

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terkait

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak inspirasi serta rujukan dari beragam penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan latar belakang permasalahan yang diangkat. Dengan demikian, berbagai studi sebelumnya yang relevan dengan tema skripsi ini telah menjadi sumber referensi yang signifikan. Beberapa penelitian terkait dengan skripsi ini meliputi:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Metode Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Khofifah Wulandari dan Apriade Voutama (2023)	User Centered Design	Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)	Hasil penelitian didukung oleh analisis menggunakan metode Usability Testing, yang mencakup penghitungan nilai rata-rata SUS. Skor yang tercapai sangat tinggi dan masuk ke dalam kategori yang dapat diterima atau layak. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain yang telah disusun memenuhi kebutuhan pengguna.
2	Camelia Evionita Zen, Shofia Namira, dan	User centered Design	Rancang Ulang Design UI (User Interface) Company profile	PT. Sport Teknologi Indonesia perlu memiliki sebuah situs web profil perusahaan

	Tri Rahayu (2022)		berbasis Website menggunakan UCD (User Centered Design)	sebagai platform resmi untuk menyampaikan informasi penting kepada pengguna tentang bisnis perusahaan, termasuk visi, misi, dan layanan yang tersedia.
3	Nahdita Fitriani Hakim, Dihin Muriyatmoko, dan Anisa Dzulkarnain (2022)	User Centered Design	Analisis dan Perancangan UI/UX Website Royla La-Tansa Mart menggunakan Metode User Centered Design (UCD)	Penelitian menyimpulkan bahwa website Royla La-Tansa Mart telah mencapai tingkat kualitas yang memuaskan, dengan skor 81,8% untuk kemudahan pembelajaran, 79,5% untuk efisiensi, 82,6% untuk tingkat kemudahan diingat, 80,6% untuk minimnya kesalahan, dan 80,9% untuk kepuasan pengguna. Sebagai hasilnya, secara keseluruhan, nilai rata-ratanya mencapai 81,08%.
4	Muhammad Rifai dan Muhamad	User Centered Design	Implementasi metode User Centered Design	Sistem ini dievaluasi dan diuji menggunakan

	Akbar (2020)		(UCD) pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android	smartphone, serta survei dilakukan melalui aplikasi untuk memastikan bahwa sistem tersebut memenuhi kebutuhan pengguna..
--	--------------	--	----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.2 Rancangan

Menurut Deddy Ackbar Rianto, et al(2015: 296) dalam jurnal Ilmiah Media SISFO Vol.9 No.2 , perancangan dapat diartikan sebagai proses perencanaan dalam pembuatan suatu sistem. Proses ini melibatkan berbagai komponen yang berbeda, dengan tujuan akhir untuk menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya [7].

2.3 Booking Online

Menurut Sulaeman, et al (2020: 9), istilah "Booking" berasal dari bahasa Inggris, yakni "to reserve", yang menggambarkan sebuah kesepakatan untuk memesan produk, barang, atau jasa, namun belum mencapai tahap pembelian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "reservasi" atau "pemesanan" dijelaskan sebagai proses, penciptaan, atau metode memesan tempat, barang, dan lain sebagainya kepada individu lain. Sementara itu, "online" mengacu pada terhubung atau tersambung dengan internet. Oleh karena itu, "booking online" dapat diterjemahkan sebagai tindakan memesan produk atau jasa yang dilakukan melalui koneksi internet [8].

2.4 Stakeholder

Menurut Freeman (1984), menjelaskan bahwa teori stakeholder merujuk kepada sekelompok individu atau entitas yang diakui memiliki kapasitas untuk mempengaruhi jalannya operasi suatu perusahaan atau sebaliknya, terpengaruh oleh aktivitas dan keberadaan perusahaan tersebut[9].

Menurut beberapa riset, peran yang dominan dalam penelitian ini diterapkan oleh Pengelola dan Pengguna Gedung Bulutangkis di Kelurahan Merjosari. Bapak

Adam, sebagai pengelola gedung, memiliki keterlibatan langsung yang signifikan dalam konteks ini.

