

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada tahap pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pencarian informasi berdasarkan eksplorasi jurnal terdahulu, hasil referensi penelitian serupa dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Selain itu peneliti menggunakan 10 penelitian yang relevan pada table 2.1 dibawah ini.

Tabel 2.1 Persamaan Serta Perbedaan Penelitian

No.	Judul	Tahun	Variabel			
			a	b	c	d
1.	Pengembangan <i>UI/UX</i> Pada Aplikasi Kerja.In Dengan Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	2022	√	√	√	
2.	Perancangan <i>User Interface (UI)</i> dan <i>User Experience (UX)</i> Prototype Aplikasi Mobile AIS Menggunakan Metode Lean <i>UX</i>	2020	√	√		
3.	Evaluasi <i>User Experience</i> Menggunakan Metode Usability <i>Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)	2021	√	√		√
4.	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> pada Model Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	2018	√	√	√	

5.	Analisa <i>UI/UX</i> Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan <i>User Experience Questionnaire</i>	2022	√	√	√
6.	Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT.Geoservices	2016	√	√	√
7.	Perancangan <i>User Interface (UI) User Experience (UX)</i> E-commerce Menggunakan Metode Lean <i>UX</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> pada Ijoe Biru Clothing untuk Meningkatkan Experience Pemesanan Custom Produk dan Pembelian Produk	2022	√	√	√
8.	Analisis <i>UI/UX</i> untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan <i>UEQ</i> <i>UI/UX Analysis for ReDesigning Smart-SITA Front-End Web with UCD and UEQ Methods</i>	2022	√	√	√
9.	Customizable scientific web portal for fusion research	2010	√	√	√
10.	Pemodelan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i>	2020	√	√	

Keterangan:

a: *User Interface (UI)*

c: *Design Thinking*

b: *User Experience (UX)*

d: *User Experience Questionnaire*

2.2 UI (User Interface)

User Interface (UI) merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak (software) yang bisa dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, atau dipahami oleh orang. *UI* pada dasarnya memiliki dua komponen yaitu input dan output. Input merupakan bagaimana seseorang mengkomunikasikan kebutuhan atau keinginannya kepada komputer, sedangkan output merupakan bagaimana komputer menyampaikan hasil perhitungan dan persyaratan kepada penggunanya. (Ananda Vickry Pratama, 2020).

Suatu aplikasi mempunyai peranan berarti dalam kehidupan dikala ini, salah satunya aplikasi yang memberikan pelayanan dengan gampang serta kilat. Aplikasi umumnya mempunyai tampilan antarmuka yang diucap *UI (User Interface)* (Barly Vallendito, 2020). *User Interface* merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna supaya bisa berhubungan dengan gampang (Oppermann, n.d.). *UI (User Interface)* pada aplikasi bisa pengaruhi kenyamanan dan pula bisa mengenali seberapa diminati aplikasi ini oleh pengguna (Darmawan et al., n.d.). *User Interface* yang baik dapat membagikan pengalaman interaksi yang gampang dioperasikan oleh *User* (pengguna). *User Interface* yang baik ini merupakan tampilan yang *User friendly*.

