

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Interface*

User Interface (UI) adalah proses untuk menampilkan hasil pengolahan data sistem dalam bentuk *output* atau tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (*user*). Ini juga bisa diartikan sebagai bagian visual dari situs *web*, perangkat lunak, atau perangkat keras dengan tujuan memudahkan pengguna berinteraksi dengan perangkat yang digunakan. UI bertujuan untuk meningkatkan fungsi dari sistem, selain memberikan pengalaman bagi pengguna (Novita, 2022).

Dalam melakukan perancangan desain UI, ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan agar dapat mencapai hasil yang optimal. Menurut Zamri dan Nasser, (2015: 48) dalam jurnal Syarief (2019) ada sepuluh elemen penting sebagai pendukung desain *user interface*, elemen ini dihasilkan dari sebuah penelitian dan mengikuti beberapa teori sebelumnya seperti yang diuraikan di bawah ini :

- a. *Conectivity*: Sebuah aplikasi akan bermanfaat ketika mampu memenuhi keperluan dari setiap pengguna yang memakainya. Langkah terpenting agar sebuah aplikasi dapat memenuhi kebutuhan penggunanya adalah dengan diterapkannya komunikasi antara *user* dengan *developer*. Alangkah baiknya sebuah aplikasi juga mencantumkan kontak *developer* sebagai sarana penyampaian saran dari *user*. *Connectivity* diukur menggunakan beberapa indikator yaitu *communication, speed and recovery* dan *notification*.
- b. *Simplicity*: Poin ini berfokus pada keterbatasan memori manusia, oleh karena itu pentingnya mengurangi kompleksitas sebuah tampilan pada aplikasi terutama ketika pengguna harus memberikan masukan kepada sistem. *Simplicity* diukur menggunakan indikator *reduce memory load* dan *simply user input*.
- c. *Directional*: Poin ini membahas mengenai bagaimana pengguna bisa menjelajahi suatu aplikasi dengan maksimal agar dapat memanfaatkan

- d. semua fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut. *Directional* diukur menggunakan indikator *iconic design* dan *clearly interaction*.
- e. *Informative*: Sebuah aplikasi harus memberikan kemudahan dan kelengkapan akses informasi yang memungkinkan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya dengan memadai. *Informative* diukur menggunakan indikator *feedback*.
- f. *Interactivity*: Poin ini adalah salah satu poin yang penting untuk mendukung pengalaman pengguna dari suatu aplikasi. *Interactivity* diukur menggunakan indikator *simple and clear navigation* dan *easy reversal of action*.
- g. *User Friendliness*: Dalam merancang UI aplikasi, seorang desainer UI harus mempertimbangkan jenis variasi pengguna nya. Baik itu dari segi latar belakang budaya dan bahasa, juga variasi tingkat pemahaman pengguna terhadap aplikasi. *User friendliness* diukur menggunakan indikator *language required, layout* dan *user friendly*.
- h. *Comprehensiveness*: Sebuah aplikasi harus memiliki orientasi yang sesuai dengan perangkat yang digunakan. *Comprehensiveness* diukur menggunakan indikator *dynamic context* dan *integration*.
- i. *Continuity*: Konsistensi dibutuhkan dalam sebuah aplikasi, Fungsinya adalah agar pengguna, terutama pengguna pemula tetap dapat mengenali halaman yang dilihat masih dalam konteks atau masih memiliki keterkaitan dengan aplikasi yang digunakan. *Continuity* diukur menggunakan indikator *consistency* dan *similar action and position*.
- j. *Personalization*: Poin ini biasanya sangat disenangi oleh pengguna yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, karena umumnya pengguna ingin memiliki tampilan yang dapat disesuaikan oleh pengguna sendiri sesuai dengan preferensi pengguna. *Personalization* diukur menggunakan indikator *user control*.
- k. *Internal*: Sebuah sistem memungkinkan terjadinya kesalahan pada pengguna. Jika terjadi kesalahan serius maka sistem seharusnya dapat mendeteksi kesalahan dan mampu memberikan petunjuk yang sederhana,

berguna, dan spesifik untuk pemulihan kesalahan sistem tersebut. *Internal* diukur menggunakan indikator *prevent errors* dan *assistance and policy*.

2.2 *User Experience*

User Experience (UX) adalah suatu proses yang menjelaskan kemampuan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka dengan nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka. Tujuan dari UX adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna ketika mengakses suatu tampilan, baik itu dari segi *website*, *mobile*, atau *desktop* (Novita, 2022). UX memiliki tujuan sebagai penghubung antara pengguna dengan produk berdasarkan *experiences* menggunakan perangkat dalam kurun waktu yang telah dilalui.

Terdapat tujuh aspek yang memengaruhi UX menurut UX *honeycomb* yang dicetuskan oleh Peter Morville. UX *honeycomb* adalah metode yang membahas bagaimana sebuah UX dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik. Ketujuh aspek tersebut diantaranya yaitu:

- a. *Useful*: tidak hanya tampilan yang menarik, fungsi dan optimalisasi juga perlu diperhatikan.
- b. *Usable*: jika fungsi sudah sesuai kebutuhan, selanjutnya adalah memastikan setiap fungsi mudah digunakan oleh pengguna.
- c. *Desirable*: sama seperti pada UI, desain yang menarik dapat meningkatkan keindahan dan memengaruhi emosional pengguna.
- d. *Findable*: perlu memperhatikan penempatan objek, tombol, dan navigasi agar pengguna mudah menggunakannya.
- e. *Credible*: desain dan elemen produk harus membantu pengguna untuk memercayai bisnis tersebut.
- f. *Valuable*: aplikasi harus memberikan nilai bagi bisnis tersebut maupun bagi pengguna.
- g. *Accessible*: aplikasi yang dibuat harus bisa diakses oleh semua kalangan, contohnya dapat digunakan dari yang muda hingga tua.

