

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Aplikasi Mobile**

Menurut (Putra, dkk., 2023, h.1) dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Aplikasi Mobile” Aplikasi Mobile adalah salah satu jenis perangkat lunak, aplikasi mobile dapat didefinisikan aplikasi yang berjalan di perangkat Smartphone dan Tablet. Aplikasi mobile memiliki fungsi untuk menyediakan kebutuhan para pengguna, seperti layanan sehari-hari. Aplikasi mobile secara umum dapat diartikan sebagai perangkat software individual kecil yang memiliki kapasitas terbatas. Setiap aplikasi mobile menyediakan fungsionalitas yang cukup terbatas, sebagai contoh seperti game, kalkulator dan web online.(h. 1).

##### **2.1.1 Kategori aplikasi mobile**

Setiap aplikasi Mobile memiliki kategori yang dibagi menjadi 3 tipe kategori, hal ini meliputi implementasi dan output dari Aplikasi tersebut. Aplikasi dibagi menjadi tiga kategori umum yaitu Aplikasi Native, Aplikasi web, dan yang terakhir adalah aplikasi hybrid. Berikut merupakan penjelasan mengenai ketiga kategori tersebut.(h. 1).

##### **1. Aplikasi Native**

Aplikasi Mobile native dapat dikategorikan dengan sejenis aplikasi yang dikembangkan untuk jenis platform tertentu, seperti IOS atau Android. Aplikasi sejenis native biasanya dibuat dengan bahasa Coding khusus. Untuk membuat aplikasi berkategori Native, Bahasa Coding yang digunakan harus mendapatkan akses dari platform perangkat yang sedang dikembangkan (h. 5).



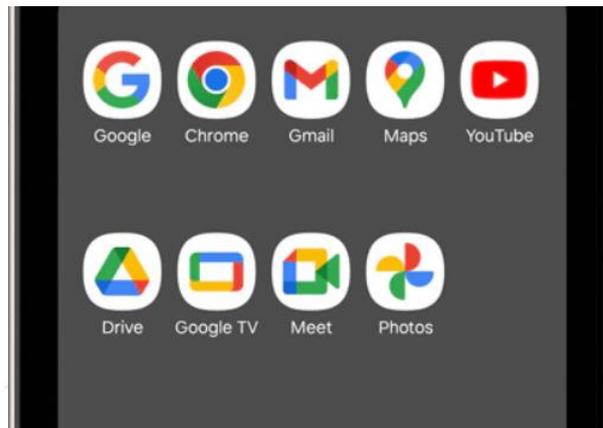
Gambar 2.1 Contoh Aplikasi *Native*

Sumber : <https://www.idownloadblog.com>

## 2. Aplikasi Web

Aplikasi web masuk kedalam kategori dimana aplikasi tersebut dapat berjalan sesuai dengan keinginan aplikasi seluler native dan memiliki fungsi sesuai dengan perangkat seluler. Namun perlu diperhatikan karena ada perbedaan antara aplikasi native dengan aplikasi web.

Untuk pemula aplikasi web biasanya menggunakan browser untuk menjalankannya, dan umumnya aplikasi web dibuat ditulis dalam CSS, HTML5, dan JavaScript. Aplikasi web umumnya dirancang untuk mengarahkan pengguna ke link URL dan kemudian memberikan pilihan terhadap pengguna untuk menginstal aplikasi tersebut (h. 6).



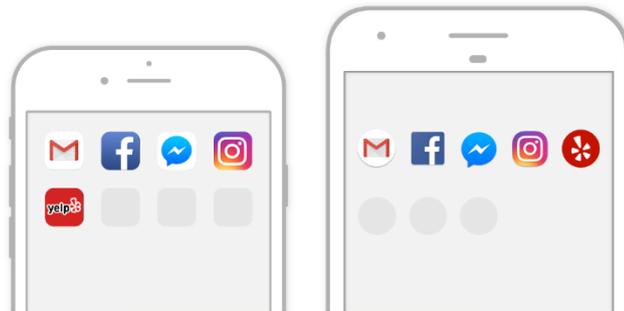
Gambar 2.2 Aplikasi Web

Sumber : <https://www.samsung.com/us/support/answer/ANS10002548/>

### 3. Aplikasi hybrid

Dan terakhir adalah Aplikasi hybrid, kategori ini menggabungkan keunggulan dari web dan aplikasi native. Aplikasi Hybrid dibuat menggunakan HTML, CSS, dan Javascript. salah satu keunggulan hybrid, kategori ini masih dapat menggunakan fitur perangkat lain seperti menangkap GPS, getaran, dll. Aplikasi hybrid dapat dikatakan aplikasi web yang sangat mirip dengan aplikasi native.

