

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan UI/UX Website Freework

Perancangan UI/UX *website* Freework didasarkan pada prinsip menciptakan antarmuka digital yang intuitif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan pekerja lepas maupun klien. Elemen UI (*User Interface*) berperan dalam menyusun tampilan visual seperti *layout*, *Icon*, tombol, dan navigasi, sedangkan UX (*User Experience*) menekankan pada kenyamanan dan kepuasan dalam menjalani setiap interaksi pengguna dengan sistem. Desain dikembangkan dengan pendekatan *Design Thinking*, yang dinilai lebih adaptif dalam menangani masalah kompleks dan eksplorasi ide dibandingkan metode tradisional seperti *User-Centered Design (UCD)* [9], [16]. Pendekatan ini melalui enam tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*, dan *Evaluation*.

Nama Freework sendiri merupakan hasil kombinasi dua kata, yaitu “*Free*” yang melambangkan kebebasan bagi pekerja lepas dalam memilih proyek dan mengatur waktu kerja secara fleksibel, dan “*Work*” yang menekankan nilai profesionalisme dalam penyelesaian tugas. Filosofi ini menjadi dasar dalam perancangan UI/UX agar mencerminkan ekosistem kerja digital yang terbuka, fleksibel, dan saling menguntungkan. Untuk mengevaluasi rancangan tersebut, digunakan metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*, yang menilai sistem berdasarkan lima dimensi utama yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness* [14], [17]. EUCS memberikan pengukuran objektif terhadap kualitas antarmuka dan kepuasan pengguna, sehingga dapat dijadikan acuan untuk peningkatan desain di tahap selanjutnya.

2.2 User Interface (UI)

User Interface (UI) Merupakan bagian dari sebuah sistem atau aplikasi yang menjadi perantara interaksi antara pengguna dan perangkat lunak. UI mencakup elemen-elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, tombol, dan navigasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang intuitif dan mudah digunakan. Tujuan utama dari UI adalah memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efisien dan tanpa hambatan. Prinsip utama dalam desain UI meliputi *clarity* (kejelasan), *consistency* (konsistensi), *efficiency* (efisiensi), dan

aesthetics (keindahan) [10] [18].

Dengan desain UI yang baik, pengguna dapat lebih mudah memahami fungsi dan navigasi aplikasi, sehingga meningkatkan kenyamanan serta efektivitas dalam penggunaannya.

2.3 User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan, yang mencakup aspek-aspek seperti kegunaan, aksesibilitas, dan kepuasan pengguna. UX bertujuan untuk memastikan bahwa interaksi tersebut tidak hanya efisien, tetapi juga menyenangkan dan memuaskan. Desain UX melibatkan berbagai elemen, termasuk pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan harapan pengguna, serta identifikasi masalah dan solusi yang dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan, dan efektivitas penggunaan produk [19].

Proses desain UX seringkali melibatkan penelitian pengguna, pembuatan prototipe, serta pengujian kegunaan untuk memastikan bahwa desain yang diterapkan benar-benar sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, UX berfokus pada bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan produk dari awal hingga akhir, serta bagaimana menghadapi setiap langkah dalam perjalanannya.

2.4 Prinsip Eight Golden Rules of Interface Design

Prinsip *Eight Golden Rules of Interface Design* merupakan pedoman utama dalam merancang antarmuka pengguna (*User Interface*). Delapan prinsip ini membantu *desainer* dalam menciptakan pengalaman yang intuitif, efisien, dan mudah digunakan oleh pengguna. Prinsip ini sangat relevan dalam pengembangan UI/UX *Freework* karena memastikan interaksi yang lancar antara pekerja lepas dan klien dalam menggunakan *platform* [15].

1. Strive for Consistency

Konsistensi dalam desain antarmuka sangat penting untuk mengurangi beban kognitif pengguna. Elemen seperti tata letak, warna, ikon, dan istilah yang digunakan dalam *Freework* harus tetap seragam di seluruh halaman agar pengguna dapat dengan mudah memahami sistem tanpa harus mempelajarinya kembali.

2. **Enable Frequent Users to Use Shortcuts**

Untuk meningkatkan efisiensi, *platform* perlu menyediakan fitur seperti pintasan *keyboard*, pencarian cepat, atau *saved filters* agar pengguna yang sering menggunakan Freework dapat menyelesaikan tugas pengguna dengan lebih cepat.

3. **Offer Informative Feedback**

Setiap interaksi pengguna harus disertai umpan balik yang jelas. Misalnya, ketika pengguna melakukan *log out*, maka sistem harus memberikan notifikasi atau konfirmasi agar pengguna tahu bahwa tindakan pengguna telah diproses dengan benar.

4. **Design Dialogs to Yield Closure**

Setelah pengguna menyelesaikan suatu tugas, sistem harus memberikan indikasi yang jelas, seperti tampilan ringkasan atau halaman konfirmasi. Dalam Freework, misalnya, setelah menyelesaikan pembayaran atau menyelesaikan proyek, sistem harus menampilkan pesan sukses agar pengguna tidak bingung.