2.3 *Teori Warna*

Warna adalah komponen umum dalam kehidupan manusia karena penggunaannya yang tersebar di sekeliling kita (Suksan & Juliana, 2022).

Penggunaan warna yang berbeda pun memberi efek yang berbeda pula bagi manusia, dapat dikatakan bahwa warna sangat berpengaruh dalam hidup manusia. Penggunaan skema warna yang baik menjadi bagian penting dari hidup manusia dan penggunaannya harus dipertimbangkan dengan sungguh-sungguh menggunakan pengetahuan teoritis dari para ahli warna. Tak hanya itu, pemilihan warna yang baik juga ditentukan dari relevansi warna tersebut dengan apa yang ingin diekspresikan dalam sebuah karya seni. Setiap warna memiliki maknanya masing-masing dan menggunakan warna yang tepat untuk mengekspresikan mood yang ingin dikomunikasikan adalah sesuatu yang krusial dalam desain untuk dapat berbicara dengan pengamatnya.

A. Fungsi Warna

Warna memiliki beberapa fungsi dalam segi aspek kehidupan terutama dari segi arsitektural, yakni (Azmi, 2021):

1. Fungsi Identitas, mampu memperkenalkan suatu hal berdasarkan ciri khas tertentu.
2. Fungsi Keindahan, mampu menambah nilai kualitas suatu objek.
3. Fungsi Komunikasi, mampu menyalurkan informasi kepada pengamat dari objek tertentu.
4. Fungsi Isyarat, mampu memberikan tanda maupun sifat tertentu sebagai penjelas keadaan.
5. Fungsi Psikologis, mampu menafsirkan kesan dan makna.
6. Fungsi Alamiah, mampu menjelaskan kondisi keadaan.

B. Pengelompokan Warna

Warna memiliki tingkatan sesuai dengan campurannya. Pengelompokan tersebut dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

1. Warna Primer, Warna utama yang menjadi warna dasar campuran bagi warna lain, warna primer dapat dikombinasikan untuk membenruk warna baru.

Contoh: Merah, Kuning, Biru

2. Warna Sekunder, Warna campuran yang dihasilkan dari bentuk kombinasi dua warna primer yang membentuk warna baru.

Contoh:

Warna Orange (Merah + Kuning)

Warna Hijau (Biru + Kuning)

Warna Ungu (Biru + Merah)

3. Warna Tersier, Warna yang terbentuk dari campuran berbagai warna baik kombinasi warna primer dengan warna sekunder maupun penggabungan warna lain.

Contoh: Coklat, Perak, Emas

4. Warna Netral, Warna yang menjadi tambahan campuran warna sebagai kombinasi warna baru.

Contoh: Hitam, Putih

C. Tingkatan Warna

Berdasarkan tingkatannya, warna dapat dikenali dengan karakteristik dari roda warna yang menjadi panduan. Berikut tingkatannya, yakni:

1. Warna Hangat, warna yang memiliki karakter polos dan mencolok serta memberikan kesan tenang.

Contoh: Merah, Kuning, Orange.

2. Warna Sejuk, warna yang memiliki karakter bening dan netral serta memberikan kesan nyaman dan aman.

Contoh: Biru, Hijau, Ungu.

3. Warna Tegas, warna yang memiliki karakter kuat dan menonjol yang memberikan kesan hidup dan bersinergi.

Contoh: Biru, Merah, Kuning, Putih, Hitam

4. Warna Tenggelam, warna yang memiliki karakter pudar yang memberikan kesan santai.

Contoh: Abu-Abu, Coklat, Ungu

5. Warna Gelap, warna yang memberi pesona sederhana.

Contoh: Hitam, Coklat.

6. Warna Terang, warna yang memberi pesona semangat.

Contoh: Merah Muda, Emas, Perak

2.4 Tipografi

Dalam dunia desain, tipografi selalu dipakai. Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf, seperti cara memilih, menyusun, dan mengenal huruf (Luthfi, 2020). Hal ini karena huruf bukanlah sekadar simbol, melainkan elemen yang hidup dalam desain. Penggunaan huruf dapat memberikan kesan yang kuat pada audience. Kesalahan dalam memilih huruf dapat menimbulkan perbedaan persepsi. Dalam ilmu tipografi, terdapat beberapa istilah yang sering digunakan dalam mendesain buku, seperti *typeface*, *font*, *uppercase* dan *lowercase*, *serif* dan *sans serif*.

A. *Typeface*

Typeface adalah istilah untuk jenis huruf yang dikenal dengan karakteristiknya sendiri, seperti *arial*, *helvetica*, dan *times new roman*.

