

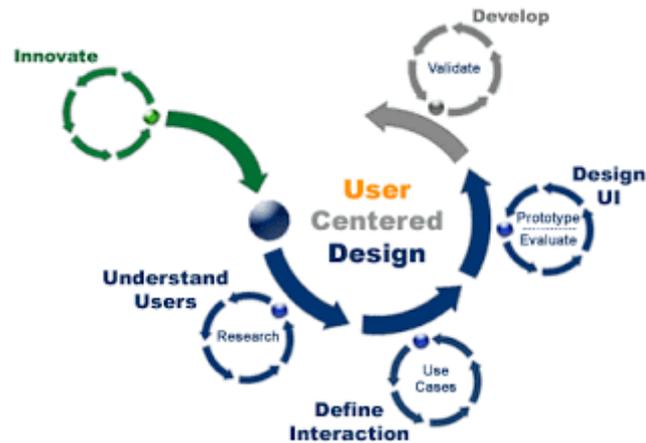
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *User Centered Design*

UCD (User Centered Design) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan berbasis pengguna (*User Centered design*) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari *UCD* adalah *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. Menurut Juhani Heinilä et.al (2005), mengungkapkan bahwa (*UCD*) adalah pendekatan untuk pengembangan sistem interaktif yang secara khusus berfokus pada *user* dalam pembuatannya, sehingga sistem/aplikasi dapat mudah digunakan dengan tujuan untuk:

- Membantu pengguna mencapai tujuan mereka.
- Membuat orang ingin menggunakannya.
- *User* dapat memahami cara menggunakannya.
- Dapat digunakan dengan baik.
- Memberikan kepuasan kepada *User*.
- Mencegah *User* membuat kesalahan.



Gambar 2.1 Flow User Centered Design

Prinsip yang harus diperhatikan dalam *UCD* adalah:

1. Fokus pada pengguna

Perancang harus berhubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui *interview*, *survey*, dan partisipasi dalam *workshop* perancangan.

Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik *anthropometric*. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.

2. Perancangan terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

3. Pengujian pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan

pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan interaktif.

Sistem yang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dicoba berulang kali. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

Tujuan *User Centered Design*

- *UCD* adalah desain *user interface* yang memfokuskan *usability*, karakteristik *user*, lingkungan, *tasks*, dan *design workflow* dari suatu *interface*. *UCD* mengikuti rangkaian metode dan teknik analisis, desain, dan evaluasi *mainstream hardware, software, dan interface web*.
- Proses pada *UCD* merupakan proses yang berulang (*iterative*), dimana tahap desain dan evaluasi dibangun dari tahap awal proyek hingga tahap implementasi.

2.2 *User Experience/Pengalaman Pengguna*

User experience (UX) design adalah proses dalam membuat produk dengan memberikan makna dan relevan kepada pengalaman pengguna. *UX* melibatkan desain seluruh proses untuk memperoleh dan mengintegrasikan produk, termasuk aspek *branding*, desain, kegunaan, dan fungsi. Dalam publikasi *Interaction Design Foundation* (2002) dalam bukunya *The Basics of User Experience Design*, dikatakan bahwa *user experience* adalah perasaan orang ketika mereka menggunakan produk atau layanan.

2.3 *User Interface/Tampilan Antarmuka*

User interface (UI) design adalah proses dalam membuat *interface* di dalam *software* atau komputerisasi perangkat dengan fokus kepada penampilan atau gaya visual. Desainer memiliki tujuan untuk membuat desain pengguna agar mudah digunakan dan menyenangkan. *UI Design* biasanya merujuk kepada grafis pengguna antar muka atau *graphical user interfaces* tapi tetap memasukan yang lainnya, seperti suara yang mengontrol berjalannya aplikasi, web atau sistem tersebut. Berikut beberapa faktor yang mejadikan *UI Design* mejadi bagus dan baik.

- Jelas.
- Singkat.
- Familiar.
- Responsif.
- Konsisten.
- Menarik.
- Efisien.
- *Forgiving*.

2.4 *Sistem Grid*

Di dalam desain grafis, sistem *grid* merupakan suatu kerangka yang membantu desainer grafis mengorganisasi informasi teks atau gambar secara konsisten, bermakna, dan logis dalam sebuah halaman (biasanya dua dimensional) terdiri dari serangkaian garis lurus (vertikal, horizontal, garis sudut) atau garis melengkung (*grid lines*) digunakan untuk menstruktur konten. Kotak berfungsi

sebagai dinamo atau kerangka kerja dimana desainer bisa mengorganisir elemen grafis (gambar, *glyphs*, paragraf, dll) dengan dalam rasional, dan mudah diserap.

