

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

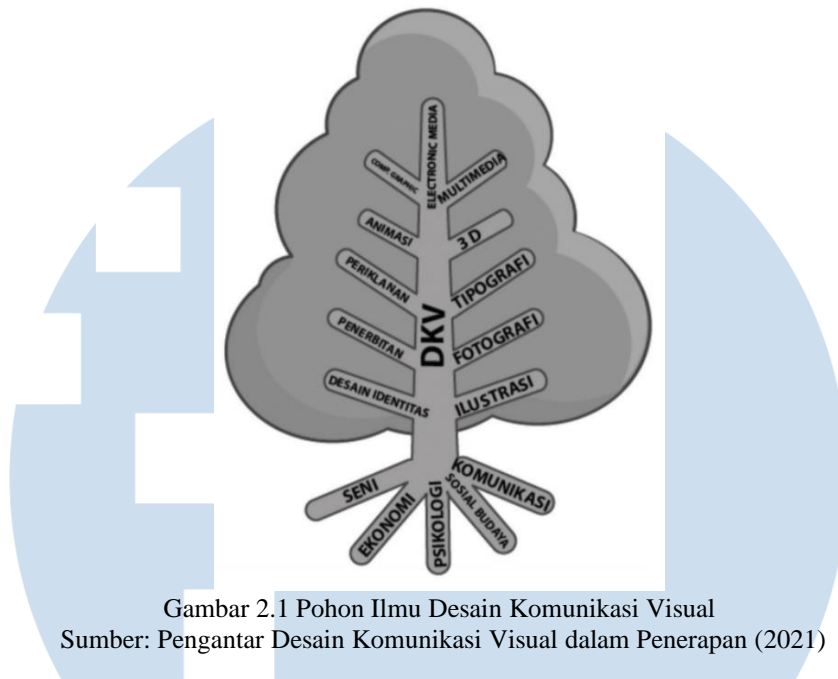
Menurut Putra W. Ricky dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam penerapan (2021) menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual bukan sekadar langkah teknis, ini adalah proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi guna menyampaikan ide dengan dampak maksimal. Dalam ranah ini, para desainer tidak hanya sekadar mengolah alat komunikasi, tetapi juga menjadi penafsir dan perantara yang efektif antara visi klien dan pemahaman audiens target. Dalam dunia desain, Desain Komunikasi Visual (DKV) memegang peranan yang krusial dalam menciptakan pengalaman visual yang memikat dan efektif. Konsep Desain Komunikasi Visual meliputi penggunaan elemen-elemen seperti warna, tipografi, komposisi, dan grafis untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik. Seiring dengan perkembangan teknologi, Desain Komunikasi Visual telah menjadi bagian integral dari perancangan aplikasi, termasuk dalam konteks meningkatkan produktivitas dewasa muda. Penggunaan Desain Komunikasi Visual dalam aplikasi tidak hanya berkaitan dengan estetika visual, tetapi juga dengan efektivitas komunikasi dan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Proses ini melibatkan manipulasi elemen-elemen kunci seperti gambar, teks, warna, dan layout untuk membentuk pesan yang persuasif dan memikat. Desainer tidak hanya bertanggung jawab pada aspek estetika, tetapi juga pada efisiensi dan efektivitas komunikasi, menjadikan setiap elemen visual berperan dalam menyampaikan pesan secara jelas dan memikat. Dengan menyelaraskan kreativitas dengan keahlian teknis, desain komunikasi visual menjadi sebuah seni yang menghadirkan makna dan membangun konektivitas yang mendalam antara

merek, klien, dan audiens. Desain dapat diibaratkan sebagai pohon, dengan akar utama sebagai ilmu Desain Komunikasi Visual yang mencakup aspek seni dan komunikasi. Sementara itu, ilmu pendukungnya melibatkan ilmu sosial, budaya, ekonomi, dan psikologi. Terdapat beragam cabang dalam ilmu Desain Komunikasi Visual, termasuk ilustrasi, fotografi, tipografi, dimensi tiga, multimedia, AVI/elektronik media, grafika komputer, animasi, periklanan, percetakan/penerbitan, desain identitas, dan lain sebagainya.

Salah satu aspek penting dalam DKV adalah teori warna. Teori warna membahas tentang interaksi antara warna-warna yang berbeda dan dampak psikologisnya pada pengguna. Menurut Hartanto (2021) pemilihan warna yang tepat dalam aplikasi dapat memengaruhi mood dan perilaku pengguna. Misalnya, penggunaan warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan profesionalisme, sementara warna merah dapat meningkatkan energi dan perhatian. Oleh karena itu, pemahaman tentang teori warna menjadi penting dalam merancang aplikasi yang efektif untuk meningkatkan produktivitas dewasa muda. Selain teori warna, tipografi juga merupakan elemen kunci dalam DKV. Tipografi melibatkan pemilihan jenis huruf dan tata letak teks yang sesuai untuk menciptakan pesan yang jelas dan mudah dibaca. Dalam konteks aplikasi, tipografi yang baik dapat meningkatkan keterbacaan dan pemahaman pesan, serta menciptakan identitas visual yang konsisten. Penggunaan tipografi yang tepat juga membantu dalam membangun antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selanjutnya, grafis dan visualisasi data juga merupakan bagian integral dari DKV dalam aplikasi. Grafis yang baik dapat memperkuat narasi dan memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang kompleks. Prinsip-prinsip DKV seperti kesederhanaan dan penekanan pada informasi yang penting sangatlah relevan dalam merancang grafis dan visualisasi data yang efektif. Dengan menggunakan grafis dan visualisasi data yang tepat, aplikasi dapat menjadi alat yang kuat dalam meningkatkan produktivitas dewasa muda dengan menyajikan informasi secara jelas dan menarik.



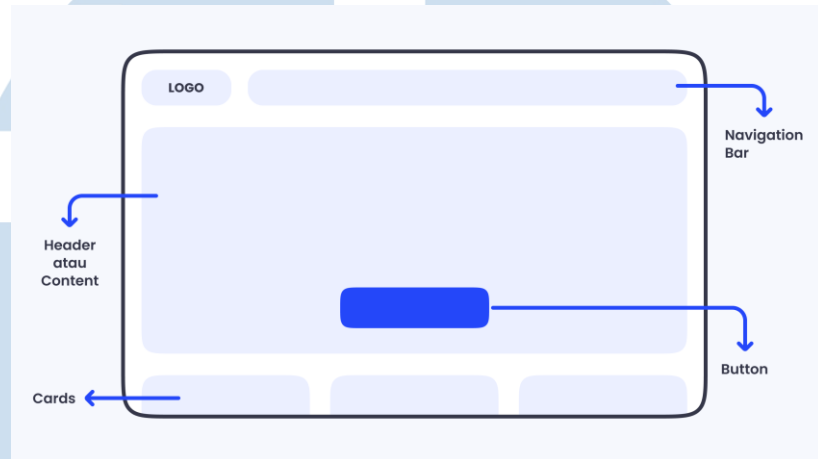
Gambar 2.1 Pohon Ilmu Desain Komunikasi Visual
 Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan (2021)

2.1.1 *Layout Design*

Layout design, atau desain tata letak, adalah aspek yang menilai struktur dan organisasi visual dari suatu produk atau sistem. Konsep ini mencakup pengaturan elemen-elemen antarmuka pengguna, seperti teks, gambar, dan kontrol, dalam cara yang memudahkan pengguna untuk menavigasi dan memahami informasi yang disajikan. Desain tata letak yang efektif membantu pengguna untuk fokus pada konten yang penting, mengurangi kebingungan, dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Berbagai faktor harus dipertimbangkan dalam desain tata letak, termasuk hierarki visual, ruang negatif, konsistensi, dan keseimbangan (Mamis, et al., 2023).