Menurut Rusman (2008) dalam jurnal Luthfi (2020), *Typeface* adalah karakter-karakter yang dirancang khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang mirip dan konsisten atau dengan kata lain, merupakan sekumpulan karakter yang memiliki kesamaan ciri-ciri visual. Walaupun tidak identik, ada bagian pada huruf yang digunakan kembali pada huruf lain, yang disebut *unity* dalam sebuah jenis huruf.

B. *Font*

Banyak orang menganggap *typeface* sama dengan *font*. Namun, keduanya sebenarnya berbeda. *Font* adalah satu set *type* dari suatu *typeface* yang memiliki ukuran dan gaya yang sama (Rustan, 2008). Istilah *font* saat ini cenderung merujuk pada *file digital* yang biasanya memiliki nama dengan ekstensi *.ttf* (misalnya *Arial.ttf*). Sementara itu, *typeface* mengacu pada desain atau bentuk huruf yang digunakan. *Font* juga memiliki beberapa istilah lain, seperti *family font* dan *style*. *Family font* adalah satu jenis *font* yang memiliki kesamaan, meskipun pada kenyataannya berbeda. *Style* adalah yang biasa kita kenal sebagai *roman*, *bold*, *italic*. Sebagai contoh, *font Arial* memiliki beberapa *family font*, yaitu *arial narrow*, *arial black*, *arial rounded mt bold*, *arial unicode ms*.

C. *Uppercase* dan *Lowercase*

Pada awalnya seluruh huruf menggunakan jenis huruf *uppercase* atau biasa kita kenal dengan karakter balok. Sedangkan *lowercase* ialah jenis huruf kecil atau huruf biasa. *Uppercase* biasa dipakai untuk judul utama, sedangkan *lowercase* dipakai untuk teks isi. Selain 2 istilah tersebut, ada istilah lain yang juga familiar, yakni *sentence case*. *Sentence case* atau umumnya dikenal dengan huruf kapital ditandai dengan memakai jenis huruf *uppercase* pada awal kata. Biasanya dipakai untuk penulisan awal kalimat, judul, nama orang, lokasi, dan lain-lain.

D. *Serif* dan *Sans Serif*

Serif bermakna memiliki kait yang menambahkan pada huruf tersebut. Di sisi lain, *sans* memiliki arti tidak, sehingga huruf *sans serif* tidak memiliki kait. *Serif* menciptakan kesan klasik, tradisional, mewah, dan elegan. Sebaliknya, *sans serif* menciptakan kesan profesional, modern, tegas, sederhana, dan bersih.

2.5 Tata Letak

Tata letak atau yang dikenal dengan istilah *layout* merupakan pengaturan dari unsur-unsur desain yang saling terkait dalam sebuah bidang sehingga membentuk sebuah susunan seni (Dharmawan, 2019). Tujuan dari *layout* ini adalah untuk menampilkan unsur gambar dan tulisan yang menarik agar menjadi mudah dipahami oleh pembaca sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Menurut Kelana dan rekan-rekannya (2018:7), konsep *layout* terdiri dari pengaturan teks dan gambar. *Layout* sendiri merujuk pada tata letak unsur-unsur dalam sebuah desain.

Menurut Rustan (2008) dalam jurnal Luthfi (2020) mengemukakan bahwa terdapat empat prinsip *layout*, yaitu urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan.

Sequence juga dikenal sebagai susunan bacaan. Sebagai perancang, kita harus menentukan prioritas dan mengatur urutan bacaan yang harus dibaca terlebih dahulu dan yang harus dibaca terakhir. Dengan *sequence* yang baik,

pembaca akan secara otomatis dipandu untuk membaca informasi yang lebih penting sesuai dengan keinginan kita.

Emphasis merupakan bagian yang harus di tekankan dalam sebuah kalimat. menekankan kata-kata atau frasa tertentu dalam sebuah kalimat. Hal ini bertujuan untuk memberikan penekanan yang lebih kuat pada bagian yang dianggap lebih penting atau relevan dalam konteks yang sedang dibicarakan. *Emphasis* juga dapat diperoleh melalui penggunaan huruf besar, cetak tebal, atau warna yang berbeda pada teks.

Pengaturan bobot yang seragam pada tata letak akan memberikan kenyamanan bagi pembaca. Tidak perlu diisi dengan unsur-unsur tertentu, namun lebih pada memberikan kesan seimbang terhadap tata letak. Terdapat 2 jenis keseimbangan dalam tata letak, yakni keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris memberikan kesan yang kaku sementara keseimbangan asimetris memberikan kesan yang lebih dinamis.

Kesatuan atau *unity* mencakup seluruh tata letak, baik dari teks, gaya, gambar, elemen grafis, semuanya harus seragam. Kesatuan juga mencakup pesan yang ingin disampaikan melalui desain konsep tersebut.

2.6 Prinsip Desain

Desain merupakan unsur visual yang dibangun dengan tujuan tertentu dan diproses sesuai dengan kebutuhan pemasaran atau kemasan. Dalam arti lain, desain adalah upaya untuk menggambarkan konsep mengenai bentuk, tampilan, dimensi, warna, dan susunan beserta unsur-unsurnya yang membentuk penampilan suatu objek (Nugroho, 2021).

Prinsip - prinsip desain membantu menentukan cara memanfaatkan unsur rancangan. Terdapat empat prinsip desain, yakni keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip desain membantu Anda menggabungkan berbagai unsur desain ke dalam tata letak yang optimal.