Kategori ini memungkinkan untuk memiliki simbol pada aplikasi layar beranda, desain yang responsif, dan memiliki kinerja yang cepat, selain itu Aplikasi Hybrid dikatakan memiliki opsi untuk berfungsi tanpa adanya koneksi. Dalam pembuatan hybrid sangat jauh lebih cepat dan praktis dibandingkan aplikasi native. Namun harus ditekankan bahwa fungsi dari aplikasi mobile dengan jenis tersebut tidak jauh berbeda dengan aplikasi native (h. 7).



Gambar 2.3 Aplikasi *Hybrid*

Sumber : <https://medium.com/@aoniwang>

### **2.1.2 Manfaat dan keunggulan dari Aplikasi Mobile**

Pada awalnya Aplikasi seluler dirancang untuk sarana dalam menyampaikan informasi sehari-hari. Dikarenakan banyaknya penggunaan mobile apps, tentu saja fungsi, fitur dan manfaat yang dapat dinikmati pun beragam jenisnya. Berikut merupakan beberapa keuntungan ketika menggunakan aplikasi mobile secara umum (h. 9) :

#### **1. Sebagai sarana penyebaran informasi**

Penyebaran informasi melalui aplikasi Mobile sangat penting untuk dikembangkan sebagai sarana media informasi, meliputi informasi sekitar maupun di seluruh dunia. Biasanya ketika merancang aplikasi mobile bersarana media informasi sangat cocok perancangan dengan berbasis website (h. 9).

#### **2. Membangun brand perusahaan**

Biasanya pengguna yang baru memulai sebuah perusahaan, dapat memulai dengan mengembangkan brand tersebut melalui sebuah aplikasi mobile. Saat ini sudah banyak perusahaan yang melayani pelanggan mereka melalui mobile apps dan tidak hanya melayani pelanggan secara langsung. sebagai contohnya aplikasi yang termasuk kategori ini ini adalah aplikasi supermarket, perbankan dan lainnya (h. 10).

### **3. Dapat mempermudah pekerjaan manusia**

Aplikasi Mobile saat ini memberikan fitur yang sangat bermanfaat dalam membantu pekerjaan manusia menjadi lebih efektif, Saat ini aplikasi sudah banyak dan memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda beda. seperti mencatat, resep, aplikasi, menjual merchandise (h. 10).

### **4. Membangun komunikasi jarak jauh**

Salah satu perkembangan aplikasi mobile dan manfaat yang dapat kita temukan adalah menjalin komunikasi sesama baik dari jarak yang jauh maupun jarak dekat. Sudah banyak aplikasi sosial media yang memiliki fitur dan tema tersebut, sebagai contoh Facebook, Twitter, Instagram dan Whatsapp. Aplikasi tersebut memberikan benefit seperti menghubungkan satu orang dengan yang lainnya melewati komunikasi online (h. 10).

### **5. Meningkatkan proses bisnis**

Bekerja sudah menjadi hal yang umum untuk dilakukan di lingkungan sosial saat ini. Aplikasi mobile dapat menjadi solusi dan manfaat dalam mengembangkan proses bisnis yang sedang dijalani. Sebagai contoh aplikasi *WhatsApp*, Dan *Telegram* menjadi opsi yang sering kali digunakan oleh para pekerja, dalam menunjang pekerjaan untuk berkomunikasi. Selain itu ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi *Mobile*. berikut merupakan 3 keuntungan dari aplikasi *Mobile* (h. 10) :

- a. Tampilan User interface yang menarik. Biasanya tampilan UI disesuaikan dengan tema aplikasi yang sedang rancang, mulai dari tata letak, tema, dan ikon dibuat semenarik mungkin agar pengguna dapat menggunakannya dengan nyaman (h. 11)
- b. Sudah banyak aplikasi yang dikembangkan tanpa harus menggunakan akses internet. Pengguna dapat menggunakan

aplikasi tersebut secara Offline salah satunya adalah aplikasi game (h. 11)

