

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profile Perusahaan

Penelitian dilakukan pada PT. Balai Lelang Serasi (IBID).

2.1.1 Logo Perusahaan

Logo PT. Balai Lelang Serasi dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo IBID

2.1.2 Profile IBID

Balai Lelang Serasi (IBID) merupakan anak perusahaan PT. Serasi Auto Raya yang bernaung dibawah Grup Astra. IBID adalah suatu platform balai lelang berbasis website yang menjual produk-produk otomotif seperti kendaraan roda dua dan roda empat dengan sistem lelang. IBID menjadi solusi penjualan dan pembelian untuk mitra perusahaan yang ingin menjual maupun membeli aset kendaraan dalam skala besar, tidak hanya perusahaan, perorangan juga dapat menjual kendaraan dalam bentuk lelang.

Fitur-fitur pada website IBID diantaranya:

1. Live Auction

Partisipan lelang tidak harus hadir secara fisik langsung ke lokasi. Dengan fitur Live Auction, dimanapun partisipan dapat ikut berpartisipasi dalam lelang bersama partisipan lelang lainnya dilokasi (onsite) cukup melalui gadget secara real

time. Tidak hanya satu jadwal lelang, dengan Live Auction partisipan dapat mengikuti 4 jadwal lelang sekaligus serentak di beberapa tempat lelang.

2. Market Auction Price

IBID memiliki database berisi harga pasaran kendaraan di lelang yang terdiri dari berbagai merek, tipe, dan tahun kendaraan yang terintegrasi dengan website dan selalu update. Database dapat diakses oleh member setiap saat, database dapat menjadi acuan sehingga member tidak bingung dalam penentuan harga jual kendaraan dan dapat membeli harga terbaik.

3. Astra Car Valuation

IBID tidak hanya membuat pengguna membeli kendaraan, juga memastikan pengguna menjual kendaraan dengan harga yang tepat. IBID dapat membantu melakukan penilaian kendaraan secara scientific dengan Astra Car Valuation yang berbasis teknologi. Sehingga hasil yang didapat lebih transparan, akurat dan komprehensif. Hasil penilaian beserta rekomendasi akan langsung dapat diketahui hanya dalam hitungan menit.

4. Auto BID

IBID mempunyai fitur Auto Bid, sistem akan otomatis menjalankan bidding dan akan mencapai angka maksimum sesuai harga yang sudah ditentukan. Sistem akan memberi notifikasi jika ada penawar lebih dari harga yang sudah ditentukan tanpa khawatir kehilangan kesempatan mendapatkan kendaraan sesuai keinginan.

2.2 Landasan Teori

Pada Landasan teori ini disebutkan teori-teori pendukung permasalahan dan pembahasan akan penelitian terkait.

2.1.3 User Interface

User Interface adalah tampilan antarmuka dari sebuah sistem yang berkaitan dengan tata letak, visual desain, dan branding, agar pengguna lebih nyaman dan mudah menggunakan sebuah perangkat lunak. User Interface merupakan antarmuka suatu sistem komputer yang memastikan bagaimana seorang pengguna dapat berinteraksi dengan komputer serta bagaimana informasi dapat ditampilkan di layar. User Interface terdiri desain antarmuka, desain interaksi, dan informasi [7].

2.1.4 *User Experience*

Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan perangkat lunak komputer. *User Experience* merupakan pandangan dan tanggapan seseorang berdasarkan pengalaman pengguna akan suatu produk, sistem, atau layanan [8]. Dalam merancang suatu antarmuka terdapat *User Experience* yang menjadi penentuan kepuasan pengguna dalam tingkat kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi yang terjadi antara pengguna dan antarmuka.

Terdapat lima elemen dasar yang harus diperhatikan ketika merancang sebuah produk digital untuk menghasilkan *User Experience* yang baik. Menurut Jesse James Garret sebuah produk digital akan memiliki *User Experience* yang baik jika dibangun dengan memperhatikan elemen-elemen sebagai berikut:

1. *Strategi Plane*

Merupakan elemen yang berada pada level pertama dalam perancangan desain interface. Pada tahap inilah kita akan mencari tahu dan menentukan kebutuhan dari pengguna (*user needs*) dan tujuan dari dibuatnya produk. Pada tahap ini akan dilakukan research untuk menyelaraskan *user goals* dan *business goals*.

2. *Scope Plane*

Scope plane adalah elemen yang berada pada level kedua. Dimana setelah menyelaraskan kebutuhan user dan product objective kita akan menentukan kebutuhan dan konten apa yang akan dibuat dalam sebuah interface. Elemen ini terdiri dari *functional spesifications* dan *content requirement*

3. *Structure Plane*

Structure Plane adalah elemen yang berada pada level ketiga. Elemen ini terdiri dari desain interaksi dan arsitektur informasi. Pada *structure plane* ini, elemen konten dan fitur yang sudah ditentukan pada *scope plane* akan diatur lebih lanjut.

4. *Skeleton Plane*

Skeleton plane adalah elemen yang berada pada level keempat. Elemen ini merupakan pengembangan dari *structure plane*, pada tahap ini menentukan layout pada sebuah interface yang sesuai dengan kebutuhan user dan objek produk.

Elemen ini terdiri dari desain informasi, desain antarmuka, dan desain navigasi. Pada tahap ini sudah memulai bentuk desain.