5. **Offer Simple Error Handling**

Sistem harus dirancang untuk menghindari kesalahan pengguna dan memberikan solusi jika terjadi kesalahan. Misalnya, jika pengguna lupa mengisi informasi wajib dalam *login* atau register, sistem harus memberikan pesan kesalahan yang jelas serta saran untuk memperbaikinya.

6. **Permit Easy Reversal of Actions**

Pengguna harus memiliki kebebasan untuk membatalkan atau mengulang tindakan tanpa konsekuensi yang rumit. Dalam Freework, fitur seperti "Undo" atau konfirmasi dua langkah sebelum menghapus akun dapat mencegah kesalahan fatal.

7. **Support Internal Locus of Control**

Pengguna harus merasa memiliki kendali penuh atas tindakan pengguna di *platform*. Misalnya, pekerja lepas harus dapat mengatur jadwal proyek pengguna, memilih klien, dan mengelola portofolio pengguna sendiri tanpa batasan yang tidak perlu.

8. **Reduce Short-Term Memory Load**

Sistem harus dirancang agar informasi penting mudah diakses tanpa

mengandalkan daya ingat pengguna. Dalam Freework, fitur seperti riwayat pencarian, rekomendasi proyek otomatis, dan *dashboard* yang ringkas dapat membantu pengguna mengakses informasi dengan cepat tanpa harus mencari ulang.

Prinsip *Eight Golden Rules* dari Shneiderman tidak hanya dijadikan panduan desain semata, tetapi juga diintegrasikan ke dalam *framework Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap tahapan dalam *Design Thinking* mulai dari *Empathize* hingga *Test* melibatkan pertimbangan terhadap prinsip-prinsip seperti konsistensi desain, pemberian *feedback* yang jelas, dan kemudahan pengguna dalam membatalkan tindakan. Misalnya, dalam tahap *Ideate* dan *Prototype*, desain tombol dan alur navigasi dirancang dengan mengacu pada prinsip *informative feedback* dan *reduce short-term memory load*. Dengan demikian, 8 prinsip ini menjadi bagian yang menyatu dalam proses pengembangan sistem Freework dan berfungsi untuk memastikan bahwa rancangan UI/UX memenuhi standar kenyamanan, efisiensi, dan kontrol bagi pengguna.

Penerapan *Eight Golden Rules* dalam perancangan UI/UX Freework akan meningkatkan pengalaman pengguna dengan membuat sistem yang lebih mudah dipahami, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan pekerja lepas maupun klien. Dengan demikian, *platform* ini dapat menjadi solusi yang nyaman dan profesional bagi para pekerja lepas dalam mencari serta menyelesaikan proyek [15].

2.5 Teori Warna

Teori warna adalah studi tentang bagaimana warna mempengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku manusia. Dalam desain UI/UX, pemilihan warna memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman visual yang sesuai dengan tujuan dan identitas suatu *platform*. Setiap warna memiliki makna psikologis yang dapat membentuk kesan dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, pemilihan warna dalam desain *website* harus mempertimbangkan kesan yang ingin disampaikan kepada pengguna.

Dalam perancangan UI/UX Freework, digunakan kombinasi warna putih, dan oranye, yang masing-masing memiliki arti psikologis sebagai berikut:

1. Putih – Kesederhanaan dan Profesionalisme

Warna putih sering dikaitkan dengan kebersihan, kesederhanaan, dan profesionalisme. Dalam konteks desain UI, warna ini memberikan kesan

minimalis dan modern, menciptakan ruang yang bersih dan nyaman bagi pengguna. Selain itu, warna putih juga berfungsi sebagai latar belakang yang membuat elemen lain lebih menonjol, meningkatkan keterbacaan serta membantu pengguna fokus pada konten utama tanpa distraksi [20].

2. Oranye – Energi dan Kreativitas

Oranye adalah warna yang melambangkan energi, antusiasme, dan kreativitas. Warna ini sering digunakan dalam desain UI untuk menarik perhatian tanpa memberikan kesan agresif. Dalam konteks Freework, warna oranye dipilih untuk memberikan nuansa dinamis dan inovatif, yang mencerminkan semangat para pekerja lepas dalam bekerja dan mencari peluang baru. Oranye juga meningkatkan keterlibatan pengguna karena merupakan warna yang dapat membangkitkan perasaan optimisme dan semangat [21].

Kombinasi warna putih, biru, dan oranye dalam desain Freework bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang bersih, profesional, dan menarik, serta memberikan pengalaman yang nyaman dan terpercaya bagi pengguna. Dengan memanfaatkan teori warna ini, *website* Freework dapat meningkatkan interaksi dan membangun hubungan yang lebih baik antara pekerja lepas dan klien.