- c. Aplikasi Mobile dapat digunakan kapan saja tanpa adanya batas waktu. Pengguna dapat mengakses aplikasi tersebut selama 24 dengan lancar melalui perangkat mobile yang sedang digunakan (h. 11)

## **2.2 UI dan UX**

UI (User Interface) dan UX (User Experience) sangat penting dalam merancang media interaktif digital, Hal ini dikarenakan keduanya saling mempengaruhi. UI adalah tampilan yang akan dilihat oleh pengguna, sementara itu UX adalah bagian dari interaksi serta pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem. UI dan UX membentuk kesan pertama yang sangat penting ketika pengguna menggunakan sebuah platform. Ketika merancang UI dan UX ada beberapa komponen yang harus diperhatikan sebagai berikut

### ***2.2.1 User Interface***

User Interface (UI) adalah antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau sistem komputer. UI mencakup desain visual dan interaksi pengguna. Dalam buku yang berjudul “Designing User Interfaces” dijelaskan bahwa User interfaces merupakan visualisasi dari sebuah produk media digital, seperti aplikasi dan website.

User interface merupakan salah satu tahap yang dirancang oleh desainer untuk membuat tampilan media digital agar membantu pengguna (User) dalam mendapatkan solusi yang mereka inginkan Malewicz (2020). Beberapa elemen user interface yang penulis gunakan dalam perancangan solusi desain adalah:

#### ***2.2.1.1 Colors***

Ketika mendesain sebuah aplikasi ataupun website, memilih warna palette yang tepat merupakan salah satu hal yang krusial dan esensial. Hal ini dikarenakan warna merupakan salah satu faktor yang

mempengaruhi style dan mood dari sebuah desain. Selain itu warna juga memiliki ikatan yang kuat dengan emosi pengguna (*User*), Jadi desainer tidak boleh memilih warna hanya berdasarkan estetika saja (h. 95).



Gambar 2.4 Colors

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 2.2.1.2 Grid

Menurut Malewicz, (2020) dalam bukunya yang berjudul “Designing User Interfaces” *Grid* adalah struktur garis yang dapat membantu desainer dalam menata tata letak elemen - elemen yang diperlukan agar tetap menjaga konsistensi layout. Dalam proses mendesain, *Grid* sangatlah penting hal ini dikarenakan grid dapat mempermudah desainer dalam pembuatan layout yang konsisten (h. 56).



Gambar 2.5 Grid

Sumber : <https://www.ramotion.com/blog/website-grid-design/>

### 2.2.1.3 Buttons

Buttons adalah salah satu elemen interaktif yang menghasilkan tindakan aksi yang sesuai dengan deskripsi di dalamnya. Sebagai contoh

desainer dapat membuat Buttons bertuliskan “Simpan”. Maka saat di klik, kemungkinan besar *Buttons* tersebut akan melakukan tindakan “Menyimpan” sesuatu. *Buttons* juga menjadi salah satu elemen interaktif yang sangat penting dalam sebuah produk digital. Dalam merancang bentuk button, desain paling aman adalah bentuk persegi atau persegi dengan ujung tumpul, Hal ini dikarenakan pengguna cenderung lebih mengenal bentuk tersebut dibandingkan bentuk lain. Ada beberapa aturan yang perlu diperhatikan ketika mendesain *Buttons* :

### 1. *Familiar Shape*

Bentuk Button sudah bisa diasosiasikan dengan sebuah tindakan, semakin mirip bentuk *Button* maka semakin baik bentuk tersebut karena dapat dikenali dengan mudah oleh pengguna. Hal tersebut menjadi Salah satu alasan mengapa bentuk Button berbentuk persegi panjang, karena menjadi pilihan yang paling aman untuk sebuah bentuk *Button* (h.181).

