proyek.
8. Dukungan stabil dari berbagai aspek *sponsor*, pembangun, dan pengguna diharuskan selalu untuk memelihara pembangunan berkelanjutan.
9. Perhatian pada keunggulan teknis serta desain yang bagus meningkatkan sifat *Agile*.
10. kesederhanaan merupakan aspek penting.
11. Kebutuhan, Desain, dan Arsitektur muncul dari pribadi diri sendiri dan yang mampu mengatur dirinya sendiri.

12. Secara berkala tim mengevaluasi diri dan mencari upaya agar lebih *efektif* dan cepat melakukan.



Gambar 2.1 Metode Agile

Beberapa kelebihan yang dimiliki *Agile Method*:

1. Meningkatkan rasa kepuasan seorang pelanggan.
2. Pengembangan sistem yang menjadi lebih cepat dan *efektif*.
3. Mengurangi adanya risiko kegagalan dalam implementasi perangkat lunak dari *perspektif non-teknis*.
4. Jika suatu saat pengembangan sistem terjadi kegagalan, maka kerugian dalam hal materi terbilang *relative* kecil[28].

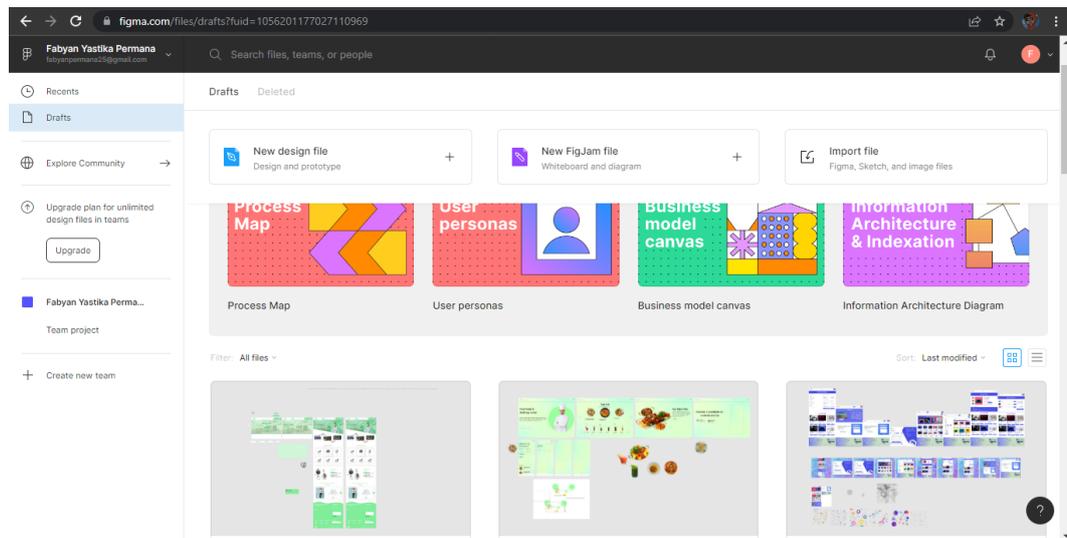
2.2.4 Prototype

Prototype merupakan representasi produk yang dikembangkan berdasarkan konsep desain produk. Adanya *prototype* dapat membantu pengembang dalam memastikan apakah proyek yang dibuat sama dengan apa yang sudah disetujui. Untuk memastikan ini, *prototype* dapat diuji untuk mencari *feedback* balik dari pengguna sehingga *prototype* dapat diperbaiki sebelum memasuki tahap

pengembangan aplikasi. penggunaan *prototype* dikatakan berhasil jika pengguna mampu berinteraksi dengan *prototype* dan mendapatkan pengalaman[29].

2.2.5 Figma

Figma yaitu aplikasi pembantu desainer berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk membuat proyek *digital*. *Figma* dapat membantu pengguna *sharing* dan *berkolaborasi* dalam sebuah proyek atau bekerjasama dengan banyak pengguna secara *real-time* dan di mana saja.



Gambar 2.2 Website Figma