

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang berarti tengah (Ramli, 2013). Melanjutkan secara harfiah *medium* memiliki arti perantara, dengan demikian, media memiliki arti sebuah penyalur sebuah pesan (Ramli, 2013). Dari sisi komunikasi *medium* bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi, serta dapat juga diartikan sebagai sesuatu yang dapat menjadi komunikator yang memberikan informasi kepada penerima pesan (komunikan) (Pagarra et al., 2022).

Definisi informasi adalah sebuah sekumpulan data yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga data yang dihasilkan dapat dipahami dan memberikan manfaat bagi penerima data tersebut (Effendy et al., 2023). Istilah informasi diambil dari bahasa perancis kuno yang bernama “*informacion*”, yang berasal dari kata latin yaitu “*informare*” yang berarti sebuah aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan (Effendy et al., 2023). Informasi sendiri bisa diartikan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman dan instruksi dan telah digunakan untuk seluruh segi kehidupan manusia secara individual, kelompok, maupun organisasi (Effendy et al., 2023).



Gambar 2.1 Bentuk Media Informasi Media Berita

Sumber : TIMES Indonesia

Berdasarkan pengertian media dan informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah sebuah medium untuk memberikan sebuah informasi yang mudah dipahami kepada penerima informasi. Media informasi sendiri merupakan alat untuk mengumpulkan serta menyusun kembali informasi menjadi sebuah bahan yang bermanfaat bagi penerima atau pembaca informasi (Citra et al., 2017). Fungsi dari media informasi adalah memberikan sebuah informasi yang mudah dipahami dan sedang berkembang dengan tujuan membantu menyampaikan pesan dengan sangat baik (Citra et al., 2017).

### **2.1.1 Jenis – Jenis Media Informasi**

Dalam buku “*An Introduction to Information Design*” terdapat tiga buah jenis media informasi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna (Coates & Ellison, 2014). Jenis-jenis media tersebut adalah:

#### **1. Print Based Information Design**



Gambar 2.2 Print-Based information Design

(Absolute Creative Print)

Jenis media informasi ini menggunakan medium media cetak sebagai perantara dalam memberikan informasi kepada penggunanya. Contoth jenis media informasi ini adalah buku, koran, tabloid, spanduk dan poster. Jenis media informasi ini bergantung kepada sebuah gambar ataupun urutan gambar untuk menyampaikan data yang kompleks (Coates & Ellison, 2014).

## 2. Desain Informasi Interaktif



Gambar 2.3 Interactive Information Design

(LamasaTech.com)

Jenis media informasi ini menggunakan media interaktif seperti komputer, internet, *handphone* Dll. Jenis media ini memiliki pendekatan yang berbeda dari media print dimana pengguna tidak perlu melihat informasi secara pasif namun pengguna dapat berinteraksi dengan informasi secara aktif (Coates & Ellison, 2014). Jenis media informasi ini dapat memungkinkan para pengguna produk digital dalam memilih dan membandingkan data informasi yang diberikan (Coates & Ellison, 2014).

## 3. Environmental information design



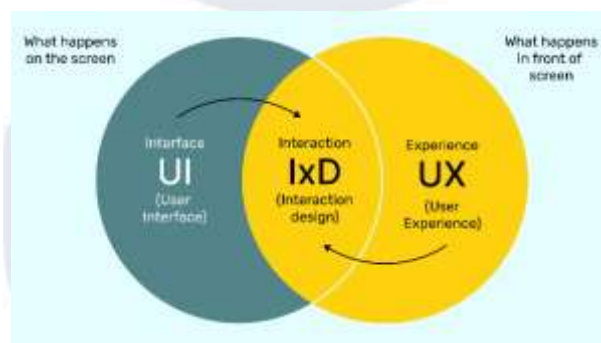
Gambar 2.4 Enviromental Information Design

(Wondershare Mockitt)

*Environmental Informartion Design* adalah jenis media informasi yang menggunakan medium atau perantara berupa arsitektur atau lingkungan untuk mmeberikan informasi kepada pengguna (Coates & Ellison, 2014). Contoh jenis media informasi ini adalah pameran, instalasi publik, dan pengalaman interkatif.

## 2.2 Interaksi Desain

Interaksi desain adalah sebuah proses mendesain sebuah interaksi pengguna dengan sebuah aplikasi yang sedang digunakan (Naufal & Persada, 2020). Interaksi desain juga dapat dikatakan sebagai perancangan interkasi yang menunjukkan sebab-akibat dalam sebuah aplikasi (Naufal & Persada, 2020). Naufal & Persada (2020) melanjutkan dalam sebuah interaksi desain, perlu dipahami bagaimana seorang pengguna menggunakan sebuah aplikasi dan bagaimana pengguna tersebut berinteraksi dengan aplikasi tersebut untuk menciptakan interaksi desain yang baik.



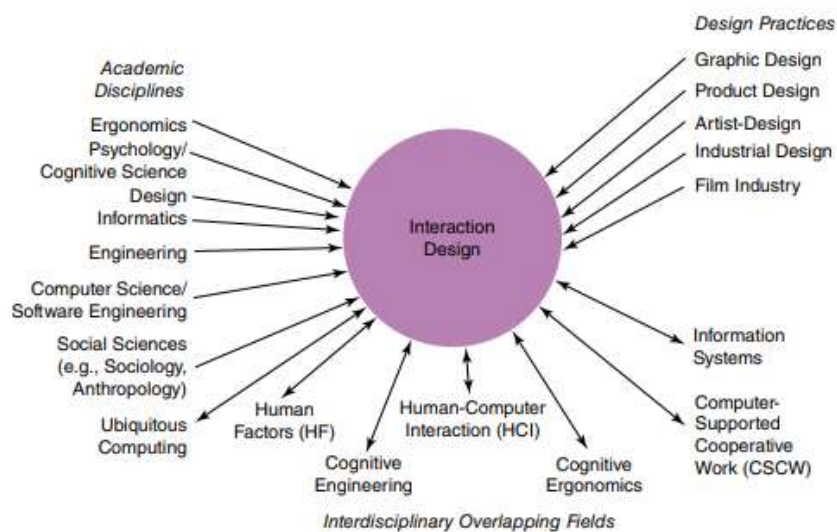
Gambar 2.5 Proses Interaksi Desain

(Clay.global)

Dalam buku “*Interaction Design*” oleh Helen Sharp dan Yvonne Rogers (2019), menjelaskan bahwa interaksi desain adalah sebuah desain produk interaktif yang dibuat untuk mendukung orang dalam melakukan komunikasi dan interaksi dalam keseharian mereka. Interaksi desain adalah tentang membuat sebuah pengalaman pengguna meningkat dalam berkomunikasi, berinteraksi, serta meningkatkan bagaimana orang-orang bekerja dalam sebuah aplikasi (Sharp et al.,

2019). Sharp et al., (2019) melanjutkan dalam interaksi desain terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk menekankan aspek dalam interaksi desain, istilah tersebut adalah UI desain, UX desain, desain software, desain produk, desain web, serta desain system interaktif.

Sharp et al., (2019) melanjutkan dalam sebuah interaksi desain terdapat kekhawatiran utama dalam membuat sebuah desain produk, kekhawatiran tersebut adalah bagaimana produk dapat berinteraksi dengan pengguna. Kekhawatiran ini mencakup dalam membuat desain yang mudah digunakan oleh pengguna, menyediakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, serta desain efektif untuk digunakan oleh pengguna (Sharp et al., 2019). Sharp et al., (2019) juga mengatakan bahwa dalam mengidentifikasi dan mengatasi kekhawatiran ini, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan sebuah komparasi dalam sebuah desain interaksi yang buruk serta desain interaksi yang baik.