Penggunaan prinsip-prinsip desain seperti pemisahan kelompok, penataan secara grid, dan penekanan visual dapat membantu menciptakan tata letak yang jelas dan mudah dipahami. Evaluasi terus-menerus terhadap desain tata letak juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah yang mungkin mengganggu navigasi dan pemahaman. Dengan meningkatkan desain tata

letak, pengembang dapat menciptakan produk atau sistem yang lebih menarik, efektif, dan memuaskan bagi pengguna, meningkatkan tingkat kepuasan dan retensi pengguna secara keseluruhan.



Gambar 2.2 Layout Website
Sumber: BuildWithAngga (2024)

2.1.2 Warna

Warna adalah aspek penting dari desain antar yang memainkan peran besar dalam menciptakan atmosfer, menarik perhatian, dan menyampaikan pesan secara visual. Konsep ini mencakup penggunaan warna dalam elemen-elemen antarmuka pengguna, seperti latar belakang, teks, tombol, dan ikon, untuk menciptakan keseimbangan visual yang menyenangkan dan efektif. Menurut Yusa, et al., (2023) penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan, menyoroti informasi penting, dan mempengaruhi emosi pengguna. Berbagai prinsip dan teknik desain warna dapat diterapkan untuk mencapai efek yang diinginkan, termasuk kontras, harmoni, saturasi, dan nilai.

Pemahaman tentang psikologi warna juga penting, karena warna dapat memiliki konotasi yang berbeda-beda dalam budaya dan konteks tertentu. Evaluasi terus-menerus terhadap penggunaan warna dalam desain antarmuka pengguna juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah yang mungkin

mempengaruhi keterbacaan atau pemahaman. Dengan mengoptimalkan penggunaan warna, pengembang dapat menciptakan antarmuka pengguna yang menarik, mudah dipahami, dan memenuhi kebutuhan estetika dan fungsional pengguna.

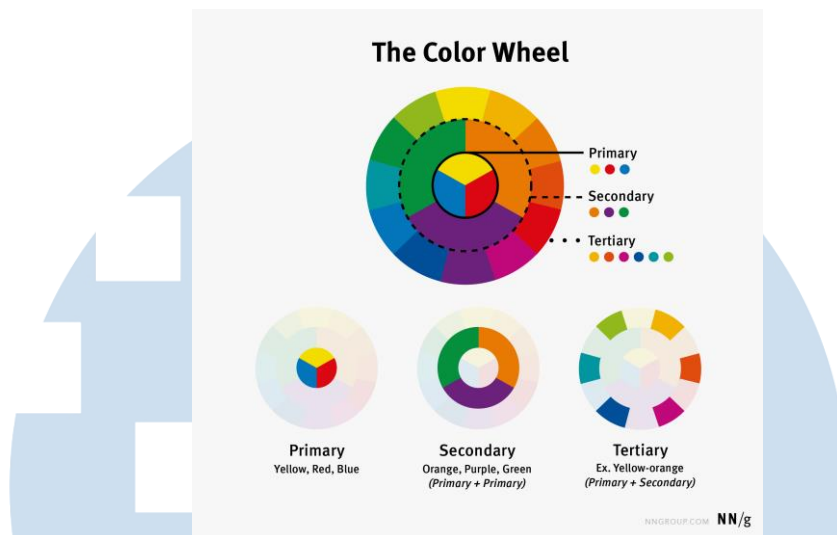


Gambar 2.3 Warna
Sumber: Inditech (2022)

Manusia memandang warna sebagai hasil dari perbedaan panjang gelombang cahaya yang ditangkap oleh mata. Sir Isaac Newton, pada tahun 1666, mengklasifikasikan warna menjadi tiga kelompok utama:

- Warna Primer: Merah, kuning, dan biru. Warna-warna ini tidak dapat dibuat dengan mencampurkan warna lain.
- Warna Sekunder: Oranye, ungu, dan hijau. Dihasilkan dengan mencampurkan dua warna primer. Contohnya, oranye didapatkan dari campuran merah dan kuning.
- Warna Tersier: Kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, dan seterusnya. Dibuat dengan mencampurkan warna primer dan sekunder.

Newton menyusun warna-warna ini dalam sebuah diagram berbentuk lingkaran yang dikenal sebagai roda warna. Roda warna ini membantu kita memvisualisasikan hubungan antar warna.



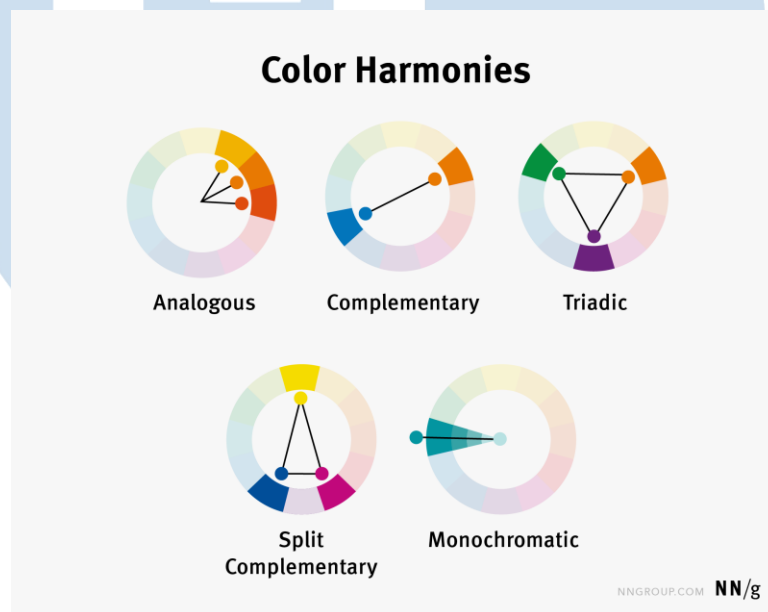
Gambar 2.4 Roda Warna
 Sumber: nngroup.com (2021)

Dalam dunia seni visual, terdapat berbagai teori yang berusaha menjelaskan kombinasi warna yang selaras, dikenal sebagai teori warna. Inti dari teori tersebut adalah harmoni warna: sekumpulan warna yang saling melengkapi dan menghasilkan estetika yang pleasing. Harmoni warna sebagai fondasi atau kerangka dasar dalam membangun palet warna. Beberapa contoh harmoni warna yang umum:

- Analog: Sekelompok warna yang terletak berdekatan pada roda warna. Harmoni ini menghasilkan kontras warna yang rendah dan memberikan kesan tenang dan damai.expand_more
- Komplementer: Warna-warna yang terletak berseberangan pada roda warna, menghasilkan kontras warna yang tinggi dan mencolok.expand_more Perpaduan ini dapat menciptakan kesan dramatis dan penuh energi.
- Split-komplementer: Memadukan satu warna dengan dua warna lain yang terletak di sisi kanan dan kiri warna komplementernya. Harmoni ini sedikit meredakan kontras yang kuat dari warna komplementer dasar, menghasilkan keseimbangan yang lebih nyaman.

- Triad: Tiga warna yang berjarak sama (120 derajat) pada roda warna. Perpaduan ini menghasilkan keseimbangan dan stabilitas visual.
- Monokromatik: Perpaduan berbagai corak dan tingkat saturasi dari satu warna tunggal. Harmonisasi ini memberikan kesan kesederhanaan, elegan, dan minimalis.

