

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian ini, penelitian terdahulu yang memiliki topik mirip dicari untuk menghindari duplikasi. Sehingga dapat berkontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

Pertama ada Analisis UI/UX Untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* dan *System Usability Scale*, penelitian ini dibuat oleh Damayanti C, Triayudi A, Sholihati. Apotek Rakyat Anda merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang farmasi yang menyediakan obat-obatan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini banyak digunakan sistem penyimpanan data secara elektronik yang sudah berbasis digital atau yang biasa disebut dengan aplikasi atau sistem informasi. Sistem pendataan ini dibuat sebagai salah satu bentuk *user interface* dan *user experience* pengguna sistem. *User interface* digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna sedangkan *user experience* digunakan sebagai penilaian keberhasilan sistem yang telah dirancang. Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dan untuk mengetahui kegunaan sistem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian ini berupa perancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk *website* Apotek dengan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dan evaluasi *System* penelitian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)[11].

Penelitian kedua tentang Analisis *User Experience* Dan *User Interface* (UI/UX) Pada *Website* Menggunakan Metode *google Design Sprint* (Studi Kasus : Cv Tirta Kalimaya). Penelitian ini dibuat oleh Andryadi A, Fatonah N. Artikel ini menjelajahi penggunaan metode *Google Design Sprint* untuk menganalisis dan merancang UI / UX situs web, dengan fokus pada memahami, memutuskan, membuat prototipe, dan memvalidasi. CV. Tirta Kalimaya merupakan sebuah

perusahaan yang bergerak di bidang *Water Treatment* yang memproduksi Air Minum dalam Kemasan (AMDK) RO. Perusahaan ini biasa memasarkan produknya pada media digital seperti *marketplace*, *google ads* dan juga *website*. Selain media digital lainnya *website* menjadi salah satu peran penting bagi sebuah perusahaan sebagai media informasi dan promosi yang dapat berpengaruh pada minat pelanggan, juga perusahaan dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai produk dan layanan yang diberikan. *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) memegang peran penting dalam sebuah pembangunan sistem, karena desain pada sebuah sistem harus rapi dan terorganisir. Selain itu *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari sistem yang dibangun. *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah sistem yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur – fitur dan berbagai kebutuhan lainnya. Berdasarkan penelitian yang mengacu pada standar *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang didapat oleh website CV Tirta Kalimaya dari segi *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) belum interaktif. Maka dibutuhkan penelitian ini yang akan menganalisis *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) dengan metode *Google Design Sprint* pada Website CV Tirta Kalimaya. Hasil perbaikan ini diharapkan dapat memperbaiki *interface* dan *visual design* serta dapat memberikan *experience* yang sesuai berdasarkan kebutuhan *user* sehingga *user* merasa puas dan nyaman ketika berinteraksi dengan *website* CV Tirta Kalimaya. Artikel ini juga membahas pentingnya UI / UX dalam membangun sistem yang sukses dan berbagai metode yang digunakan untuk menganalisis dan meningkatkan UI / UX[12].

Penelitian ketiga tentang *View of Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking*, penelitian ini dibuat oleh Angelina K, Sutomo E, Nurcahyawati V. Penelitian ini membahas pentingnya menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan strategi teknologi informasi, terutama dalam desain antarmuka pengguna untuk aplikasi. Studi ini berfokus pada pengembangan aplikasi penjualan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan alat *User Persona* untuk mengumpulkan karakteristik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desainnya baik, sesuai dengan kebutuhan bisnis,

dan diterima oleh pengguna potensial. Jurnal ini juga membahas berbagai metode dan pendekatan yang digunakan dalam merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi perangkat lunak[8]

Penelitian keempat tentang Analisis *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* pada Aplikasi My FirstMedia, penelitian ini dibuat oleh Andrean Ilham Nur Yahya, Dedy Rahman Prehanto. Penelitian ini membahas tentang evaluasi dan perbaikan aplikasi My FirstMedia menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale* (SUS). Aplikasi My FirstMedia adalah portal layanan berupa aplikasi *mobile* yang dikembangkan oleh First Media untuk memaksimalkan layanan yang diberikan kepada pengguna. Di dalamnya terdapat berbagai fitur untuk membantu memudahkan pengguna dalam mengontrol layanan First Media seperti cek tagihan, pembayaran *online* dan melakukan *troubleshooting* jika terdapat masalah. Pada penelitian ini dilakukan analisis dan evaluasi mengenai masalah *usability* yang terdapat pada aplikasi dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale* (SUS). Analisis dilakukan dengan melakukan pemeriksaan pada aplikasi untuk menemukan masalah *usability* yang dilakukan oleh evaluator yang merupakan seorang ahli. Kemudian dari hasil temuan masalah tersebut dibuatlah perbaikan desain untuk menyelesaikan masalah yang ada berdasarkan saran dan masukan dari evaluator. Pada penelitian ini juga dilakukan penilaian dari sisi *end-user* yaitu pengguna aplikasi My FirstMedia dengan menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS). Selanjutnya dilakukan perbandingan antara nilai tampilan awal aplikasi dan setelah dilakukan perbaikan.

