

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan perancangan *user experience* Design berdasarkan jurnal penelitian terlihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No. 1	Nurmaharani and Heriyanto (2023)
Judul	Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi
Jurnal	INFOTECH journal
Volume dan Halaman	Vol 9 Hal 46-53
Tahun	2023
Penulis	Nurmaharani and Heriyanto
Identifikasi masalah	Proses penjualannya yang masih secara manual, sehingga masalah yang dialami perusahaan adalah membuat perusahaan membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan proses penjualan sehingga memperbesar kemungkinan kesalahan dalam pengolahan data-data transaksinya serta diperlukannya waktu yang lama untuk membuat laporan dan sedikitnya Customer karena harus datang langsung ke lokasi, hal ini akan terasa sulit bagi Customer yang posisinya jauh dari lokasi. Proses
Metode/tools	Metode <i>Design Thinking</i> Tools Balmai Mockup dan Astah Community
Hasil Penelitian	Hasil penelitian dapat memaksimalkan proses penjualan dan data penjualan, Membuat sistem penjualan yang mudah digunakan dan mudah dipahami, Mengetahui laba dan rugi pada perusahaan. Kata
No. 2	Pratama and Indriyanti (2023)
Judul	Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking
Jurnal	Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence)
Volume dan Halaman	Vol. 4 Hal 50-61
Tahun	2023
Penulis	Pratama and Indriyanti
Identifikasi masalah	Dalam proses bisnisnya, Trinity menggunakan

	marketplace untuk proses transaksi dengan pelanggan, namun menurut ketiga founder Trinity menggunakan marketplace saja tidak cukup untuk meningkatkan citra merek mereka.
Metode/tools	Metode <i>Design Thinking</i> , <i>usability testing</i> serta penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS) Tools figma
Hasil Penelitian	Perancangan desain <i>user interface</i> dan <i>user experience website e-commerce Trinity</i> dengan menggunakan pendekatan <i>Design Thinking</i> , didapat hasil akhir berupa rancangan <i>prototype website e-commerce Trinity</i> .
No. 3	Insani and Adhitama (2022)
Judul	Perancangan Sistem Irigasi Berbasis IoT pada Sawah Padi di Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas
Jurnal	LEDGER : Journal Informatic and Information Technology
Volume dan Halaman	Vol. 1 Hal 1-9
Tahun	2022
Penulis	Insani and Adhitama
Identifikasi masalah	Saat ini kegiatan jual beli dan promosi dilakukan melalui Whatsapp dan Instagram dengan mengunggah gambar produk namun. Menurut pelanggan terdapat kekurangan dalam proses pemesanan menggunakan Whatsapp atau Instagram yaitu tidak leluasa melihat menu dan stok yang siap jual serta mengharuskan pelanggan untuk memesan secara manual jika terdapat catatan khusus pada produk yang dibeli.
Metode/tools	Metode <i>user centered design</i> (UCD). Kesesuaian kebutuhan pelanggan dengan desain dibuktikan dengan uji pengalaman pengguna menggunakan kuesioner UEQ dan SUS
Hasil Penelitian	Hasil perancangan desain interface ini dilakukan untuk memberikan gambaran dan saran desain yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan kepada founder dan pelanggan Lapak Jajan Pwt
No. 4	Prasetyo <i>et al</i> (2022)
Judul	Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple
Jurnal	BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu
Volume dan Halaman	Vol. 1 Hal 992-995
Tahun	2022
Penulis	Prasetyo <i>et al</i>
Identifikasi masalah	Proses penjualan masih dilakukan secara manual
Metode/tools	Metode <i>Keep It Simple</i> dengan tools desain moacup
Hasil Penelitian	Hasil akhir dalam penelitian ini adalah perancangan

	design UI/UX untuk website penjualan AW Aquascape yang efektif dan efisien untuk digunakan oleh user.
No. 5	Nadhif <i>et al</i> (2021)
Judul	Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking
Jurnal	Jurnal Ilmiah IT CIDA
Volume dan Halaman	Vol.7 Hal 44-55
Tahun	2021
Penulis	Nadhif <i>et al</i>
Identifikasi masalah	Proses penjualan asih dilakukan secara manual
Metode/tools	Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>tools</i> figma
Hasil Penelitian	System aplikasi ini adalah PO (Pre Order) dengan costumer memesan dulu baru dibuatkan, dan juga ada fitur untuk para desainer untuk mendesain baju, fitur ini akan memungkinkan desainer untuk mendapat income karna semakin banyak desain yang digunakan akan semakin banyak income yang didapatkan.

2.2. Landasan Teori

Landasan teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis. Suatu penelitian baru tidak bisa terlepas dari penelitian yang terlebih dahulu sudah dilakukan oleh peneliti yang lain (Multismart and Teori, 2018).