Gambar 2.6 Komponen Interaksi Desain

(Interaction Design, Sharp et al, 2019)

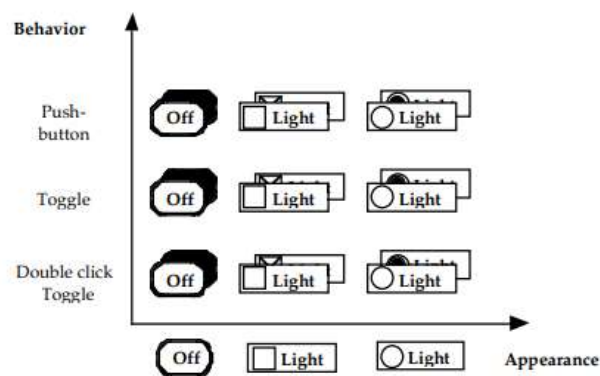
Perbedaan dalam interaksi desain dengan pendekatan desain lain adalah komponen-komponen didalamnya, komponen interaksi desain menyangkut dalam memahami sebuah metode, filosofi, analisis dan produk desain. Komponen selanjutnya adalah bagaimana masalah dan cakupan masalah tersebut ditujukan

seperti informasi mengenai penerapan teknologi dalam domain bisnis, pendidikan dan kesehatan berdasarkan desain, perkembangan dan penyebaran suatu aplikasi (Sharp et al., 2019).

### 2.3 Interaktivitas

Interaktivitas merupakan sebuah kemampuan dimana pengguna dapat berinteraksi dengan produk-produk digital dengan perantara digital. Dalam desain interaktivitas mengacu kepada *interface design* dan *human factor design* dimana kedua hal ini berpengaruh terhadap interaksi suatu desain (Lestari, 2022). Dalam buku “*understanding interactivity*” oleh Svanæs (2000) menjelaskan bahwa interaktivitas dapat dibagi kedalam beberapa istilah seperti interaksi, interaktivitas, dan interaktif.

Interaksi sendiri melibatkan dua orang partisipan, dalam konteks ini interaksi dilakukan oleh manusia dan komputer dimana manusia tersebut sedang berinteraksi dengan komputer (Svanæs, 2000). Svanæs (2000) melanjutkan bahwa interaktif dapat terjadi jika suatu alat memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan alat tersebut. Sedangkan interkativitas ditujukan kepada alat-alat yang memiliki aspek interaktif didalamnya (Svanæs, 2000).



Gambar 2.7 Bentuk Pendekatan Interaktivitas Desain

Source : Understanding interactivity, Svanæs, 2000

Salah satu pendekatan dalam fenomena interaktivitas menurut Svanæs (2000) adalah dengan mulai melihat dari gagasan “*look and feel*”. Gagasan “*look and feel*” ini mirip dengan istilah dalam prinsip desain, dimana istilah ini merujuk

pada sebuah interaktivitas dalam sebuah desain (Svanæs, 2000). Sebagai contoh istilah *look* merujuk kepada bentuk visual dalam GUI atau *graphical user interface* dalam suatu desain sedangkan istilah *feel* merujuk kepada aspek interaktif dalam sebuah desain.

## 2.4 User Interface

UI atau *user interface* adalah sebuah proses dalam mendesain sebuah produk digital yang berfokus kepada visual dari produk digital tersebut. Emily Stevens (2024) dari UX Design Institute dalam artikelnya yang berjudul “*What is UI design? A complete guide for 2025*” mengatakan bahwa UI merupakan sebuah proses desain yang berfokus kedalam sebuah visual desain digital tersebut sedangkan UX lebih berfokus kepada fungsi dari sebuah produk digital. Secara harfiah *user interface* atau UI adalah sebuah interaksi antara manusia dengan komputer, dalam proses mendesain sebuah *user interface* perlu diingat tentang bagaimana desain *user interface* tersebut dapat terlihat dan berfungsi dengan baik didalam sebuah produk digital (Stevens & UX Design Institute, 2024).



Gambar 2.8 Contoh UI

Sebuah *user interface* dibuat berdasarkan beberapa elemen seperti elemen pertama yaitu input controls dimana elemen ini merupakan sebuah elemen interaktivitas yang dapat digunakan oleh pengguna (Stevens & UX Design Institute,

2024). Elemen kedua adalah navigational elements dimana elemen ini berguna untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas mereka didalam sebuah produk digital (Stevens & UX Design Institute, 2024). Elemen ketiga adalah informational component yang berguna untuk mengkomunikasikan informasi yang berguna untuk pengguna ketika sedang menggunakan sebuah produk digital dan elemen terakhir adalah container yang berguna untuk menampung elemen-elemen lain didalam satu tempat yang sama sehingga desain sebuah *interface* produk digital tersebut terlihat rapih (Stevens & UX Design Institute, 2024).

Stevens (2024) juga melanjutkan bahwa terdapat 6 buah prinsip desain didalam sebuah desain UI. Prinsip desain pertama adalah konsistensi dimana prinsip desain ini merujuk pada konsistensi sebuah desain *interface* yang konsisten sehingga terlihat friendly atau menyenangkan dimata pengguna (Stevens & UX Design Institute, 2024). Prinsip desain kedua adalah familiaritas yang merujuk pada bagaimana pengguna dapat mengharapkan atau mengetahui bagaimana sebuah *interface* atau anarmuka tersebut dapat berfungsi didalam sebuah produk digital, prinsip ketiga adalah feedback yang merujuk pada bagaimana pengguna dapat dipandu ketika sedang menjelajah suatu *interface*, dengan adanya feedback pengguna dapat dengan mudah dipandu ke tujuan mereka ketika sedang menggunakan desain *interface* tersebut (Stevens & UX Design Institute, 2024).

Prinsip selanjutnya adalah fleksibilitas dimana prinsip ini merujuk kepada bagaimana pengguna dapat menyelesaikan beberapa tugas didalam sebuah *interface* agar pengguna dapat menemukan tujuan mereka ketika sedang menggunakan sebuah produk digital (Stevens & UX Design Institute, 2024). Prinsip selanjutnya adalah efisiensi dimana prinsip ini merujuk pada bagaimana pengguna dapat mengakses *shortcut* yang dapat membantu mereka mempercepat dalam mencapai tujuan atau goals mereka (Stevens & UX Design Institute, 2024). Prinsip terakhir adalah aksesibilitas yang merujuk pada bagaimana seorang desainer UI dapat membuat sebuah *interface* yang mudah diakses oleh pengguna, hal ini mencakup tentang kontras antar teks dan background, penempatan elemen interkativitas seperti button, link dan lainnya didalam sebuah produk digital dan

menyisakan cukup ruang untuk penempatan button dan touchpoint yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna (Stevens & UX Design Institute, 2024).

### 2.6.1 Elemen-Elemen UI

Didalam sebuah *user interface* terdapat beberapa elemen-elemen pembentuk yang membangun sebuah desain *interface*. Dalam sebuah artikel dari aloa blog dan Chris Raroque (2024) mengatakan bahwa terdapat empat buah jenis elemen yang ada didalam sebuah *user interface*. Empat elemen tersebut meliputi elemen input control, *Navigational components*, *informational components* dan terakhir adalah elemen *containers*. Berikut adalah penjelasan mengenai elemen-elemen yang ada pada sebuah *user interface*.

#### 2.6.1.1 Elemen Input Control

Elemen pertama adalah elemen input control, elemen ini merupakan sebuah elemen yang berada didalam sebuah desain *user interface*. Elemen ini biasanya mencakup elemen-elemen dimana pengguna dapat menginput informasi yang ada didalam sebuah desain *user interface* (Raroque & Aloa, 2024). Beberapa jenis input yang berada didalam elemen ini mencakup checkbox, button, toggles dan text field (Raroque & Aloa, 2024).



