

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 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. 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[3].

2.2 USER EXPERIENCE (UX)

User Experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. *User Experience* merupakan ilmu yang mengkaji tentang apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan sistem sehingga mendapatkan kepuasan setelah menggunakannya. *User Experience* bukanlah tentang cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada. Tetapi bagaimana interaksi antara *user* dengan produk, seperti pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam menggunakan produk, apakah mudah digunakan, sederhana apa dalam mengoperasikan produk atau layanan hingga pengalaman untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi yang tersedia. Hal ini penting karena ketika sebuah produk sedang dikembangkan, biasanya lebih memperhatikan apa yang dilakukannya atau dikembangkan. Sedangkan Pengalaman pengguna *User Experience* adalah sisilain yang sering diabaikan, baik dalam segi persamaan hingga bagaimana cara kerjanya[4].

2.3 WEBSITE

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Domain adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga bisa di akses melalui internet, misalnya: ephi.id, yahoo.com, google.com dan lain-lain. Untuk mendapat sebuah domain harus disewa melalui *register-register* yang ditentukan[5].

2.4 BALSAMIQ

Balsamiq Mockups merupakan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan dibuat[6]. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna. Kelebihan dari balsamiq adalah aplikasi ini sangat ringan dan juga cepat dalam pembuatan mockup website maupun aplikasi dan juga tidak ribet.

2.5 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. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasidengan waktu yang cepat dan efektif[2].