BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kumpulan komponen yang saling berhubungan yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan data atau informasi yang relevan untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, analisis, serta pengendalian dalam sebuah organisasi. Sistem informasi mengintegrasikan teknologi informasi, manusia, dan proses bisnis untuk memberikan solusi yang efisien dan efektif terhadap kebutuhan organisasi[6].

2.1.2 *User Interface*

User Interface (UI) adalah bagian dari sistem atau aplikasi yang berfungsi sebagai antarmuka visual dan interaktif antara pengguna *(user)* dengan perangkat lunak. UI mencakup elemen-elemen yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi, seperti tata letak, tombol, ikon, menu, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya. Antarmuka *user interface* berperan sangat penting karena aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan platform yang efektif, intuitif, dan responsif bagi para pengguna yang ingin melakukan analisis pasar dan aktivitas *trading*[7]. Adapun bentuk umum sebuah *user interface* yang ada adalah :

1. *Command Line Interface* (CLI)

   Command Line Interface (CLI) adalah jenis antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau perangkat melalui perintah teks yang dimasukkan melalui terminal atau baris perintah. Ini berbeda

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

dengan antarmuka grafis (GUI), yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi melalui elemen visual seperti tombol, ikon, dan menu[8].

2. *Graphical User Interface* (GUI)

Graphical User Interface (GUI) adalah jenis antarmuka pengguna yang memungkinkan interaksi dengan perangkat lunak melalui elemen-elemen visual, seperti ikon, tombol, grafik, menu, dan elemen grafis lainnya, yang dapat dipilih atau diklik oleh pengguna. GUI menggantikan antarmuka berbasis teks (CLI) dengan menyajikan informasi dalam bentuk grafis yang lebih mudah dipahami, sehingga pengguna tidak perlu mengetikkan perintah untuk menjalankan aplikasi[9].

2.1.3 *User Experience*

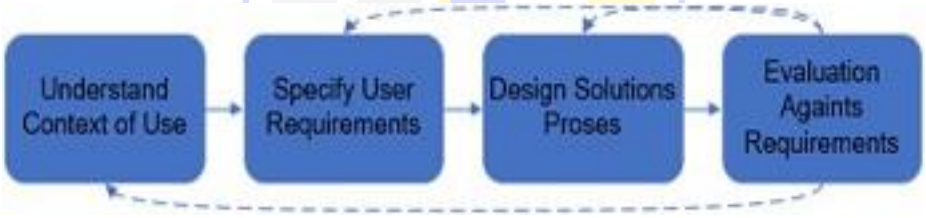
User Experience (UX) adalah semua pengalaman yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, baik itu perangkat lunak, aplikasi, atau layanan. UX mencakup banyak hal, seperti kemudahan penggunaan, kenyamanan, kepuasan, dan seberapa efektif produk memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dalam konteks analisa dan pengembangan desain UI/UX aplikasi *Trading View* berbasis *mobile* pada PT Bestprofit Futures menggunakan metode User-Centered Design (UCD), *User Experience* (UX) memiliki peran krusial dalam memastikan bahwa aplikasi *trading* tersebut dapat memberikan pengalaman yang memuaskan dan efektif bagi penggunanya[10].

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

2.1.4 *User Centered Design*

Metode *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan dalam pengembangan desain produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap tahap proses desain. UCD berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan batasan pengguna akhir, serta memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna tersebut dengan cara yang paling efisien dan menyenangkan[11].

Metode UCD melibatkan pengguna dalam setiap langkah pengembangan desain, dimulai dari riset awal hingga pengujian dan perbaikan akhir. Tujuannya adalah untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian 2024

k

Gambar II. 1 Tahapan Metode UCD

Berikut adalah tahapan metode *user centered design*:

1. Tahapan *Understand Context of Use*

Tahapan ini berfokus pada pemahaman konteks di mana aplikasi akan digunakan, siapa penggunanya, dan dalam kondisi seperti apa aplikasi tersebut diakses.

2. Tahapan *Specify User Requirements*

Pada tahapan ini, fokus utama adalah merumuskan dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna yang telah teridentifikasi sebelumnya.