2.5 User Interface(UI)

Dalam penelitiannya, Muhyidin, et al (2020) menjelaskan bahwa User Interface (UI) merujuk pada bidang studi yang memperhatikan struktur desain grafis pada antarmuka situs web atau aplikasi. Fokus utama dalam UI adalah aspek visual dari tampilan situs web atau aplikasi. Tugas seorang desainer UI melibatkan pengaturan elemen-elemen seperti teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua komponen lain yang muncul dalam tampilan situs web atau aplikasi[10].

2.6 User Experience (UX)

Menurut ISO 9241-210 (2009), User Experience (UX) merupakan refleksi dari pandangan dan tanggapan pengguna terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. UX mencakup pengalaman pengguna terhadap kepuasan dan kenikmatan saat menggunakan atau berinteraksi dengan produk tersebut. Meskipun UX tidak sepenuhnya tergantung pada desainer, seorang desainer memiliki keterampilan untuk merancang produk yang dapat menciptakan pengalaman pengguna yang positif[11].

2.7 User Centered Design

User Centered Design adalah istilah yang menggambarkan proses desain dimana end-user akan mempengaruhi bagaimana desain terbentuk (McLoone et al.,2010). Metode User Centered Design menempatkan pengalaman dari pengguna sebagai acuan rancangan aplikasi yang dibuat. Apabila desain semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna maka semakin tinggi pula peluang aplikasi akan diterima oleh pasar [12].

2.7.1 Tahapan User Centered Design

Menurut ISO 13407:1999, ada empat tahapan dalam User Centered Design (UCD) yaitu :

- 1. Specify the context of use**

Tahap ini didesain untuk mengenali individu yang akan menggunakan sistem. Sebagai strategi penelitian, peneliti memutuskan untuk memanfaatkan observasi dan wawancara singkat dengan narasumber.

- 2. Specify user and organization requirements**

Fokus utama dari tahap ini adalah untuk mengenali kebutuhan atau persyaratan pengguna yang perlu dipenuhi agar sistem dapat dianggap berhasil.

3. Produce Design Solution

Pada tahap ini, prosedurnya mencakup langkah pembuatan prototipe awal antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna.

4. Evaluate Design Against User Requirements

Penggunaan metode Usability Testing dalam evaluasi desain penting untuk memverifikasi bahwa berbagai karakteristik dan persona pengguna telah diuji. Evaluasi akan diselesaikan setelah prototipe memenuhi kebutuhan serta preferensi pengguna.

2.7.2 Konsep User Centered Design

Pentingnya pengalaman pengguna dalam perancangan aplikasi menjadikan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama, yang mengakibatkan penyesuaian tujuan, konteks, dan kondisi produk. Prinsip-prinsip merancang antarmuka pengguna juga diperhatikan (Rahman, 2018) [13] :

1. User Familiarity

Desain perlu mempergunakan kata-kata atau istilah yang dikenal secara luas dan mudah dipahami oleh mayoritas pengguna.

2. Consistency

Pentingnya konsistensi dalam menggunakan istilah di seluruh sistem tidak bisa diremehkan karena itu dapat mencegah kebingungan bagi pengguna.

3. Minimal Surprise

Pengguna memiliki kemampuan untuk mengantisipasi hasil dari tindakan yang mereka lakukan berdasarkan perintah yang tersedia.

4. Recoverability

Terdapat dua bentuk dari kemampuan pemulihan atau Recoverability, yakni Konfirmasi Tindakan Penghapusan dan Tindakan Batalan.

5. User Guidance

Tujuan dari penyediaan panduan penggunaan sistem adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengoperasikan sistem.

2.7.3 Prinsip User Centered Design

Metode User Centered Design memiliki 4 prinsip antara lain (Widhiarso et al., 2017) [14] :

1. Fokus kepada pengguna

Kepentingan memperhatikan karakteristik pengguna end-user dalam perancangan mengimplikasikan bahwa keterlibatan aktif pengguna dalam tahap desain melalui wawancara dan survei sangat diperlukan.