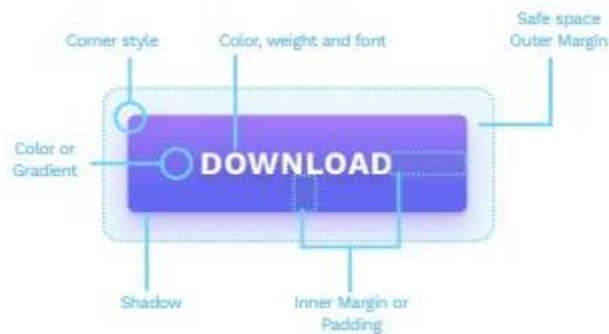


Gambar 2.6 Bentuk Buttons Yang Baik

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 2. *Building a button*

Saat mendesain bentuk *Buttons*, semua elemen harus dipilih dengan sebaik mungkin, hal ini bertujuan agar dapat digunakan oleh media digital (aplikasi, website) sebagai salah satu elemen dasar dan menyatu dengan baik dalam *Layout* (h. 182).



Gambar 2.7 Membuat Tombol

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 3. *Alignment*

*Buttons* yang tidak selaras dengan baik dan memiliki jarak yang tidak merata, dapat menjadi salah satu masalah ketika menempatkan *Buttons* di area *Layout*. Harus diperhatikan kembali apakah *Buttons* tersebut sudah terpusat secara merata baik dari sisi Horizontal maupun vertical (h. 183).



Gambar 2.8 Alignment Button

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 4. *Button size*

*Button* harus tetap diperhatikan di media digital manapun baik dari Web atau mobile, harus tetap memiliki ukuran minimum yang sudah ditetapkan. Saat *Button* terlalu kecil maka dapat menyebabkan pengguna kesulitan dan frustrasi untuk mengklik *Button* tersebut. Salah satu cara

terbaik membuat ukuran semua elemen interaktif adalah dengan ukuran 44 x 44 poin (h. 184).



Gambar 2.9 Ukuran Tombol

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

## 5. *Button size*

Terdapat beberapa jenis Button yang berbeda tergantung dengan pemakaian dan tujuan desainer dalam merancang Button tersebut. Berikut merupakan beberapa jenis Buttons yang perlu diperhatikan (h. 189):



Gambar 2.10 Jenis Tombol

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### a. *Call to action buttons*

CTA adalah salah satu elemen yang sangat penting, Hal ini dikarenakan elemen tersebut berkaitan erat dengan penjualan seperti “Download”, “Buy here”, “Login“, “Sign up”. Button yang menggunakan elemen CTA harus menonjol agar dapat terlihat oleh pengguna, salah satu cara agar lebih menonjol dibandingkan button lain adalah dengan cara memiliki warna dan gaya yang unik (h. 189).



Gambar 2.11 *Call To Action Button*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**b. *The primary buttons***

Jenis *Primary buttons* sering kali digunakan dalam berbagai interaksi positif seperti “*Ok*”, “*Save*”, atau “*Download*”. *Primary buttons* Sering kali dikaitkan dengan CTA karena memiliki fungsi yang hampir sama, namun yang membedakan dari kedua *Buttons* tersebut adalah *primary button* boleh digunakan lebih dari sekali pada satu halaman, sementara *Call to Action button* hanya diperbolehkan untuk digunakan sekali saja (h. 189)



Gambar 2.12 *The Primary Button*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**c. *Teritary buttons***

Jenis *Button* ini sangat cocok digunakan dalam berbagai interaksi negatif contohnya seperti “*Cancel*” atau “*revert*”. Selain itu Tertiary buttons sangat berkaitan dengan *button* berwarna merah, namun tidak semua penggunaan jenis *button* ini berwarna merah, dalam beberapa kasus *Button* ini dapat berwarna abu - abu yang seringkali dikaitkan dengan interaksi men-non aktifkan (h. 190).

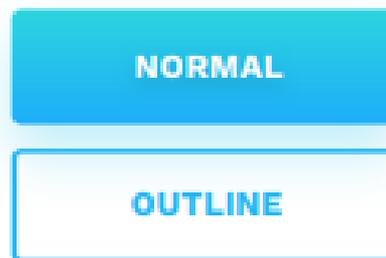


Gambar 2.13 *Tertiary Button*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

#### d. *Corner radius*

Jenis Button yang terakhir adalah Corner radius button, Jenis ini memiliki beberapa variasi seperti, Ketumpulan dan kelancipan ujung yang berbeda. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, jika menggabungkan beberapa corner radius yang berbeda dalam satu Layout dapat menyebabkan masalah konsistensi. Kecuali jika hal tersebut dilakukan dengan sengaja dan memiliki tujuan tersendiri dalam desainnya (h. 192).