5. *Surface Plane*

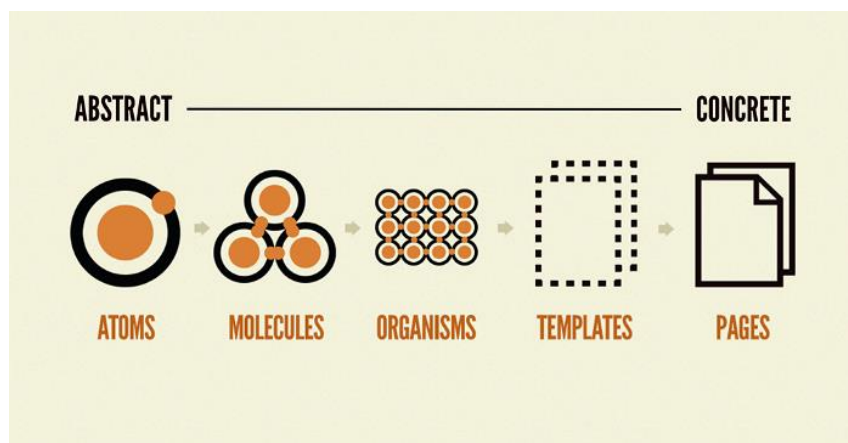
Surface plane adalah elemen yang berada pada level ke lima. Elemen ini terdiri dari *sensory experience* yang diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design*. *High-fidelity design* merupakan desain yang sudah sangat mendetail dari aspek font, warna, resolusi, dan komponen pembentuk antarmuka lainnya.

2.1.5 *Design System*

Design System merupakan sekumpulan komponen seperti tipografi, layout, bentuk, dan juga warna yang membentuk suatu sistem antarmuka yang menjadi identitas sebuah produk digital atau suatu brand. Sebuah *design system* yang baik dapat membantu memberikan pengalaman pengguna yang baik bagi pengguna pada suatu antarmuka [9].

Design System adalah kumpulan komponen yang dapat digunakan kembali, dipandu oleh standar yang jelas, dan diatur secara koheren. Design system membuat suatu kelompok pengembang membuat produk digital lebih cepat dan lebih baik [10].

2.1.6 *Atomic Design*



Gambar 2.2 Atomic Design

Metode *Atomic Design* merupakan sebuah metode yang digunakan dalam perancangan *Design System*. *Atomic Design* mengklasifikasikan antarmuka ke dalam beberapa bagian, dari yang paling kecil hingga menjadi bagian elemen yang lebih besar dan kompleks [9]. Elemen-elemen tersebut diantaranya:

1. Atom

Merupakan elemen yang paling dasar dan menjadi bagian yang paling kecil dalam antarmuka. Elemen pembentuk komponen button seperti label, container, dan warna. Dan juga elemen dasar dalam antarmuka seperti warna, font, dan aspek seperti animasi dan transisi.

2. Molekul

Merupakan gabungan dari beberapa atom dan gabungan terkecil yang memiliki tujuan membentuk komponen yang sama. Elemen yang termasuk molekul komponen gabungan pembentuk antarmuka seperti form, input dan *button*.

3. Organisme

Merupakan kumpulan dari beberapa molekul, atom, ataupun organisme yang membentuk sebuah komponen antarmuka yang lebih kompleks. Seperti komponen card pada antarmuka.

4. Template

Merupakan komponen yang berfokus kepada template tata letak pada antarmuka. Pada proses perancangan template menghasilkan *wireframe* yang sudah dapat dimengerti dan secara jelas konteks yang ingin dicapai pada setiap antarmuka.

5. Page

Merupakan penambahan komponen gambar, warna, dan komponen lainnya sehingga dapat menghasilkan suatu antarmuka. Pada komponen ini antarmuka dapat dilihat secara jelas dan dimengerti makna yang terdapat didalamnya.

2.1.7 Usability Metrics

Usability metrics adalah suatu standar pengukuran yang digunakan ketika evaluasi kegunaan suatu produk perangkat lunak, mengukur sejauh mana suatu produk perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan

tertentu berdasarkan faktor efektivitas, efisiensi, dan kepuasan [11].

Berdasarkan ISO / IEC 9126-4 usability metrics mencakup:

1. Efektivitas

Yaitu nilai keakuratan dan kelengkapan yang digunakan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Efisiensi

Suatu nilai yang dihasilkan dengan keakuratan dan kelengkapan yang digunakan pengguna untuk mencapai waktu tertentu

3. Kepuasan

Kepuasan yaitu nilai kenyamanan dan pengalaman pengguna terhadap suatu produk perangkat lunak.

2.1.8 Functional Pattern

Functional Pattern adalah kumpulan komponen antarmuka yang mempunyai tujuan untuk menekan kebiasaan atau perilaku suatu pengguna pada beberapa kondisi tertentu. *Functional pattern* harus distandarisasi agar perilaku pengguna terhadap antarmuka suatu produk digital dapat terbentuk ada dua tahapan untuk membuat functional pattern yaitu *interface inventory* dan *define pattern* [12].

2.1.9 Perceptual Pattern

Perceptual pattern merupakan level tertinggi dari pola yang berfungsi sebagai aturan dasar komponen atribut yang dimiliki suatu produk digital. Perceptual pattern mencakup panduan aturan visual dari elemen dasar pembentuk suatu komponen seperti warna, jenis huruf, *layout*, *icon* serta ilustrasi pada antarmuka. Panduan tersebut nantinya digunakan tim pengembang dalam merancang desain tampilan antarmuka yang berbentuk dokumentasi seperti buku panduan [12].