A. Keseimbangan

Karya seni dan desain perlu memiliki keseimbangan yang tepat agar terlihat menyenangkan dan tidak menimbulkan ketidaknyamanan. Dalam bidang seni, keseimbangan ini sulit untuk diukur secara matematis, namun dapat

dirasakan oleh pengamat. Keseimbangan terjadi ketika setiap elemen dalam sebuah karya saling melengkapi dan tidak saling membebani. Setiap unsur pada susunan visual memiliki bobot yang ditentukan oleh ukuran, intensitas warna, kecerahan, dan tebal garis.

Terdapat dua pendekatan dasar dalam pendidikan desain untuk menciptakan keseimbangan. Pertama, keseimbangan simetris yang mengatur elemen-elemen agar terdistribusi secara merata ke kiri dan kanan dari pusat. Kedua, keseimbangan asimetris yang mengatur elemen-elemen dengan bobot yang sama namun ditempatkan di sisi yang berbeda. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur keseimbangan. Untuk mencapai keseimbangan yang baik dalam desain:

1. Lakukan pengulangan format tertentu secara teratur, baik secara vertikal maupun horizontal.
2. Fokuskan elemen pada halaman.
3. Tempatkan beberapa elemen visual kecil di satu area untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks.
4. Gunakan satu atau dua bentuk yang unik dan gabungkan dengan bentuk yang biasa.
5. Ringankan teks yang tebal dengan visual yang terang dan berwarna-warni.
6. Biarkan cukup ruang kosong di sekitar blok teks atau foto yang gelap.
7. Seimbangkan foto atau ilustrasi yang besar dan gelap dengan beberapa potongan teks kecil, masing-masing dikelilingi oleh cukup ruang kosong.

B. Penekanan

Fokus berfungsi sebagai pusat perhatian utama untuk menarik perhatian. Umumnya, hanya satu objek yang diberi penekanan atau fokus, karena terlalu banyak fokus dapat mengurangi penekanan pada objek yang ingin ditonjolkan.

Penekanan adalah area yang dianggap menarik dan dominan. Dominasi dari suatu objek seperti fokus dapat ditingkatkan dengan membuat objek terlihat lebih besar, lebih menarik, dengan penempatan yang tepat.

C. Irama

Irama adalah repetisi gerakan yang teratur dan berkelanjutan. Dalam bentuk-bentuk alam, kita dapat mengamati repetisi gerakan pada ombak laut, barisan semut, gerakan dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sebenarnya adalah hubungan repetisi dari bentuk-bentuk unsur rupa. Repetisi (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi, atau elemen) adalah kunci untuk menciptakan ritme visual yang efektif.

Penempatan unsur dalam suatu tata letak secara teratur menciptakan ritme yang halus, dan bahkan suasana hati yang tenang dan santai. Perubahan dalam ukuran dan jarak antara unsur menciptakan ritme yang cepat, hidup, dan menyenangkan. Kunci untuk sukses dalam membangun desain berdasarkan ritme adalah memahami perbedaan antara repetisi dan variasi. Repetisi adalah mengulang elemen visual atau keseluruhannya secara konsisten, sedangkan variasi adalah perubahan dalam beberapa elemen, seperti warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual dari sebuah elemen.

Ritme atau nada dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Nada suara, yang melibatkan perbandingan tinggi dan rendah suara.
2. Nada warna, yang melibatkan perbandingan antara satu warna dengan warna lainnya.
3. Nada garis, yang melibatkan perbandingan tebal dan tipis, panjang dan pendek, atau kasar dan halus nya garis.

D. Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip mendasar dalam tata rupa yang amat penting. Jika tidak terdapat kesatuan dalam sebuah karya rupa, maka karya tersebut akan terlihat berantakan dan tidak nyaman dipandang. Sebenarnya, prinsip ini adalah tentang hubungan antar unsur. Jika satu atau beberapa elemen rupa memiliki hubungan, seperti warna, bentuk, arah, dan sebagainya, maka kesatuan dapat tercipta. Kesatuan membantu semua elemen terlihat saling berkaitan. Pembaca harus dapat melihat petunjuk visual yang memberitahu

mereka bahwa potongan teks, judul, foto, gambar, dan keterangan semuanya terkait satu sama lain.

Cara untuk menyatukan elemen-elemen tersebut adalah dengan mengelompokkannya secara berdekatan sehingga terlihat seperti satu kesatuan. Ulangi warna, bentuk, dan tekstur, bisa menggunakan kotak (dengan struktur halaman) untuk membuat kerangka margin, kolom, jarak, dan proporsi. Dengan kata lain, seorang desainer harus tahu bagaimana mengorganisir elemen-elemen tersebut dan membangun hubungan antara mereka. Sedangkan keselarasan dapat diterapkan pada bentuk, warna, tekstur, pola, material, tema, gaya, ukuran, dan lain sebagainya. Misalnya, dalam keselarasan warna, Anda bisa meningkatkannya dengan menggunakan warna-warna yang saling melengkapi atau warna analog.

Keselarasan dan kesatuan dalam desain kadang-kadang memunculkan keseimbangan, seperti keseimbangan dalam desain, furnitur, pemilihan aksesoris, atau pengaturan tata letak furnitur.