Memahami harmoni warna dapat membantu dalam memilih dan memadukan warna untuk menciptakan karya seni yang menarik dan estetik.



Gambar 2.5 Harmoni Warna
Sumber: nngroup.com (2021)

Memilih dan memadukan warna yang tepat untuk sebuah desain adalah kunci untuk menciptakan karya yang menarik dan estetik. Beberapa cara untuk menerapkan harmoni warna dalam palet desain Anda:

1. Aturan 60-30-10

Teknik ini membagi penggunaan warna menjadi tiga proporsi:

- 60% Warna Dominan: Gunakan warna ini untuk elemen utama desain, seperti latar belakang atau area yang ingin di tampilkan sebagai fokus utama.

- 30% Warna Sekunder: Gunakan warna ini untuk elemen pendukung, seperti teks, heading, atau elemen desain lain yang ingin di tonjolkan.
- 10% Warna Aksen: Gunakan warna ini untuk elemen yang ingin di soroti, seperti tombol CTA, ikon, atau elemen desain yang ingin menarik perhatian pengguna.

Proporsi ini membantu menciptakan keseimbangan visual dan mencegah desain menjadi terlalu ramai dan membingungkan. Biasanya, warna dominan dan sekunder dipilih dari warna yang lebih netral, sedangkan warna aksen digunakan untuk memberikan aksen dan menarik perhatian.

2. Terapkan dan Ulangi

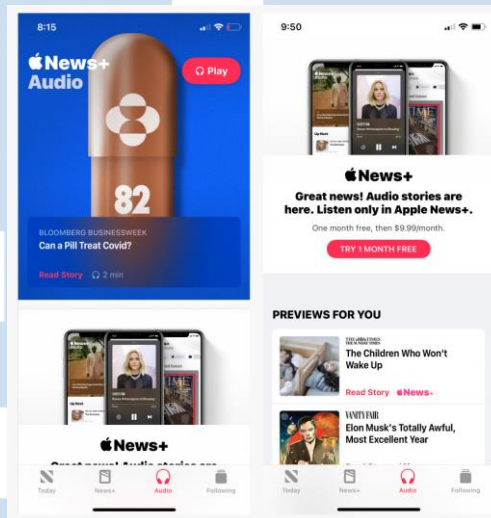
Setelah menerapkan aturan 60-30-10, luangkan waktu untuk menyempurnakan pilihan warna Anda. Pertimbangkan bagaimana warna tersebut meningkatkan estetika dan makna dari desain Anda. Pastikan prinsip-prinsip desain visual seperti hierarki visual dan keseimbangan terpenuhi dengan baik.

- Hierarki Visual
- Keseimbangan dan Kontras

3. Konsistensi

Gunakan warna secara konsisten di seluruh antarmuka. Jika menggunakan warna biru cerah untuk tombol CTA di satu halaman, warna yang sama harus digunakan untuk tombol CTA di halaman lain. Hal ini membantu pengguna memahami makna dan fungsi elemen desain dengan lebih mudah.

Kecuali memiliki alasan kuat untuk menyimpang dari penggunaan warna tersebut, konsistensi adalah kunci untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan koheren.



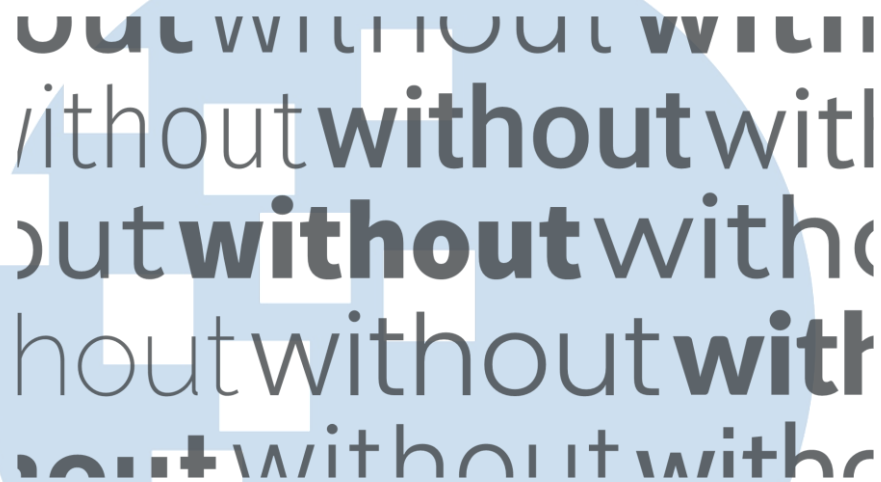
Gambar 2.6 Harmoni Warna
Sumber: nngroup.com (2021)

2.1.3 Font

Font, atau jenis huruf, adalah aspek yang mempengaruhi keterbacaan, estetika, dan kesan keseluruhan dari suatu produk atau sistem. Konsep ini mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran, tebal, dan gaya yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Menurut Mamis, et al., (2023) penggunaan *Font* yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan teks, menyoroti informasi penting, dan menciptakan konsistensi visual dalam seluruh antarmuka pengguna. Berbagai faktor harus dipertimbangkan dalam pemilihan *Font*, termasuk kejelasan, keluwesan, konsistensi, dan keterbacaan.

Evaluasi terus-menerus terhadap penggunaan *Font* dalam desain antarmuka pengguna juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah yang mungkin mempengaruhi keterbacaan atau kesan visual. Dengan mengoptimalkan pemilihan *Font*, pengembang dapat menciptakan antarmuka pengguna yang

menarik, mudah dipahami, dan memenuhi kebutuhan estetika dan fungsional pengguna.



without without without
without without without
without without without
without without without
without without without

Gambar 2.7 Font
Sumber: Google Fonts (2024)

2.2 Media Interaktif

Media interaktif adalah sebuah platform atau alat komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pertukaran informasi. Dalam literatur, media interaktif sering dijelaskan sebagai kombinasi antara media tradisional dan teknologi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan. Menurut Kaswar, et al., (2023), media interaktif memiliki tiga karakteristik utama: responsif, partisipatif, dan adaptif. Karakteristik responsif mengacu pada kemampuan media untuk merespons aksi pengguna dengan cepat dan sesuai. Sementara itu, karakteristik partisipatif menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam proses interaksi, baik melalui pemilihan, manipulasi, atau penyuntingan konten. Terakhir, karakteristik adaptif menyoroti kemampuan media untuk menyesuaikan konten atau pengalaman berdasarkan preferensi atau perilaku pengguna.

