

BAB II LANDASAN TEORI

A. User Interface

User interface merupakan ilmu untuk mempelajari tata letak grafis suatu aplikasi atau web. Ruang lingkup *Interface* berupa suatu yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Keseluruhan desain elemen visual dibuat oleh *user interface*, seperti apa interaksi *user* dengan setiap halaman *website*. Desainer *user interface* dapat menangani beberapa elemen visual diantaranya, menentukan bagaimana bentuk tombol, skema warna, serta memilih jenis huruf yang cocok untuk digunakan. Desainer *user interface* wajib untuk bisa membuat *interface* yang baik untuk meningkatkan ketertarikan pengguna [5].

B. User Experience

User Experience merupakan persepsi dari masyarakat terhadap suatu sistem, penggunaan layanan atau produk. *user experience* bertujuan mengevaluasi kenyamanan dan kepuasan pengguna. Terdapat beberapa peraturan dalam membuat suatu pengalaman *user*, salah satunya adalah masyarakat memiliki hak untuk memberikan nilai terhadap kepuasannya (*customer rule*). Tidak tergantung dari bagusnya fungsi dari sistem, jika pengguna tidak mendapatkan kenyamanan, kepuasan dan aturan dalam interaksi pada sistem, maka pengalaman yang diberikan dari pengguna akan sangat rendah [6].

C. Website

Website merupakan suatu layanan yang dapat terhubung melalui handphone, laptop atau komputer menggunakan perantara internet dan dapat diakses melalui *browser* yang menampilkan informasi berupa gambar, teks, video, animasi dan audio dalam bentuk statis ataupun dinamis yang kemudian saling terhubung dengan halaman lainnya (*hyperlink*) [7].

D. Whistle Blowing System

Whistle Blowing adalah suatu elemen penting yang bertujuan untuk meningkatkan akuntabilitas dan integritas publik. *Whistle Blowing System* adalah sebuah tempat untuk melakukan pelaporan jika terjadi perbuatan melawan hukum atau tindakan pelanggaran, perbuatan tidak etis yang berpotensi merugikan suatu lembaga. Pelanggaran tersebut dilakukan oleh pekerja atau pimpinan dari suatu lembaga tertentu. *Whistle Blowing System* digunakan untuk melaporkan tindakan korupsi dalam pengelolaan keuangan. Penerapan *Whistle Blowing System* diharapkan dapat menumbuhkan partisipasi kepada masyarakat maupun pekerja agar bertindak lebih berani untuk mencegah terjadinya tindakan korupsi [8].

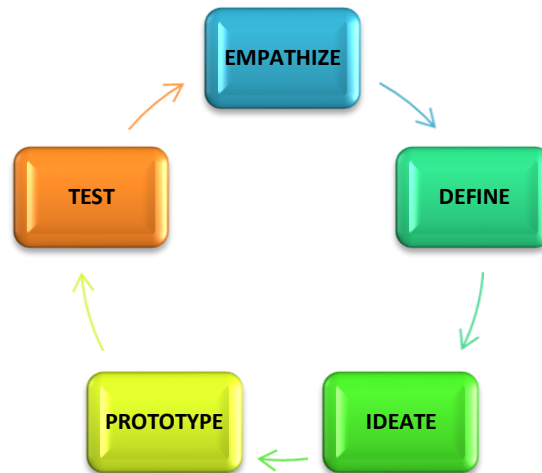
E. Korupsi

Pengertian korupsi dikutip dari Undang-Undang Tahun 1999 No. 31 yang berisi pemberantasan tindakan korupsi, yang sudah diubah menjadi Undang-Undang Tahun 2001 No. 20, yang terdapat beberapa pengertian korupsi diantaranya yaitu menurut Hutahaean Tahun 2019, p.32 pasal 2 ayat 1 berbunyi “Seseorang jika melanggar hukum dan berbuat untuk memperkaya diri sendiri serta orang lain yang berdampak membuat kerugian dalam perekonomian negara atau keuangan negara” [9].

F. Figma

Figma adalah aplikasi yang digunakan oleh *designer User Interface* dan *User Experience* untuk merancang tampilan antarmuka pada website ataupun mobile. Aplikasi Figma mempermudah beberapa *designer* untuk melakukan kolaborasi saat bekerja secara tim dan mengerjakan proyek yang sama dalam satu dokumen serta dapat memberikan komentar dan saran. Figma bersifat realtime, jadi setiap ada perubahan akan secara otomatis tersimpan [10].

G. Desain thinking



Gambar 2. 1 Alur Design Thinking

Design Thinking merupakan langkah yang akan diulang kembali di mana akan dideskripsikan ulang suatu permasalahan guna menemukan solusi dan strategi alternatif yang kemungkinan tidak terlihat saat proses pemahaman di awal, menantang asumsi dan memahami pengguna. Pada saat itu juga akan diberikan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Pernyataan di atas merupakan cara kerja dan berpikir dari serangkaian metode yang jelas dan sederhana [11].