2.7 Unsur Desain

Desain grafis sebagai seni sangat dekat dengan apa yang kita sebut sebagai keindahan (estetika). Keindahan sebagai kebutuhan manusia mengandung nilai-nilai subjektivitas. Karena itu, kualitas cita rasa seninya juga pasti berbeda. Dalam produksi karya desain grafis visual yang menarik dan bernilai seni, memahami elemen dasar atau elemen desain Grafis diperlukan. Berikut ini adalah unsur unsur desain, yaitu:

A. Garis

Dalam desain grafis, terdapat empat jenis garis, yaitu vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Garis digunakan untuk memisahkan posisi elemen grafis di dalam sebuah halaman. Fungsi lainnya adalah sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu agar pembaca dapat memahami dengan jelas. Sebagai contoh, dalam tabloid, garis digunakan untuk memisahkan nama rubrik dengan berita. Dalam diagram mengenai Tuhan sebagai *Alpha* dan *Omega*, garis digunakan untuk menunjukkan arah proses tersebut dan sebagai panduan untuk mengarahkan gerakan mata. Garis juga digunakan sebagai pemisah antara dua bagian

publikasi yang berbeda atau untuk memberikan penekanan. Garis horisontal digunakan untuk memisahkan informasi dalam iklan sebuah buku, sedangkan di bawahnya adalah informasi mengenai penulis. Garis juga digunakan untuk memisahkan antara periode terbit sebuah *tabloid* dengan berita-berita di bawahnya.

B. Bentuk

Bentuk ialah sebuah area yang terbentuk karena dibatasi oleh sebuah garis kontur atau oleh perbedaan warna atau tekstur yang menciptakan kontras atau perbedaan gelap terang. Bentuk bisa berupa representasi figuratif atau abstrak yang tidak menyerupai bentuk alamiah. Bentuk dapat mengalami perubahan bentuk melalui proses stilisasi, distorsi, dan transformasi. Konsep ini diterapkan dalam desain grafis dua dimensi. Bentuk juga dikenal sebagai area. Di sisi lain, dalam desain grafis tiga dimensi, bentuk dapat diartikan sebagai massa.

C. Ruang

Menurut Kusmiati dalam Teori Dasar Desain Komunikasi Visual, ruang dapat tercipta karena persepsi mengenai kedalaman yang dapat memberikan kesan jauh dan dekat, tinggi dan rendah, serta dapat dilihat melalui indra penglihatan. Dalam praktik desain grafis koran, elemen ruang dapat digunakan sebagai elemen bernapas bagi mata pembaca, sehingga pembaca tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Ruang kosong juga dapat memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran dan memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Istilah yang digunakan untuk ruang kosong adalah *white space*. *White space* berarti ketiadaan teks atau gambar, tetapi bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia. *White space* dapat menjadi bahasa tersendiri dari desain yang Anda buat.

D. Tekstur

Tekstur merupakan unsur visual yang menunjukkan karakter permukaan suatu bahan (material), yang sengaja diciptakan dan diatur dalam susunan tertentu untuk mencapai bentuk visual, baik dalam bentuk nyata maupun ilusi. Contohnya adalah kesan keteksturan kayu, bulu, atau kaca. Sementara menurut

Kusmiati, keteksturan adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan (material), seperti kasar, berkilau, pudar, kusam, yang dapat diaplikasikan secara kontras atau harmonis.

E. Warna

Warna timbul akibat perbedaan kualitas cahaya yang dipancarkan atau direfleksikan oleh suatu obyek. Ketika kita memandang warna, kita sesungguhnya melihat gelombang cahaya yang dipancarkan atau direfleksikan oleh obyek tersebut. Sama seperti bentuk, warna juga memberikan kesan pesan yang lebih mendalam. Warna merah, sebagai contoh, memberikan kesan semangat, kegairahan, dan kepanasan. Sedangkan warna ungu memberikan kesan santai, kreatif, dan menenangkan. Kombinasi warna yang berbeda memberikan kesan visual yang beragam dan tentu saja memengaruhi desain grafis Anda. Seperti yang dijelaskan oleh pakar desain grafis David Dabner dalam bukunya *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, warna yang anda pilih akan memberikan efek yang luar biasa pada kesan desain dan respons orang terhadapnya.

F. Ukuran

Ukuran atau dimensi merupakan faktor lain dalam perancangan yang menentukan ukuran suatu objek. Faktor ini digunakan untuk menonjolkan objek yang ingin dipromosikan atau diberitahukan karena dengan memanfaatkan faktor ini, Anda dapat menciptakan perbedaan dan penekanan pada desain Anda sehingga orang dapat mengetahui objek mana yang harus dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

2.8 *Wireframe*

Wireframe adalah sebuah kerangka awal sebelum halaman *website* atau antarmuka sebuah aplikasi masuk tahap desain (Hartawan, 2022). *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. Pada tahap ini, *Wireframe* digunakan untuk menentukan fitur-fitur, konten, *interface*, dan elemen penting lainnya secara detail. *Wireframe* juga bisa diartikan sebagai sebuah kerangka sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yg terdapat didalamnya.

2.9 *Prototype*

Prototype merupakan suatu proses pembuatan contoh sederhana suatu perangkat lunak yang memungkinkan pengguna memiliki pemahaman dasar tentang program serta melakukan pengujian awal (Zakia, 2023). *Prototype* memberikan kemudahan bagi para pengembang dan pengguna untuk berinteraksi selama proses pembuatan sehingga pengembang dapat dengan mudah menciptakan contoh perangkat yang akan dirancang (Zakia, 2023).

