
BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan 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 (Mulyadi, 2007). Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011 : 140).

B. *User Interface* (UI)

User Interface adalah wilayah tempat terjadinya interaksi antara program dan pengguna, yang memungkinkan sistem menerima input (masukan informasi) dari pengguna sehingga muncul output (luaran) dari sistem, dapat dikatakan pula bahwa *User Interface* juga merupakan sistem yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan objek rancangan, sehingga tidak hanya berwujud visual namun juga dapat berwujud suara [3]. *User Interface* atau antarmuka pada dasarnya untuk melakukan komunikasi antara manusia dengan mesin komputer. Proses pemahaman tertentu dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung seperti software yang dapat kita ajak komunikasi [4].

C. Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan sasaran tertentu [5]. Sedangkan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya [5]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang

mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan [5].

D. Website

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dapat dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film [2]. *Website* terdiri dari kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *website* [2].

E. Company Profile

Company Profile adalah ringkasan deskripsi informasi sebuah perusahaan (*corperate*) yang berisi gambaran umum perusahaan dimana perusahaan dapat memilih informasi apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada public sesuai tujuan [6]. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya [7].

F. Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Figma memiliki keunggulan yaitu dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. 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 aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif [8].

G. Wireframe

Wireframe adalah kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi didesain [9]. *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* perlu dibuat sebelum *stakeholder* menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain *user interface* dibuat [9].

H. Prototype

Prototype merupakan salah satu dari versi sistem yang memiliki potensial untuk memberikan ide bagi pengembang dan calon pengguna mengenai fungsi suatu sistem dalam bentuk yang telah selesai dirancang (Darmawan & Fauzi, 2013). (Somerville, 2011) menjelaskan bahwa *prototype* merupakan gambaran versi awal sebuah sistem perangkat lunak sebagai media untuk mendemonstrasikan konsep yang dirancang, mencoba opsi dari desain yang dirancang, serta mengidentifikasi lebih dalam mengenai masalah dan penerapan solusi yang akan dilakukan.