

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu mengenai teori-teori yang relevan dalam topik penelitian ini.

Berikut beberapa literatur yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2. 1 Daftar Studi Literatur

1	Judul	Perancangan UI/UX Pada Aplikasi <i>Hello Life</i> Dengan Metode Design Thinking
	Metode Penelitian	<i>Design Thinking</i>
	Tahun Terbit	2022
	Peneliti	(Renaldo <i>et al.</i> , 2022)
	Latar Belakang	Penelitian ini dilatar belakangi oleh tingginya angka kasus depresi dan bunuh diri di Indonesia, terutama dikalangan mahasiswa. Data Riskesdas 2018 menunjukkan tingginya pravelensi gangguan mental dengan 6,1% dari penduduk Indonesia mengalami depresi dan kecemasan.
	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan platform online bernama <i>Hello Life</i> yang bertujuan memduahkan pengguna untuk menumakan dan melakukan konsultasi online dengan psikolog berpengalaman. Selain itu, penelitian ini juga

		bertujuan untuk mengatasi masalah kesehatan mental dan mengurangi kasus bunuh diri, khususnya dikalangan mahasiswa.
	Hasil	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi <i>Hello Life</i> dapat bermanfaat dalam mengatasi masalah kesehatan mental dan mengurangi kasus bunuh diri, khususnya di kalangan mahasiswa. Aplikasi ini dikembangkan dengan pendekatan <i>Design Thinking</i> dan mencakup fitur-fitur seperti forum untuk komunikasi antar pengguna. Tahapan <i>Design Thinking</i> yang digunakan dalam pengembangan aplikasi <i>Hello Life</i> meliputi tahap <i>empathize</i> , <i>define</i> , <i>ideate</i> , <i>prototype</i> , dan <i>test</i> . Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan Solusi untuk masalah kesehatan mental dan bunuh diri di Indonesia terutama di kalangan mahasiswa.
	Sumber	<a href="https://jurnal.mdp.ac.id">https://jurnal.mdp.ac.id</a>

2	Judul	Perancangan <i>User Interface</i> Pada <i>Start-Up</i> Kesehatan <i>Helthy</i> Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>
	Metode Penelitian	<i>Design Thinking</i>
	Tahun Terbit	2023
	Peneliti	(Mahasinul Akhlak <i>et al.</i> , 2023)

Latar Belakang	Latar belakang pada penelitian ini adalah dimana era revolusi industri 4.0 perkembangan teknologi informasi yang cepat, terutama <i>Internet of Things</i> (IoT). Dalam sektor kesehatan, kebutuhan akan informasi lengkap tentang layanan, obat-obatan, dan alat kesehatan pendukung menjadi penting. Namun saat ini pasien seringkali kesulitan mendapatkan informasi tersebut dengan cepat dan mudah karena tidak ada keterhubungan langsung antara penyedia layanan kesehatan (rumah sakit, klinik, apotik) dengan pasien.
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah merancang <i>user interface</i> pada <i>start-up</i> kesehatan yang dapat menyediakan informasi dan produk kesehatan yang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji UI <i>start-up</i> digital untuk memastikan bahwa <i>start-up</i> tersebut dapat menjawab kebutuhan pengguna
Hasil	Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa rancangan <i>user interface start-up</i> digital <i>healthy</i> dapat menghubungkan mitra apotik dan toko alat kesehatan dengan pengguna. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>design thinking</i> dan analisis SWOT serta TELOS. Proses pengujian desain UI menggunakan 10

	indikator <i>usability heuristic</i> dengan hasil pengujian 87% <i>Start-up healthy</i> diharapkan dapat memberikan kemudahan pengguna dalam mencari informasi stok obat dan alat kesehatan.
Sumber	<a href="https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id">https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id</a>

