

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

| | |
|--|---|
| Judul Penelitian | PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI JAYA INDAH PERKASA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING |
| Author, Nama Jurnal, Rhn, nmr edisi, hal | Author : Genisshanda Nabila , Stephanie , & Sri Wahyuni Jurnal : MDP : Student Conference (MSC) Tahun : 2022 No.Edisi : 978-602-51717-7-2 Hal : 231 |
| Metode yang digunakan | Metode Kualitatif |
| Kelebihan | Penjelasan yang sangat baik , menggunakan proses yang simple namun jelas |
| Kekurangan | Banyak icon dan button yang tidak responsive saat testing |
| Hasil | Tulis hasil (Nabila, Stephanie, & Wahyuni, 2022) |
| Judul Penelitian | PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANG PANJANG |
| Author, Nama Jurnal, Rhn, nmr edisi, hal | Author : Ferry Fernando Jurnal : Tanra Desain Komunikasi Visual Tahun : 2020 No. Edisi : Vol 7 nomor 2 Hal : 101 |

| | |
|--|--|
| Metode yang digunakan | Metode Kualitatif |
| Kelebihan | Proses pembuatan aplikasi dimulai dengan sangat detail dan terstruktur |
| Kekurangan | Tidak melakukan testing prototype , hanya menggunakan desain saja |
| Judul Penelitian | Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking |
| Author, Nama Jurnal, Rhn, nmr edisi, hal | Author :Ahmad Khainur Nadhif . Dian Taufiq W , Muh. Fajar Hussein , Ina Sholihah Widiati Nama Jurnal : IT CIDA Vol. 7 Tahun : 2021 No.Edisi : 1 Hal : 44 |
| Metode yang digunakan | Metode Desain Thingking |
| Kelebihan | Skema perancangan pembuatan Ui/Ux yang dibuat sang peneliti sangat terperinci dan lengkap , Perancangan Aplikasi ini dibuat pada saat pandemi |
| Kekurangan | Diperlukannnya pengembangan yang signifikan setelah pandemi agar dapat mengimbangi permintaan user |
| Hasil | Tulis hasilnya (Nadhif, Jati, Hussein, & Widiati, 2021) |

Gambar 1 Table Gambar Bab 2

Dari Survey Jurnal terdahulu yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwasanya rata – rata perancangan ui/ux berfokus pada E – Commerce, Layanan Publik dan Pendidikan. Untuk kebutuhan E – Sport sendiri tidak ada.

Oleh karena itu , Perancangan UI / UX Aplikasi berjudul “ Gupistar “ dapat menjadi terobosan baru untuk sektor *Gaming* atau Industri E – Sport.

2.2 Teori Terkait

Dalam Perancangan desain aplikasi ini ada beberapa teori yang dibutuhkan untuk mejadi tujuan dari pembuatan karya. Ui/Ux. Ui Meliputi : *Layouting, Warna, Tombol, Typografi, Logo, dan Navigasi*. Sedangkan Ux Meliputi : *Understand , Research , Sketch , Design ,Implementation , dan Evaluate* (Wang & Erandaru, n.d.).

2.2.1 User Interface

User Interface terdiri dari dua kata Bahasa Inggris yaitu User yang artinya pengguna dan interface adalah halaman antarmuka. UI atau User Interface adalah tampilan visual produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna. Pada dasarnya, User Interface adalah bagaimana produk terlihat bagi pengguna. Menurut para Ahli , Lastiansah (2012) Ui Adalah cara program dan pengguna berinteraksi. User interface terbagi menjadi 3 Jenis (Ivory & Hearst, 2001).

1. Command Line Interface (CLI)

Command Line Interface telah muncul sejak pada masa evolusi komputer yaitu pada tahun 1960 dengan system operasi MS-DOS sebagai Interface untuk pengguna. CLI masih dapat ditemukan di masa sekarang namun, penggunaannya hanya terbatas perintah dan fungsi dasar saja. Kelemahan yang terdapat pada CLI adalah sang pengguna harus mengingat bermacam – macam perintah yang terdapat pada CLI yang membuat sang pengguna baru menjadi kebingungan atau kesusahan. CLI sendiri sering digunakan oleh teknisi dan manajer jaringan, karena pekerjaan ini lebih sering melakukan pengaturan dan task pada sistem (A., 2021).

