

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan

Menurut (Jogiyanto, 2005) perancangan di definisikan berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system.

Menurut (Mulyadi, 2007) perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan system yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakaian tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Maka dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses tahapan perencanaan, pembuatan sistem baru atau bentuk lain berupa pengembangan dari sistem yang sudah ada sebelumnya hingga menjadi sebuah sistem yang lebih baik lagi[3].

B. *User Interface* (UI)

User Interface atau antarmuka pengguna, merupakan tampilan aplikasi yang berupa visual grafis, sebuah fitur yang dimanfaatkan untuk oleh pengguna atau user untuk berhubungan atau berinteraksi dengan software tersebut. Selain itu UI juga dimanfaatkan untuk memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang ditampilkan di layar aplikasi. UI merupakan salah satu bagian penting dalam perancangan aplikasi dan sangat berpengaruh pada minat pengguna untuk memanfaatkannya. UI yang kurang menarik berdampak pada berkurangnya ketertarikan pengguna menggunakan aplikasi, meski banyak fitur yang ditawarkan dan berjalan dengan baik[4].

Tujuan pembuatan desain UI yang baik adalah membuat tampilan yang interaktif untuk kebutuhan komunikasi pengguna dengan sistem perangkat lunak. Pengguna sering menilai sebuah sistem bukan dari fungsinya melainkan dari tampilan desain UI yang dimilikinya. Fungsi utama dari antarmuka pengguna adalah sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem operasi untuk dapat mengoperasikan komputer tersebut[1].

User Interface mempunyai peran yang penting dalam efektivitas suatu sistem informasi. Pembuatan *User Interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna, adapun langkah-langkah membuat *User Interface*, antara lain:

1. *User Research*

User Research merupakan tahap mengetahui kebutuhan *user* atau calon pengguna. *User Research* dilakukan dengan cara wawancara, survey, dan kuisioner.

2. *Design dan Prototyping*

Design dan Prototyping merupakan tahap membuat sketsa sederhana berupa *wireframes, mockups, and prototypes*.

3. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas desain, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna Sehingga bisa disebut desain aplikasi atau website baik atau tidak baik[4].

C. *User Experience (UX)*

Definisi UX atau *User Experience* menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi *user flow* menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya *user experience* atau interaksi dengan *web*. [5].

D. Figma

Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX *designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk *website* ataupun *mobile apps*. Berbeda dengan *Adobe Photoshop*, aplikasi *Figma* memudahkan beberapa *designer* untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara Bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Selain itu juga *figma* bersifat *real time* dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis[6].

E. Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan elemen – elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan. Sistem informasi memiliki makna sistem yang bertujuan menampilkan informasi. Komputer dapat di manfaatkan untuk mengelola informasi dalam jumlah yang sangat besar dan dalam waktu yang tepat. Saat informasi dikelola secara manual, jumlah dan peran informasi tidak seluar biasa seperti sekarang. Informasi dikelola dalam bentuk sistem, sehingga disebut sistem informasi[1].

F. Prototype

Prototype merupakan suatu versi dari sistem yang akan dikembangkan oleh pengembang dan yang akan digunakan oleh *user*. *Prototype* mencakup bagaimana sistem akan berfungsi secara keseluruhan. *Prototype* memiliki 2 jenis yaitu:

1. *Prototype evolutioner*, yaitu *prototype* yang secara terus menerus diperbaiki untuk menjadi sempurna hingga memiliki fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. *Prototype persyaratan*, yaitu *prototype* yang digunakan untuk mendefinisikan pemrosesan yang dibutuhkan dari sistem yang baru.

Tools dalam membuat *prototype* dapat beragam seperti *Sketch App*, *InVision*, *Figma*, *Zeplin*, dan *Adobe XD*. Dalam tugas akhir ini, peneliti membuat *prototype* dengan menggunakan *Figma*. *Figma* merupakan perangkat lunak desain yang berfokus pada desain *user interface* dan *user experience*[7].