Gambar 2.14 *Corner Radius Button*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

#### **2.2.1.4 Illustrations**

Menggunakan ilustrasi pada desain user interface merupakan salah satu cara lain untuk membuat tampilan layout menjadi lebih menarik. Selain itu Ilustrasi dapat menambahkan emosi pada konten dan membuat seluruh elemen terlihat lebih Friendly. Ilustrasi dapat membuat pengguna lebih mengingat dan membangun hubungan emosional dengan konten yang sudah disediakan (h. 324).



Gambar 2.15 Ilustrasi

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 1. ***Style Consistency***

Bentuk Button sudah bisa diasosiasikan dengan sebuah tindakan, semakin mirip bentuk Button maka semakin baik bentuk tersebut karena dapat dikenali dengan mudah oleh pengguna. Hal tersebut menjadi Salah satu alasan mengapa bentuk Button berbentuk persegi panjang, karena menjadi pilihan yang paling aman untuk sebuah bentuk *Button* (h. 326)

#### ***2.2.1.5 Typography***

Menurut (Malewicz, 2020) pada bukunya yang berjudul “*Designing User Interfaces*” Tipografi yang paling cocok dan tetap untuk digunakan dalam mendesain *User Interfaces* adalah Font berjenis *Sans-serif* , Hal ini dikarenakan bentuk dari font tersebut dapat dikatangkan sederhana dan kualitas nya tidak akan menurun meski ditempatkan kedalam resolusi rendah (h. 140).



Gambar 2.16 *Sans - Serif*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 2.2.1.6 Icon

Icon seringkali dikaitkan dengan sebuah aplikasi ataupun website, Ikon sendiri memiliki fungsi dalam membantu pengguna untuk memahami fungsi dan fitur aplikasi secara intuitif tanpa harus membaca teks, membuat arah navigasi aplikasi menjadi lebih mudah dan cepat. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika mendesain icon pada aplikasi yaitu, seberapa besar *icon*, konteks penempatan *icon*, dan *style icon*.

#### 1. *Icon style*

Dalam bukunya yang berjudul “*Designing User Interfaces*” Malewicz (2020) mengatakan bahwa Ketika membuat *icon* dalam sebuah aplikasi, sangatlah penting untuk memperhatikan gaya desain, *icon* yang dibuat harus konsisten dengan gaya yang dipilih. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor utama seperti (h.168):

##### a) *Level of detail*

Ikon terbaik biasanya dibuat dengan gaya yang sederhana, namun desainer dapat membuat ikon dengan lebih realistis dan detail apabila hal ini diperlukan (h.172).



Gambar 2.17 *Level Of Detail*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

##### b) *Fill vs Outline*

Ikon dapat berbentuk penuh, *fill color*, atau bisa saja berbentuk garis *outline* dengan lebar, panjang garis tertentu, *icon* juga dapat ditambahkan dengan fitur *shadow* atau warna (h. 172).



Gambar 2.18 *Fill Vs Outline*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

c) **Roundness**

*Edges* dan *corner* dapat berbentuk lurus dan tajam atau berbentuk bulat, Sudut yang tajam biasanya cocok untuk digunakan dalam produk yang serius, sedangkan sudut yang berbentuk bulat biasanya cocok dalam produk desain yang lebih *friendly* terhadap pengguna (h. 172).



Gambar 2.19 *Roundness*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

2. **Consistency**

Menjaga konsistensi ikon dalam produk desain sangatlah penting, apabila ikon memiliki *style* yang berbeda - beda dapat menciptakan tampilan yang kacau dan kurang jelas. Berikut merupakan tahapan konsistensi yang perlu diperhatikan saat mendesain sebuah ikon (h. 173).

a) **Roundness**

Ketika merancang ikon, semua ikon harus memiliki tepi dan sudut yang sama. Usahakan untuk tidak mencampur ikon yang memiliki sudut dan tajam (h. 173).



Gambar 2.20 *Roundness Icon*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**b) *Fill***

Hindari ikon yang berbentuk *outline* dengan ikon yang terisi penuh, hal ini dapat menciptakan tampilan ikon berantakan. Kecuali jika desainer memang sengaja menciptakan ikon dengan fitur status (aktif dengan non aktif) (h. 173).