Gambar 2.9 Contoh Checkbox

Input pertama adalah checkbox, input checkbox didalam sebuah *user interface* ini memiliki bentuk berupa sebuah kotak yang dapat dicek dengan mudah oleh pengguna

ketika sedang menggunakan sebuah *user interface* (Raroque & Aloa, 2024). Selanjutnya adalah jenis input button, jenis input ini merupakan salah satu elemen yang berada didalam sebuah elemen desain UI dimana button berfungsi untuk memberikan sebuah tindakan kepada pengguna ketika sedang menggunakan sebuah desain *interface* (Raroque & Aloa, 2024). Selanjutnya adalah jenis input toggles, jenis input ini biasanya digunakan untuk mengganti sebuah settingan di sebuah sistem di sebuah aplikasi atau *website*, input ini biasanya memiliki bentuk seperti sebuah saklar yang dapat dinyalakan dan dimatikan (Raroque & Aloa, 2024). Jenis input terakhir adalah jenis input text field, jenis input ini memiliki bentuk sebuah kotak dimana pengguna dapat memasukan sebuah informasi didalamnya untuk melakukan sebuah pencarian (Raroque & Aloa, 2024).

#### 2.6.1.2 Navigational Components

Navigational Components mencakup pada elemen-elemen didalam sebuah desain *interface* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menavigasi suatu produk digital seperti *website* atau aplikasi (Raroque & Aloa, 2024). Elemen ini juga biasanya dapat memudahkan pengguna untuk bergerak di sebuah desain *interface* (Raroque & Aloa, 2024). Terdapat beberapa elemen didalam navigational components ini seperti navigation menu, ikon, dan juga tags (Raroque & Aloa, 2024).



Gambar 2.10 Contoh Tags

Komponen pertama adalah navigation menu, navigation menu adalah sebuah komponen *user interface* yang terdapat di setiap *website* ataupun aplikasi, navigation menu biasanya memiliki opsi-opsi berupa header dimana pengguna dapat melakukan klik pada opsi tersebut untuk dirujuk pada halaman yang diklik tersebut (Raroque & Aloa, 2024). Selajutnya adalah ikon, komponen ini biasanya sering sekali digunakan didalam sebuah desain *interface*, ikon merupakan sebuah hyperlink yang berbentuk seperti gambar atau simbol yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi (Raroque & Aloa, 2024). Komponen terakhir adalah komponen tags, tags merupakan sebuah komponen yang berbentuk seperti label. Tags ini biasanya digunakan untuk menelusuri sebuah konten dengan kategori yang sama didalam sebuah desain *website* atau aplikasi (Raroque & Aloa, 2024).

#### 2.6.1.3 Informational Components

Informational Components adalah sebuah komponen yang memiliki tujuan untuk menginformasi pengguna (Raroque & Aloa, 2024). Selain itu komponen ini juga digunakan untuk membantu pengguna dalam mengerti beberapa objek-objek didalam sebuah desain *user interface* (Raroque & Aloa, 2024). Elemen-elemen yang ada di komponen ini meliputi notifikasi, progress bar, dan modal windows (Raroque & Aloa, 2024).



Gambar 2.11 Contoh Notifikasi

Elemen pertama adalah notifikasi, notifikasi adalah sebuah elemen didalam informational component yang bertujuan untuk memberitahu pengguna terkait sebuah update ataupun pesan yang penting, notifikasi ini banyak digunakan didalam desain *user interface* seperti di handphone ataupun sosial media (Raroque & Aloa, 2024). Elemen selanjutnya adalah progress bar, progress bar biasanya digunakan untuk mengindikasikan sebuah tahap atau proses kepada pengguna seperti contohnya download atau menunggu file ke internet maka progress bar akan muncul untuk mengindikasikan sebuah proses yang sedang dilakukan kepada pengguna (Raroque & Aloa, 2024). Elemen terakhir adalah modal windows, modal windows adalah sebuah elemen yang biasanya menyuruh pengguna untuk melakukan sebuah aksi atau interaktivitas didalamnya, contoh dari modal windows ini adalah pop-up yang biasanya muncul di sebuah *website* (Raroque & Aloa, 2024).

#### **2.6.1.4 Containers**

Elemen terakhir adalah elemen container, elemen ini biasanya berisi elemen-elemen lain atau elemen yang berkaitan (Raroque & Aloa, 2024). Elemen ini juga biasanya dibuat dengan ukuran yang kecil dari monitor atau layar yang digunakan pengguna (Raroque & Aloa, 2024). Elemen ini memiliki beberapa komponen didalamnya seperti widget dan sidebar (Raroque & Aloa, 2024).



Gambar 2.12 Contoh Widget

Komponen pertama adalah widget, widget biasanya digunakan untuk mendisplay beberapa informasi atau memungkinkan pengguna untuk berinteraksi pada sebuah produk digital dengan cara tertentu (Raroque & Aloa, 2024). Widget ini biasanya terdapat pada beberapa desain *interface* seperti di *website* ataupun di *handphone*, jika di *handphone* maka widget biasanya berisi komponen seperti dashboard, chat window ataupun servis yang berkaitan (Raroque & Aloa, 2024). Komponen terakhir adalah sidebar adalah sebuah elemen grafis yang berisi komponen ataupun sub elemen didalam sebuah desain *user interface* (Raroque & Aloa, 2024). Sidebar ini biasanya berada bersamaan dengan main display suatu desain *interface* (Raroque & Aloa, 2024).

#### 2.4.2 Graphical User Interface

Prihastomo & Winanti (2024) Dalam jurnalnya menjelaskan bahwa graphical *user interface* atau GUI adalah salah satu komponen dalam desain *interface* yang bertujuan untuk memudahkan penggunaan dalam perangkat lunak, sistem dan perangkat. Prihastomo & Winanti (2024) melanjutkan penggunaan GUI yang baik dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengguna saat menggunakan suatu aplikasi. Lebih lanjut GUI memiliki definisi tampilan antarmuka dalam sebuah perangkat yang memungkinkan pengguna perangkat tersebut dapat berinteraksi dengan perangkat tersebut (Prihastomo & Winanti, 2024).



Gambar 2.13 GUI Windows 10

(Tirto.id)

Dalam konteks desain, GUI membantu dalam visualisasi desain, mengembangkan visualisasi perangkat lunak, serta merancang, menguji dan melakukan simulasi suatu desain produk (Prihastomo & Winanti, 2024). Prihastomo & Winanti (2024) juga menambahkan GUI perlu dirancang dengan baik karena GUI memiliki dampak yang cukup signifikan kepada *interface* desain terlebih kepada pengalaman *user* (*user experience*) dan efisiensi suatu sistem. Menurut Prihastomo & Winanti (2024) dalam merancang GUI perlu adanya riset tren mengenai perkembangan GUI agar hasil rancangan GUI menjadi lebih baik.

#### 2.4.2.1 Ikon

Ikon merupakan sebuah visual berupa gambar kecil yang berada dalam sebuah desain *interface*, ikon memiliki beberapa tujuan seperti membuat atensi secara visual kepada pengguna, bertujuan untuk branding suatu aplikasi ataupun tujuan spesifik lain dalam suatu software (Kamarulzaman et al., 2020). Menurut Kamarulzaman et al., (2020) dalam jurnalnya mengatakan bahwa ikon memiliki peran penting dalam memberikan informasi dan persepsi saat menggunakan suatu software atau aplikasi. Kamarulzaman et al (2020) juga menambahkan ikon merupakan tanda berupa visual dengan makna representatif dalam memberikan informasi.



Gambar 2.14 Contoh Ikon

(Microsoft Learn)

Menurut Pranata (2004) dalam jurnalnya ikon adalah kunci utama dalam operasi sistem komputer. Ikon merupakan jembatan perantara bagi aktivitas interaksi antara manusia dan komputer (Pranata, 2004). Pranata (2004) melanjutkan banyak ikon yang tidak mudah dikenali ataupun tidak efektif karena makna dari ikon tersebut tidak dimengerti secara cepat oleh pengguna, ini disebabkan karena ikon tidak dirancang secara baik oleh desainer sehingga ikon tidak mudah dikenali maknanya.