1. Peran Dan Fungsi *Grid* Dalam Desain

Penggunaan *grid system* merupakan solusi pemecahan permasalahan ruang, mengorganisasi ruang menjadi lebih terstruktur menurut hierarki visual sehingga informasi dapat bersifat lebih komunikatif. Sebagai bagian dari evolusi bagaimana desainer grafis berpikir tentang desain, penggunaan *grid* yang benar juga dapat membantu pembaca menyeleksi berbagai jenis informasi.

2. Anatomi Sistem *Grid* Dalam Desain Grafis

- ***Baseline Grid***

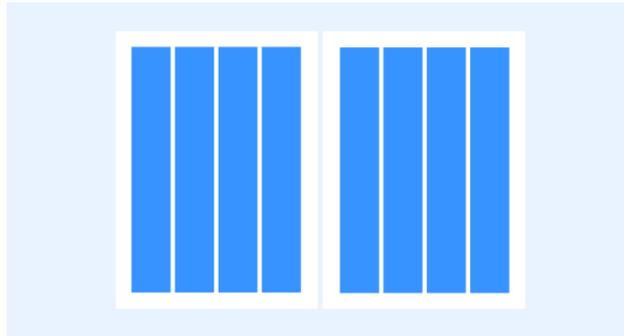
Grid padat dengan jarak garis horizontal yang sama dapat menentukan dimana teks akan ditempatkan. *Baseline Grid* biasanya digunakan untuk mengkombinasikan dengan *coloumn grid*. Dan memastikan garis dari teks di dalam kolom lurus secara seragam melintasi *spread*. Sebagai contoh sederhana dari *baseline grid* adalah selembaar kertas yang perintah, seperti yang mungkin digunakan di sekolah.



Gambar 2.3 Baseline Grid

- ***Coloumn Grid***

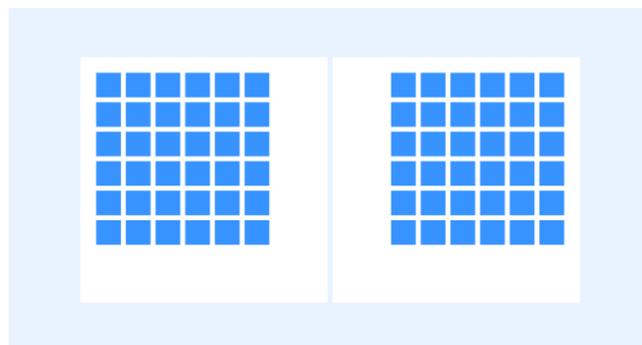
Ini adalah jenis *grid* yang paling umum digunakan oleh desainer grafis dan web. Ini melibatkan mengambil halaman dan membaginya menjadi sejumlah bidang vertikal, yang kemudian disejajarkan dengan objek. Surat kabar dan majalah menggunakan kolom *grid* secara masif.



Gambar 2.4 Coloumn Grid

- ***Modular grid***

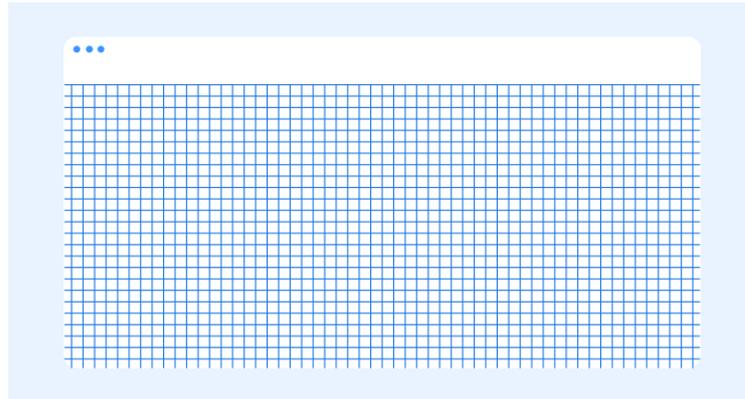
Jenis ekstensi dari modular grid, sebuah modular *grid* melibatkan pengambilan sebuah *modular grid* dan menambahkan baris ke dalamnya. Baris dan kolom yang bersilangan membuat 'modul' yang kemudian dapat digunakan untuk mengatur keputusan tata letak. Majalah dan laporan perusahaan sering menggunakan *modular grid*.



