

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 UX dan Prinsip Perancangan Aplikasi *Mobile*

Perancangan *User Experience* (UX) dalam pembuatan aplikasi *mobile* melibatkan keseimbangan antara fungsi, kenyamanan, dan estetika visual yang dapat mendukung pengalaman pengguna secara menyeluruh. Menurut penelitian *UI/UX Development of Mobile-based Palembang-Indonesia Dictionary Application using Design Thinking Method*, penerapan metode *Design Thinking* memungkinkan proses perancangan yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna dan konteks budaya lokal, menghasilkan aplikasi dengan antarmuka yang intuitif serta efisien secara fungsional (Ismail & Setiawan, 2023). Prinsip-prinsip seperti *user-centered design*, *iterative prototyping*, dan *usability evaluation* menjadi landasan penting untuk mengembangkan aplikasi yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang selaras dengan identitas budaya dan material yang diangkat.

Pendekatan tersebut relevan bagi pengembangan aplikasi “Tungku,” yang mana berfokus pada dokumentasi glasir keramik, yang mana merupakan salah satu aspek penting dalam pelestarian warisan budaya kerajinan keramik. Dengan mengadaptasi prinsip *Design Thinking*, aplikasi ini dapat menghadirkan pengalaman pengguna yang tidak hanya efisien untuk mendokumentasikan resep dan eksperimen glasir, tetapi juga menampilkan unsur estetika yang menunjukkan nilai seni serta kerajinan keramik Indonesia.

#### 2.2 UX dalam Konteks UMKM atau Industri Kreatif

Penelitian pada “Local Craft Shop” untuk kerajinan kayu menggunakan *Design Thinking* sebagai proses untuk mendesain UI/UX yang mudah digunakan, dengan navigasi yang jelas dan tampilan yang informatif, menunjukkan bahwa pengguna kerajinan sangat memerlukan aplikasi dengan antarmuka (*User Interface*) yang sederhana namun tetap menarik agar produk mereka mudah diakses secara digital (Habib & Saputro, 2024).

Demikian pula studi *Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Kue dan Roti (UMKM Ghonim Kue)* menemukan bahwa metode *Design Thinking* dengan tahap empati dan prototipe, serta pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), sangat membantu mengenali hambatan di dalam interaksi dengan pengguna serta untuk memperbaiki desain agar penggunaan menjadi lebih mudah dan intuitif (Rangkuti, dkk., 2025).

### 2.3 UX pada Aplikasi Berbasis Visual-Dokumentasi

Studi *Museum Mobile App Design Based on User Experience* yang diterbitkan oleh *Proceedings of the Design Society* (2025) sangat relevan: penelitian ini mendesain aplikasi *mobile* berbasis warisan budaya Cizhou Kiln yang menggabungkan estetika tradisional dengan fungsi digital, menggunakan kerangka kerja *Culture-UX Integration*. Evaluasi dilakukan untuk melihat keseimbangan antara pelestarian budaya dan kegunaan aplikasi.



Gambar 2.1 Tampilan Culture-UX Integration di Screenshot “Let’s create! Pottery Lite”

Sumber: Zhang, dkk., 2025

Kerangka kerja *Culture-UX Integration* merupakan sebuah pendekatan desain yang menggabungkan nilai, estetika, serta identitas budaya ke dalam proses perancangan *User Experience* secara menyeluruh. *Framework* ini bertujuan untuk menyeimbangkan antara *heritage preservation* dengan *usability*, sehingga aplikasi tidak hanya fungsional tetapi juga mencerminkan konteks budaya penggunanya. Seperti dijelaskan dalam studi *Museum Mobile App Design Based on User Experience* (Zhang, dkk., 2025), pendekatan ini diterapkan untuk mendesain aplikasi berbasis warisan budaya *Cizhou Kiln* yang memadukan estetika tradisional dengan fungsi digital modern.

Roussou (2018) juga telah mengkaji pengalaman pengguna pada aplikasi pemandu berbasis *mobile* untuk museum dan menemukan bahwa struktur narasi, keseimbangan konten visual-tekstual, serta metode evaluasi yang bersifat

partisipatif sangat menentukan keterlibatan pengguna. Pendekatan evaluatif yang mengombinasikan observasi, wawancara mendalam, dan pengujian kegunaan dapat diaplikasikan dalam perancangan aplikasi dokumentasi glasir “Tungku” untuk memastikan dokumentasi glasir tidak hanya lengkap secara teknis (baik dari resep, suhu, hingga lokasi pembakaran), tetapi juga mudah secara navigasi dan bermakna secara visual serta kegunaan bagi keramikus dan pengguna lainnya di komunitas.

Selain itu, penelitian yang berjudul *User Experience Improvement (MSMEs and Buyers) Mobile AR Using Design Thinking Methods* (Dwiyanasari, dkk., 2025) menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* yang digabungkan dengan evaluasi heuristik serta iterasi desain terbukti sangat efektif dalam meningkatkan *User Experience* (UX) aplikasi produk berbasis kerajinan, terutama dalam konteks visual produk dan dokumentasi produk. Hal ini dapat menjadi dasar metodologi pada penelitian ini untuk fitur-fitur seperti penggambar resep glasir secara digital, dokumentasi eksperimen-eksperimen proses glasir, *interface* (tampilan antarmuka) dalam pencatatan resep glasir, dan sebagainya.

Aplikasi untuk tradisi kerajinan atau warisan budaya seperti ini relevan bagi aplikasi dokumentasi glasir “Tungku” karena glasir keramik merupakan bagian dari warisan keramik/budaya dan visual estetika sangat penting. Studi seperti ini menunjukkan bahwa elemen visual, narasi budaya, proses interaksi yang berhubungan dengan sejarah/bahan/tradisi, serta tampilan hasil glasir yang harus diperhatikan dalam desain UX (*User Experience*).