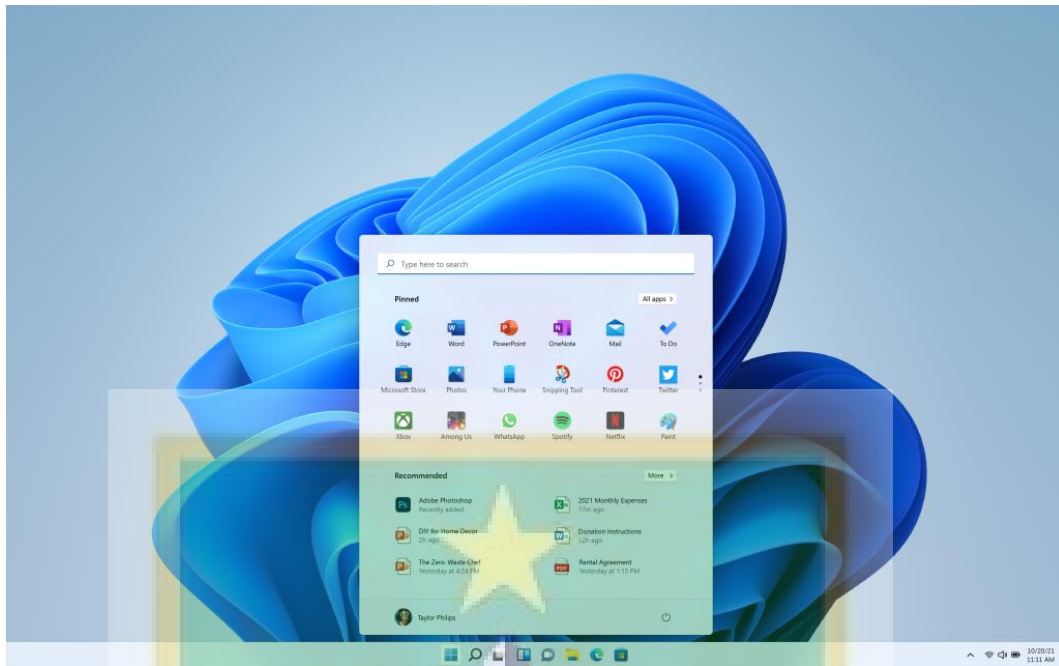
```
Welcome to the ivanti platform command line for
advanced configuration and triage capability.

For a list of commands type help or ? followed by return.
[0]>?
[0] filedirector - File Director commands
[0] lookup      - Lookup host
[0] ping        - Test connection through ICMP
[0] restart     - Restart the system
[0] shutdown    - Shutdown the system
[0] logout      - Logout of the command line
[0] help        - Get help about a command
[0] shell       - Switch to shell
[1]>ping dn-play-01
[1] PING dn-play-01 (10.0.32.211): 56 data bytes
[1] 64 bytes from 10.0.32.211: icmp_seq=0 ttl=64 time=0.128 ms
[1] 64 bytes from 10.0.32.211: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.048 ms
[1] 64 bytes from 10.0.32.211: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.085 ms
[1] 64 bytes from 10.0.32.211: icmp_seq=3 ttl=64 time=0.057 ms
[1] 64 bytes from 10.0.32.211: icmp_seq=4 ttl=64 time=0.104 ms
[1]
[1] --- dn-play-01 ping statistics ---
[1] 5 packets transmitted, 5 packets received, 0.0% packet loss
[1] round-trip min/avg/max/stddev = 0.048/0.084/0.128/0.030 ms
[2]>
```

Gambar 2 Command Line Interface (CLI)

2. Graphical User Interface (GUI)

Graphical User Interface adalah sebuah Interface yang pada awal tahun 1980 dikembangkan untuk menggantikan CLI. pada saat itu tokoh pertama yang berhasil mengimplementasikan GUI adalah Doug Englebart. Doug Englebart Bekerja di Stanford Research Institute. GUI pada awalnya mempunyai 2 model yaitu Alto dan Star. Model Star adalah model yang hadir pada tahun 1981 namun model ini membutuhkan hardware yang mahal untuk pengoperasiannya. setelah itu pada tahun 1985, Microsoft berhasil membuat User Interfacenya yang Bernama windows 1.0. Dalam GUI terdapat 3 Fungsi yaitu Input control, Komponen Navigasi dan Komponen Informasi. kelebihan dalam GUI sendiri banyak, mulai dari menawarkan kemudahan hingga tidak perlu mempunyai keahlian khusus yang artinya semua orang dengan mudah dapat menggunakannya. kekurangan yang didapatkan pada GUI sendiri adalah diperlukannya Hardware yang mahal, memakan daya yang banyak serta sangat boros memori karena terdapat update (Pelayanan publik.id, 2020).