3	Judul	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental
	Metode Penelitian	<i>Design Thinking</i>
	Tahun Terbit	2023
	Peneliti	(Zukhrian Shafarazaq <i>et al.</i> , 2023)
	Latar Belakang	Penelitian Ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan layanan konsultasi kondisi kesehatan mental yang masih sulit diakses oleh banyak Masyarakat. Meskipun aplikasi mobile menjadi solusi yang menjanjikan, seringkali kurang mempertimbangkan pengalaman pengguna yang optimal.
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX yang baik dari aplikasi berbasis mobile yang berfokus pada edukasi dan konsultasi kesehatan mental. Dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> yang menekankan pemahaman mendalam terhadap

	kebutuhan pengguna serta iterasi berkelanjutan dalam proses perancangan. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas hidup individu dan mengurangi stigma seputar kesehatan mental.
Hasil	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Design Thinking</i> dalam perancangan UI/UX aplikasi edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental dapat menghasilkan UI/UX yang lebih intuitif, responsif, dan berfokus pada pengguna. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas hidup individu dan mengurangi stigma seputar kesehatan mental. Tahap define difokuskan pada identifikasi “pain Points” atau masalah yang dihadapi pengguna. Tahap ideate melibatkan pembuatan ide solusi, pembuatan diagram afinitas, dan pembuatan sketsa cepat. Tahap prototyping melibatkan pembuatan prototipe antarmuka pengguna. Tahap test melibatkan pengujian dengan metode Single Ease Question (SEQ) menggunakan 5 responden. Hasil penilaian menunjukkan kepuasan pengguna terhadap prototipe yang dihasilkan.
Sumber	<a href="https://j-ptiik.ub.ac.id">https://j-ptiik.ub.ac.id</a>

4	Judul	Perancangan Visual <i>Interface</i> Aplikasi <i>Her Guard</i> Sebagai Media Pertolongan Kepada Perempuan Terhadap Kekerasan Seksual Secara Fisik Di Ruang Publik
	Metode Penelitian	<i>Design Thinking</i>
	Tahun Terbit	2022
	Peneliti	(Syafira, Hidayat and Desintha, 2022)
	Latar Belakang	Latar belakang dari jurnal ini yaitu menunjukkan kondisi kekerasan seksual yang tinggi terhadap perempuan di Indonesia, terutama di Kota Bandung baik dalam bentuk verbal maupun nono-verbal. Kasus-kasus yang dilaporkan pada tahun 2020 mencapai 250, dengan 200 diantaranya merupakan kekerasan seksual terhadap perempuan. Kendala yang dihadapi oleh korban meliputi perasaan bingung, stigma, dan kesulitan menerima seriusnya tindakan pelecehan.
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mencegah agar pelecehan yang berbentuk kekerasan tersebut tidak terjadi dan para perempuan merasa aman.
	Hasil	Penelitian ini merancang antarmuka visual aplikasi <i>Her Guard</i> untuk membantu perempuan 18-22 tahun dalam melawan kekerasan seksual secara fisik di tempat umum. Menggunakan metode pemikiran desain, aplikasi ini bertujuan mencegah kekerasan

		serta memberikan rasa aman kepada pengguna. Konsepnya adalah menyampaikan pesan tentang bantuan dalam melawan kekerasan seksual. Penelitian ini juga mencakup referensi tentang isu kekerasan terhadap perempuan dan aplikasi digital untuk keselamatan perempuan.
	Sumber	<a href="https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id">https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id</a>

5	Judul	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Emergency</i> Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode <i>Design Thinking</i>
	Metode Penelitian	<i>Design Thinking</i>
	Tahun Terbit	2023
	Peneliti	(Purbasari and Juardi, 2023)
	Latar Belakang	Latar belakang dari jurnal ini yaitu dimana situasi yang mengkhawatirkan terkait dengan masalah kekerasan seksual, yang tidak hanya menimpa perempuan tetapi juga laki-laki, meskipun masih minim pelaporannya terutama di Indonesia. Data statistik dari Komnas Perempuan dan sumber lainnya menunjukkan peningkatan kasus kekerasan seksual, dengan angka
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi <i>SaveWo</i> yang dapat membantu korban kekerasan atau pelecehan seksual di Indonesia.	

		Aplikasi ini memiliki fitur lapor dan <i>emergency button</i> (SOS) yang sangat dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi melalui hasil pengujian dan feedback yang diterima
	Hasil	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi SaveWo memiliki nilai rata-rata 78 dalam pengujian, masuk ke dalam kategori <i>acceptable</i> atau dapat diterima dengan grade B. Meskipun demikian, perlu perbaikan untuk mengurangi kesalahan pengguna. Aplikasi ini dianggap sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil penghitungan dan feedback yang diterima.
	Sumber	<a href="https://jurnal.penliti.net">https://jurnal.penliti.net</a>

