

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan [6].

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan komponen yang penting bagi sebuah website, aplikasi, maupun platform berbasis online. UI/UX dapat menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah platform [12].

2.1.1 UI (*User Interface*)

User interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. *User Interface* berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan sistem operasi pada komputer, sehingga user bisa menggunakannya dengan mudah. *User Interface* bukan hanya tentang estetika keindahan, tetapi menyuguhkan *tools* (alat) yang tepat kepada pengguna untuk memenuhi kebutuhan pengguna. *User Interface* yang buruk membuat pengguna kesal dan dapat mempengaruhi saat menggunakannya [7].

2.1.2 UX (*User Experience*)

User Experience (UX) merupakan pengalaman pengguna menganggap hubungan yang lebih luas antara produk dan pengguna untuk menyelidiki pengalaman pribadi individu menggunakannya.

User Experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi *user flow* menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya *user Experience* atau interaksi dengan web. Membuat *wireframe* atau mendesain *mockup* adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX [11].

2.2 Website

Website adalah kumpulan semua halaman web yang fungsinya untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan suara dari sebuah domain yang terbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait. Suatu halaman web yang sudah terhubung dengan suatu halaman web lain biasanya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang terhubung oleh teks lain disebut sebagai *hypertext* [13].

2.3 Aplikasi Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal

tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif [8].

Figma memiliki beberapa kelebihan yaitu: Bekerja bersamaan dan berkolaborasi secara realtime, file sharing yang mudah dan cepat, aplikasi desain yang lengkap dan serba bisa, berbasis *cloud* tanpa perlu instansi, banyak *plugin* tambahan yang tersedia dan tersedia paket gratis. Sedangkan kelemahannya yaitu: tidak bisa dijalankan tanpa koneksi internet, membutuhkan kapasitas RAM yang lumayan dan *graphic card* yang mumpuni [15]. Dalam mendesain website menggunakan figma terdapat langkah-langkah yang harus di lakukan seperti mencari ide tampilan dan warna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, membuat sketsa atau *wiframe* dan menyiapkan bahan-bahan serta data yang dibutuhkan dalam pembuatan website.

Berikut beberapa fitur figma:

1. *Real-Time Collaboration*

Pengguna dapat bekerja pada file yang sama secara bersamaan dan terdapat fitur komentar yang memungkinkan komunikasi langsung di dalam desain.

2. *Vector Networks*

Alat vektor yang kuat untuk membuat dan mengedit bentuk. Memungkinkan pembuatan jalur yang lebih fleksibel dibandingkan dengan alat vektor tradisional.

3. *Prototyping*

Membuat *prototype* interaktif langsung dari desain. menambahkan interaksi, animasi, dan transisi antar layar untuk mensimulasikan pengalaman pengguna.

4. *Plugins and Integrations*

Mendukung berbagai plugin untuk menambahkan fungsionalitas tambahan seperti pemeriksa kontras warna, generator ikon, dan lainnya. Integrasi dengan alat lain seperti Slack, Notion, dan Jira untuk alur kerja yang lebih efisien.

5. *Auto Layout*

Fitur tata letak otomatis yang memungkinkan elemen desain menyesuaikan secara dinamis. Memudahkan pembuatan desain responsive [1].

2.4 Elemen Desain

Terdapat enam elemen desain diantaranya:

1. Titik

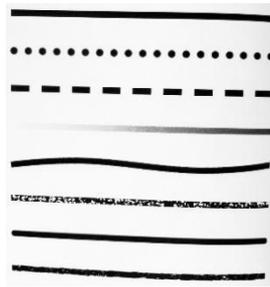
Titik adalah suatu bentuk kecil yang nggak mempunyai dimensi. Titik sering disebut tulang punggung dari sebuah desain visual karena titik merupakan bentuk paling murni dan simpel dari visual geometris.