Gambar 2.21 *Fill Icon*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**c) *Level of detail***

Ketika sedang membuat ikon, perlu memperhatikan detail dari ikon tersebut. Contohnya semakin kecil ikon nya, maka semakin sedikit detailnya hal ini disebabkan kerumitan garis dapat menyebabkan blur (Kabur) dan membuat ikon semakin sulit untuk dipahami. Sementara membuat ikon yang lebih besar akan memerlukan detail yang lebih banyak. Namun perlu diingat semakin detail ikon tersebut maka semakin lama juga waktu yang diperlukan untuk membuatnya (h. 173).



Gambar 2.22 *Level Of Detail*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

#### d) *Weight*

Ketika membuat ikon, perlu diperhatikan untuk selalu menggunakan ketebalan garis yang sama. Hal ini dilakukan agar visual ikon memiliki berat visual yang sama, karena semakin tebal *Outline* sebuah ikon maka semakin besar juga berat visual yang diberikan oleh ikon tersebut (h. 174).



Gambar 2.23 *Weight*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

#### e) *Friendly vs Serious*

Ikon dapat terasa *friendly* atau professional tergantung bagaimana desainer membuat ikon tersebut. Ikon yang memberikan kesan *friendly* cenderung memiliki ujung yang berbentuk bulat dan memiliki ketebalan outline yang lebih besar. Sementara Ikon yang memberikan kesan serius

cenderung memiliki bentuk ujung yang lebih lancip dan lebih minimalis (h. 174)



Gambar 2.24 *Friendly Vs Serious*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### 3. *Legibility*

Menguji berbagai ukuran ikon dengan style yang berbeda merupakan salah satu hal yang perlu dilakukan. Hal ini dilakukan agar dapat melihat detail yang hilang dalam proses perubahan ukuran ikon. Selain itu faktor seperti layar yang berkualitas rendah dapat menampilkan ikon menjadi lebih buram. Berikut merupakan style ikon yang perlu diperhatikan ketika mengecilkan ukuran dari ikon tersebut (h. 175):

#### a. *Simple + Filled*

*Simple* dengan bentuk *filled* dengan sudut yang berbentuk bulat sangat cocok dengan ukuran skala apapun. Jadi tidak perlu khawatir untuk merubah skala dari *style* tersebut, selama bentuk tersebut masih proporsional (h. 175).



Gambar 2.25 *Simple + Field*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**b. *Simple + Outlined***

*Outline* ikon dengan ketebalan garis yang tebal biasanya tetap jelas dengan ukuran yang besar. Namun *style* ini akan kehilangan beberapa detail saat di kecilkan, sehingga sangat penting untuk melakukan uji coba terhadap ikon tersebut sepenuhnya (h. 175).



Gambar 2.26 *Simple + Outlined*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**c. *Complex + Filled***

Ikon yang sepenuhnya bergaya *Filled Shape*, dengan detail dan sudut yang tajam, lebih cenderung kehilangan detail saat ukurannya diperkecil (h. 175)

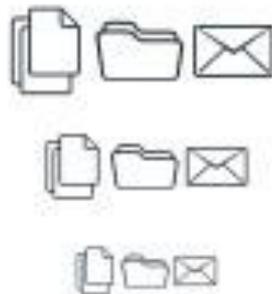


Gambar 2.27 *Complex + Field*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**d. *Complex + Outlined***

Ikon dengan *outline* yang tipis dan detail disarankan untuk tidak diperkecil, karena *style* ini akan kehilangan cukup banyak detail jika dilakukan hal tersebut. Hal ini dikarenakan garis dari ikon tersebut akan menghilang ketika *anti - aliasing* diterapkan, membuat ikon tersebut menjadi buram dan sulit untuk dilihat oleh pengguna (h. 175).



Gambar 2.28 *Simple + Outlined*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

**4. *Icon size***

Semua ikon harus memiliki ukuran skala yang proporsional, hal ini bertujuan agar ikon terlihat rapih dan tidak membiarkan ikon lain terlihat

lebih besar dan terlihat lebih dominan. Ikon harus terlihat harmonis secara visual, membuat ikon dengan ukuran pixel yang sama bukan berarti ikon tersebut memiliki ukuran yang sama dengan yang lain seperti (h. 176).