Melanjutkan Pranata (2004) ikon yang baik dapat menjalankan fungsi secara optimal dan mudah dikenali. Secara generic ikon memiliki ciri-ciri seperti mudah dikenali, tingkat keterbacaan ikon mudah diaplikasikan, bentuk ikon sederhana dan mudah dimengerti, serta mudah diasosiasi oleh konsep desain yang dituju (Pranata, 2004). Secara singkat ikon memiliki ciri-ciri yang mudah dikenali, jelas, dan tidak ambigu dalam grafis dan tidak bias dalam linguistic, rasial, dan kultural (Pranata, 2004).

#### 2.4.2.2 Button

Dikutip dari UX Collective, button adalah sebuah tindakan yang dapat digunakan oleh pengguna (Bakusevych & UX Collective, 2020). Lebih lanjut, dalam desain *interface*

button sangat berbeda dengan link, button digunakan untuk melakukan sebuah tindakan contohnya adalah “*submit*”, “*merge*”, “*create new*”, dan “*upload*” (Bakusevych & UX Collective, 2020). Sedangkan link digunakan untuk menavigasi dari suatu tempat ke tempat lainnya seperti contohnya dalam sebuah web adalah “*view*”, “*profile*”, dan lainnya (Bakusevych & UX Collective, 2020).



Gambar 2.15 Contoh Button

(UX Collective)

Dilansir dari glits.com, dalam mendesain sebuah button perlu beberapa aturan dasar didalamnya, aturan pertama adalah menggunakan bentuk tombol yang familiar, aturan kedua adalah memberikan ruang di sekitar desain tombol, aturan ketiga adalah desain tombol memiliki ukuran yang pas, aturan keempat adalah tombol memiliki urutan penempatan yang sesuai, dan aturan terakhir adalah tuliskan kegunaan tombol (Aliya & Glints, 2021).

#### 2.4.2.3 Call to Action

Horner (2012) dikutip dari salah satu paper oleh Mejtoft (2021, p. 406) dari buku yang berjudul “*34<sup>th</sup> Bled Conference Digital Support from Crisis to Progressive Change*” mengatakan call to action atau CTA adalah sebuah

alat pemasaran yang bertujuan untuk mendorong respon atau dorongan kepada pengguna, serta merupakan unsur penting dalam sebuah *website*. Mejtoft (2021) mengatakan call to action dapat mengambil banyak bentuk yang berbeda, beberapa cta dapat mengarahkan pengguna ke halaman *website* yang berbeda sedangkan jenis lainnya dapat memasukan input untuk mengambil data pengguna dalam komponen CTA itu sendiri. CTA merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam *website* maupun aplikasi yang mendorong pembaca melalui sebuah klik untuk mendapatkan informasi seputar brand atau *website* itu sendiri (Mejtoft, 2021).



Gambar 2.16 Bentuk CTA

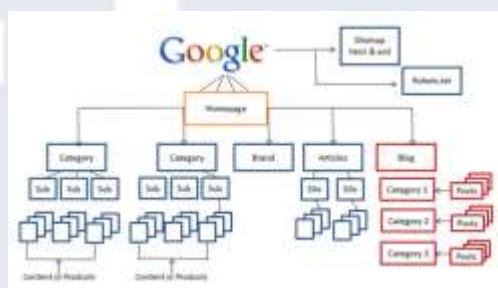
(Medium.com)

Menurut Mejtoft (2021), dalam membuat sebuah call to action dalam sebuah desain web, beberapa aspek harus diperhatikan untuk membuat CTA. Aspek yang paling menonjol dalam membuat call to action dalam sebuah web desain adalah membuat langkah-langkah yang harus dilalui oleh pengguna saat bertindak dalam sebuah web (Mejtoft, 2021). Lebih lanjut Mejtoft (2021) mengatakan CTA memiliki komponen-komponen berupa *header*, deskripsi, *text field*, dan button agar pengguna dapat berinteraksi dengan komponen-komponen tersebut dalam sebuah *website* ataupun aplikasi.

## 2.5 Arsitektural Information

Menurut Tidwell et al (2020) dalam bukunya yang berjudul “*Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*” arsitektur informasi adalah

sebuah seni dalam mengatur dan melabeli suatu informasi untuk penggunaan yang optimal. Arsitektur informasi meliputi beberapa hal seperti menyajikan, pencarian, melabeli, menjelajah, mengkategorikan, memanipulasi, menyortir, serta menyembunyikan sebuah informasi dengan tujuan pengguna menjadi mengerti mengenai informasi yang diberikan (Tidwell et al., 2020). Tidwell et al (2020) juga melanjutkan bahwa tujuan dari arsitektur informasi ini adalah membuat sebuah *framework* dalam sebuah desain produk digital, *website*, ataupun aplikasi agar berhasil memberikan sebuah informasi.



Gambar 2.17 Information Architecture  
(TechforID.com)

Dalam menyusun sebuah arsitektur informasi, terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan seperti informasi seperti apa yang ingin diberikan kepada pengguna, bagaimana informasi dapat disusun menggunakan alat berdasarkan kategori, bagaimana membuat informasi tersebut berguna bagi pengguna, serta apa yang pengguna inginkan dari informasi tersebut (Tidwell et al., 2020). Tidwell et al (2020) melanjutkan ada beberapa cara untuk mengorganisir sebuah informasi dalam sebuah web, cara-cara ini dapat berupa alphabetical, peangkaan, waktu, lokasi, hierarki, dan kategori. Cara-cara tersebut dapat membuat informasi dalam *website* menjadi mudah untuk ditemukan dan pengguna mengetahui apa yang akan mereka cari dari *website* tersebut.

### 2.5.1 Information Management

Dikutip dari TheECMConsultant.com, Information management merupakan sebuah proses sistematis dalam mengumpulkan, mengorganisir, menyimpan, dan mendistribusi data dan pengetahuan (Malak, 2025). Lebih lanjut information management

meliputi strategi, teknologi dan kebijakan untuk memastikan data dapat diakses, aman, dan dapat digunakan secara efektif (Malak, 2025). Sedangkan menurut Tucker (2025) dikutip dari *website* britannica.com, information management berkaitan dengan mencari, digitalisasi, representasi, mengorganisir, transformasi dan penyajian informasi.

Sedangkan menurut Hanifah & Setiawan (2018) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa information management adalah seperangkat sistem informasi yang tersusun dari rangkaian beberapa bagian yang sama untuk membuat sebuah proses yang menghasilkan informasi yang akan dipakai. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa information management adalah sebuah proses dalam mengumpulkan, mengorganisir, menyimpan dan mendistribusikan data untuk menghasilkan dan menampilkan sebuah data informasi yang sedang dicari.

## 2.6 User Experience

User experience menurut Joel Marsh (2016) dalam bukunya yang berjudul “*UX for Beginners: A Crash Course in 100 Short Lessons*” mengatakan bahwa UX adalah sebuah process didalam sebuah desain *user experience*. Marsh menambahkan bahwa dalam mendesain UX sama saja dengan melakukan riset dimana desainer akan membuat sebuah riset kebutuhan pengguna, kemudian membuat sebuah ide untuk menyelesaikan masalah kebutuhan tersebut dan terakhir membangun sebuah solusi dari ide tersebut (Marsh, 2016). Marsh melanjutkan bahwa didalam sebuah desain UX terdapat lima bahan utama yaitu psikologi, usability, desain, *copywriting* dan terakhir analisis (Marsh, 2016).