2.10 *Figma*

Figma merupakan salah satu alat desain yang umumnya dipakai untuk menciptakan tampilan aplikasi seluler, komputer, situs *web*, dan sebagainya. Figma dapat digunakan pada sistem operasi *Windows*, *Linux*, atau *Mac* dengan terkoneksi ke internet. Figma memiliki kelebihan di mana tugas yang sama dapat dikerjakan oleh beberapa orang secara bersama-sama, meskipun berada di tempat yang berbeda. Hal tersebut dapat disebut sebagai kerja kolaboratif, dan karena kemampuan aplikasi Figma tersebut, banyak desainer UI/UX memilihnya untuk membuat *prototype* situs web atau aplikasi secara cepat dan efisien. (Al-faruq, 2022).

Figma memungkinkan kolaborasi langsung dan realtime serta segala perubahan akan langsung tersimpan otomatis karena sifatnya yang *online*. Figma juga memungkinkan pengguna untuk membangun *library* komponen yang dapat digunakan kembali yang dapat diakses oleh seluruh tim. Untuk membuat *prototype* pengguna dapat membuat koneksi dan *hotspot* pada desain sehingga dapat mensimulasikan bagaimana *flow* pengguna pada desain tersebut. Untuk fase *coding*, Figma dapat menghasilkan kode SVG, CSS serta kode iOS dan Android (Bracey, 2018).

2.11 *Aplikasi Mobile*

Menurut Turban dalam jurnal Lukman (2019), aplikasi seluler atau sering juga disebut dengan aplikasi *mobile* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan aplikasi internet yang berjalan pada ponsel pintar atau perangkat seluler lainnya. Aplikasi *mobile* juga dapat membantu pengguna untuk terhubung dengan layanan internet yang biasanya diakses pada komputer pribadi

(*Personal Computer*) menjadi lebih mudah dengan perangkat yang lebih nyaman dibawa ke mana saja (portabel). Aplikasi *Mobile* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri. Untuk mendapatkan *mobile application* yang diinginkan, user dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki.

2.12 *Design Thinking*

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa langkah dimulai dari penghimpunan data tentang pengguna, berdasarkan data tersebut dibuat pemahaman tentang kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi-solusi inovatif, membangun gambaran dari solusi-solusi yang diajukan, dan menguji hasil gambaran yang telah dibangun untuk mendapatkan umpan balik. (Fauzi & Sukoco, 2019).

Dalam pembahasan pada perancangan UI/UX aplikasi ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode *design thinking*. Pada perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dengan 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1. *Empathize*

Empathize mengacu pada perasaan, simpati, emosi, pandangan, dan pengalaman pengguna dengan perancang sistem. Pendekatan ini dilakukan untuk memahami masalah yang dihadapi dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh pengguna. Tahap ini penting untuk memahami kebutuhan pengguna, tujuan bisnis yang harus dicapai, serta kemampuan dan kapabilitas teknologi. Karena apa yang diungkapkan pengguna tidak selalu mencerminkan apa yang mereka lakukan, dan tidak selalu sesuai dengan kenyataan. Oleh karena itu, dalam proses ini kita harus mencari tahu:

- a) Apa yang calon *user* pikirkan dan rasakan dan kebiasaan apa yang sering mereka lakukan.
- b) Adakah kegelisahan yang mereka rasakan dan hal apa saja yang dapat membuat mereka senang.

2. *Define*

Setelah menyelesaikan tahap *empathize* dan mengumpulkan seluruh data yang diperlukan dari pengguna, langkah selanjutnya adalah menetapkan inti masalah yang akan diidentifikasi lebih lanjut. Tujuannya adalah untuk menemukan masalah sebenarnya yang dihadapi oleh pengguna berdasarkan analisis dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Dan hasil akhir pada tahapan ini adalah:

- a) Masalah apa yang akan diselesaikan.
- b) Untuk siapa kita menyelesaikan masalah ini.
- c) Apa cara lain yang dapat menyelesaikan masalah ini

3. *Ideate*

Pada tahap ini, ide-ide dikumpulkan sebagai opsi solusi dari masalah yang telah diidentifikasi dan ditetapkan pada tahap definisi. Ide tersebut dikumpulkan melalui sesi *brainstorming* agar solusi yang dihasilkan lebih beragam sehingga dapat menyelesaikan masalah secara keseluruhan. Selain untuk menyelesaikan masalah, ide ini juga digunakan untuk menghindari terjadinya risiko yang tidak diinginkan saat melakukan pengembangan dan implementasi.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan tahap keempat. *Prototype* dibuat dalam bentuk *low fidelity* atau *high fidelity* sebagai hasil sementara dari produk. Selanjutnya, *prototype* dapat diuji pada target pengguna untuk mendapatkan umpan balik tentang produk, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak, serta seberapa mudah produk dapat diimplementasikan.

