
BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan (Desain)

Menurut Ladjamudin [5] Tahap Perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan output, input, dan file. Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan adalah sebuah pola yang dibuat untuk menjawab suatu permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya dan selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah system.

B. UI (User Interface)

Dibawah ini merupakan definisi-definisi *User Interface* menurut para ahli:

Menurut Lastiansah [6], user interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi.

Menurut Blair-Early & Zender [7], User Interface (UI) merupakan salah satu bagian dari program yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan user.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan user interface merupakan cara program dan pengguna yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan pengguna.

C. UX (User Experience)

Menurut Rahmasari & Yanuarsari [7], User Experience (UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk.

Secara umum, User Experience (UX) yaitu “suatu perasaan yang dirasakan orang lain saat menggunakan sebuah produk. Sebuah produk akan menjadi aplikasi atau situs web dari beberapa bentuk. Setiap objek interaksi manusia memiliki pengalaman pengguna yang terkait.” Tetapi secara umum, User Experience lebih kepada hubungan antara pengguna manusia dan komputer pada produk berbasis komputer seperti situs web, aplikasi dan system.

D. Website

Menurut Rachdian [8] mengemukakan bahwa ”website adalah suatu pengenalan ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi global yang disebut Uniform Resource Identifier (URI) atau lebih dikenal dengan istilah yang lebih populer yaitu Uniform Resource Locator (URL)”.

Menurut Bekti [9], menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi global yang disebut URL dan saling terkait dan dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

E. Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas

Website DPMPTSP(Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu) Kabupaten Banyumas merupakan website yang berisikan informasi mengenai profile, layanan, berita, dll yang berkaitan dengan Lembaga pemerintah tersebut. Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas memiliki 10 fitur utama, yaitu: Potensi Investasi, Home, Profile, Pelayanan, Standar Pelayanan Perizinan, PPID, Menu Publik, Pegawai Berdedikasi Kerja Baik, dan hubungi kami.

F. Design Thinking

Menurut Glinski [10], Design Thinking adalah sebuah pola pemikiran dari kaca mata desainer yang dalam memecahkan masalahnya selalu dengan pendekatan human oriented. Design Thinking berfokus di sekitar minat yang mendalam dalam proses mengembangkan pemahaman dari orang-orang terkait atau terlibat yang menjadi target perancangan produk. Hal ini sangat membantu dalam proses mengamati dan mengembangkan empati dengan tujuan pengguna. Design Thinking memiliki 5 tahapan, yaitu:

1. Empathize (Empati)

Empathize (empati) merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara[11].

2. Define (Mendefinisikan)

Tahap kedua yaitu Define atau mendefinisikan masalah. Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Empathize. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian[11].

3. Ideate (Ide)

Tahap ketiga metode design thinking yaitu ideate/ide. Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat[11].

4. Prototype (Prototipe)

Prototype merupakan proses yang bertujuan untuk memahami komponen mana yang berhasil, dan mana yang tidak. Dalam tahap ini, mulai melakukan pertimbangan dampak dan kelayakan ide melalui umpan balik pada prototype[12].

5. Testing (Pengujian)

Proses Test merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada[2].