Gambar 2. 18 Ilustrasi User Experience

Joel Marsh (2016) mengatakan bahwa dalam mendesain sebuah UX terdapat sebuah prinsip desain yang dapat diikuti oleh desainer untuk membuat sebuah desain, prinsip desain tersebut adalah visual weight, warna, repetisi, line tension, dan alignment. Prinsip desain pertama adalah visual weight yang merupakan prinsip desain dimana didalam sebuah desain UX terdapat sebuah bobot visual di bagian-bagian konten tertentu didalam sebuah desain, dengan menambahkan bobot tersebut sebuah konten didalam desain UX tersebut dapat dengan mudah dilihat oleh pengguna (Marsh, 2016). Prinsip selanjutnya adalah warna, warna merupakan salah satu elemen penting didalam sebuah desain UX, warna bisa digunakan sebagai sebuah fungsi didalam sebuah desain UX seperti pada bagian tombol atau *button* contohnya dimana warna dapat menandakan fungsi button tersebut seperti konfirmasi, membatalkan, atau menghapus (Marsh, 2016).

Prinsip desain UX selanjutnya adalah pattern, menurut Marsh pattern didalam sebuah desain UX dapat membantu pengguna dalam melihat sebuah *interface* yang penting baik itu sebuah *button* ataupun sebuah opsi didalam sebuah desain UX (Marsh, 2016). Prinsip desain selanjutnya adalah line tension, line tension memiliki kegunaan dimana desainer dapat membuat sebuah jalur visual yang dapat mengarahkan pengguna ke *interface* yang ingin digunakan atau diklik oleh desainer (Marsh, 2016). Prinsip desain terakhir adalah alignment, *alignment* ini digunakan untuk mengatur konten yang berada pada sebuah desain UX, selain *alignment* ada juga yang namanya *proximity* dimana *proximity* digunakan untuk

menaruh elemen yang saling berkaitan secara berdekatan dan menaruh elemen konten yang tidak berkaitan berjauhan, contoh elemen yang berkaitan didalam sebuah desain UX adalah *headline*, *text*, dan *button* yang berkaitan dengan satu buah interaksi didalam sebuah UX seperti membeli ataupun *mendownload* sebuah aplikasi (Marsh, 2016).

## 2.7 Ilustrasi

Menurut Witabora (2012) dalam jurnalnya yang berjudul “*Peran dan Perkembangan Ilustrasi*” mengatakan ilustrasi merupakan sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberikan representasi dengan bentuk visual. Lebih lanjut kata ilustrasi sendiri berasal dari kata latin yaitu *Illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan (Witabora, 2012, p. 660). Witabora (2012) juga menambahkan bahwa ilustrasi telah menjadi sumber untuk memvisualisasikan pikiran dan ide untuk menakutkan masyarakat dalam bentuk keyakinan dan juga *trend*.



Gambar 2. 19 Contoh Ilustrasi

(kumparan.com)

Menurut Ditiana & Aryanto (2023) Ilustrasi memiliki fungsi untuk mencapai tujuan tertentu melalui sebuah karya ilustrasi. Adapun fungsi dari ilustrasi itu sendiri adalah:

- a. Menjelaskan naskah atau teks melalui gambar
- b. Digunakan untuk menyampaikan pesan secara edukatif dan diharapkan dapat menimbulkan kesadaran diri manusia

- c. Fungsi penceritaan yang dibuat berdasarkan sebuah teks atau naskah yang kemudian dijadikan sebagai cerita bergambar, komik ataupun bentuk buku ilustrasi
- d. Fungsi promosi, dimana ilustrasi dapat dijadikan sebagai alat promosi sebuah brand atau produk.
- e. Fungsi menghibur, dimana contoh dari fungsi ini adalah karya ilustrasi yang diangkat menjadi animasi ataupun kartun
- f. Fungsi menyampaikan opini, contoh dari fungsi ini adalah ilustrasi dalam sebuah media berita atau editorial seperti surat kabar dan majalah yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah opini melalui gambar.
- g. Fungsi penyampaian simpati, contoh dari fungsi ini adalah bentuk ucapan dari kartu ucapan yang ditujukan untuk peristiwa tertentu.
- h. Fungsi menghargai, contoh fungsi ini adalah ilustrasi yang berada di perangko untuk memuliakan tokoh tertentu.
- i. Fungsi historis, fungsi ini merujuk pada ilustrasi yang digunakan sebagai media untuk menceritakan sebuah peristiwa atau sejarah yang terjadi di masa lalu.

Witabora (2012) menjelaskan ilustrasi memiliki karakteristik tersendiri, karakteristik ini meliputi komunikasi, hubungan antara kata dan gambar, faktor pengunggah, produksi massal media, display, gambar, bahasa visual, estetika serta penggambaran realis. Witabora (2012) melanjutkan bahwa ilustrasi digunakan sebagai alat komunikasi dalam bentuk visual, serta ilustrasi bisa dilihat dimana-mana di era sekarang sehingga penting untuk mengetahui karakteristik dari ilustrasi itu sendiri. Didalam sebuah ilustrasi terdapat sebuah istilah bernama *artsyle*. *Artsyle* merupakan sebuah gaya/teknik visual yang biasanya akan menentukan bagaimana sebuah karya seni visual dibuat (Tenney & the Artling, 2024). *Artsyle* juga dapat membuka jendela baru bagi para seniman untuk membuat

karya-karya mereka ketika sedang berada dalam tahap proses kreatif (Tenney & the Artling, 2024). *Artsyle* secara dasar adalah gaya seni yang digunakan oleh seniman untuk membuat sebuah karya seni (Anugerah, 2021). *Artsyle* sendiri terdapat beberapa macam seperti *minimalist* dan *flat design*.

### 2.7.1 Flat Design

Flat design merupakan salah satu bentuk modern dari *artstyle* sebelumnya yaitu minimalis. *Artstyle* ini berkembang pada awal tahun 2010an dan masih populer digunakan hingga sekarang (Hidayati, 2021). Bentuk dari *artstyle* ini mudah dikenali karena penggunaan *shape* yang tegas dan warna yang terbatas dan tidak adanya *soft shadow* pada ilustrasi atau desain (Medium, 2024). Didalam *website*, *flat desain* sering sekali digunakan untuk mendesain *user interface* atau UI karena bentuknya yang simpel dan minimalis serta penggunaan warna-warna yang terang menjadikan *artstyle* ini sangat cocok digunakan didalam pembuatan desain *website* (Stevens & UX Design Institute, 2023).



Gambar 2.20 *Flat Design*

(Source: [www.medium.com](http://www.medium.com))

Ciri khas dari *artstyle* ini adalah teksturnya yang minimal, menggunakan tipografi yang sederhana, dan juga bentuk yang simpel (Hidayati, 2021). *Flat design* biasanya digunakan untuk mendesain bentuk seperti ikon, UI/UX pada sebuah *website*, ilustrasi, dan juga animasi (Hidayati, 2021). Kelebihan dari *artstyle* ini adalah desain yang

menggunakan *artstyle* ini biasanya lebih responsif dan tipografi yang mudah dibaca karena *artstyle* ini menggunakan tipografi yang sederhana (Hidayati, 2021). Namun tentu saja *flat design* memiliki kekurangan didalamnya, beberapa kekurangan didalam flat design sendiri adalah sebuah ilustrasi *flat design* dapat memiliki dampak didalam sebuah interaktivitas baik itu *website* ataupun aplikasi (Stevens & UX Design Institute, 2023). Dimana dengan desain yang berbentuk *flat* dapat membuat pengguna menjadi bingung yang mana elemen interaktif dan mana yang bukan elemen interaktif didalam sebuah *website* ataupun aplikasi (Stevens & UX Design Institute, 2023).

## 2.8 Teori Warna

Warna menurut merriam-webster dictionary adalah sebuah persepsi visual dari cahaya yang memungkinkan seseorang membedakan suatu objek tertentu. Menurut Leatrice Eisemann (2017) dalam bukunya yang berjudul “*The Complete Color Harmony*” mengatakan bahwa warna memberikan kebebasan dalam mengekspresikan diri kita, selain itu Eisemann juga menuturkan bahwa warna merupakan hal yang sangat penting didalam eksistensi manusia, karena warna dapat membantu manusia dalam membedakan suatu objek seperti sayuran dan buah-buahan, binatang, dan objek-objek yang ada di dunia.