Gambar 2 Gratical User Interface

3. Natural User Interface (NUI)

Natural User Interface atau NUI adalah Interface alami yang menggunakan metode sentuhan , Gerakan , serta suara manusia.NUI sendiri merupakan interaksi pengguna dengan sistem. NUI merupakan Interface canggih, yang semuanya menjadi mudah dan ramah.NUI dirancang untuk kebiasaan sehari – hari (Bruder, Steinicke, & Hinrichs, n.d.).



Gambar 3 Natural User Interface (NUI)

Dalam Membuat User Interface Aplikasi terdapat tahapan – tahapan yang perlu kita lakukan yaitu

1. Wireframe

Wireframe adalah sketsa kasar yang akan menjadi ide utama seperti apa tampilan situs web atau aplikasi yang ingin kita buat. Wireframe digunakan untuk menentukan tata letak desain UI/UX dan alur proyek .kita juga dapat membuat gambar rangka hanya dengan mencoret-coret di atas kertas. Namun, jika ingin menyederhanakan gambar rangka, bisa juga dapat menggunakan alat desain UI/UX (Zhou, Qi, & Ma, n.d.).



Gambar 4 Wireframe

2. Mockup

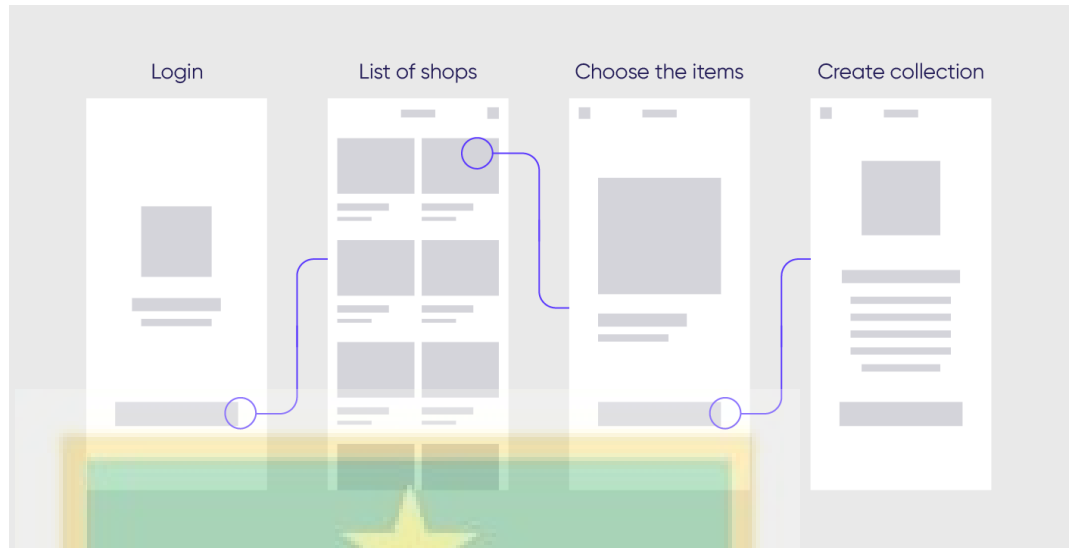
Selanjutnya , setelah membuat wireframe yang haru kita lakukan adalah membuat desain dari sketsa kasar yang kita buat. Meliputi aspek desain yaitu Warna, Typhografi , Gambar, dan Ikon (Brath & Peters, 2004).