2.6 Usability Testing

Usability testing adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah, efisien, dan memuaskan suatu sistem atau produk digital digunakan oleh pengguna. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk mengidentifikasi kendala yang dialami pengguna, mengukur efektivitas desain, serta mengumpulkan wawasan guna meningkatkan pengalaman pengguna (*User Experience*). Pengujian ini berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dalam menyelesaikan tugas tertentu, sehingga dapat ditemukan area yang perlu diperbaiki agar lebih intuitif dan mudah digunakan [17].

2.7 End User Computing Satisfaction (EUCS)

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah model evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem berbasis komputer. EUCS berfokus pada aspek kepuasan pengguna dalam mengakses,

memahami, dan memanfaatkan sistem untuk menyelesaikan tugas mereka secara efektif dan efisien [22].

EUCS terdiri dari lima dimensi utama yang digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna, yaitu:

1. **Content** (*Konten*) – Mengukur sejauh mana informasi yang disediakan dalam sistem cukup relevan, lengkap, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. **Accuracy** (*Akurasi*) – Mengevaluasi ketepatan dan keandalan informasi yang ditampilkan dalam sistem.
3. **Format** (*Tata Letak*) – Mengacu pada bagaimana informasi disajikan, termasuk desain tampilan dan struktur yang memudahkan pengguna dalam memahami data.
4. **Ease of Use** (*Kemudahan Penggunaan*) – Menilai seberapa intuitif dan mudah sistem digunakan oleh pengguna, termasuk kemudahan navigasi dan interaksi.
5. **Timeliness** (*Ketepatan Waktu*) – Mengukur kecepatan sistem dalam memberikan informasi atau menyelesaikan suatu proses tanpa adanya keterlambatan yang signifikan.

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna berdasarkan EUCS, setiap dimensi dievaluasi menggunakan skala Likert, misalnya dalam rentang 1–5, di mana 1 berarti Sangat Tidak Puas dan 5 berarti Sangat Puas. Hasil dari evaluasi ini kemudian dirata-ratakan untuk mendapatkan skor kepuasan akhir.

Secara matematis, perhitungan EUCS dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$EUCS = \frac{\sum_{i=1}^n S_i}{n} \quad (2.1)$$

di mana:

- $EUCS$ = skor kepuasan pengguna berdasarkan model EUCS
- S_i = skor yang diberikan oleh pengguna pada setiap dimensi
- n = jumlah dimensi yang diukur (dalam hal ini, 5 dimensi: *Content, Accuracy, Format, Ease of Use, Timeliness*)

Hasil akhir dari perhitungan ini dapat digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pengguna merasa puas terhadap sistem. Jika skor mendekati 5, berarti sistem telah memenuhi ekspektasi pengguna dengan baik, sedangkan jika skor mendekati 1, maka perbaikan perlu dilakukan pada aspek tertentu [22].

Dalam konteks pengembangan UI/UX Freework, EUCS digunakan sebagai metode evaluasi untuk mengukur sejauh mana *platform* ini mampu memenuhi ekspektasi pekerja lepas dan klien dalam mencari, mengelola, serta menyelesaikan proyek. Dengan menerapkan model EUCS, diharapkan perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna Freework dapat terus diperbaiki agar lebih intuitif, responsif, dan memberikan kepuasan maksimal bagi penggunanya.

2.8 Design Thinking

Design Thinking adalah *framework* desain yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, ideasi kreatif, dan pengujian prototipe untuk menciptakan solusi yang efektif dan relevan. Dalam pembuatan UI, Design Thinking membantu untuk mengembangkan *website* Freework yang intuitif dan memenuhi harapan pengguna. *Design Thinking* dalam desain UI umumnya terdiri dari enam tahap utama:

1. *Empathize*

Memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui observasi dan pengumpulan data.

2. *Define*

Merumuskan masalah yang akan diselesaikan berdasarkan wawasan yang diperoleh dari tahap empati.

3. *Ideate*

Menghasilkan berbagai ide dan solusi potensial untuk masalah yang telah didefinisikan.

4. *Prototype*

Membuat representasi sederhana dari solusi yang diusulkan untuk menguji konsep dan fungsionalitas.

5. *Test*

Menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan iterasi perbaikan.

6. *Evaluation*

Menggunakan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan metode kuantitatif untuk mengukur kepuasan pengguna dari hasil keseluruhan desain dan interaksi.

Penerapan *Design Thinking* dalam desain UI menciptakan antarmuka yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan bagi pengguna, dengan memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna [23].

2.9 User Flow

User Flow adalah representasi visual yang menunjukkan jalur navigasi yang diambil oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu dalam sistem. *User Flow* menggambarkan alur interaksi dari satu langkah ke langkah berikutnya, memetakan bagaimana pengguna bergerak melalui antarmuka untuk mencapai hasil yang diinginkan. Analisis *User Flow* membantu dalam merancang antarmuka yang efisien dengan menyederhanakan langkah-langkah yang perlu diambil pengguna, sehingga pengalaman penggunaan menjadi lebih lancar dan intuitif [24].

