

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface (UI)

Menurut Wilbert O. Galitz, *User Interface* (UI) adalah bagian dari studi *Human-Computer Interaction* (HCI), yang berfokus pada bagaimana manusia dan komputer bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan dengan cara yang efektif. Dalam HCI, desainer mempertimbangkan apa yang diinginkan pengguna, keterbatasan fisik mereka, cara mereka memproses informasi, serta apa yang mereka anggap menarik. Selain itu, desainer juga harus memahami batasan teknis perangkat keras dan perangkat lunak.

User Interface (UI) mencakup elemen komputer yang dapat dilihat, didengar, atau digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. UI terdiri dari dua komponen utama: *input* dan *output*. *Input* adalah cara pengguna menyampaikan keinginan kepada komputer, misalnya melalui keyboard, mouse, layar sentuh, atau suara. *Output* adalah cara komputer menyampaikan informasi kepada pengguna, biasanya melalui layar atau suara.

Selain itu, *User Interface* (UI) juga memiliki peran yang signifikan dalam membantu *User Experience* (UX), yaitu pandangan dan reaksi yang diberikan oleh pengguna ketika menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. Pengalaman Pengguna mengukur sejauh mana seseorang merasa puas dan nyaman dengan produk, sistem, atau layanan yang ada.

2.2 User Experience (UX)

User Experience (UX), menurut standar ISO 9241-210, adalah bagaimana seseorang mempersepsikan dan merespons saat menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. UX menilai seberapa puas dan nyaman seseorang dengan produk, sistem, atau layanan tersebut. Jakob Nielsen menyoroti bahwa UX mencakup semua aspek dari interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, serta produk yang ditawarkan.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa *User Experience* (UX) merupakan pengalaman yang dialami seseorang ketika menggunakan suatu produk, dengan perhatian khusus pada tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan terhadap fungsi dari perangkat lunak, produk, atau layanan. Desain UX yang efektif bertujuan untuk menciptakan interaksi yang paling baik, menarik, dan menginspirasi pengguna.

2.3 Figma

Figma merupakan alat pengedit grafis berbasis web yang banyak digunakan untuk desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Dengan Figma, desainer dapat menciptakan tampilan untuk aplikasi mobile, desktop, situs web, serta elemen antarmuka lainnya.

Figma merupakan alat untuk desain digital. Selain memiliki fitur yang lengkap seperti Adobe XD, Figma memiliki satu kelebihan yaitu memungkinkan lebih dari satu orang untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan meskipun berada di lokasi yang berbeda. Ini dapat diartikan sebagai kolaborasi tim, dan kemampuan aplikasi Figma inilah yang menjadikannya pilihan populer di kalangan desainer UI/UX untuk menciptakan prototipe situs web atau aplikasi dengan cepat dan efisien (M. Agus Muhyiddin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, 2020).

2.4 Website

Menurut Rohi Abdullah, *Website* atau Situs web adalah kumpulan halaman yang berisi informasi digital dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video, atau kombinasinya, yang dikirimkan melalui koneksi Internet untuk diakses oleh pengguna di seluruh dunia. Halaman-halaman ini ditulis dalam bahasa standar seperti HTML dan diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan dalam format yang dapat dibaca oleh pengguna.

Secara umum, situs web dapat dikategorikan menjadi tiga jenis:

- a. Situs web statis: Memiliki halaman yang tidak pernah berubah dan pembaruan konten hanya dapat dilakukan dengan mengedit kode sumber secara manual.

- b. Situs Web Dinamis: Dirancang agar konten dapat diperbarui secara berkala melalui antarmuka yang disediakan, tanpa mengedit kode sumber secara langsung.
- c. Situs web interaktif: Memungkinkan interaksi antar pengguna. B. Forum diskusi atau platform media sosial tempat pengguna dapat berpartisipasi secara aktif.

Website berfungsi sebagai media menampilkan informasi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung ke Internet. Informasi yang disajikan dapat berupa teks, gambar, video, audio, atau kombinasi keduanya. Selain itu, Anda juga dapat menggunakan database terintegrasi untuk melakukan proses pengelolaan data melalui website Anda.

2.5 Design Thinking

Menurut Razzouk & Shute, Design Thinking adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk pemecahan masalah. Prioritas utama ketika mengembangkan solusi untuk sukses dengan pemikiran desain adalah kebutuhan pengguna. Metode ini memudahkan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan inovasi baru. Metode Design Thinking terdiri dari lima fase: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test yang dimana setiap tahapannya memiliki peran masing-masing yaitu :

- a. Empathize, tahap yang dimana bertujuan untuk memahami kebutuhan serta pandangan pengguna dengan melakukan pengamatan dan berinteraksi secara langsung.
- b. Define, tahap ini mulai mengidentifikasikan masalah berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh sebelumnya.
- c. Ideate, tahap ini mulai membuat keputusan berdasarkan beragam gagasan solusi melalui sesi brainstorming dan metode kreatif lainnya.
- d. Prototype, tahap ini merupakan tahapan yang dimana mulai membangun dan mengembangkan model dasar dari beberapa gagasan terbaik untuk diuji coba.

- e. Test, tahap ini mulai menguji prototipe dengan pengguna untuk mengumpulkan saran dan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum website mulai dikembangkan.

Dengan fokus pada pemahaman empati, *Design Thinking* mendukung penyusunan untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

2.6 Point Of Sales (POS)

Point of Sales (POS) adalah sebuah sistem yang menggabungkan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memfasilitasi transaksi penjualan di tempat fisik, seperti toko, restoran, atau kafe. Manfaat dari sistem POS itu sendiri yaitu mempercepat proses perhitungan harga dan jumlah barang yang dibeli pelanggan, mendukung sistem pembayaran digital, serta mengurangi ketergantungan pada pencatatan manual yang berisiko mengalami kesalahan (Pamungkas & Yuliansyah, 2017).

Selain itu, dengan otomatisasi yang ada, perusahaan bisa mengurangi kemungkinan kesalahan manusia, meningkatkan kecepatan pelayanan, dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan. Oleh karena itu, penerapan POS menjadi langkah investasi strategis bagi perusahaan yang ingin meningkatkan produktivitas dan daya saing di era digital.

2.7 Usability Testing

Usability testing adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan suatu antarmuka bagi pengguna. Proses ini dilakukan sebelum desain antarmuka pengguna (UI) diserahkan kepada pengembang. Usability testing sering dianggap sebagai metode populer dalam penelitian pengalaman pengguna (UX research), yang berfokus pada analisis interaksi antara pengguna dan produk (Binar, n.d.).

Metode ini biasanya digunakan untuk berbagai tujuan, seperti mengidentifikasi kendala atau masalah pada desain UI yang telah dirancang, menemukan peluang untuk

menyempurnakan produk, serta memahami perilaku dan preferensi pengguna. Dengan melakukan usability testing, pengembang dapat memastikan bahwa produk yang dirancang tidak hanya fungsional tetapi juga intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.