**a) *Bounding box***

Salah satu teknik yang dapat membuat area di sekitar *icon* yang berbentuk tidak teratur menjadi lebih teratur. Hal ini dilakukan area di dalam *layout* memiliki sedikit lebih banyak ruang untuk menyesuaikan bobot *icon* lainnya. Dengan membuat bentuk menyerupai persegi, menggunakan *frame* yang sama untuk menyesuaikan bentuk bentuk *icon* lainnya (h. 177).



Gambar 2.29 *Bounding Box*

Sumber : Buku *Designing User Interfaces*

### **2.2.2 *User Experience***

Menurut (Unger, Chandler, 2023) User Experience (UX) adalah proses dalam menciptakan dan menyesuaikan element element yang dapat mempengaruhi interaksi pengguna dengan produk dan layanan, menggunakan wawasan berbasis data tentang perilaku dan persepsi pengguna.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika sedang mendesain User Experience (UX) untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Menurut (Yudhanto, Susilo, 2024) dalam bukunya yang berjudul “Panduan UI/UX Aplikasi Digital” Prinsip UX adalah paduan yang digunakan ketika mendesain sebuah produk digital agar dapat membuat pengalaman yang memuaskan dan efektif ketika sedang digunakan oleh pengguna. Prinsip ini berfokus dalam memahami kebutuhan, tujuan dan keinginan pengguna untuk

mengoptimalkan pengalaman secara keseluruhan. Dalam buku tersebut ada 8 prinsip yang harus diperhatikan antara lain:

### **1. Pemahaman Pengguna (*User Understanding*)**

Pemahaman yang mendalam terhadap pengguna menjadi salah satu prinsip utama dalam UX. Prinsip ini harus melakukan penelitian secara komprehensif agar dapat memahami kebutuhan, motivasi, dan preferensi pengguna.

### **2. Keberfungsian (*Functionality*)**

Prinsip ini berfokus terhadap kemampuan produk dalam melakukan tugas tugas yang diharapkan oleh pengguna. Pengguna terhadap produk yang sudah dirancang berfungsi dengan baik dan efisien. Perancang UX harus memperhatikan dan memastikan bahwa produk menyediakan fitur fitur yang diperlukan oleh pengguna ketika sedang menggunakan media antarmuka tersebut. Keberfungsian yang baik adalah salah satu kunci dalam menciptakan pengalaman yang sukses.

### **3. Konsistensi (*Consistency*)**

Prinsip konsistensi melibatkan penggunaan pola desain yang konsisten di seluruh produk, Prinsip Konsistensi sendiri memiliki beberapa hal yang dapat membantu pengguna memahami cara berinteraksi dengan produk, Hal ini meliputi Tata letak, Ikon, terminology dan perilaku interaktif. Prinsip ini menciptakan rasa keakraban dan membantu mengurangi kesalahan pengguna.

### **4. Kesederhanaan (*Simplicity*)**

Prinsip kesadaran membantu Desainer UX menghilangkan kompleksitas yang tidak diperlukan dari desain produk. Desainer harus membuat produk yang dapat digunakan dan dipahami dengan mudah oleh user. Desainer harus menghindari fitur fitur yang tidak diperlukan oleh pengguna sehingga mengurangi kebingungan dan memberikan pengalaman yang sederhana.

### **5. Navigasi yang jelas (*Clear navigation*)**

Prinsip navigasi sangat berkaitan dengan desainer dalam memberikan alur yang jelas dalam menggunakan produknya. Desainer UX harus merancang sistem navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna, Hal ini wajib dilakukan agar pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang dibutuhkan.

### **6. Responsif (*Responsivness*)**

Prinsip responsif, desainer UX harus melibatkan respon umpan balik yang cepat dan jelas kepada pengguna ketika sedang berinteraksi dengan produk. Produk yang dirancang harus dapat merespon dengan cepat agar dapat memberikan umpan balik yang memadai tentang apa yang sedang terjadi.