Gambar 2.21 Color Wheel

Dalam bukunya Eisemann (2017) menuturkan bahwa terdapat beberapa terminology didalam warna. Terminologi tersebut adalah hue, value, saturation, tint, tone, shade dan palette. *Hue* adalah sebuah sinonim dari warna yang membedakannya dengan warna lainnya seperti merah pudar, biru gelap, ungu, dan oranye (Eiseman, 2017). *Value* adalah perbedaan antara gelap dan terang didalam suatu warna, *saturation* adalah intensitas dan kekuatan dalam suatu warna dengan mengukur seberapa banyak abu-abu didalamnya (Eiseman, 2017), *tint* adalah warna paling terang karena penambahan putih didalamnya seperti warna-warna pastel (Eiseman, 2017).

*Tone* adalah warna murni yang telah dimodifikasikan dengan warna hitam dan putih tone biasanya disebut sebagai variasi dari hue seperti biru tua merupakan variasi dari warna biru (Eiseman, 2017). *Shade* adalah sebuah bayangan yang dibuat dengan warna hitam dan abu-abu untuk menunjukan bayangan dari objek tersebut (Eiseman, 2017). Terakhir adalah *palette*, *palette* adalah sekelompok warna yang sering digunakan untuk menggambarkan suasana atau mood tertentu (Eiseman, 2017). *Color wheel* atau roda warna memiliki beberapa terminologi dasar dan *guidelines* untuk memilih warnanya (Eiseman, 2017). Kebanyakan skema warna diambil dari posisi warna yang berada didalam roda warna (Eiseman, 2017). Salah satu terminologi untuk skema warna ini adalah *analogus*.

### **2.8.1 Skema Warna Analogus**

Skema analogus adalah salah satu skema warna dengan mengambil warna terdekat yang berada didalam roda warna. Pengambilan warna terdekat ini dapat menciptakan sebuah harmoni warna yang menarik (Eisemann, 2017). Terdapat tiga buah set dalam skema analogus, pertama adalah warna primer, kedua adalah warna sekunder dan ketiga adalah warna tetiari (Eisemann, 2017).

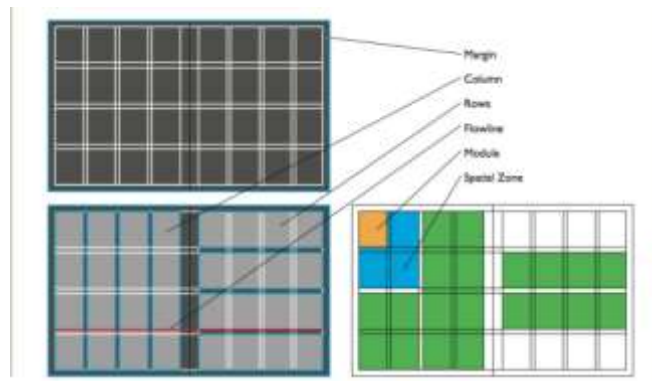


Gambar 2.22 *Analogus Scheme*

Contoh dari skema warna ini adalah biru sebagai warna primer, biru hijau sebagai warna sekunder, dan warna hijau sebagai warna teriari (Eisemann, 2017). Menurut Eisemann (2017) ketika seperempat warna digunakan didalam roda warna maka akan menciptakan sebuah harmoni warna yang indah. Selain itu skema ini juga digunakan untuk meningkatkan berbagai variasi-variasi warna, intensitas terang dan gelap pada warna juga digunakan untuk menambahkan kontras yang menarik didalam sebuah desain (Eisemann, 2017).

## 2.9 Grid

*Grid* adalah sebuah struktur yang berisi garis-garis yang membantu desainer untuk membuat sebuah desain. Robin Landa (2018) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions 6th edition*” mengatakan bahwa *grid* adalah sebuah komposisi strutur yang terbuat dari garis horizontal dan garis vertikal yang terbagi menjadi format kolom dan margin. Melanjutkan *grid* adalah sebuah struktur dasar dari sebuah desain seperti dalam desain buku, majalah, brosur, *mobile site* dan *website* (Landa, 2014).

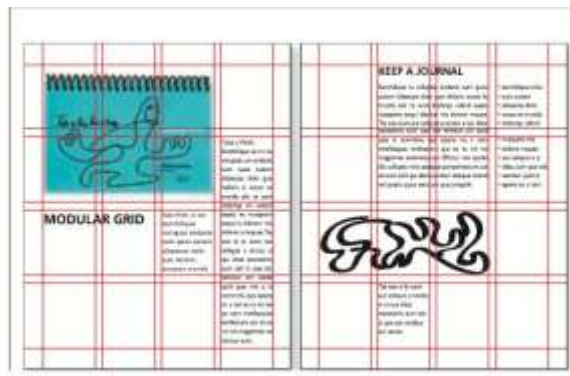


Gambar 2.23 *Grid*

Landa (2018) melanjutkan *grid* digunakan untuk mengatur gambar dan tipe font yang ada didalam sebuah desain jika konten yang diberikan cukup banyak sehingga *grid* sangat penting untuk mengatur konten agar pembaca dapat menemukan informasi yang ingin mereka temukan. Selain itu *grid* bukan hanya membantu untuk mengurangi waktu dalam mendesain sebuah media namun juga dapat membuat struktur rangka didalam desain untuk memberikan kontinuitas dan kesatuan didalam pembuatan desain (Landa, 2018). *Grid* memiliki beberapa macam salah satunya adalah *modular grid*.

### 2.9.1 Modular Grid

Modular *grid* adalah sebuah *grid* yang tersusun dari garis vertical dan horizontal yang membentuk sebuah kotak-kotak *grid* didalam sebuah perancangan desain. Menurut Landa (2018) modular *grid* adalah sebuah *grid* yang tersusun dari sebuah modul. Modul yang dimaksud adalah sebuah unit individual yang membentuk sebuah persimpangan atau *intersection* sebuah kolom dan juga *flowlines* (Landa, 2018). *Flowlines* sendiri adalah sebuah kolom horizontal pada sebuah *grid* yang bertujuan untuk membantu desainer dalam membuat *visual flow* (Landa, 2018).



Gambar 2.24 *Modular Grid*

Didalam modular *grid*, konten berupa gambar dan text bisa menempati beberapa kolom. Keunggulan dari jenis *grid* ini adalah informasi yang ingin diberikan bisa dipotong-potong dan dimasukkan ke kolom atau modul yang berbeda atau dapat digabungkan untuk dimasukkan kedalam satu modul kolom yang sama (Landa, 2018). Landa (2018) menambahkan modular *grid* ini bisa memberikan fleksibilitas yang baik jika konten desain menampilkan banyak ilustrasi dan konten-konten lain seperti gambar didalamnya.

## 2.10 User Persona

*User persona* adalah sebuah representasi dari seorang calon pengguna terhadap suatu produk ataupun desain. Raven Veal dari Careerfoundry.com mengatakan bahwa *user persona* adalah representasi dari pelanggan yang ideal atau pengguna yang ideal (Veal, 2023). Veal melanjutkan, sebuah persona biasanya berasal dari hasil riset pengguna yang tergabung dalam kebutuhan, tujuan dan kebiasaan dari target pengguna yang dituju (Veal, 2023).