2. Perancangan terintegrasi

Dalam proses perancangan, penting untuk memperhitungkan elemen-elemen seperti antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis, dan prosedur instalasi serta konfigurasi.

3. Pengujian pengguna

Fokus utama dalam proses perancangan adalah pengguna, oleh karena itu diperlukan pengamatan perilaku pengguna, evaluasi terhadap tanggapan yang diberikan oleh mereka, pemahaman mengenai solusi atas masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk melakukan modifikasi pada desain.

4. Perancangan interaktif

Hasil perancangan harus melalui beberapa tahapan validasi untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan pengguna

2.8 System Usability Scale (SUS)

SUS (System Usability Scale) sering digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur kegunaan sistem atau produk [15]. System Usability Scale diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 sebagai pendekatan yang praktis [16] [17]. System Usability Scale sering diterapkan untuk mengevaluasi kegunaan karena memiliki sejumlah kelebihan, yakni [17]:

A. Kemampuannya untuk dihitung secara sederhana dengan menghasilkan skor yang berkisar antara 0 hingga 100, sehingga lebih mudah dipahami.

B. Tidak memerlukan biaya tambahan dalam penggunaannya.

C. Meskipun menggunakan sampel yang relatif kecil, namun tetap terbukti valid dan dapat diandalkan.

Dalam proses evaluasi System Usability Scale, peserta diminta untuk memberikan tanggapan lengkap terhadap kesepuluh pernyataan. Jika ada alasan tertentu yang menghalangi peserta memberikan respons terhadap suatu item, mereka diminta untuk memilih nilai tengah dalam skala penilaian. Tahapan awal dalam evaluasi System Usability Scale adalah menetapkan nilai kontribusi untuk setiap pernyataan, yang berkisar antara 0 hingga 4 [18] [19].

2.9 Website

Dalam era teknologi yang terus berkembang, keberadaan infrastruktur jaringan menjadi krusial untuk memfasilitasi dan meningkatkan akses serta penyebaran informasi secara luas, memungkinkan siapa pun dengan koneksi internet untuk mengaksesnya dengan mudah dan cepat.

Menurut Jhonsen (dikutip dalam Rivai dan Purnama, 2014) menjelaskan bahwa sebuah website merupakan sekumpulan halaman web yang terhubung satu sama lain dengan berkas-berkas lainnya, mampu menampilkan berbagai jenis informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video yang dapat berinteraksi [20].

Menurut Arief (2011a:8), situs web adalah rangkaian halaman web yang tersedia di internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan mengetik alamatnya. Keberadaan teknologi World Wide Web (WWW) memungkinkan hal ini terjadi. Umumnya, halaman-halaman situs web terdiri dari dokumen yang dibuat dalam format Hyper Text Markup Language (HTML) dan dapat diakses menggunakan protokol HTTP. Sementara itu, protokol HTTPS digunakan untuk mengirimkan informasi dari server situs web agar dapat ditampilkan kepada pengguna melalui peramban web [21].

Berdasarkan uraian teori sebelumnya, penulis menarik kesimpulan bahwa situs web adalah sekelompok halaman yang menampilkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio, yang terhubung satu sama lain melalui jaringan halaman. Secara umum, situs web dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu situs web statis dan situs web dinamis.

2.10 Adobe Experience Design

Adobe Experience Design atau Adobe XD merupakan sebuah perangkat lunak berbasis web dan cloud yang didesain untuk merancang desain UI/UX dan membuat prototipe. Berdasarkan situs web resmi Adobe, Adobe XD sangat menekankan pentingnya pengalaman pengguna karena peran pengguna sangat vital dalam kesuksesan antarmuka. Menurut buku "Jumpstart Adobe Experience Design", Adobe XD dijelaskan sebagai solusi lengkap yang diperlukan oleh desainer.