### **7. Estetika yang menarik (*Aesthetically pleasing*)**

Prinsip Estetika melibatkan Desainer untuk membuat desain visual yang menarik dan menyenangkan sehingga hal ini dapat membuat nyaman para pengguna. Desainer UX diwajibkan untuk memperhatikan pemilihan warna, Tipografi, tata letak dan garis. Hal tersebut menjadi salah satu komponen yang penting dalam menciptakan estetika yang menyenangkan.

### **8. Konteks (*Contex*)**

Prinsip ini mengharuskan desainer untuk memperhatikan situasi yang sedang dialami oleh pengguna (User) saat merancang solusi desain. beberapa faktor situasi yang harus diperhatikan oleh desainer dalam memahami pengguna (User) adalah Lokasi, waktu, dan perangkat yang sedang digunakan oleh pengguna. Dengan memperhatikan faktor situasi tersebut, Desainer dapat menyajikan informasi dan fungsi sesuai dengan situasi yang sedang dialami oleh pengguna. Tujuan dari prinsip konteks adalah desainer dapat menciptakan pengalaman yang lebih relevan bagi pengguna.

## **2.3 Membangun keluarga yang sehat**

Menurut (Lee, 2009, h.27) dalam bukunya yang berjudul “*The Parenting Book*” dijelaskan bahwa untuk membangun hubungan keluarga yang erat adalah dilakukannya upaya jangka panjang. Hal ini tidak dapat dibangun dengan cepat, melainkan seperti investasi dan harus konsisten di berbagai hal. Membangun hubungan keluarga yang sehat dibutuhkan visi, rencana dan kerja keras, agar hubungan yang terjalin sesuai dengan yang diharapkan.

### **2.3.1 Keseimbangan kehidupan kerja yang sehat**

Bagi seorang anak Rasa cinta dapat dieja dengan kata “Waktu”. Setiap orang tua baru, pasti memiliki tekanan terbesar dalam kehidupannya yaitu adalah memiliki waktu yang sama seperti sebelumnya tetapi memiliki tuntutan yang berlipat ganda. Seorang anak tidak dapat dengan mudah untuk menyesuaikan diri dengan ruang yang dulu orang tua sisihkan untuk mengejar minat dan bersantai. Mereka tidak selalu setuju untuk ‘bermain dengan tenang’ di kamar mereka agar kita bisa tidur lebih lama, membaca koran, memeriksa surat, memasak, mandi, atau bahkan pergi ke kamar mandi. Anak-anak dari para orang tua tidak hanya menginginkan waktu yang berkualitas namun mereka sangat ingin dan membutuhkan waktu dalam jumlah yang cukup banyak.

## **2.4 Penelitian yang relevan**

Dalam memperkuat dasar dari penelitian dan mendapatkan hal baru agar penelitian yang sedang dirancang lebih relevan, dilakukan peninjauan dari penelitian – penelitian sebelumnya yang cukup berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Hal ini dilakukan dalam upaya memahami perancangan media yang dapat meningkatkan hubungan antara keluarga terkhususnya antara orang tua dan anak. Penelitian ini akan dilihat dari segi seberapa relevan dengan topik penelitian ini dan hasil serta metode yang digunakan.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pengaruh Hubungan Orang Tua dan Anak,dalam Pembentukan Karakter Anak	Gusti Asiyani1, Siti Nor Asiah, Okta Sulistiyo Rina Hatuwe	Banyak informasi yang didapatkan melalui pendekatan hubungan komunikasi	Kebaruan terletak pada penekanan pada jenis komunikasi yang positif dan konstruktif sebagai faktor utama dalam pembentukan karakter.
2	Perancangan Board Game Keluarga Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keakraban Keluarga	Shabira Yavie, Aisyah dan Citra Dewi Megawati, S.Sn., M.T	Board game sebagai media pendekatan hubungan keluarga	Kebaruan terletak pada penerapan media permainan sebagai sarana edukasi yang efektif untuk meningkatkan komunikasi dan keakraban dalam keluarga.
3	Aplikasi Parent sand Kids Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Pola Pengasuhan Positif Anak	Ketut Atmaja Johny Artha, Arini Dwi Cahyani	Aplikasi dapat menjadi media pendekatan hubungan komunikasi antara oang tua dan anak	Kebaruan dari penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi aplikasi berbasis Android yang dapat memberikan panduan pengasuhan anak yang positif,