### 2.1.1 Tinjauan Terhadap Literatur 01

Dalam penelitian yang dilakukan (Renaldo *et al.*, 2022) yang berjudul Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *Hello Life* Dengan Metode *Design Thinking*. Tingginya kasus depresi dan bunuh diri di Indonesia, terutama dikalangan mahasiswa menjadi latar belakang pada penelitian ini. Dengan mengembangkan platform online Bernama *Hello Life* dengan pendekatan *Design Thinking* yang tujuannya memudahkan pengguna untuk menemukan dan melakukan konsultasi online dengan psikolog, dan juga bertujuan mengatasi maslaah kesehatan mental dan mengurangi kasusu bunuh diri. Tahapan *Design Thinking* yang digunakan

dalam pengembangan aplikasi ini meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Hello Life* dapat bermanfaat dalam mengatasi masalah kesehatan mental dan mengurangi kasus bunuh diri di Indonesia, terutama di kalangan mahasiswa.

### **2.1.2 Tinjauan Terhadap Literatur 02**

Dalam penelitian yang dilakukan (Mahasinul Akhlak *et al.*, 2023) yang berjudul Perancangan *User Interface* Pada *Start-Up* Kesehatan *Healthy* Menggunakan Metode *Design Thinking*. Pada era revolusi 4.0 perkembangan teknologi informasi yang cepat terutama *Internet of Things* (IoT), oleh karena itu penelitian merancang *user interface* pada *start-up* kesehatan yang dapat menyediakan informasi dan produk kesehatan yang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji UI *start-up* digital untuk memastikan bahwa *start-up* tersebut dapat menjawab kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa rancangan *user interface start-up* digital *healthy* dapat menghubungkan mitra apotik dan tokomalat kesehatan dengan pengguna. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design Thinking* dan analisis SWOT serta TELOS. Proses pengujian desain UI menggunakan 10 indikator *usability heuristic* dengan hasil pengujian 87%. *Start-up healthy* diharapkan dapat memberikan kemudahan pengguna dalam mencari stok obat dalam kesehatan.

### **2.1.3 Tinjauan Terhadap Literatur 03**

Dalam penelitian yang dilakukan (Zukhran Shafarazaq *et al.*, 2023) yang berjudul Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kesehatan Mental. Pada penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan akan layanan konsultasi kondisi kesehatan mental yang masih sulit

diakses oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang UI/UX yang baik dari aplikasi berbasis *mobile* yang berfokus pada edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan serta iterasi berkelanjutan dalam proses perancangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental dapat menghasilkan UI/UX yang lebih intuitif, responsive, dan berfokus pada pengguna. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi stigma seputar kesehatan mental.

#### **2.1.4 Tinjauan Terhadap Literatur 04**

Dalam penelitian yang dilakukan (Syafira, Hidayat and Desintha, 2022) yang berjudul Perancangan Visual *Inteface* Aplikasi *Her Guard* Sebagai Media Pertolongan Pertama Kepada Perempuan Terhadap Kekerasan Seksual Secara Fisik Di Ruang Publik. Pada penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi kekerasan seksual yang tinggi terhadap perempuan di Indonesia terutama di Kota Bandung, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Penelitian ini merancang aplikasi visual antarmuka *Her Guard* untuk membantu perempuan 18 sampai 22 tahun dalam melawan kekerasan seksual di tempat umum. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, aplikasi ini bertujuan mencegah kekerasan serta memberikan rasa aman kepada pengguna. Konsepnya adalah menyampaikna pesan tentang bantuan dalam melawan kekerasan seksual. Penelitian ini juga mencakup referensi tentang isu kekerasan terhadap perempuan dan aplikasi digital untuk keselamatan perempuan.

### 2.1.5 Tinjauan Terhadap Literatur 05

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Purbasari and Juardi, 2023) yang berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi *Emergency* Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode *Design Thinking*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh dimana situasi yang mengawatirkan terkait dengan masalah kekerasan seksual, yang tidak hanya menimpa perempuan tetapi juga laki-laki meskipun masih minim pelaporannya terutama di Indonesia. Solusi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu merancang sebuah aplikasi SaveWo yang dapat membantu korban kekerasan atau pelecehan seksual di Indonesia. Pada aplikasi yang dirancang memiliki fitur lapor emergency (SOS). Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi melalui hasil pengujian *feedback* yang diterima. Hasil dari penelitian ini bahwa aplikasi SaveWo memiliki rata-rata 78 dalam pengujian, masuk kedalam kategori *acceptable* atau dapat diterima dengan *grade B*. Aplikasi ini dianggap sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil perhitungan dan *feedback* yang diterima.