2.2.1 Website

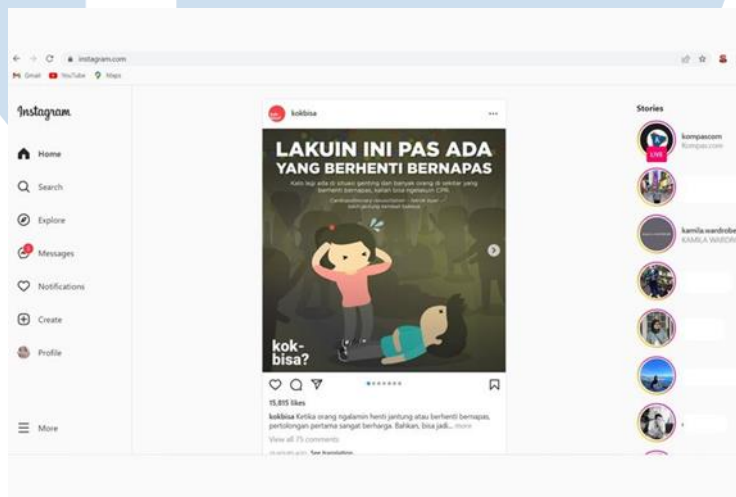
Menurut Jafnihirda, et al., (2023), website merupakan sebuah sistem informasi interaktif yang memungkinkan interaksi dua arah antara

pengguna dan konten yang disajikan. Konsep ini menekankan pentingnya interaksi pengguna dengan website sebagai sebuah proses dinamis yang memungkinkan penyampaian informasi yang lebih efektif dan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan. Dalam literatur, website sering dipandang sebagai sebuah saluran komunikasi yang memungkinkan organisasi atau individu untuk menyampaikan informasi, mempromosikan produk atau layanan, serta berinteraksi dengan pengguna atau audiens mereka. Dalam pengembangan website, terdapat berbagai prinsip dan konsep yang perlu dipertimbangkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu prinsip utama dalam desain website adalah keterbacaan dan kejelasan informasi. Menurut Edityastono, et al., (2023), pengguna cenderung meninggalkan sebuah website jika mereka tidak dapat menemukan informasi yang mereka cari dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, desain website harus memperhatikan tata letak yang jelas, navigasi yang intuitif, dan penggunaan teks yang mudah dipahami untuk memastikan keterbacaan informasi yang optimal.

Selain keterbacaan, prinsip aksesibilitas juga menjadi sangat penting dalam desain website. Aksesibilitas mengacu pada kemampuan website untuk diakses dan digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik. Menurut *World Wide Web Consortium* (W3C), sebuah website yang baik harus dirancang dengan memperhatikan panduan aksesibilitas yang ditetapkan, seperti *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG), untuk memastikan bahwa konten website dapat diakses dengan mudah oleh semua pengguna, termasuk mereka yang menggunakan teknologi bantu.

Selanjutnya, penggunaan teknologi dan fitur interaktif juga memainkan peran penting dalam pengembangan website. Website modern sering memanfaatkan teknologi seperti HTML5, CSS3, dan JavaScript untuk menciptakan pengalaman pengguna yang interaktif dan menarik (Mahendra, 2023). Fitur-fitur seperti animasi, efek transisi halaman, dan

formulir interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperkuat pesan yang disampaikan melalui website. Dalam konteks pengembangan website untuk meningkatkan produktivitas dewasa muda, pemahaman tentang prinsip-prinsip desain dan pengembangan website menjadi sangat penting. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, pengembang dapat merancang website yang tidak hanya informatif dan mudah digunakan, tetapi juga interaktif dan menarik bagi pengguna. Melalui penggunaan teknologi dan fitur interaktif yang tepat, website dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu dewasa muda dalam mencari informasi, membangun jejaring, dan meningkatkan produktivitas mereka di tempat kerja.



Gambar 2.8 Tampilan Website Instagram
Sumber: TeknoKompas.com (2022)

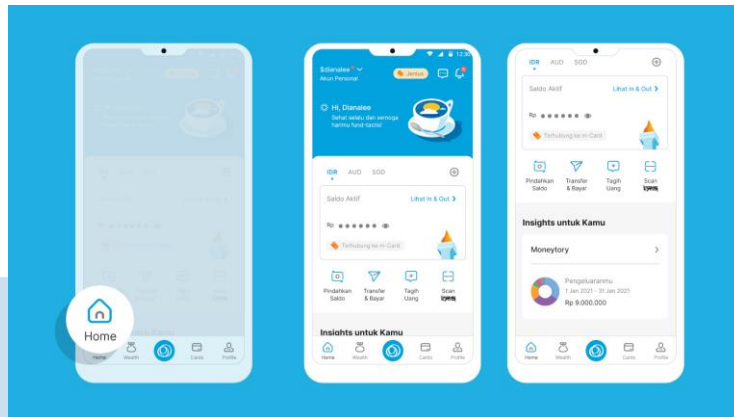
2.2.2 Aplikasi

Menurut Alifah, et al., (2023) aplikasi merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu pada perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau komputer. Dalam konteks pengembangan aplikasi untuk meningkatkan produktivitas dewasa muda, pemahaman tentang konsep dan prinsip-prinsip yang mendasari aplikasi menjadi sangat penting. Salah satu konsep utama dalam pengembangan aplikasi adalah pengalaman pengguna (*user experience/UX*) dan antarmuka pengguna (*user interface/UI*). Menurut Kivijärvi, dan Pärnänen (2023)

pengalaman pengguna yang baik melibatkan empat aspek utama: kegunaan (*usability*), keterpuasan (*satisfaction*), aksesibilitas (*accessibility*), dan kegembiraan (*delight*). Sedangkan antarmuka pengguna yang baik haruslah intuitif, efisien, dan menarik bagi pengguna. Dalam konteks aplikasi untuk dewasa muda, pengalaman pengguna yang baik dan antarmuka pengguna yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan produktivitas pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Menurut Dirgantara dan Andrian (2023) dalam era digital saat ini, pengguna seringkali menggunakan berbagai perangkat dan platform yang berbeda, seperti IOS, Android, dan web. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi lintas platform menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diakses dan digunakan oleh sebanyak mungkin pengguna. Pendekatan seperti pengembangan aplikasi berbasis web (web app) atau penggunaan kerangka kerja pengembangan lintas platform seperti *React Native* atau *Flutter* dapat membantu dalam mencapai tujuan ini. Selain itu, keamanan juga menjadi faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan aplikasi. Aplikasi sering kali mengakses dan menyimpan data sensitif pengguna, seperti informasi pribadi atau keuangan. Oleh karena itu, pengembang perlu memastikan bahwa aplikasi mereka memenuhi standar keamanan yang tinggi, seperti enkripsi data, otentikasi pengguna yang kuat, dan pembaruan sistem yang teratur untuk mengatasi kerentanan keamanan yang mungkin timbul.

Dalam konteks pengembangan aplikasi untuk meningkatkan produktivitas dewasa muda, aplikasi dapat dirancang untuk berbagai keperluan, mulai dari manajemen waktu dan tugas, hingga pelatihan dan pengembangan profesional. Melalui penggunaan aplikasi yang tepat, dewasa muda dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas mereka dalam menjalankan aktivitas kesehariannya, mengelola tugas, dan mengembangkan keterampilan baru.



Gambar 2.9 Tampilan Aplikasi Jenius
Sumber: Jenius (2021)

2.2.3 *Board Game*

Menurut Meidaluna dan Anggapuspa (2020) board game adalah permainan yang dimainkan di atas papan khusus yang biasanya terdiri dari kotak dan beberapa komponen lain seperti kartu, dadu, atau pion. Meskipun telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, board game tetap relevan dan populer di era digital saat ini, memperkuat ikatan sosial, memicu kreativitas, dan meningkatkan keterampilan kognitif pengguna. Board game memiliki sejarah yang kaya dan beragam di berbagai budaya di seluruh dunia. Contoh board game klasik seperti catur, Go, dan Mancala telah ada selama berabad-abad dan memiliki warisan budaya yang kaya. Di sisi lain, board game modern seringkali menawarkan tema yang beragam, mekanika permainan yang inovatif, dan pengalaman bermain yang mendalam, menciptakan variasi yang tak terbatas bagi para pemain.