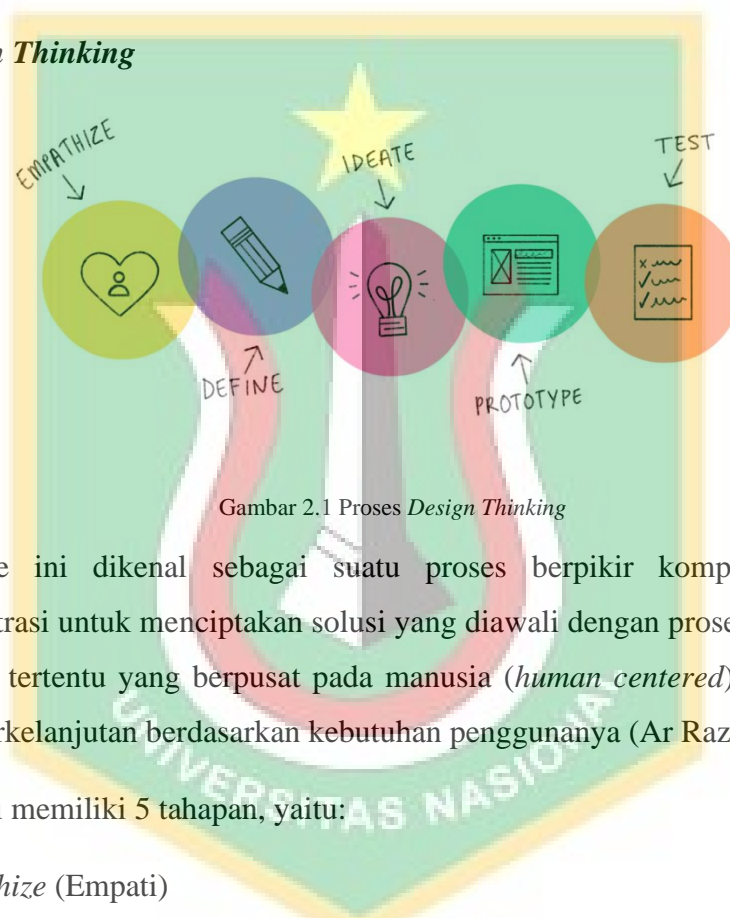
2.3 UX (User Experience)

Beberapa orang membedakan antara istilah usability dan *UX*. Usability biasanya dianggap sebagai kemampuan pengguna untuk memakai hal itu dalam melaksanakan tugasnya dengan sukses, sedangkan *UX* mengambil pandangan lebih luas, dimana *UX* melihat seluruh interaksi individu dengan produk atau layanan itu,

serta pikiran, perasaan, dan persepsi yang dihasilkan dari interaksi tersebut. (Tullis, 2008).

Kesimpulan yang ditarik dari definisi *UX* yang sebelumnya telah dijelaskan bahwa *UX* ialah salah satu aspek interaksi pengguna dari sebelum menggunakan mulai menggunakan produk atau layanan, hingga sesudah menggunakan suatu produk atau layanan tersebut.

2.4 Design Thinking



Gambar 2.1 Proses *Design Thinking*

Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya (Ar Razi et al., 2018)

Metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu:

1. *Empathize* (Empati)

Empathize (Empati) ialah memahami pengguna dalam konteks tujuan produk digunakan. Di tahapan ini, kita harus memahami masalah yang dirasakan oleh *User* dengan melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu (EMILY STEVENS, 2021)

2. *Define* (Mendefinisikan)

Define (Mendefinisikan) ialah mendefinisikan dan menganalisis masalah dengan membentuk point of view atau masalah utama pada penelitian (Feradhita NKD, 2021)

3. *Ideate* (Ide)

Ideate (Ide) berarti mengumpulkan ide-ide terkait solusi dari masalah yang sudah kita definisikan pada tahapan *Define*. Tahapan ini merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, pada proses *Ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat (Feradhita NKD, 2021)

4. *Prototype* (Prototipe)

Prototype (Prototipe) ialah rancangan awal dari tampilan aplikasi atau produk yang akan dibangun. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan di uji coba kepada pengguna untuk memperoleh respons feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan (Arvira Swarnadwitya, 2020)

5. *Testing* (Pengujian)

Testing (Pengujian) ialah tahapan akhir setelah prototipe yang telah kita buat pada tahapan sebelumnya itu akan di uji untuk mengumpulkan berbagai feedback dari pengguna (Arvira Swarnadwitya, 2020)

2.5 Platform

Sebuah program yang disebut platform digunakan untuk melaksanakan rencana kerja. Platform berfungsi sebagai wadah atau landasan utama untuk menjalankan sistem yang akan digunakan. Selain itu, platform ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai sistem, termasuk sistem politik, bisnis, dan komputer. Platform berfungsi sebagai basis atau wadah untuk sistem lain sehingga dapat digunakan seefektif mungkin (Abla et al., 2010)

2.6 Job Vacancy

Kesempatan kerja untuk mengisi posisi yang dibutuhkan perusahaan dikenal sebagai lowongan kerja. Tujuan dari pembukaan lowongan kerja perusahaan adalah untuk menjangkau kandidat atau calon karyawan yang akan mengikuti proses rekrutmen selanjutnya guna mengisi posisi yang terbuka. Sementara itu, dari segi praktis bagi para pencari kerja, lowongan pekerjaan harus dapat memberikan informasi yang jelas tentang persyaratan pekerjaan dan rincian lainnya, serta peluang untuk maju. (Saputra et al., 2022)