2.2.1. Penjualan

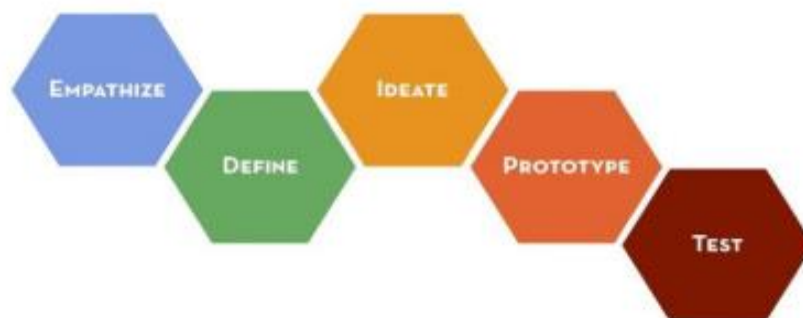
Penjualan adalah sebuah sistem yang melibatkan sumber daya di dalam suatu organisasi, prosedur, data, maupun sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi pihak manajemen di dalam pengambilan suatu keputusan yang diinginkan (Anggraini *et al.*, 2020)

A. *User Experience*

User Experience adalah tentang hubungan antara user dengan komputer dalam produk berbasis komputer seperti aplikasi, sistem dan situs web. Selain itu, *user experience* juga dapat dikatakan sebagai aspek yang memiliki keterkaitan dengan pengalaman menggunakan produk, kemudahan memahami cara kerja produk, kegunaan produk, dan cara pengguna mencapai tujuannya melalui produk sebagai pengalaman (Razi, Mutiaz dan Setiawan, 2018). Pengalaman tersebut berkaitan dengan perasaan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang mereka gunakan kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh pengguna (Kesuma Bhakti, Ahmad dan Adrian, 2022).

2.2.2. Metode *Design Thinking*

Design thinking adalah bagian tak terpisahkan dari apa yang ada dalam pikiran seorang desainer adalah setiap proyek desain yang berguna untuk menghubungkan pengguna dengan teknologi (Raschintasofi and Yani, 2023). Tahapan proses *design thinking* yang akan digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Tahapa *Desain Thinking* (Raschintasofi and Yani, 2023)

1. *Emphatize*

Emphatize merupakan tahap pertama dalam proses design thinking yang bertujuan untuk mencari dan mengamati permasalahan apa yang dialami.

2. *Define*

Define merupakan proses menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan saat proses *emphatize* yang memiliki tujuan untuk menentukan rumusan masalah sebagai tujuan utama penelitian.

3. *Ideate*

Ideate (ide) yaitu proses perpindahan dari perumusan masalah ke pemecahan masalah, menghasilkan ide sebagai dasar pembuatan prototipe.

4. *Prototype*

Tahapan *prototype* untuk membangun desain awal produk yang akan dibuat dan akan diuji coba untuk menemukan kesalahan dan memperoleh respon untuk menyempurnakan rancangan yang akan dibuat .

5. *Testing*

Testing dilakukan untuk mengumpulkan data dan feedback user atau untuk melihat apakah aplikasi tersebut yang telah dirancang itu layak untuk dipakai atau tidak.

2.2.3.Figma

Figma adalah aplikasi desain antarmuka yang berjalan di browser. *Figma* memberi semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain proyek, termasuk alat gambar vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping (Bracey, 2018). *Figma* memiliki fungsi yang berbeda dengan aplikasi desain grafis lainnya seperti Adobe Photoshop maupun Adobe Illustrator.

Figma memiliki fitur-fitur yang mendukung untuk mendesain UI (*User Interface/Tampilan Pengguna*) sebuah *website* ataupun aplikasi secara efektif dan efisien. Figma memiliki kemiripan dengan Adobe XD dan Sketch, namun ada berbagai keunggulan yang membuat Figma lebih populer dibandingkan pesaingnya. Figma memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Membuat *wireframe/Low Fidelity design*
2. Membuat tampilan UI/*High Fidelity design*
3. Membuat *Prototype* dan memperlihatkan hasil *design*
4. Mengedit gambar dengan fitur terbatas (tidak selengkap aplikasi seperti *Adobe Photoshop*)
5. Melakukan kolaborasi dengan *designer* lain maupun klien secara bersamaan
6. Membuat *design* untuk kebutuhan konten media sosial
7. Membuat *design mockup* aplikasi *mobile* maupun *website*
8. *Brainstorming* ide dengan FigJam

2.2.4. Pengujian Sistem *User Experience Questionnaire* (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk. Tujuan dari penggunaan kuesioner ini yaitu melakukan penilaian pengalaman pengguna yang dirasakan terhadap suatu produk secara cepat (Elisurya, Az-Zahra and Wardani, 2019). Terdapat 6 skala pengukuran dalam UEQ, yaitu:

1. *Attractiveness*: Impresi keseluruhan yang dirasakan pengguna terhadap produk. Apakah pengguna menyukai produk?

2. *Perspiciuity*: Kemudahan yang dirasakan saat menggunakan produk. Apakah produk mudah menjadi familier saat digunakan?
3. *Efficiency*: Interaksi antar pengguna dan produk dilakukan dengan cepat dan efisien.
4. *Dependability*: Perasaan pengguna dalam kendali dalam melakukan interaksi. Dapatkah perilaku sistem diprediksi oleh pengguna?
5. *Stimulation*: Kesenangan dan motivasi yang didapatkan saat menggunakan produk. Apakah produk memotivasi dan menarik saat digunakan oleh pengguna?
6. *Novelty*: Kreativitas dan inovasi produk. Apakah produk tersebut memiliki tampilan yang inovatif dan kreatif sehingga dapat menarik minat pengguna?