### 2.2 Keaslian Penelitian

Dalam tinjauan Pustaka yang terlampir pada Tabel 2.1 menunjukkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Perbedaan utama antara kedua peneliti tersebut meliputi:

1. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Design Thinking*, menekankan pentingnya kreativitas dalam merancang Solusi yang efektif.
2. Fokus utama penelitian ini terletak pada desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang dioptimalkan secara khusus untuk perangkat android.

3. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik pengguna, digunakanlah struktur peta empati sebagai bagian dari metodologi penelitian.
4. Penelitian ini menggunakan uji coba pengalaman pengguna (UEQ) sebagai alat evaluasi untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan dan Tingkat kepuasan pengguna terhadap produk atau layanan yang disediakan.

### **2.3 Kekerasan Seksual**

Mengutip kemdikbud.go.id, kekerasan seksual diartikan sebagai setiap perbuatan yang merendahkan, menghina, melecehkan, dan menyerang tubuh atau fungsi reproduksi seseorang. Perbuatan yang dimaksud timbul karena adanya ketimpangan relasi kuasa atau gender. Penderitaan psikis atau fisik termasuk yang mengganggu kesehatan reproduksi seseorang, dan hilang kesempatan melaksanakan pendidikan dengan aman dan optimal.

Sementara menurut Organisasi Kesehatan Dunia menyatakan bahwa pelecehan seksual merupakan kekerasan seksual yang menjadi masalah global yang serius. Kekerasan seksual merujuk pada tindakan penganiayaan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan fungsi reproduksi seseorang yang bertentangan dengan keinginan individu dan melibatkan unsur paksaan untuk menyebabkan penderitaan fisik, psikologis, dan seksual (Huda and Izza, 2022).

### ***2.4 User Experience***

Pengalaman pengguna (*User Experience* atau UX) merujuk pada evaluasi atau respons individu terhadap suatu produk, sistem, atau layanan. Pengalaman pengguna mencakup aspek-aspek seperti Tingkat kepuasan dan kenyamanan yang dirasakan ketika menggunakan produk tersebut. *User Experience* melibatkan

bagaimana cara-cara pengguna berinteraksi dengan produk tersebut, termasuk sejauh mana produk tersebut menghasilkan pengalaman yang mudah dimengerti dan seberapa efektifnya interaksi pengguna dengan produk. Penerapan *User Experience* terlihat pada berbagai jenis sistem, baik berbasis *website* maupun aplikasi android (Kurnianto *et al.*, 2021).

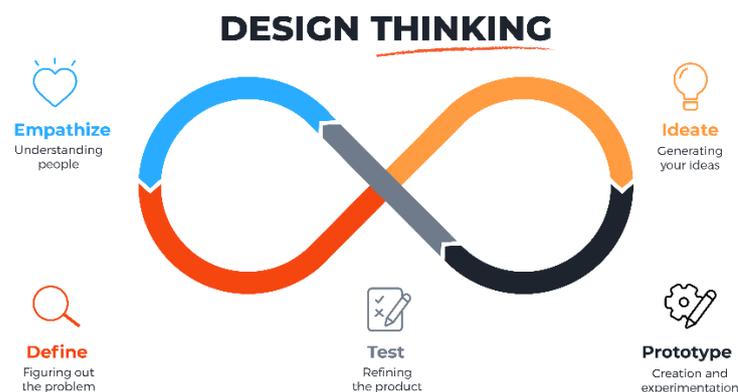
### ***2.5 User Interface***

Antarmuka pengguna (*User Interface*) adalah bagian dari pengalaman pengguna (*User Experience*) yang menangani aspek visual suatu sistem. Bagian dari visual ini mengizinkan pengguna untuk terhubung dan berinteraksi dengan produk tersebut. Perannya tidak hanya sebagai jembatan antara pengguna dan sistem, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan estetika tampilan agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Walaupun tidak hanya terbatas estetika visual, antarmuka pengguna juga bertujuan untuk memastikan keterjangkauan dan kemudahan pengguna. Sejumlah komponen yang terdapat dalam antarmuka pengguna termasuk tombol, ikon, tipografi, tema, susunan tata letak, animasi, serta elemen visual interaktif lainnya. Semua elemen yang terdapat dalam antarmuka pengguna ini dirancang dengan focus pada kombinasi keindahan dan kemudahan pengguna yang diinginkan oleh pengguna (Umiga, 2022).