5. *Testing*

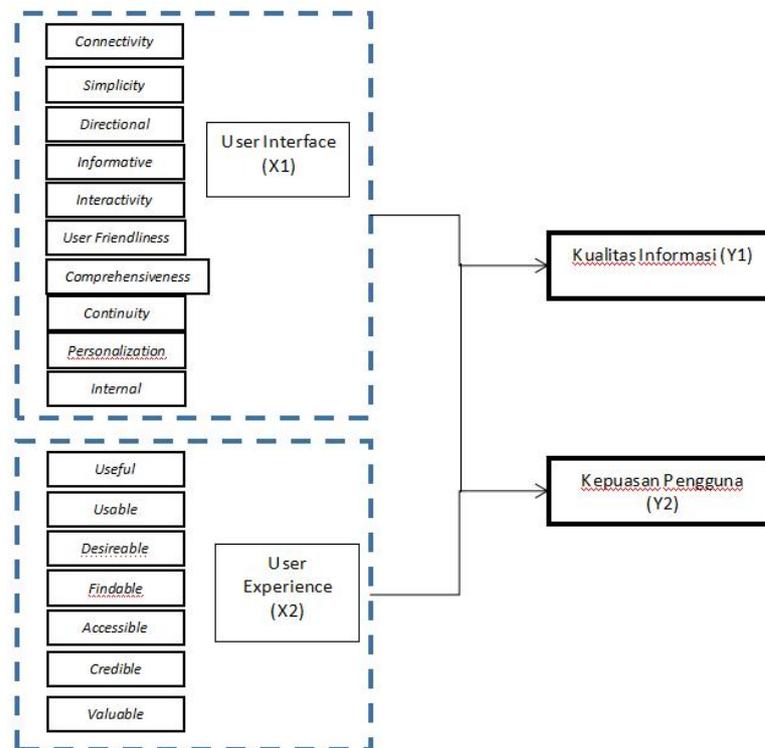
Proses *testing* atau pengujian dilakukan untuk mengukur hasil *prototype* desain yang telah dibuat, baik dalam bentuk setengah jadi atau lengkap. Proses pengujian berperan untuk mengetahui apakah produk yang direncanakan sudah sesuai dengan kebutuhan atau perlu diperbaiki. Pada tahap ini produk akan diuji dalam berbagai bentuk seperti *low fidelity*, *high fidelity*, atau bentuk lainnya. Namun, yang paling penting adalah *prototype* dapat diakses dan diuji oleh calon pengguna sehingga mendapatkan hasil revisi dan perbaikan di masa depan.

2.13 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah jenis atau nilai seseorang, benda, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ingin diteliti oleh peneliti dan ditarik kesimpulannya (Calvin, 2023). Tujuan penggunaan variabel adalah untuk mempersiapkan instrumen dan teknik analisis / pemrosesan data serta untuk menguji hipotesis. Oleh karena itu, variabel adalah atribut, karakteristik, atau nilai yang diperoleh dari individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan setidaknya memiliki dua klasifikasi yang berasal dari nilai yang berbeda, yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari atau diambil kesimpulannya. Ada dua variabel untuk dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebas yaitu *user interface* (X_1) dan *user experience* (X_2), sedangkan variabel terikat yaitu kualitas informasi (Y_1) dan kepuasan pengguna (Y_2).

2.14 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kombinasi antara prinsip-prinsip teoritis dan prinsip-prinsip logika dalam menjelaskan atau mengidentifikasi variabel-variabel yang sedang diteliti serta hubungan antara variabel-variabel tersebut, ketika dihadapkan pada kebutuhan untuk menyoroiti fenomena atau masalah yang sedang diteliti (ubudiyah, 2011). Adapun kerangka berpikir dalam dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berikut merupakan penjelasan dari variabel-variabel yang membentuk model penelitian yang terdapat pada Gambar 2.1.

1. Kualitas Informasi

Variabel ini mendeskripsikan kualitas informasi yang diharapkan oleh pengguna ketika memakai sistem/aplikasi. Pengukuran kualitas informasi meliputi ketersediaan/kelengkapan informasi, kemudahan pemahaman, penyajian informasi, relevansi kebutuhan, dan keakurasian informasi (Rahayu, 2018).

2. Kepuasan Pengguna

Variabel ini merupakan respon dan tanggapan yang diajukan oleh pengguna setelah memakai sistem/aplikasi (Rahayu, 2018).

Perumusan Hipotesis:

- a) H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan antara *User Interface* (X_1) dan *User Experience* (X_2) terhadap Kepuasan Informasi (Y_1) dan Kepuasan Pengguna (Y_2).

- b) H_a = Ada pengaruh signifikan antara *User Interface* (X_1) dan *User Experience* (X_2) terhadap Kepuasan Informasi (Y_1) dan Kepuasan Pengguna (Y_2).

2.15 Uji T

Uji T merupakan metode statistik yang digunakan untuk memeriksa kebenaran atau kekeliruan hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata sampel yang diambil secara acak dari populasi yang sama (Sudjiono, 2010).

Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Coefficients*. Biasanya dasar pengujian hasil regresi dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau dengan taraf signifikannya sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria dari uji statistik t (Ghozali, 2016):

1. Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Gambar 2.2 Rumus Uji T

t = Nilai t hitung

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

Adapun rumus mencari tTabel menurut khaeruman (2018) adalah:

$$t_{Tabel} = t(a/2; n-k-1)$$

a = Tingkat kepercayaan 95 % = 0,05

n = Jumlah sampel

k = Jumlah variabel independen

2.16 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2018:130) dalam jurnal Imron (2019), menjelaskan populasi sebagai daerah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki sifat dan karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sugiyono (2018:131) dalam jurnal Imron (2019), mengemukakan bahwa contoh merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, penentuan sampel pada populasi juga didasarkan pada penilaian tertentu, di mana responden dianggap paling kompeten mengetahui mengenai apa yang diinginkan.