2.7 Figma

Figma adalah alat berbasis web untuk mendesain *UI* dan *UX* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi web, komponen antarmuka pengguna untuk proyek lain, dan banyak lagi (Figma, 2019). Selain itu, figma adalah aplikasi desain yang memungkinkan desainer bekerja sama untuk membuat desain. Figma memiliki sejumlah alat yang dapat memudahkan desainer untuk membuat desain *UI/UX* untuk aplikasi atau situs web (ben Kopf, 2018).

2.8 Maze

Maze adalah platform untuk menyimpan dan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif. Maze dapat diintegrasikan dengan Adobe XD, Figma, Marvel, Sketch, dan InVision, memungkinkan prototipe untuk (Maze.Co, 2020). Sebagai hasil bekerja dengan Maze, kualitas produk dapat terjamin tepat waktu, dan klien dapat memperoleh manfaat dari proyek seperti tautan. Solusi ini menggunakan berbagai metode, termasuk task analysis, multiple path analysis, heatmaps, *A/B Testing*, *guerrilla Testing*, *wireframe Testing* dan metode lainnya. Menggunakan Maze, dapat melakukan riset dan menguji prototipe yang telah dikembangkan. Hasil terhadap Maze dapat dilihat dalam berbagai cara, termasuk penyelesaian, tingkat kesalahan klik, time spent, dan lainnya (Anggi Nur Dhamayanty, 2019)

2.9 User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat pengumpulan data untuk mengukur metrik pengalaman pengguna (*UX*). Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna situs web dengan membuat situs web yang ramah pengguna (Fachru Riza Bahijzahy, 2023). Kuesioner Pengalaman Pengguna merupakan faktor penting dalam proses. Dengan menggunakan metode ini, nantinya bisa mendapatkan hasil berkualitas tinggi yang dapat digunakan untuk mengajari *User* cara menggunakan situs web. Dalam hal ini, penggunaan metode *UEQ* diperlukan untuk mengumpulkan data dari *User* dengan cara yang sederhana dan efektif dalam memperoleh kumpulan data kedua. (Salsabilah et al., 2022).

Berdasarkan ISO 9241-210 (2010), pengukuran *User Experience* dilakukan untuk mengevaluasi kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap produk, sistem,

dan layanan yang didasarkan pada tampilan, aksesibilitas, kinerja antarmuka, dan dukungan dari pengalaman sebelumnya. *User Experience* melibatkan aspek-aspek seperti perasaan, kepercayaan, preferensi, persepsi, reaksi fisik dan psikologis, perilaku, serta pencapaian sebelum, selama, dan setelah menggunakan produk. Menurut Frank Guo (2012), terdapat empat elemen yang harus dipenuhi untuk menciptakan *User Experience* yang baik, yaitu Usability, Value, Adoptability, dan Desirability. (Junita Maulani & Reza Perdanakusuma, 2021a).

Menggunakan metode *UEQ*, 26 pertanyaan berbeda dipilih yang identik dengan yang digunakan untuk menghitung parameter. Dengan bentuk kuesioner seperti ini dalam melakukan pengisian kuesioner menjadi cukup adaptif karena dalam pengujian dapat dilakukan secara langsung maupun secara online. *UEQ* memiliki sistem dengan skala 1 sampai 7 aspek. Skala ini memiliki arti penilaian yang berkisar dari 3 untuk bilangan negatif hingga +3 untuk bilangan positif. Namun, untuk mencapai hasil positif atau negatif, aspek tersebut harus menggunakan metode persistensi. Tidak ada satupun aspek yang menunjukkan condong positif pada kanan maupun sebaliknya. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan tendensi pada hasil kuesioner (Saleh et al., 2022). *UEQ* juga memiliki *Data Analysis Tools*, yaitu file Excel terpisah yang dirancang untuk memudahkan proses perhitungan analisis, untuk proses analisis data yang telah diisi oleh User. (*User Experience Questionnaire*, 2018)