### ***2.6 Metode Design Thinking***

*Design Thinking* adalah metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan UX yang memiliki focus pada aspek manusia (*human-centered*). Metode ini bertujuan untuk mengatasi masalah dengan cara berfikir yang komprehensif dengan tujuan utama menghasilkan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dari calon pengguna. Dalam kerangka pendekatan ini *Design*

*Thinking* menginterasikan aspek berfikir kritis, kreatif, dan kemampuan praktis. *Design Thinking* nerfokus pada penelitian masalah untuk merancang Solusi yang berhubungan erat dengan pengguna dalam setiap tahapannya yang melibatkan calon pengguna mulai dari tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Kurnianto *et al.*, 2021).



Gambar 2. 1 Tahapan *Design Thinking*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/yChUFassep5AAUkE6>

Langkah-langkah *Design Thinking* yang pentind terdiri dari lima tahapan utama yang harus dijalani yaitu sebagai berikut:

### 1. *Emphatize*

Tahapan ini adalah inti dari perancangan yang berfokus pada pengguna. Perancangan ini mengamati, mewawancarai, dan melakukan penelitian untuk memperoleh data akurat pada pengguna. Data ini kemudian dianalisis untuk membentuk gambaran persona, menggambarkan kebutuhan khusus pengguna.

### 2. *Define*

Tahap *define* adalah identifikasi masalah yang spesifik dan analisis mendalam atas kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Analisis ini

didasarkan pada temuan dari tahap sebelumnya, yaitu tahap *empathize* yang bertujuan untuk memahami secara mendalam tantangan yang dihadapi serta kebutuhan yang esensial bagi pengguna.

### 3. *Ideate*

Tahapan *ideate* merupakan langkah ketiga dalam metode *Design Thinking*, tahapan ini adalah proses di mana ide-ide kreatif untuk perancangan suatu desain ditemukan. Tujuannya adalah menemukan Solusi atas masalah yang diidentifikasi pada tahap pertama "*empathize*". Pada tahap ini berbagai pendapat, saran, ide, dan masukan dihasilkan untuk diaplikasikan dalam proses perancangan desain. Tahap Di mana kreatifitas menjadi fokus utama untuk mengeksplorasi berbagai konsep dan Solusi yang potensial.

### 4. *Prototype*

Setelah tahap *ideate* menghasilkan rangka ide, langkah selanjutnya adalah memasuki fase perancangan *prototype*. Tahap ini bertujuan untuk mengubah ide-ide abstrak menjadi rancangan *prototype* yang dapat diimplementasikan. Proses ini adalah tahap eksperimental yang bertujuan untuk menguji validitas setiap ide Solusi, mengidentifikasi kesiapannya, dan menilai sejauh mana ide tersebut dapat direalisasikan sesuai dengan kebutuhan.

### 5. *Test*

*Test* atau pengujian merujuk pada tahap evaluasi terhadap Solusi desain yang sudah dibuat. Pada tahap ini, *prototype* yang telah direncanakan pada langkah sebelumnya akan diuji secara awal untuk menghimpun masukan dari pengguna terhadap Solusi desain yang telah disiapkan.

## ***2.7 Empathy Mapping***

*Empathy Mapping* adalah representasi visual yang dimanfaatkan untuk menggambarkan informasi yang diketahui mengenai kelompok pengguna. *Empathy Mapping* membantu pengembangan aplikasi dalam memahami keinginan pengguna dan berfungsi sebagai sumber daya atau factor untuk mengambil keputusan (*emphaty map*). *Empathy Map* memiliki empat bagian yang berbeda, yakni *Says*, *Thinks*, *Does*, dan *Feels*. Bagian *Says* berisi informasi tentang apa yang diungkapkan secara verbal oleh pengguna, bagian *Thinks* menggambarkan pemikiran atau pikiran pengguna, bagian *Does* mencakup perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh pengguna, dan bagian *Feels* menyoroti emosi atau perasaan yang dirasakan oleh pengguna (Rapri, Rokhmawati and Hanggara, 2022).