Gambar 2.25 *User Persona*

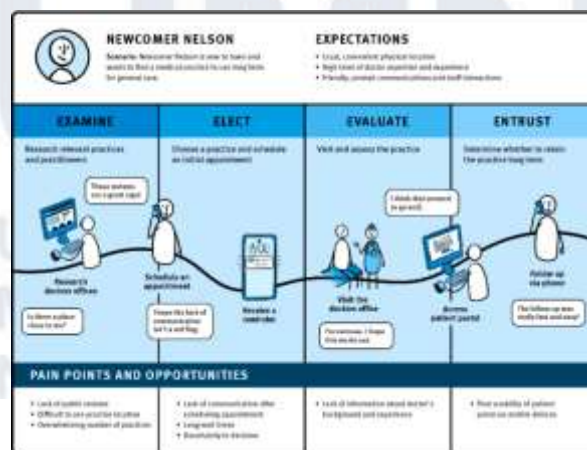
*User persona* sangatlah penting dalam mendesain suatu aplikasi atau *website* karena menentukan siapa yang akan menggunakan produk atau desain tersebut untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Veal, 2023). Selain itu dilansir dari glints.com tujuan dari *user persona* adalah untuk memudahkan desainer dalam memahami calon pengguna seperti masalah yang dihadapi, ekspektasi pengguna terhadap *website* atau aplikasi tersebut ataupun sesuatu yang dibutuhkan oleh pengguna (Hidayati & glints, 2023). Selain memahami pengguna tujuan lain dari *user persona* adalah untuk menggambarkan hasil riset yang telah dilakukan terhadap calon pengguna dan memberikan informasi seperti fitur yang dibutuhkan pengguna pada sebuah desain (Hidayati & glints, 2023).

*User persona* yang baik memiliki beberapa komponen didalamnya. Dilansir dari Institut Kwik Kian Gie (2023) komponen *user persona* yang baik memiliki 3 golongan yaitu pain points, behaviour, dan juga *user goals*. Pain point sendiri merujuk pada suatu keadaan dimana pengguna memiliki suatu masalah yang membuatnya menjadi bingung, dari hasil pain points ini desainer dapat mengidentifikasi masalah yang dialami oleh pengguna serta dari hasil permasalahan tersebut ditemukan sebuah solusi atau jalan keluar bagi calon pengguna (Institut Kwik Kian Gie, 2023). Behaviour merujuk pada kebiasaan dari calon pengguna itu sendiri ketika sedang menggunakan suatu produk ataupun desain (Institut Kwik Kian Gie, 2023). Dan terakhir *user goals* merujuk kepada suatu kebutuhan atau keadaan yang ingin dicapai oleh pengguna terhadap suatu produk ataupun sebuah desain (Institut Kwik Kian Gie, 2023).

Dilansir dari glints.com *user persona* yang baik memiliki beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan didalamnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan tersebut adalah *user persona* harus dibuat berdasarkan hasil riset pengguna, riset harus dilakukan kepada kelompok pengguna yang spesifik, jika pengguna dibagi menjadi 3-5 kelompok maka *user persona* haruslah dibuat masing-masing sesuai dengan banyaknya kelompok pengguna, dan terakhir desainer harus memilih *user persona* mana yang harus dijadikan sebagai prioritas utama dalam membuat sebuah desain ataupun membuat sebuah produk (Hidayati & glints, 2023).

## 2.11 User Journey

*User journey* adalah sebuah alat untuk menggambarkan bagaimana pengguna menyelesaikan suatu tujuan didalam sebuah penggunaan desain ataupun sebuah produk. Dilansir dari Nielsen Norman Group, Kate Kaplan (2023) dalam artikelnya yang berjudul “*user journey vs user flow*” mengatakan bahwa *user journey* adalah sebuah urutan langkah-langkah dari sebuah *user* dalam menggunakan sebuah produk atau desain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam menggambarkan sebuah *user journey* maka sangatlah penting untuk memahami bagaimana pengalaman pengguna dalam berbagai interaksi ketika sedang menggunakan sebuah desain atau produk (Kaplan, 2023).



Gambar 2.26 *User Journey*

Dilansir dari Binus (2020) didalam artikelnya yang berjudul “Mengetahui Aspek Aspek *User Journey*” menyatakan bahwa *user journey* memiliki beberapa

aspek-aspek untuk merangkai sebuah skenario didalamnya. Aspek-aspek tersebut adalah *stages of journey*, *activities*, *internal process*, *feelings*, *experience* dan *improvements and key learnings* (Binus, 2020). *Stages of Journey* merujuk pada tahapan-tahapan yang membuat pengguna termotivasi dalam menggunakan sebuah aplikasi ataupun *website* biasanya motivasi tersebut adalah berupa fitur-fitur ataupun mencari tujuan didalam aplikasi ataupun *website* tersebut (Binus, 2020). *Activities* merujuk pada tahapan aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna ketika sedang menggunakan sebuah aplikasi ataupun *website* seperti aktivitas menggunakan fitur-fitur interaktivitas yang tersedia (Binus, 2020).

*Internal process* merujuk pada sebuah bentuk ataupun bentuk keterangan lebih lanjut dari aktivitas yang dilakukan oleh seorang pengguna (Binus, 2020). *Feelings* merujuk pada perasaan pengguna ketika sedang menggunakan sebuah aplikasi atau sebuah *website*, terdapat beberapa *feeling* yang dapat terjadi yaitu *very happy* dimana pengguna senang dalam menggunakan aplikasi tersebut, *overall satisfied* ketika pengguna cukup memahami fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi atau *website* dan penggunaannya cukup baik, dan *unhappy* dimana pengguna merasa tidak senang ketika sedang menggunakan aplikasi ataupun *website* tersebut (Binus, 2020). Kemudian ada *experience* ataupun pengalaman, pengalaman ini merujuk pada pengalaman pengguna ketika sedang menggunakan *website* ataupun aplikasi, pengalaman dibuat dengan menggabungkan bagian *activities* dan *feeling* pengguna ketika sedang menggunakan sebuah aplikasi atau *website* (Binus, 2020). Dan yang terakhir adalah *improvement and key learning* yang merujuk pada bagian-bagian apa saja yang dapat ditingkatkan pada sebuah desain *website* ataupun aplikasi (Binus, 2020).

## 2.12 Flowchart

Flowchart adalah sebuah diagram yang merepresentasikan sebuah *workflow* atau proses sebuah desain produk digital seperti aplikasi ataupun *website*. Dikutip dari situs Mockflow (2024) dalam sebuah artikel yang berjudul “*Flowchart Meaning and Symbols: Guide with MockFlow*” menjelaskan bahwa flowchart adalah sebuah representasi grafis dari sebuah proses atau sistem, flowchart dibuat

dari berbagai bentuk atau *shape* yang memiliki arti didalamnya untuk merepresentasikan sebuah proses, keputusan dan hasil. Flowchart memiliki banyak simbol yang memiliki arti yang berbeda-beda didalamnya, dimbol-simbol ini snagatlah penting didalam pembuatan sebuah flowchart, dan setidaknya terdapat sebanyak 5 buah symbol yang dipakai didalam sebuah flowchart (Mockflow, 2024).



Gambar 2.27 Flowchart

Simbol pertama adalah simbol input yang berbentuk jajar genjang, simbol ini memiliki arti sebuah input yang dapat digunakan oleh pengguna didalam sebuah produk digital (Mockflow, 2024). Simbol kedua bernama proses yang berbentuk persegi panjang, simbol ini merpresntasikan sebuah proses dari hasil input yang telah dilakukan dari simbol sebelumnya pada sebuah flowchart (Mockflow, 2024). Simbol ketiga bernama terminal yang berbentuk oval, symbol ini merepresntasikan sebuah awal dan akhir dari flowchart (Mockflow, 2024).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

| Symbol                                                                            | Name         | Function                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------|
|  | Start/end    | An oval represents a start or end point                                          |
|  | Arrows       | A line is a connector that shows relationships between the representative shapes |
|  | Input/Output | A parallelogram represents input or output                                       |
|  | Process      | A rectangle represents a process                                                 |
|  | Decision     | A diamond indicates a decision                                                   |

Gambar 2.28 Simbol Flowchart

Simbol keempat adalah sebuah garis berbentuk panah, garis ini merepresntasikan sebuah konektor yang ada didalam sebuah flowchart, ataupun bisa diartikan sebagai sebuah direksi antar simbol yang ada pada sebuah flowchart (Mockflow, 2024). Simbol kelima adalah decision yang berbentuk seperti ketupat, simbol ini memiliki arti pilihan didalam sebuah flowchart, yang dapat merujuk pada beberapa hasil yang berbeda pada sebuah sistem berdasarkan pilihan yang dipilih (Mockflow, 2024). Simbol-simbol diatas merupakan salah satu elemen yang sangat penting ketika sedang membuat sebuah flowchart, dengan mengerti simbol-simbol diatas maka flowchart dapat dibuat untuk sistem-sistem yang begitu kompleks didalam pembuatan sebuah desain media atau sistem digital (Mockflow, 2024).

