

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Terkait

Dalam perancangan desain website ada beberapa teori yang dibutuhkan untuk menjadi tujuan dari pembuatan karya, UI/UX. Sementara UI meliputi dari; Layouting, Color, Logo, dan Navigasi. Sementara untuk UX meliputi dari; Pemahaman, Research, Sketch, Design, Implementation, dan Evaluate.

2.2. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan oleh peneliti dengan membaca dan mempelajari beberapa jurnal yang relevan dengan topik pembahasan dalam penelitian menggunakan internet. Studi literatur dijadikan sebagai landasan teori dalam penyusunan penulisan dan perancangan desain UI/UX Website.

2.3. User Interface

User Interface (UI) terdiri dari dua kata yaitu User dan Interface, User yang artinya adalah Pengguna dan Interface artinya adalah halaman muka. UI atau singkatan dari kata dari *User Interface* merupakan sebuah tampilan visual yang menghubungkan system dengan user. System ini dapat berupa aplikasi, website, atau lainnya. Dengan kata lain User Interface atau UI adalah tampilan yang meliputi warna, bentuk, dan tulisan yang di desain semenarik mungkin.

Menurut para ahli UI adalah suatu proses komunikasi antara pengguna dengan sistem, yang berbentuk aplikasi, website, maupun *software* (Dr. Iyan Mulyana et al., 2019).

Sementara itu, desainnya perlu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dasar pengguna untuk program aplikasi web dan *mobile*. Keluaran dari UI *designer* adalah sebuah program dengan semua fitur yang memenuhi kebutuhan pengguna selama menggunakan program tersebut.

2.4. User Experience

Secara umum pengertian dari UX tidak jauh berbeda dengan UI. Yang membedakannya terletak pada orientasi utama yang menghubungkan antara komunikasi dan pengguna, yang berfokus pada *User* yang dapat diartikan sebagai suatu proses yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi maupun website dengan meningkatkan kegembiraan interaksi antara pengguna dan produk.

Sederhananya design UX adalah sebuah proses yang membuat sebuah website atau aplikasi mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna saat menggunakannya (Dr. Iyan Mulyana et al., 2019).

UX (*User Experience*) merupakan suatu bagian pengalaman pengguna dalam berinteraksi atau menggunakan sebuah produk digital. Pengalaman ini dilihat bagaimana kemudahan pengguna untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan. Dengan kata lain, UX (*User Experience*) baik untuk digunakan kedalam produk digital apabila penggunanya mudah untuk mencapai tujuannya. Serta sebaliknya UX (*User Experience*) akan buruk ketika membuat para penggunanya merasa kesulitan untuk mendapatkan apa yang di inginkan.

Dengan begitu maka disarankan untuk menggunakan desain yang simple, konsisten dan responsive. Ada beberapa hal yang harus di perhatikan pada saat membuat aplikasi atau website dengan desain simple, konsisten dan responsive yaitu;

1. Setiap Halaman Memiliki Tujuan yang Jelas
2. Pastikan Desain yang Konsisten di Setiap Halaman
3. Tujuan Dari Setiap Halaman bisa Langsung di Pahami oleh Pengguna

2.5. Website

Pada kali ini website merupakan kumpulan sebuah halaman yang terdapat informasi tertentu dan dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun dengan mudah melalui koneksi internet. Untuk mengakses sebuah website dengan menuliskan sebuah URL dialamat browser.

Situs web adalah halaman dalam domain yang berisi tentang berbagai informasi yang memungkinkan pengguna internet untuk membaca dan melihat menggunakan mesin pencari atau *Search Engine*. Informasi pada web biasanya mencakup gambar, ilustrasi, video, dan konten tekstual untuk berbagai jenis tujuan. (Costa, n.d.)

Definisi website menurut para ahli. Situs web adalah keseluruhan halaman web dimana ada satu domain yang berisi informasi. Website dapat diakses melalui internet seperti saat ini berkat penemuan Bahasa pemrograman yang disebut HTML (Yuhefizar, 2006).

Website merupakan suatu bagian yang dikenal sebagai domain (subdomain) *World Wide Web* (WWW) di internet. Halaman di situs web dapat dibuka melalui URL (*Uniform*

Resource Locators) yang dikenal sebagai “*Homepage*” dan biasanya disimpan pada server yang sama (Sawhani, 2021).

2.6. Internet

Internet memiliki definisi yaitu, sebuah system jaringan computer yang terhubung dengan *Sistem Global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai untuk protocol pertukaran paket (*Packet Switching Communication Protocol*) untuk melayani berbagai pengguna diseluruh dunia (Media, 2016).

Internet dikenal juga dengan kata *Interconnected-Networking* yaitu singkatan dari internet itu sendiri. Dan secara singkatnya definisi internet adalah jaringan antara atau penghubung.

2.7. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas UI/UX yaitu;

Tabel 2 1. Penelitian Terdahulu

No.	Penulis & Tahun	Judul	Metode	Variabel	Hasil
1.	(Setiadi & Setiaji, 2020)	Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor	Human Centered Design	Website, Tren, E-commerce, User Interface	Sistem Informasi Penjualan Thriftdoor Pada Website
2.	(Averushy d Juliansyah & Papatunga n, 2021)	Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thingking	Design Thinking	E-commerce, Website, User Interface,	Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Tangan

				User Experience	
3.	(Khasanah et al., 2019)	Metode <i>User Centered Design</i> dalam Merancang Tampilan Antarmuka <i>Ecommerce</i> Penjualan Pupuk Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Aplikasi <i>Balsamiq Mockups</i>	User Centered Design	Mockups, Ecommerce, User Centered Design	Rancangan Tampilan Penjualan Pupuk
4.	(Kresna A, 2022)	Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (USD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt	User Centered Design	Ecommerce, Usability, USD, SUS, UEQ	UI/UX Aplikasi Penjualan Online

5.	(Surachman et al., 2022)	Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in	Design Thinking	User Interface, User Experience, Inovasi, Testing	UI/UX Design Aplikasi Dagang.in
6.	(Wahyuningrum & Januarita, 2014)	Perancangan WEB E-Commerce dengan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD) untuk Produk Unggulan Desa	Rapid Application Development	RAD, Ecommerce, Database, Interface	Perancangan WEB Ecommerce
7.	(Pramesti et al., 2022)	Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)	User Centered Design (USD)	Website, Pemesanan, USD	UI/UX Aplikasi Pemesanan Buket

8.	(Nadhif et al., 2021)	Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking	Design Thinking	Desain Kustom, Aplikasi	Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan
9.	(Puji & Engraini, 2021)	Perancangan <i>User Interface Website E-Commerce</i> Pada Usaha Kuliner Menggunakan <i>User Centered Design</i>	User Centered Design	Website, Ecommerce, USD, User Interface	Perancangan UI E-Commerce usaha kuliner
10.	(Rohendi & Tanjung, 2019)	Perancangan <i>User Interface Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Jamur Berbasis Web</i> Pada CV. Branding Padang	Web Engineering	Penjualan, Promosi, Online	System Informasi Penjualan & Promosi