## ***2.8 User Experience Questionnaire***

*User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan sebuah alat evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap suatu produk dalam konteks pengujian ketergunaan. Alat ini terdiri dari enam skala dengan total 26 elemen yang dikelompokkan berdasarkan dimensi pengukuran yang ada dalam UEQ. Skala-skala ini dirancang untuk memberikan informasi yang terperinci tentang pengalaman pengguna dalam berbagai aspek seperti estetika, daya tarik visual, kejelasan informasi, kepuasan pengguna, serta tingkat inovasi atau kebaruan produk tersebut.

### **a. Daya Tarik**

Merujuk pada penampilan produk dan pandangan pengguna terhadap produk tersebut.

b. Efisiensi

Menilai tingkat kecepatan dan efektivitas penggunaan produk.

c. Kejelasan

Mengukur seberapa mudah pengguna dapat mempelajari dan menggunakan produk serta seberapa cepat mereka dapat menguasainya.

d. Akurasi

Menilai tingkat keamanan, prediktabilitas, dan kontrol yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk.

e. Stimulasi

Mengukur seberapa menarik dan menyenangkan penggunaan produk bagi konsumen, serta sejauh mana produk mendorong pengguna untuk menggunakan lebih lanjut.

f. Kebaruan

Menginvestasi sejauh mana desain produk bersifat inovatif, orisinal, dan mampu menarik perhatian pengguna.

## ***2.9 Prototype***

*Prototype* adalah pengembangan perangkat lunak melibatkan pembuatan versi awal atau percobaan dari perangkat lunak yang direncanakan. Tujuannya adalah menggambarkan ide, menguji fungsionalitas, dan mengevaluasi fitur yang akan dimiliki oleh perangkat lunak. *Prototype* ini merupakan langkah awal dalam pengembangan perangkat lunak yang membantu visualisasi fungsi dan desain. Fungsinya adalah menciptakan percobaan terhadap ide-ide, mendeteksi masalah yang mungkin muncul, serta menyelesaikan permasalahan sebelum tahap produksi.

Dengan menggunakan *prototype*, tim pengembang dapat menguji fitur, mengevaluasi desain, dan mengurangi risiko kesalahan serta biaya perbaikan yang mungkin timbul di tahap akhir pengembangan. Ini memastikan bahwa produk akhir yang dibuat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rahayu Dewi, Hartati and Divayana, 2021).

### **2.10 Wireframe**

*Wireframe* adalah kerangka kerja desain aplikasi yang digunakan untuk mengatur susunan elemen di halaman aplikasi sebelum proses desain yang lebih mendalam dimulai. *Wireframe* visual terdiri dari garis dan kotak yang menata letak elemen aplikasi. Ada dua jenis *wireframe*: *low-fidelity* dan *high-fidelity*. *Wireframe low-fidelity* adalah versi dasar yang tidak termasuk warna, teks, atau elemen lainnya. Tujuan dari *wireframe low-fidelity* adalah untuk menetapkan struktur dan tata letak setiap elemen sebelum tahap desain yang lebih lanjut dilakukan. *Wireframe high-fidelity* di sisi lain adalah evolusi dari *wireframe low-fidelity* dan termasuk warna, teks, dan elemen lainnya (Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, 2023).

### **2.11 Aplikasi Mobile**

Aplikasi *mobile* adalah program khusus untuk perangkat iOS, Android, atau *Windows Mobile*. Mereka memiliki antarmuka pengguna yang disesuaikan dengan platform, dapat mengakses beragam informasi dari web, dan melakukan pemrosesan data lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi sesuai kebutuhan. Selain itu aplikasi *mobile* dapat menyimpan data secara permanen di platform yang digunakan (Studies, 2021).

## 2.12 Figma

Figma adalah alat desain berbasis *open source* yang sering digunakan untuk membuat tampilan berbagai jenis aplikasi, seperti aplikasi *mobile*, *desktop*, dan situs *web*. Figma memiliki keunggulan dalam hal kolaborasi tim. Fitur ini memungkinkan lebih dari satu individu bekerja secara bersamaan dalam proyek yang sama, bahkan ketika mereka berada di lokasi yang terpisah. Keunggulan kolaborasi ini memperkuat kerja tim, menjadikan Figma pilihan utama bagi banyak desainer UI/UX. Dengan Figma, mereka dapat membuat prototipe *website* atau aplikasi dengan lebih cepat dan efisien karena kemampuan kolaborasi yang dimilikinya (Albert, Nugroho and Hapsari, 2021).