Peran *board game* dalam pendidikan juga tidak dapat diabaikan. *Board game* sering digunakan dalam konteks pendidikan formal dan informal untuk mengajarkan berbagai konsep, mulai dari keterampilan matematika dan strategi hingga kerja tim dan keterampilan sosial. Melalui pengalaman bermain yang interaktif, pemain dapat belajar secara aktif, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan orang lain, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Menurut Bayeck (2020) *board game* juga memiliki potensi untuk memperkuat ikatan sosial

dan mempromosikan interaksi antarindividu. Saat bermain *board game*, pemain seringkali terlibat dalam percakapan, negosiasi, dan strategi bersama dengan sesama pemain, menciptakan kesempatan untuk membangun hubungan interpersonal yang kuat. *Board game* juga dapat menjadi sarana yang baik untuk merayakan acara sosial, memperkuat hubungan keluarga, atau mempererat ikatan antara kolega di tempat kerja.

Teknologi juga telah memainkan peran dalam evolusi *board game*. Meskipun *board game* tradisional masih populer, banyak *board game* yang sekarang tersedia dalam bentuk digital atau aplikasi *mobile*. Ini memungkinkan pemain untuk menikmati pengalaman bermain tanpa perlu memasang papan dan komponen fisiknya. Namun, banyak juga yang berpendapat bahwa pesona dari *board game* tradisional tetap tidak tergantikan, karena pengalaman fisik dan interaksi sosial yang unik yang mereka tawarkan.



Gambar 2.10 Board Game
Sumber: Youngontop.com (2023)

2.2.4 *Digital Storytelling*

Menurut Ramírez (2023) *digital storytelling* adalah proses menceritakan cerita menggunakan media digital, seperti audio, video, gambar, dan teks, untuk menyampaikan pesan secara efektif dan memikat.

Konsep ini menggabungkan unsur-unsur naratif tradisional dengan teknologi digital, menciptakan pengalaman yang imersif dan berdaya tarik bagi *audiens*. Salah satu aspek penting dari digital *storytelling* adalah penggunaan media digital untuk memperkaya cerita. Dalam konteks ini, teknologi multimedia seperti audio, video, dan animasi digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengguna. Contoh teknik digital *storytelling* meliputi penggunaan suara latar, efek visual yang menarik, dan interaktivitas yang memungkinkan *audiens* untuk terlibat dalam cerita. Selain itu, digital *storytelling* juga memungkinkan penyampaian cerita yang lebih inklusif dan partisipatif. Dengan adanya platform digital seperti blog, media sosial, dan situs berbagi video, siapa pun dapat menjadi narator dan menciptakan cerita mereka sendiri. Ini menciptakan kesempatan untuk suara yang beragam dan perspektif yang lebih luas dalam narasi digital.

Peran digital *storytelling* juga sangat penting dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Kim dan Li (2021) digital *storytelling* dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pemahaman konsep, mempromosikan refleksi pribadi, dan membangun keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dalam konteks pendidikan formal, guru dapat menggunakan digital *storytelling* untuk mengajarkan pelajaran dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Sedangkan dalam konteks pendidikan *non-formal*, digital *storytelling* dapat menjadi sarana untuk menggali cerita-cerita personal, memperluas wawasan, dan membangun keterampilan pemecahan masalah.

Teknologi juga memainkan peran penting dalam perkembangan digital *storytelling*. Inovasi seperti *platform cloud*, perangkat *mobile*, dan perangkat lunak kreatif telah membuka pintu bagi siapa pun untuk menciptakan dan berbagi cerita secara digital. Kemajuan dalam teknologi VR (*Virtual Reality*) dan AR (*Augmented Reality*) juga membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman *storytelling* yang lebih imersif dan interaktif. Dalam era digital yang terus berkembang, digital *storytelling*

terus menjadi alat yang relevan dan berdaya guna dalam menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman yang berarti. Dengan memahami konsep, teknik, dan peran *digital storytelling*, kita dapat menghargai potensi dan peluang yang ditawarkannya dalam berbagai konteks, mulai dari hiburan dan pendidikan hingga advokasi dan pemasaran. Bagi dewasa muda yang sedang dalam menjalankan aktivitas kesehariannya, pemahaman tentang *digital storytelling* juga dapat menjadi keunggulan dalam dalam mengembangkan skill di bidang komunikasi, pemasaran, atau kreatif lainnya.



Gambar 2.11 Digital Storytelling
Sumber: Banyuaksa.com (2017)

2.3 User Interface (UI)

Menurut Huda (2023) *User Interface* (UI) merupakan segala sesuatu yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sebuah sistem atau perangkat, seperti layar, tombol, ikon, serta elemen-elemen grafis dan interaktif lainnya. Desain UI memainkan peran krusial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan memuaskan. Salah satu aspek utama dari UI adalah kegunaan (*usability*). Kegunaan mengacu pada kemudahan penggunaan dan pemahaman antarmuka pengguna oleh pengguna. Desain UI yang baik harus mempertimbangkan semua aspek ini untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Selanjutnya, prinsip tata letak (*layout*) dan tampilan (*visual design*) juga sangat penting dalam desain UI. Tata letak yang baik membantu pengguna

untuk menavigasi antarmuka dengan mudah, sementara tampilan yang menarik dan konsisten meningkatkan daya tarik visual dan kesan keseluruhan dari sebuah aplikasi atau situs web. Prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, ritme, kontras, dan hierarki visual digunakan untuk menciptakan tata letak dan tampilan yang efektif.

Selain itu, interaktivitas (*interactivity*) juga merupakan aspek penting dari desain UI. Interaktivitas mengacu pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen antarmuka pengguna, seperti tombol, formulir, atau animasi. Menurut Rachman, et al., (2023) penggunaan interaktivitas yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan menyenangkan. Perkembangan dalam teknologi juga memainkan peran penting dalam evolusi desain UI. Misalnya, teknologi seperti layar sentuh (*touchscreen*), sensor gerak, dan pengenalan suara membuka peluang baru dalam desain antarmuka pengguna yang lebih interaktif dan responsif. Selain itu, platform seperti perangkat *mobile* dan IoT (*Internet of Things*) juga menuntut pendekatan desain yang berbeda dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Dalam konteks pengembangan aplikasi dan situs web, pemahaman yang mendalam tentang desain UI menjadi sangat penting. Dengan menerapkan prinsip-prinsip dan teknik desain UI yang tepat, pengembang dapat menciptakan antarmuka pengguna yang menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Desain UI yang baik juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperpanjang waktu penggunaan, dan meningkatkan retensi pengguna.



Gambar 2.12 User Interface (UI)
Sumber: AlgoStudio Community (2023)

2.3.1 *Usability*

Menurut Maulina (2023) *usability* merupakan seberapa mudah dan efisien pengguna dapat menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuan mereka dengan sukses. Konsep ini merupakan bagian integral dari desain antarmuka pengguna (UI) dan pengembangan produk, mempengaruhi keseluruhan pengalaman pengguna dari mulai interaksi pertama hingga selesai.



Gambar 2.13 Usability
Sumber: Clevertap (2022)

2.3.2 *Learnability*

Learnability merupakan seberapa cepat pengguna dapat mempelajari dan menguasai penggunaan suatu produk atau sistem baru. Konsep ini mencakup kemudahan dalam memahami tata letak antarmuka, ikon, teks, dan fungsi-fungsi yang ada dalam produk tersebut. *Learnability* memainkan peran krusial dalam pengalaman pengguna, karena pengguna sering kali tidak memiliki waktu atau kesabaran untuk mempelajari secara mendalam tentang suatu produk sebelum mereka dapat menggunakannya secara efektif. Oleh karena itu, desain yang intuitif dan mudah dipahami sangat penting untuk meningkatkan *learnability* sebuah produk.