Gambar 2. 1 Contoh Titik

2. Garis

Garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya, sehingga tergambar garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus. (straight). Tanpa adanya garis tidak akan ada bentuk bangun ruang seperti lingkaran, segitiga atau persegi.



Gambar 2. 2 Contoh Garis

3. Bentuk

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle).

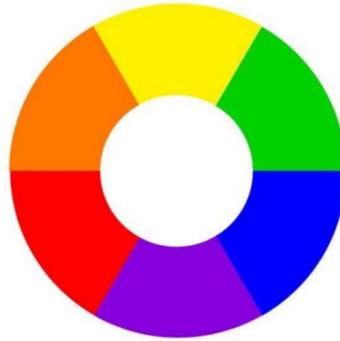


Gambar 2. 3 Contoh Bentuk

4. Warna

Warna merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam desain grafis. Warna dibagi dalam dua section, warna yang timbul karena sinar (RGB)

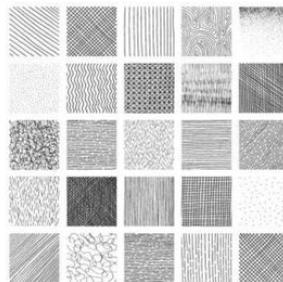
dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan warna, desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian, serta menegaskan sesuatu.



Gambar 2. 4 Contoh Warna

5. Tekstur

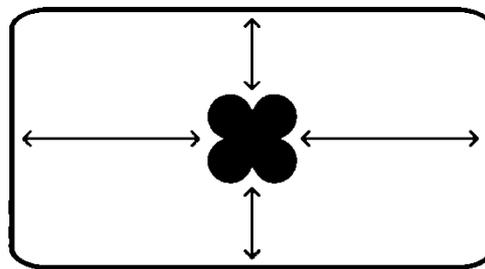
Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan dilihat atau diraba. Pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan suatu layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.



Gambar 2. 5 Contoh Tekstur

6. Ruang

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan untuk memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (figure) dan latar belakang (background). [2].



Gambar 2. 6 Contoh Ruang

2.5 Prinsip Desain

Prinsip dasar dalam desain antarmuka pengguna (UI) yang efektif merupakan pedoman penting yang membantu desainer menciptakan antarmuka yang menarik, intuitif, dan mudah digunakan. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai fondasi untuk menghasilkan pengalaman pengguna (UX) yang memuaskan.

Terdapat beberapa prinsip dasar desain yang perlu diperhatikan:

1. Konsistensi

Prinsip konsistensi penting untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna. Konsistensi melibatkan penggunaan elemen desain, tata letak, ikon, dan pola interaksi yang seragam di seluruh antarmuka.

2. Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan menekankan pentingnya menyajikan informasi dan fungsi yang relevan secara jelas dan terorganisir contohnya kesederhanaan dalam tata letak, ikon, teks, dan navigasi akan memudahkan pengguna dalam menemukan apa yang mereka butuhkan dengan cepat dan efisien.

3. *Visibilitas*

Prinsip *visibilitas* berfokus pada pentingnya menjadikan elemen interaktif dan informasi yang relevan terlihat dengan jelas oleh pengguna. Desainer harus memperhatikan tata letak, kontras warna, dan ukuran elemen untuk memastikan visibilitas yang baik.

4. *Feedback*

Prinsip *feedback* melibatkan memberikan respon visual kepada pengguna saat mereka berinteraksi dengan antarmuka. *Feedback* ini memberikan pengguna informasi tentang apa yang sedang terjadi dan apakah tindakan yang mereka lakukan berhasil atau tidak.

5. Hirarki Visual

Prinsip hirarki visual membantu pengguna dalam memahami prioritas dan urutan elemen dalam antarmuka. Desainer menggunakan perbedaan ukuran, warna, kontras, dan tata letak untuk menunjukkan elemen yang lebih penting atau menonjol.

6. Kesesuaian Konteks

Prinsip kesesuaian konteks menekankan pentingnya mempertimbangkan konteks penggunaan dan karakteristik target pengguna dalam desain antarmuka. Desainer harus memahami siapa pengguna potensial, lingkungan penggunaan, dan tujuan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka [3].