Gambar 5 Mockup

3. Prototype

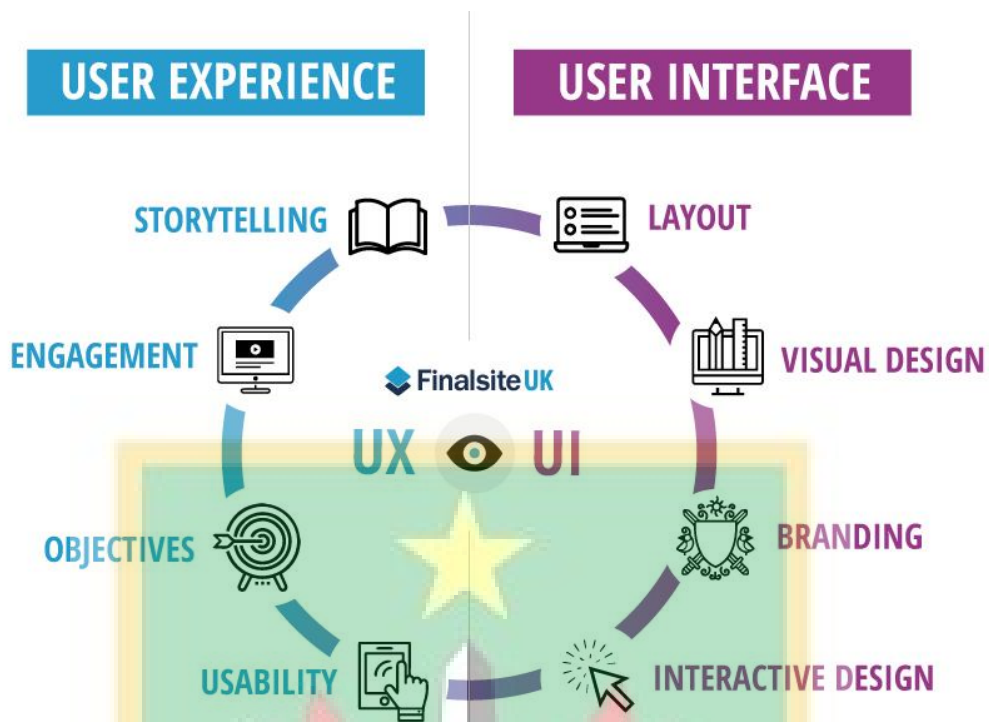
Dan yang terakhir adalah Prototype. Apa itu Prototype? Prototype merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan aplikasi ini merupakan tahapan simulasi sebelum aplikasi ini terbuat. User atau pengguna dapat melakukan interaksi secara langsung melalui tahapan ini yang nantinya pengguna akan memberikan masukan atas kekurangan dari aplikasi tersebut (HOUDE & HILL, 1997).



Gambar 6 Prototype

2.2.2 User Experience

User Experience adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan produk digital yang kita buat. Pengalaman ini dilihat dari betapa mudahnya Ketika pengguna mendapatkan apa yang mereka mau dari produk tersebut. Menurut Alben (1996), UX (User Experience) adalah semua aspek tentang bagaimana orang menggunakan produk interaktif bagaimana rasanya di tangan mereka. Bagaimana perasaan mereka, bagaimana perasaan mereka tentang hal itu ketika mereka menggunakannya, bagaimana itu melayani tujuan mereka, dan seberapa baik itu cocok dengan keseluruhan konteks dimana mereka menggunakannya..jadi user experience berfokus pada pengalam pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi , produk atau web (Redaksi Jagoan Hosting, 2022).



Gambar 7 User Experience

2.2.3 E – Sport

E- sport merupakan singkatan dari *Electronnic Sports* dimana jenis olahraga ini menggunakan perangkat elektronik seperti Handphone , Komputer , Laptop , dan Game Konsol. E – Sport menggambarkan Olahraga yang terorganisir serta kompetitif dan tidak lupa menjunjung sportivitas.E – Sport merupakan industry yang sifatnya Profesional, mengapa dinyatakan demikian?karena para gamer yang mencapai tahap ahli menjadi profesi yang bernama Player di industri tersebut.dan juga terdapat pelatihan khusus yang tujuannya Player dapat menyiapkan diri untuk mengikuti kompetisi yang diselenggarakan. Di Indonesia sendiri, eSports diakui sebagai olahraga kompetitif di bawah KONI, dibayangi oleh PB ESI atau Badan Eksekutif Esports Indonesia. Hal ini memungkinkan esports untuk berpartisipasi dalam kompetisi resmi tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON).Saat ini E-sport mempunyai beberapa kategori game yang sering dijadikan ajang kompetitif yaitu : *MOBA,Battle Royale,FPS,Sport*, dan *Board Game* (Kurniawan, 2020).

2.2.4 PT.Bintang Karya milenial

PT. Bintang Karya Milenial adalah sebuah perusahaan startup yang bergerak dibidang jasa , e-sport dan industry kreatif.Perusahaan ini mempunyai tujuan besar yaitu membuat sebuah aplikasi Bernama “Gupistar” yang nantinya aplikasi tersebut dapat memajukan industry E-sport di Indonesia dan dapat menghasilkan Pemain – pemain serta pelatih yang berkualitas.