Metode seperti penggunaan simbol-simbol universal, panduan langkah-demi-langkah yang jelas, dan umpan balik yang informatif dapat membantu pengguna dalam mempelajari penggunaan produk dengan cepat dan tanpa hambatan. Menurut Setiawan, et al., (2023) fitur-fitur seperti tutorial interaktif, video instruksional, dan demonstrasi langsung juga dapat meningkatkan *learnability* produk dengan menyediakan bantuan tambahan kepada pengguna selama periode pembelajaran mereka. Dengan meningkatkan *learnability*, pengembang dapat menciptakan produk yang lebih mudah diadopsi oleh pengguna baru dan meningkatkan tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna secara keseluruhan.

2.3.3 *Efficiency*

Menurut Komariah dan Lutfiyana (2023) *efficiency* adalah aspek yang menilai seberapa cepat dan mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka menggunakan suatu produk atau sistem. Konsep ini mencakup kemampuan pengguna untuk menavigasi antarmuka dengan cepat, melakukan tindakan-tindakan yang diperlukan dengan sedikit gangguan, dan menyelesaikan tujuan mereka dengan efisien. Efisiensi sangat penting dalam pengalaman pengguna karena dapat meningkatkan produktivitas pengguna dan mengurangi frustrasi yang mungkin muncul selama penggunaan produk.

Desain yang memperhatikan efisiensi sering kali melibatkan pengurangan jumlah langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, penyederhanaan tata letak antarmuka, dan penggunaan fitur-fitur seperti pintasan *keyboard* dan perintah berbasis teks. Selain itu, desain yang responsif dan interaktif juga dapat meningkatkan efisiensi dengan memungkinkan pengguna untuk bergerak dengan cepat dan lancar di dalam antarmuka. Evaluasi dan perbaikan terus-menerus terhadap performa produk juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan efisiensi, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah-masalah yang mungkin menghambat pengguna dalam

menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan efisien. Dengan meningkatkan efisiensi, pengembang dapat menciptakan produk yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga membantu pengguna untuk bekerja lebih cepat dan lebih efektif.

2.3.4 Memorability

Menurut Nursifa (2023) *memorability*, atau kemampuan untuk diingat, adalah aspek yang menilai seberapa mudah pengguna dapat mengingat cara menggunakan suatu produk atau sistem setelah beberapa waktu tidak menggunakannya. Konsep ini mencakup kemampuan pengguna untuk mengingat lokasi tombol, fungsi-fungsi kunci, dan alur kerja umum dari suatu aplikasi atau situs web. *Memorability* menjadi penting karena sering kali pengguna tidak menggunakan suatu produk secara teratur, dan kemampuan mereka untuk mengingat kembali cara menggunakan produk tersebut dapat mempengaruhi tingkat kepuasan dan keseluruhan pengalaman pengguna. Desain yang mudah diingat sering kali melibatkan penggunaan tata letak yang konsisten, simbol-simbol yang jelas dan intuitif, dan alur kerja yang terorganisir dengan baik.

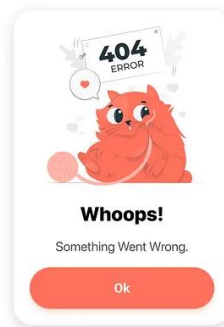
Selain itu, fitur-fitur seperti *bookmarking*, riwayat aktivitas, dan preferensi pengguna yang disimpan secara otomatis juga dapat membantu meningkatkan *memorability* dengan memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mengakses informasi yang diperlukan atau mengulangi tugas yang sering dilakukan tanpa harus mengandalkan pada ingatan mereka sendiri. Evaluasi terus-menerus terhadap pengalaman pengguna juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan *memorability*, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah-masalah yang mungkin membuat pengguna kesulitan dalam mengingat cara menggunakan produk. Dengan meningkatkan *memorability*, pengembang dapat menciptakan produk yang lebih mudah digunakan dan membantu pengguna untuk tetap produktif dan efisien meskipun mereka tidak menggunakan produk secara teratur.

2.3.5 *Errors*

Menurut Larasati (2020) errors, atau kesalahan, adalah aspek yang menilai seberapa sering dan seberapa parah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk atau sistem. Kesalahan dapat berupa kesalahan input data, tindakan yang tidak diinginkan, atau kesulitan dalam menavigasi antarmuka pengguna. Konsep ini mencakup juga kemampuan sistem untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi selama penggunaan. Kesalahan merupakan bagian normal dari penggunaan produk atau sistem, tetapi jumlah dan tingkat kesalahan yang tinggi dapat mengurangi kegunaan dan meningkatkan tingkat frustrasi pengguna. Desain yang meminimalkan kesalahan sering kali melibatkan penyediaan umpan balik yang jelas dan tepat waktu kepada pengguna, peringatan sebelum melakukan tindakan yang tidak dapat dibatalkan, dan penggunaan kontrol dan validasi yang kuat untuk menghindari kesalahan input data.

Selain itu, fitur-fitur seperti pemulihan dari kesalahan, pembatalan aksi, dan dukungan bantuan yang mudah diakses juga dapat membantu mengurangi dampak kesalahan dan meningkatkan kepuasan pengguna. Evaluasi dan perbaikan terus-menerus terhadap sistem juga merupakan langkah penting dalam mengurangi kesalahan, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah yang mungkin menjadi penyebab kesalahan. Dengan mengurangi kesalahan, pengembang dapat menciptakan produk yang lebih dapat diandalkan dan menyediakan pengalaman pengguna yang lebih mulus dan tanpa hambatan, meningkatkan tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna secara keseluruhan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.14 Errors
Sumber: Ecky Alimansyah (2021)

2.3.6 *Satisfaction*

Menurut Huda (2023) satisfaction, atau kepuasan pengguna, merupakan aspek yang menilai sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka dalam menggunakan suatu produk atau sistem. Konsep ini mencakup sejumlah faktor, termasuk tingkat kepercayaan, kebebasan dari kekecewaan, dan kesesuaian dengan harapan pengguna. Kepuasan pengguna menjadi penting karena dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap produk atau sistem, tingkat retensi pengguna, dan rekomendasi kepada orang lain. Desain yang mengutamakan kepuasan pengguna sering kali melibatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan preferensi pengguna, serta upaya untuk memenuhi atau melebihi harapan pengguna. Fitur-fitur seperti kustomisasi, umpan balik positif, dan penghargaan pengguna juga dapat membantu meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan pengalaman yang lebih personal dan memuaskan.

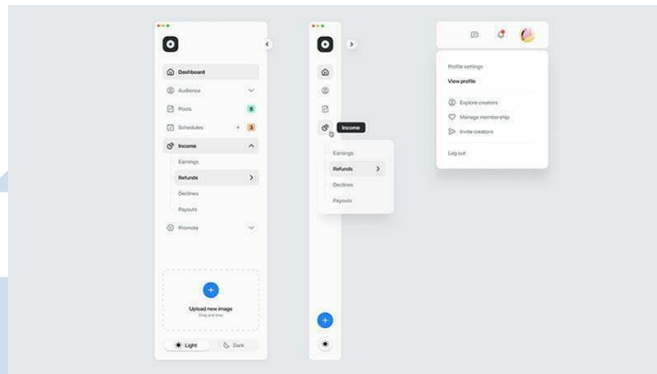
Evaluasi terus-menerus terhadap pengalaman pengguna juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan kepuasan, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah yang mungkin mengurangi kepuasan pengguna. Dengan meningkatkan kepuasan pengguna, pengembang dapat menciptakan produk atau sistem yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menyenangkan

dan memuaskan bagi pengguna, meningkatkan tingkat retensi dan loyalitas pengguna secara keseluruhan.