2.17 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif disebut juga metode konvensional, karena metode ini telah lama digunakan dan menjadi tradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini dianggap sebagai metode ilmiah karena memenuhi prinsip-prinsip ilmiah seperti konkret/empiris, objektif, dapat diukur, rasional, dan sistematis. Menurut Sugiyono (2010:13) dalam jurnal Raharjo (2016), metode penelitian kuantitatif dapat dijelaskan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel secara acak, pengumpulan data menggunakan alat penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2.18 SPSS

Menurut Zein (2019) SPSS (*statistical Package for the Social Sciences*) adalah *software* untuk analisis data statistik yang sangat terkenal dan paling banyak digunakan di seluruh dunia dan banyak digunakan oleh peneliti untuk berbagai keperluan seperti studi pasar, untuk menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya. SPSS bisa mengenali beragam jenis data dengan memasukkan data langsung ke dalam SPSS *Data Editor*. Bagaimanapun struktur file data pada awalnya, data dalam *Data Editor* SPSS harus diatur dalam bentuk baris (*cases*) dan kolom (*variables*).

2.19 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Kritik
1.	Sulistya Ernawati, Aries Dwi Indriyanti	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Aplikasi <i>Medical Tourism</i> Indonesia Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)	<i>UCD</i>	Berdasarkan studi yang dilakukan, ditemukan bahwa hasil perancangan menghasilkan definisi kebutuhan pengguna yang terintegrasi sebagai fitur, dan juga menciptakan desain dan prototipe aplikasi seluler yang kemudian dinilai menggunakan metode <i>Sistem Usability Scale</i> (SUS). Dalam penilaian tersebut, aplikasi <i>Medical Tourism</i> Indonesia berhasil meraih skor 80,125	Diharapkan <i>Prototype</i> dapat dikembangkan kembali agar mendapatkan hasil rating “Excellent”

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Kritik
				dengan rating "Good", menunjukkan bahwa tampilan aplikasi sudah bagus dan memenuhi kebutuhan pengguna.	
2.	Ahmad Hasib Andika Pratama, Andhika Giri Persada	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Crowdfunding</i> UMKM Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Pendekatan HCD (Studi Kasus : UMKM Mahasiswa UII)	<i>HCD</i>	Hasil akhir penelitian ini berupa berupa pengujian desain <i>prototype</i> yang dilakukan dengan menggunakan <i>usability testing</i> kepada 20 responden dengan 2 sudut pandang pengguna, dengan 12 <i>task</i> yang harus diselesaikan. Setelah rangkaian tugas, hasil yang	Kurang lengkapnya fitur pada aplikasi seperti fitur untuk mengetahui lokasi UMKM yang terdaftar dalam aplikasi dan fitur untuk mendapatkan saham atau keuntungan ketika pengguna melakukan donasi.

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Kritik
				dicapai menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 82,3%.	
3.	Anis Dwi Setyani, Ayouvi Poerna Wardhani e, Sulistiowati	Perancangan Ui/Ux Aplikasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Website</i> Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model <i>Lean User Experience</i>	<i>Lean UX</i>	Hasil penelitian didapat keberhasilan pengujian <i>prototype</i> untuk pelanggan mencapai 72% dari 108/150 <i>task</i> yang diselesaikan . Sementara itu, keberhasilan pengujian <i>prototype</i> untuk staf mencapai 86% dari 30/35 <i>task</i> yang diselesaikan.	Perlu adanya perbaikan dalam desain karena pada task kategori langkah penyelesaiannya kurang sederhana yang membuat <i>costumer</i> kebingungan.
4.	Thasya Ummul Kulsum, Faishal Mufied Al	Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Pada	<i>GDD</i>	Penelitian ini didapat hasil berupa sebuah solusi desain aplikasi	Perlu pengembangan dalam hal tampilan, design, dan

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Kritik
	Anshary, Rahmat Fauzi.	Aplikasi <i>Helpmeong</i> Bagi Adopter Menggunakan Metode <i>Goal-Directed Design</i>		<i>HelpMeong</i> dengan hasil MAUS sebesar 88,2 dan hasil SUS bernilai 76.7 yang masuk ke dalam kategori nilai <i>ACCEPTABLE</i> (diterima) dengan <i>adjective rating GOOD</i> .	konsistensi komponen dalam <i>website</i> mengingat skor yang didapat dalam <i>usability testing</i> hanya 76,7.
5.	Alvine Canda, Pristi Sukmasset ya, Purwono Hendradi.	Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode <i>Design thinking</i> (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA)	<i>Design Thinking</i>	Penelitian ini mendapatkan hasil SUS yang menunjukkan tingkat <i>usability</i> aplikasi yang baik dengan nilai rata-rata 88. Proses perancangan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> terbukti efektif dalam memahami kebutuhan	Pertanyaan kuesioner <i>usability</i> yang terlalu sedikit dan responden yang menjawab terlalu sedikit.

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Kritik
				pengguna dan merancang solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dibuktikan dengan pengguna merespon positif terhadap desain aplikasi yang dihasilkan.	