Gambar 2.5 Modular Grid

- ***Pixel Grid***

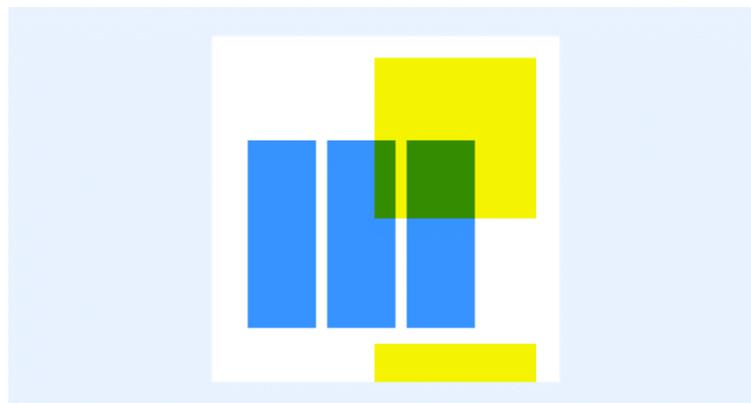
Pixel Grid gambarannya seperti jika membuka dokumen di *Adobe Photoshop* dan jika di perbesar dengan sangat jauh terlihat titik pada dokumen tersebut. Layar digital terdiri dari kotak mikroskopis jutaan piksel, dan gambaran dari *pixel grid* adalah seperti ilustrasi dari dokumen pada *adobe photoshop* tadi.



Gambar 2.6 Pixel grid

- ***Hierarchical Grid***

Merujuk pada setiap *grid* tidak beraturan yang mengakomodasi kebutuhan konten tertentu. *Grid* hierarki mungkin benar-benar berbentuk bebas, atau mungkin terdiri dari dua *grid* yang dilapiskan, atau elemen *grid* tambahan lainnya.



Gambar 2.7 Hierarchical Grid

2.5 Ikon

Ikon adalah tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, simulasi, imitasi, atau persamaan. Sebuah tanda dirancang untuk mempresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan. (Danesi, 2004: 38-39). Ikon, juga disebut simbol, ialah antarmuka grafik di sebuah data yang digambarkan oleh gambar kecil yang menggambarkan program komputer ataupun berkas komputer dalam pengelola berkas sebuah sistem operasi. Ikon dibuat melalui manipulasi langsung atas simbol, sering ditunjuk melalui tetikus, sehingga pengguna dapat menjalankan fungsinya dengan menggerakkan tetikus tersebut, melihat informasi atau menghapus berkas itu. Ikon juga digunakan di perangkat lunak. Ikon sering ditempatkan di sebuah bilah alat (*toolbar*) yang bisa dijalankan fungsinya oleh pengguna dalam program itu dengan mengeklik ikon itu. Ikon berfungsi untuk menyatakan sistem petunjuk serta proses yang menjembatani interaksi antara pengguna dengan komputer. Notasi gambar ikon merupakan kunci utama pengoperasian suatu program komputer. Dengan kata lain, ikon merupakan jembatan yang mengantarkan aktivitas interaksional antara manusia dengan komputer. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa sebagaimana yang dikenali oleh pemakainya (Budiman, 2004:29)

2.6 *Coffee Shop*

Secara terminologi, kata *café* berasal dari bahasa Perancis - *coffee*, yang berarti kopi (Oldenburg, 1989: 126). Tertulis dalam situs Wikipedia, *Coffee shop*, kafe atau disebut juga kedai kopi adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat untuk minum-minum yang bukan hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya

termasuk minuman yang beralkohol rendah. Coffee shop dari suatu pengamatan budaya, warung-warung kopi banyak memberikan layanan sebagai pusat-pusat interaksi sosial: warung kopi dilihat memberi kesempatan kepada anggota-anggota sosial untuk berkumpul, berbicara, menulis, membaca, menghibur satu sama lain, atau membuang waktu, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.