Penelitian kelima tentang Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Dengan Metode *System Usability Scale* Dan *Goal Directed Design*. Penelitian ini ditulis oleh Febi Utami, Penelitian ini melakukan perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada website Digibook dengan metode *Goal Directed Design* dan *System Usability Scale*. Sebelum dilakukan perancangan desain, dilakukan evaluasi awal menggunakan metode *System Usability Scale*. Perancangan desain UI/UX dibuat dengan tahapan *Goal Directed Design* yaitu *research*, *modelling*,

requirement, framework, refinement dan *support*. Setelah perancangan selesai dilakukan evaluasi akhir dengan responden yang sama dan metode yang sama yaitu *System Usability Scale*. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil skor SUS sebelum dilakukan perbaikan *User Interface* dan *User Experience* sebesar 55,50%. Skor tersebut termasuk dalam *grade D* atau *poor* yang berarti membutuhkan perbaikan pada desain *user interface*. Perbaikan yang dilakukan mengacu pada *Jakob's law*. Setelah dilakukan perbaikan desain didapati hasil skor SUS sebesar 78,25% yang mana skor tersebut termasuk dalam *grade B* dan dinyatakan baik[13]

Penelitian keenam adalah perancangan ui/ux menggunakan metode *design thinking* berbasis web pada Laportea Company, laportea adalah sebuah gerai yang menjual berbagai produk fashion seperti pakaian, celana, dan sepatu, menghadapi tantangan dalam persaingan pasar modern karena metode promosi pemasaran mereka yang tergolong kuno. Seiring dengan perkembangan teknologi, gerai dan distro lokal semakin ditinggalkan oleh masyarakat yang beralih ke platform belanja *online*. Namun, banyak dari platform ini kurang memperhatikan aspek visual, kenyamanan, dan pengalaman pengguna dalam menggunakan fiturnya. Oleh karena itu, pentingnya *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam merancang desain prototipe *website* menjadi sangat krusial untuk memastikan kenyamanan dan pengalaman pengguna yang positif. Untuk mencapai ini, Laportea Company memilih untuk menggunakan metode Design Thinking, yang melibatkan lima tahapan: *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Metode ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan solusi yang lebih menarik dan relevan bagi pengguna [14]

Tabel 2. 1. Perbandingan

Peneliti	Judul	Metode UI/UX	Platform	Aplikasi Yang Digunakan
Damayanti C, Triayudi A, Sholihati	Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode <i>Human Centered Design</i> dan <i>System Usability Scale</i>	<i>Human Centered Design</i> dan <i>System Usability Scale</i>	Website	-
Andryadi A, Fatonah N	Analisis <i>User Experience</i> Dan <i>User Interface</i> (Ui/Ux) Pada Website Menggunakan Metode <i>google Design Sprint</i> (Studi Kasus : Cv Tirta Kalimaya)	<i>google Design Sprint</i>	Website	Figma
Angelina K, Sutomo E, Nurcahyawati V	<i>View of Desain UI UX</i> Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan <i>Design Thinking</i>	<i>Design Thinking</i>	-	Figma
Andrean Ilham Nur	Analisis <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	Mobile App	-

Yahya, Dedy Rahman Prehanto	Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> pada Aplikasi My FirstMedia			
Febi Utami, Dr. Andi Wahju Rahardjo Emanuel, Yonathan Dri Handarkho	Perancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> dengan metode <i>system usability scale</i> dan <i>goal directed design</i>	<i>System Usability Scale Dan Goal Directed Design</i>	Website	Figma
Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin	perancangan ui/ux menggunakan metode <i>design thinking</i> berbasis web pada laportea Laportea Company	<i>design thinking</i>	Website	
Penulis	Prototype <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan <i>User Centered Design</i> dan <i>System Usability Scale</i> Terhadap Website www.bpd Bali.co.id	<i>User Centered Design dan System Usability</i>	Website	Figma