2.3.7 Application/Website Navigation

Menurut Almayda (2022) *navigation*, atau navigasi aplikasi/situs web, adalah aspek yang menilai seberapa mudah pengguna dapat menavigasi antarmuka pengguna suatu aplikasi atau situs web untuk mencapai tujuan mereka. Konsep ini mencakup kemudahan dalam menemukan informasi, berpindah antar halaman atau layar, dan melakukan tindakan-tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas pengguna. Navigasi yang efektif menjadi penting karena dapat mempengaruhi tingkat produktivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Desain yang memprioritaskan navigasi sering kali melibatkan penggunaan struktur yang terorganisir dengan baik, menu yang jelas dan mudah dimengerti, dan tautan yang mudah diidentifikasi. Fitur-fitur seperti pencarian yang kuat, navigasi kontekstual, dan navigasi bertingkat juga dapat membantu meningkatkan navigasi dengan memberikan pengguna dengan cara yang mudah dan intuitif untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Evaluasi terus-menerus terhadap navigasi juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna, karena memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah-masalah yang mungkin menghambat navigasi yang lancar.

Dengan meningkatkan navigasi, pengembang dapat menciptakan aplikasi atau situs web yang lebih mudah digunakan, membantu pengguna untuk menemukan informasi dengan cepat dan tanpa hambatan, meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengguna secara keseluruhan.



Gambar 2.15 Application/Website Navigation
Sumber: Lion and Mason (2021)

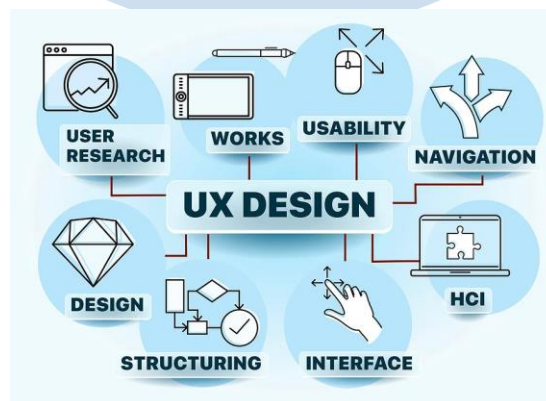
2.4 *User Experience (UX)*

Menurut Ardodi dan Pasaribu (2024) *User Experience (UX)* adalah pendekatan holistik yang melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan preferensi pengguna serta upaya untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan, efektif, dan bermakna bagi pengguna. Pentingnya UX dalam dunia desain tidak dapat dipungkiri, karena pengalaman pengguna yang baik dapat mempengaruhi keberhasilan produk atau sistem secara keseluruhan. Konsep UX mencakup sejumlah aspek, termasuk desain antarmuka pengguna (UI), kegunaan (*usability*), tata letak (*layout*), interaktivitas, dan emosi pengguna. Sebagai hasilnya, desain UX harus memperhatikan banyak faktor yang saling terkait dan saling memengaruhi.

Salah satu aspek kunci dari UX adalah penggunaan metode penelitian dan pengujian yang menyeluruh untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna. Ini dapat meliputi wawancara pengguna, pengamatan lapangan, survei, dan uji coba pengguna. Desainer dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang preferensi pengguna, kesulitan yang dihadapi, dan harapan mereka terhadap produk atau sistem tertentu. Selain itu, UX juga melibatkan proses iteratif dalam merancang dan mengembangkan produk atau sistem. Ini berarti menguji prototipe, menerima umpan balik dari pengguna, dan terus-menerus memperbaiki dan meningkatkan desain berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Pendekatan ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman yang optimal. Aspek lain dari UX adalah

fokus pada empati terhadap pengguna. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan merasakan pengalaman pengguna dari perspektif mereka, sehingga desain dapat dibuat dengan memperhatikan kebutuhan dan perasaan pengguna. Dengan memasukkan aspek emosi dalam desain, pengalaman pengguna dapat menjadi lebih bermakna dan memuaskan.

Selain itu, UX bukanlah tanggung jawab tunggal desainer UI, tetapi merupakan upaya kolaboratif yang melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk desain grafis, pengembangan perangkat lunak, dan manajemen produk. Komunikasi yang baik dan kolaborasi tim yang efektif diperlukan untuk mencapai tujuan UX yang diinginkan. Dengan memperhatikan konsep-konsep dan praktik-praktik yang terkait dengan UX, desainer dapat menciptakan produk atau sistem yang tidak hanya fungsional dan efisien, tetapi juga memenuhi kebutuhan, keinginan, dan preferensi pengguna dengan baik. Ini membantu memastikan bahwa produk akhir tidak hanya berhasil secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan dan bermakna bagi pengguna.



Gambar 2.16 User Experience (UX)
Sumber: Keene Systems (2022)

2.4.1 Prinsip *User Experience Design* (UX)

Prinsip *User Experience Design* (UX) merupakan pedoman dan panduan yang digunakan dalam merancang produk atau sistem dengan fokus pada pengalaman pengguna yang optimal. Prinsip-prinsip ini membantu desainer untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan preferensi pengguna serta untuk menciptakan pengalaman yang

memuaskan dan bermakna bagi mereka. Beberapa prinsip UX yang sering diterapkan meliputi:

a. Kesesuaian dengan Pengguna (*User-Centricity*)

Prinsip ini menekankan pentingnya memahami pengguna sebagai individu dan merancang produk atau sistem berdasarkan kebutuhan mereka. Menurut Yusa, et al., (2023) desainer harus mempertimbangkan karakteristik demografis, preferensi, dan tujuan pengguna dalam setiap tahap proses desain.

b. Sederhana dan Intuitif (*Simplicity and Intuitiveness*)

Desain harus sederhana dan mudah dipahami tanpa memerlukan penjelasan yang rumit. Antarmuka harus intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah menavigasinya tanpa bingung atau kehilangan.

c. Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi dalam desain antarmuka pengguna membantu pengguna untuk merasakan kesinambungan dalam pengalaman mereka. Ini meliputi konsistensi visual, fungsional, dan konseptual dalam seluruh produk atau sistem.

2.4.2 Mengembangkan Desain User Experience (UX)

Mengembangkan Desain User Experience (UX) melibatkan serangkaian langkah dan praktik yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan pengalaman pengguna yang optimal dalam sebuah produk atau sistem. Proses ini memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna serta kemampuan untuk menerjemahkan informasi tersebut menjadi desain yang efektif. Beberapa langkah dalam mengembangkan desain UX meliputi:

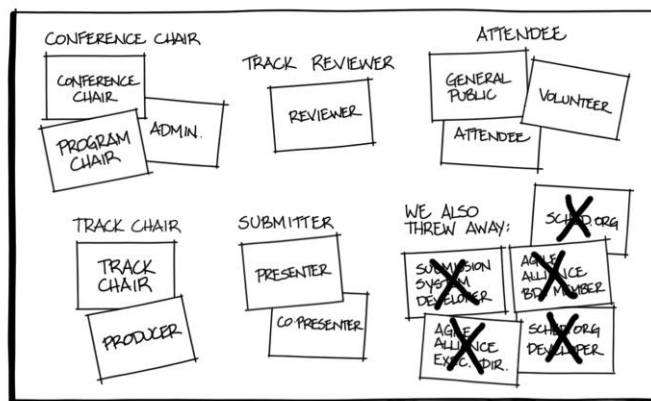
a. Penelitian Pengguna (*User Research*)

Langkah awal dalam pengembangan desain UX adalah melakukan penelitian pengguna yang komprehensif. Ini meliputi

wawancara, observasi, dan analisis data untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna.

b. *Pemodelan Pengguna (User Modeling)*

Setelah memahami pengguna, langkah berikutnya adalah memodelkan profil pengguna yang representatif. Ini membantu desainer untuk memahami siapa target pengguna mereka, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk atau sistem.