### 2.13 User Flow

User flow adalah sebuah roadmap dari hasil user journey yang telah dibuat. Dilansir dari glints dalam artikelnya yang berjudul “User Flow: Pengertian, Manfaat, serta Jenis-jenisnya” mengatakan bahwa user flow adalah sebuah roadmap dari rangkaian tugas atau langkah yang perlu dilalui pengguna dari awal hingga akhir (Hidayati & Glints, 2023). Dalam konteks pembuatan sebuah website ataupun aplikasi user flow biasanya digunakan untuk menciptakan sebuah alur dari sebuah pengalaman yang akan dialami pengguna sebaik mungkin terhadap desain website ataupun aplikasi yang dirancang (Hidayati & Glints, 2023).



Gambar 2. 29 *User Flow*

Dilansir dari Coding Studio (2024) *user flow* memiliki beberapa manfaat didalam penggunaannya. Manfaat tersebut dapat berupa meningkatkan pengalaman pengguna ketika sedang memakai sebuah produk digital dimana dengan *user flow* desainer bisa mengetahui tentang kendala pada alur serta harapan yang diinginkan pengguna ketika sedang menggunakan sebuah produk digital (Coding Studio, 2024). Selain itu *user flow* juga dapat meningkatkan konversi dari produk digital pada produk fisik yang dual di produk digital seperti pada took-toko *online* atau *marketplaces*, dimana dengan *user flow* beberapa fitur pembelian tersebut bisa diletakkan dengan baik dan lengkap sehingga dapat memudahkan pengguna dalam melakukan proses pembelian (Coding Studio, 2024). Dan terakhir adalah mengembangkan produk digital dimana *user flow* dapat membantu dalam mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan sebuah produk digital (Coding Studio, 2024).

## 2.14 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu merupakan sebuah metode pengkajian dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan memiliki keterkaitan terhadap penelitian yang sedang digunakan. Menurut Siregar (2017) dalam bukunya yang berjudul “Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS” mengatakan bahwa penelitian terdahulu atau penelitian relevan berguna untuk menghindari terjadinya duplikasi penelitian. Pada penelitian relevan ini penulis mengambil tiga buah penelitian yang

memiliki topik dan tema yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu penelitian bertema AI dan etika AI.

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

| No. | Judul Penelitian                                                                         | Penulis                                                                                                      | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                | Kebaruan                                                                                                                                                                                        |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Etika Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Penyusunan Tugas Mahasiswa     | Fatimah Gandasari, Annisa Septiana Koeswinda, Aulia Kharisma Putri, Disca Anansa Putri Kumala, Nani Muftihah | Penelitian ini ditujukan untuk mengkaji penggunaan AI dalam kehidupan mahasiswa, hasil dari penelitian ini adalah masih sedikit mahasiswa yang menggunakan AI menyadari akan resiko plagiarisme | a. Media: penelitian ini hanya berupa studi putaka dengan penelitian kualitatif dan tidak memiliki output media yang jelas.<br>b. Target: penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa secara luas |
| 2   | Perancangan Poster Digital Cara Menggunakan AI dengan Bijak untuk Menghadapi Dunia Kerja | Nicholas Devin Kristiawan                                                                                    | Perancangan poster digital yang dirancang dengan tujuan untuk membuat orang-orang menjadi bijak dalam menggunakan                                                                               | a. Demografis: target demografis yang dituju merupakan generasi Z secara menyeluruh, sehingga media yang dirancang                                                                              |

|   |                                                             |                                  |                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|-------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                             |                                  | AI di dunia kerja                                           | <p>menyesuaikan dengan selera generasi Z saat ini</p> <p>b. Strategi kreatif: penelitian ini menggunakan metode SWOT yang digagas robin landa dalam merancang poster digitalnya, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode dari <i>Interaction Foundation Design</i> yaitu <i>emphatize</i>, <i>define</i>, <i>ideate</i>, <i>prototype</i> dan <i>test</i>.</p> |
| 3 | Etika penggunaan kecerdasan buatan pada teknologi informasi | Najwa Fathiro Cahyono, Khurrotul | Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran etika | Kebaruan yang ada pada penelitian yang sedang                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|  |  |                      |                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|--|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | Uyun, Siti Mukaromah | dalam penggunaan teknologi kecerdasan buatan dan pembuatan panduan etis dalam menggunakan teknologi tersebut | dilakukan adalah membuat informasi etika mengenai penggunaan AI dalam pembuatan konsep <i>game</i> serta membuat panduan seperti dampak buruk dan dampak positif terhadap penggunaan AI dalam pembuatan konsep <i>game</i> . Serta target yang ditujukan adalah mahasiswa |
|--|--|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 2.9.1 Kesimpulan penelitian Relevan

Kesimpulan dari penelitian relevan yang telah dibuat adalah, dari ketiga penelitian diatas memiliki topik yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Topik penelitian pertama mengenai etika pemanfaatan AI dalam penyusunan tugas mahasiswa, topik ini berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan karena menyangkut etika penggunaan AI dan juga memiliki target audiens berupa mahasiswa, dan hasil dari penelitian tersebut adalah masih sedikit mahasiswa yang menyadari akan resiko plagiarism dalam penggunaan

AI. Perbedaan dari topik penelitian ini adalah kurangnya *output* media yang jelas dimana hasil penelitian hanya menunjukkan hasil studi pustaka dan penelitian kuantitatif yang telah dilakukan. Alasan kenapa penulis memilih topik penelitian ini adalah karena penelitian ini memiliki topik dan tema yang sama yaitu etika AI untuk mahasiswa.

Penelitian kedua memiliki topik penggunaan AI dalam dunia kerja. Hasil dari penelitian ini adalah *output* yang dirancang jelas yaitu poster digital dan juga memiliki topik yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu menyangkut tentang penggunaan AI. Perbedaan dari penelitian ini adalah target audiens yang mayoritas adalah generasi Z dan juga strategi perancangan yang berbeda serta output yang berbeda yang mana pada penelitian mengenai penggunaan AI dalam dunia kerja tersebut menggunakan strategi perancangan SWOT dari Robin Landa namun pada topik penelitian ini menggunakan strategi design thinking dari *Interaction Foundation Design*. Alasan penulis menggunakan topik ini sebagai topik penelitian yang relevan adalah karena penelitian ini memiliki topik mengenai AI yang merupakan topik yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Penelitian terakhir menyangkut mengenai etika penggunaan AI dalam teknologi informasi. Kebaruan yang ada dari topik penelitian ini adalah informasi etika penggunaan AI dan panduan etis dalam menggunakan AI dalam pembuatan konsep *game* pada *website*, selain itu target yang dituju adalah mahasiswa. Alasan penelitian ini diambil adalah karena penelitian ini memiliki topik yang relevan dengan topik perancangan *website* yang sedang dibuat yaitu mengenai etika penggunaan AI. Kesimpulan yang dapat diambil adalah dari ketiga topik penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan penelitian diatas memiliki topik dan tema yang sama yaitu AI dengan dua penelitian memiliki topik etika penggunaan AI yang sesuai dengan topik penelitian yang sedang dilakukan.