2.7 Budaya Nongkrong

Budaya *Nongkrong* merupakan bentuk ragam budaya yang ada di Indonesia. Keberagaman bentuk budaya tersebut dilihat sebagai sikap, cara hidup, dan nilai-nilai dalam suatu kelompok tertentu. Ini dipahami sebagai pola aktivitas tertentu yang sudah menjadi kebiasaan, yaitu nongkrong. Meskipun kehadirannya dipandang sebelah mata, budaya nongkrong tetap eksis menjadi bentuk ekspresi keberagaman masyarakat di kala mengisi kekosongan waktu seperti berkumpul, berbincang, dan bahkan sambil menikmati hidangan tertentu. Budaya nongkrong juga berperan dalam meningkatkan kreativitas dalam berpikir dan berkarya.

Kreativitas kemudian dituangkan dalam berbisnis dan usaha. Misalkan saja, banyaknya kafe atau kedai kopi sekarang menjadi wadah dalam memfasilitasi budaya nongkrong yang di dominasi oleh anak-anak muda. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan di *coffee shop* seperti mengerjakan tugas, berdiskusi seputar kuliah dan pekerjaan, atau hanya mengobrol ringan sambil menyeruput kopi. Ajakan untuk mengerjakan tugas sambil *ngopi* seakan sudah menjadi biasa dan membentuk gaya hidup baru dan diterima oleh hampir sebagian besar kalangan anak muda di Kota Bandung. Berkumpulnya orang-orang atau pengunjung yang memiliki kebutuhan dan ketertarikan yang sama membentuk satu komunitas yang secara tidak sengaja

terus berulang dan menjadi satu kesamaan. Pada dasarnya konstruksi sosial dalam komunitas ini terbentuk karena keinginan dan minat dari setiap individu yang menurut mereka menarik, kemudian secara otomatis mengkonstruksi gaya hidup dan pola komunitas mereka masing-masing (Dimiyati, 2019).

Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Secara umum definisi anak muda atau remaja untuk masyarakat Indonesia memiliki batasan usia antara 11 tahun hingga 24 tahun dan belum menikah (Sarwono, 2013: 11-14). Para psikolog selama ini memberi label pada diri anak muda sebagai masa storm dan stress. Pada masa tersebut anak muda mulai menjalani proses evolusi menuju kedewasaan. Jika dikaitkan dalam tahapan sosialisasi, usia muda (11 sampai 24 tahun) terkategori dalam tahap *game stage* (siap bertindak) di mana individu mulai mampu mengenali perannya secara pribadi dan bersiap menuju tahap *generalized stage* (kedewasaan) yang mulai menjalankan perannya serta menempatkan diri di masyarakat.

2.8 Peta (Digital)

Pemetaan digital (juga disebut kartografi digital) adalah proses dimana suatu kumpulan data dikompilasi dan diformat menjadi gambar digital. Fungsi utama dari teknologi ini adalah untuk menghasilkan peta yang memberikan representasi akurat dari daerah tertentu, merinci jalan utama dan tempat menarik lainnya. Teknologi ini juga memungkinkan untuk perhitungan jarak dari satu tempat ke tempat lain.

Meskipun pemetaan digital dapat ditemukan dalam berbagai aplikasi komputer, seperti *Google Earth*, penggunaan utama dari peta ini adalah dengan

Global Positioning System, atau jaringan satelit *GPS*, yang digunakan dalam sistem navigasi otomotif standar. Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi. Peta adalah gambaran suatu permukaan bumi pada bidang datar dan diperkecil dengan menggunakan skala.

Menurut Erwin Raisz (1948) Peta adalah gambaran konvensional dari kenampakan muka bumi yang diperkecil seperti ketampakannya kalau dilihat vertikal dari atas, dibuat pada bidang datar dan ditambah tulisan-tulisan sebagai penjelas. Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer.

Fungsi-fungsi Peta

Peta mempunyai beberapa fungsi di berbagai bidang, antara lain untuk:

- menunjukkan posisi atau lokasi relatif (letak suatu tempat dalam hubungannya dengan tempat lain) di permukaan bumi. Dengan membaca peta kita dapat mengetahui lokasi relatif suatu wilayah yang kita lihat.
- memperlihatkan atau menggambarkan bentuk-bentuk permukaan bumi (misalnya bentuk benua, atau gunung) sehingga dimensi dapat terlihat dalam peta,
- Bentuk-bentuk benua yang ada di dunia dapat kita amati pada peta.
- Bentuk-bentuk permukaan bumi dapat diamati dari simbol warna yang terlihat berbeda-beda.