Gambar 2.17 User Modeling
Sumber: Inside Product (2017)

c. *Prototyping dan Pengujian: Prototyping*

Prototyping adalah langkah penting dalam mengembangkan desain UX, di mana desainer membuat model awal dari produk atau sistem untuk menguji konsep dan ide. Menurut Putri, et al., (2023) prototipe dapat berupa *wireframe*, *mockup*, atau *prototype* interaktif yang memungkinkan pengujian oleh pengguna.



Gambar 2.18 *Prototyping*
Sumber: Evertop (2021)

2.4.3 Proses Desain *User Experience* (UX)

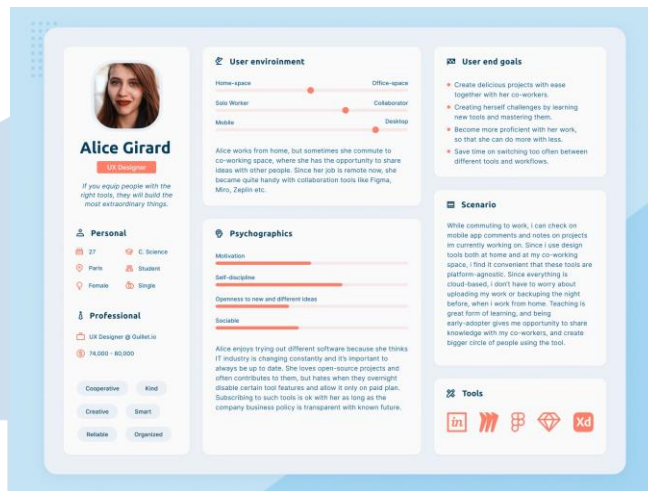
Menurut Hajizah (2024) Proses Desain *User Experience* (UX) adalah serangkaian langkah dan tahapan yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam sebuah produk atau sistem. Meskipun ada berbagai pendekatan dan metodologi dalam proses desain UX, beberapa langkah umum yang sering diterapkan meliputi:

a. Penetapan Tujuan (*Goal Setting*)

Langkah awal dalam proses desain UX adalah menetapkan tujuan yang jelas untuk pengalaman pengguna yang ingin dicapai. Ini melibatkan pemahaman tentang kebutuhan bisnis, tujuan produk, dan kebutuhan pengguna.

b. Penelitian dan Analisis (*Research and Analysis*)

Proses ini melibatkan penelitian pengguna, analisis kompetitor, dan evaluasi konteks penggunaan. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan masalah pengguna serta mendapatkan wawasan tentang tren dan praktik terbaik dalam industri.



Gambar 2.19 User Pesona
Sumber: Build with Angga (2022)

c. Perancangan Konsep (*Concept Design*)

Berdasarkan penelitian dan analisis, desainer mengembangkan konsep desain awal yang mencakup tata letak, navigasi, dan fungsionalitas utama. Ini sering kali dilakukan melalui *sketsa*, *wireframe*, atau *mockup*.



Gambar 2.20 Wireframe
Sumber: Product Plan (2024)

2.5 Gen Z

Generasi Z merujuk pada kelompok individu yang dilahirkan dalam rentang tahun 1995 hingga 2010. Oleh karena itu, dalam beberapa organisasi, kemungkinan besar terdapat kehadiran keempat generasi di satu tempat kerja, termasuk sebagian kecil generasi *baby boomer* yang mendekati masa pensiun, generasi X, generasi Y, dan sejumlah kecil anggota generasi Z. (Rachmawati, 2019).

Rentang usia manusia dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori yang mencerminkan tahapan perkembangan mereka. Salah satu pengelompokan tersebut adalah kelompok usia remaja, yang terbagi menjadi dua fase, yaitu remaja awal usia 12-16 tahun dan remaja akhir atau awal dewasa muda usia 17-25 tahun. Perbedaan generasi di lingkungan kerja memiliki potensi untuk menjadi hambatan yang dapat menimbulkan masalah dalam dinamika organisasi. Banyak insiden *miss communication* atau kesalahpahaman yang sering terjadi di lingkungan kerja, seperti pada contoh generasi milenial dan generasi Z yang cenderung lebih sering menggunakan ponsel pintar, bahkan dalam konteks pekerjaan. (Rachmawati, 2019).

2.6 Time Management

Menurut Zimmerman, et al., (2023) *Time Management* adalah kunci utama bagi individu untuk mencapai produktivitas yang maksimal dan mengelola tugas-tugas sehari-hari dengan efisien. Dalam dunia yang terus bergerak cepat ini, manajemen waktu menjadi semakin penting dalam menjaga keseimbangan antara kehidupan pribadi dan profesional. Berbagai teknik dan strategi telah dikembangkan untuk membantu individu mengatur waktu mereka dengan lebih baik, mulai dari membuat daftar tugas hingga menggunakan teknik Pomodoro. Disiplin dan pembentukan kebiasaan yang baik juga memainkan peran krusial dalam manajemen waktu yang efektif, memungkinkan individu untuk tetap fokus pada tujuan mereka dan menghindari prokrastinasi.

Selain itu, pengelolaan prioritas dan mengatasi prokrastinasi menjadi aspek penting dalam manajemen waktu, karena membantu individu untuk fokus pada tugas-tugas yang paling penting dan menyelesaikannya tepat waktu. Manajemen waktu yang efektif tidak hanya meningkatkan produktivitas, tetapi juga mengurangi stres dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Dengan memahami konsep dan menerapkan teknik-teknik manajemen waktu yang tepat, individu dapat mencapai tujuan-tujuan mereka dengan lebih efisien dan berhasil dalam semua aspek kehidupan mereka.

2.7 Produktivitas

Menurut Chaerudin, et al., (2020) produktivitas merupakan ukuran dari hasil atau output yang dihasilkan dalam waktu, upaya, dan sumber daya yang tersedia, terpengaruh oleh berbagai faktor. Aspek-aspek tersebut meliputi keterampilan individu, kondisi lingkungan kerja, teknologi, proses kerja, motivasi, kesejahteraan karyawan, dan budaya organisasi. Strategi-strategi tersebut termasuk pengaturan prioritas, manajemen waktu yang efektif, pembagian tugas, kolaborasi tim, penggunaan teknologi, otomatisasi proses, pelatihan karyawan, dan pembangunan budaya kerja yang mendukung produktivitas tinggi.

Pentingnya motivasi dalam meningkatkan produktivitas juga ditonjolkan, dengan insentif-insentif yang tepat dapat mendorong kinerja yang lebih baik. Dengan pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor tersebut dan penerapan strategi-strategi yang sesuai, individu atau organisasi dapat mencapai tingkat produktivitas yang lebih tinggi, dan mencapai tujuan mereka dengan lebih efektif. Tinjauan pustaka ini menjadi dasar penting bagi pengambil keputusan untuk mengembangkan strategi produktivitas yang efektif dan berkelanjutan.