2.6 Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI)

Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) adalah sebuah organisasi mahasiswa di Indonesia. Organisasi ini adalah sebuah gerakan mahasiswa yang berlandaskan ajaran Marhaenisme. Marhaenisme diambil dari kata marhaen yang berarti orang yang tertindas, marhaenis adalah orang-orang yang memperjuangkan hak-hak orang yang tertindas, sedangkan marhaenisme sendiri adalah (ideologi) paham tentang marhaen tersebut. GMNI dibentuk pada tanggal 23 Maret 1954 sebagai hasil gabungan dari tiga organisasi mahasiswa, masing-masing Gerakan Mahasiswa Marhenis, Gerakan Mahasiswa Merdeka, dan Gerakan Mahasiswa Demokrat Indonesia.

Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia cabang Ogan Komering Ulu dibentuk pada tahun 2004. Didalam Organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu terdapat struktur pengurus yang buat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Struktur pengurus GMNI cabang OKU dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tabel Struktur Pengurus Organisasi GMNI Cabang OKU

JABATAN	NAMA
Ketua	Ryan Akbar Pramanna
Sekretaris Jendral	M. Akbar Aji Kirana
Bendahara Umum	Tirta Dwijovy Ramadhan
Wakil Ketua Bidang Organisasi	Romi Iqbal
Wakil Ketua Bidang Kaderisasi	Muhammad Riduan
Wakil Ketua Bidang Politik & Hub Antar Lembaga	Aldi Setiawan
Wakil Ketua Bidang Litbang	Ferdy Arengga
Wakil Ketua Bidang Kesarinahan	Rosmina
Wakil Ketua Bidang Media & Propaganda	Deca Yudha
Wakil Ketua Bidang Advokasi & Kebijakan Politik	Fitto Ferdyagnata
Wakil Ketua Bidang Ekonomi Kerayatan	Olan Erlando

2.7 Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Jurnal Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti / Tahun	Judul / Metode	Hasil
1.	M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana. (2020)	Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma	Jurnal ini membahas perancangan <i>UI/UX</i> aplikasi My CIC sebagai layanan informasi akademik bagi mahasiswa. Proses desain menggunakan Figma, dengan fitur seperti Diskusi Kelas, Kartu Ujian, Data Nilai, dan Profil Universitas. Desain diuji pada perangkat <i>smartphone</i> untuk memastikan responsivitas. Aplikasi ini

			dirancang agar intuitif dan responsif, mendukung kemudahan akses informasi akademik, serta menekankan pentingnya UI/UX dalam aplikasi pendidikan di era digital.
2.	Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin. (2021)	Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis Web Pada <i>Laportea Company</i>	Penelitian ini merancang prototipe website <i>e-commerce</i> Laportea Company dengan metode Design Thinking untuk meningkatkan UI dan UX. Prototipe dirancang berdasarkan masukan pengguna, menghasilkan desain yang intuitif dan mudah digunakan, dengan skor positif pada learnability, efficiency, dan memorability. Disarankan pengujian lebih luas dan penambahan fitur untuk hasil yang lebih optimal.
3.	Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, Muhammad Haikal AUFAN Universitas Islam Negeri Walisongo. (2022)	Perancangan UI/UX Semarang <i>Virtual Tourism</i> Dengan Figma	Penelitian ini merancang aplikasi Semarang Virtual Tourism untuk meningkatkan wawasan tentang cagar budaya dan kuliner di Semarang. Menggunakan metode prototipe, aplikasi ini menampilkan desain ramah pengguna, seperti menu utama, rekomendasi, dan lokasi penginapan. Pengujian blackbox testing menunjukkan aplikasi berfungsi sesuai harapan. Kesimpulannya, aplikasi ini diharapkan mendukung promosi pariwisata lokal dengan desain yang menarik dan informatif.