

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Low Fidelity Prototyping**

*Low fidelity prototyping* ini mempunyai ciri khas tersendiri yakni dengan fungsi dan interaksi yang terbatas yang mengarah pada konsep perancangan dan layout serta tidak memperlihatkan secara detail yang ada pada sistem operasi. Lebih tepatnya tidak mempresentasikan secara umum *feel* ataupun *look* (tampilan) dari antarmuka *user* dan hanya lebih menggambarkan konsep pendekatan secara umumnya saja.[5] Metode ini memiliki tingkat yang dikategorikan rendah karena hanya fokus pada pembuatan *storyboard* ataupun sketsa.[6]

### **B. Balsamiq**

*Software Balsamiq* digunakan untuk perancangan sketsa dengan basis *low fidelity* aktualisasi antarmuka pemakai atau *user interface website*. [7] *Balsamiq* ini banyak dipakai pada perancang sebuah aplikasi atau *website* karena dikategorikan *easy to use* dan efisien didalam pembuatan rancangan tampilan antarmuka pemakai dengan kualitas *low fidelity* yang sederhana. [8]

### **C. Metode User Centered Design**

*User Centered Design* ini merupakan metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan dengan sistem yang interaktif melibatkan antara pengguna dengan *user* sehingga dapat mampu menyesuaikan kebutuhan apa yang dicari oleh pengguna. Dengan melakukan observasi, lalu merumuskan masalah, menetapkan tujuan dari diangkatnya permasalahan apa agar dapat diberikan solusi yang tepat, memberikan solusi mulai dari : [9]

- a. Perencanaan proses yang berpusat pada pengguna,
- b. Menentukan konteks penggunaan desain yang sudah dirancang
- c. Menentukan persyaratan pengguna atau organisasi terkait
- d. Memberikan hasil akhir berupa solusi desain prosedur