

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 User Interface

Menurut Lastiansah (2012), *User Interface* adalah cara pengguna dan program berinteraksi. UI sendiri bisa digunakan sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI). *User Interface* menampilkan sebuah visual produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (*user*). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi atau lainnya.

User interface (UI) adalah tampilan yang meliputi segala bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin, agar pengguna dapat menggunakan website maupun aplikasi tersebut dengan tampilan yang membuat pengguna merasa nyaman melihatnya. *User Interface* juga merupakan sebuah tampilan visual yang terdiri dari beberapa aspek mulai dari layout, gambar, logo, warna yang sesuai typografi, dan hal lainnya yg untuk mempercantik tampilan. Dalam pembuatan sebuah *User Interface* memerlukan beberapa langkah diantaranya:

1. User Research

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan User atau calon User. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan User adalah dengan wawancara.

2. Design dan Prototyping

Design and Prototyping adalah mulai dari sketsa sederhana dan *wireframes* yang rendah kesetiaan dan melanjutkan *wireframes*, *Mockups*, dan *Prototypes*.

3. Wireframes

Sebuah *wireframe* adalah sketsa dari sistem yang akan dibangun. *Wireframes* harus mengklarifikasi dengan tepat elemen apa yang menyadari fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk masa depan tetapi tanpa detail lengkap.

1. Prototypes

Sebuah *Prototype* dalam hal ini, adalah tata letak semi fungsional yang dapat memberikan pratinjau kesetiaan yang tinggi dari fungsi antarmuka pengguna aplikasi atau situs web (front-end) yang sebenarnya.

2. Mockups

Untuk menghasilkan *Mockups* setelah meninjau *wireframes* (tetapi bukan sebaliknya *wireframes*) adalah keputusan yang tepat. Model *mockup* menunjukkan semua grafik, tipografi, warna dan elemen halaman lainnya. Mockup biasanya hanya file gambar. (Adhitiya dkk., 2021).

Ada beberapa komponen yang berpengaruh di dalam User Interface sebagai berikut:

1. **Consistency**: Konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna.
2. **Hierarchy**: Penyusunan hirarki kepentingan dari objek-objek yang terdapat di dalam aplikasi.
3. **Personality**: Pesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. **Layout**: Tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. **Type**: Tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi.
6. **Color**: Penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. **Imagery**: Penggunaan gambar, ikon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. **Control and Affordances**: Elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

2.2 User Experience

Sementara *User Experience* (UX) berdasarkan ISO 9241-210 (2009) adalah persepsi dan respons pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk. Kebutuhan utama dalam *User Experience* adalah memenuhi kebutuhan pengguna dengan tepat, tanpa perselisihan terhadap keinginan customer atau gangguan terhadap pengguna. Menurut Frank Guo (2012) user experience memiliki empat elemen yaitu:

- **Kegunaan (*Usability*)**
User dapat melakukan tugas yang diinginkan melalui produk tersebut dengan mudah tanpa gangguan. Misalnya saat *user* ingin melakukan panggilan cukup dengan menekan tombol *Call* pada sebuah telepon genggam.
- **Bernilai (*Valuable*)**
 Fitur yang terdapat pada produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika sebuah produk mudah digunakan namun tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna maka belum mempunyai nilai atau *valuable*.
- **Kemudahan untuk Mengakses (*Adoptability*)**
 Jika sebuah produk memiliki sebuah harga dan nilai namun tidak mudah untuk didapatkan maka produk tersebut belum dapat dikatakan mempunyai UX yang baik. Sebuah produk seharusnya mudah untuk didapatkan, dibeli, dan diunduh sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan produk tersebut.
- **Kesukaan (*Desirability*)**
 Desirability berkaitan dengan daya tarik emosi pengguna. Pengguna akan merasakan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan produk tertentu. Jika sebuah produk memenuhi empat elemen di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk tersebut mempunyai User Experience (UX) yang bagus.

2.3 Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time).

Sederhananya, Figma merupakan perangkat lunak untuk membuat desain digital dan prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser.

Cara ini termasuk alat *zippy* yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau tool yang sebanding dengan Figma adalah termasuk Sketch, Adobe XD, Invision, dan Framer. Juga seperti banyak tool lainnya, Figma didukung oleh komunitas desainer dan pengembang yang kuat yang berbagi plugin untuk meningkatkan fungsionalitas dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. Figma juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk Slack, Twitter, Zoom, Dropbox, dan Walgreens. Nama-nama seperti Twitter, Dropbox dan Zoom menunjukkan bahwa Figma cukup meyakinkan untuk digunakan dalam membuat prototype pada suatu proyek.