3. Tahapan *Design Solutions Process*

Pada tahapan ini, tim desain mulai merancang solusi visual dan fungsional yang akan memenuhi kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya dalam tahap *Specifying User Requirements.*

4. Tahapan *Evaluation Againts Requirements*

Pada tahapan ini, sangat penting untuk mengevaluasi apakah desain UI/UX yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan fungsional dan pengalaman pengguna yang diinginkanz

2.1.5 *Prototype*

Prototipe adalah sebuah model awal atau representasi dari aplikasi yang sedang dikembangkan, yang digunakan untuk menguji ide-ide desain dan fungsionalitas sebelum implementasi final. Dalam konteks pengembangan UI/UX aplikasi *Trading View* pada PT Bestprofit Futures berbasis *mobile*, prototipe berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan dan menguji interaksi pengguna dengan aplikasi dalam bentuk yang lebih nyata dan fungsional daripada hanya sekadar gambar atau sketsa desain[12].

2.1.6 *Wireframe*

Wireframe adalah gambaran visual dari struktur antarmuka pengguna (UI) aplikasi atau situs web yang menggambarkan elemen-elemen utama dalam sebuah halaman atau layar tanpa memperlihatkan detail desain visual seperti warna, *font*, atau

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

gambar. *Wireframe* biasanya digunakan pada tahap awal dalam proses desain untuk merancang *layout* dasar dan alur navigasi aplikasi secara sederhana[13].

2.1.7 Figma

Figma adalah alat desain berbasis web yang memungkinkan desainer untuk membuat antarmuka pengguna (UI), prototipe interaktif, dan kolaborasi tim secara r*eal-time*. Figma memiliki banyak fitur yang membuatnya populer di kalangan desainer UI/UX, terutama dalam pengembangan aplikasi dan *website*, karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya untuk mendukung kerja kolaboratif secara langsung[14]. Figma merupakan alat yang mendukung desain vektor dan prototipe interaktif, yang memungkinkan desainer membuat *wireframe*, desain visual, dan prototipe aplikasi. Selain itu, Figma juga sangat efisien untuk tim yang bekerja dalam pengembangan produk secara bersama-sama, seperti yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi *Trading View* pada PT Bestprofit Futures berbasis *mobile*[15].

2.1.8 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat pengukuran atau skala yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan *(usability)* sebuah sistem atau produk, termasuk aplikasi perangkat lunak dan antarmuka pengguna (UI)[16]. SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kenyamanan sistem.

2.2 Penelitian Terkait

Berikut ini beberapa referensi dari jurnal penelitian terkait, yaitu :

Penelitian pertama terkait adalah studi-studi sebelumnya atau literatur yang relevan yang digunakan untuk mendalami atau mendukung suatu topik penelitian[17].

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Dalam konteks analisa dan pengembangan desain UI/UX aplikasi Trading View pada PT Bestprofit Futures berbasis mobile menggunakan metode User Centered Design (UCD),

Penelitian kedua terkait akan mencakup berbagai kajian, teori, serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan desain antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX)[10]. serta penerapan metode User Centered Design (UCD) dalam aplikasi berbasis mobile, khususnya dalam industri trading atau finansial.

Penelitian ketiga terkait dalam pengembangan desain UI/UX aplikasi Trading View pada PT Bestprofit Futures berbasis mobile menggunakan metode User Centered Design (UCD) berfungsi untuk memberikan dasar teori, wawasan praktis, serta contoh aplikasi dan penelitian sebelumnya yang relevan[18]. Ini akan membantu tim desain dalam memahami tren terbaru, tantangan yang ada, serta solusi yang telah terbukti untuk menciptakan aplikasi yang tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Penelitian keempat terkait merujuk pada kajian-kajian yang sudah ada sebelumnya yang memiliki hubungan atau relevansi dengan topik penelitian yang sedang dilakukan[19]. Dalam konteks analisa dan pengembangan desain UI/UX aplikasi Trading View pada PT Bestprofit Futures berbasis mobile menggunakan metode User-Centered Design (UCD), penelitian terkait akan memberikan pemahaman tentang bagaimana pendekatan desain sebelumnya diterapkan dalam konteks aplikasi sejenis, serta bagaimana metode UCD digunakan dalam pengembangan aplikasi untuk meningkatkan user experience (UX).

Penelitian kelima terkait memberikan dasar dan panduan untuk mengembangkan aplikasi Trading View berbasis mobile menggunakan metode User-Centered Design (UCD)[20]. Kelima jurnal yang disebutkan di atas akan membantu memperkaya pemahaman dalam aspek desain UI/UX, pengujian usability, penerapan UCD, serta pembuatan dan pengujian prototipe dalam pengembangan aplikasi trading yang efektif dan efisien.

2.3 Tinjau Organisasi

CV. Mbekayu Makmur Migunani adalah produsen kopi asli dari Banyumas yang berfokus pada pengelolaan kopi dengan metode panen dan pengelolaan yang terbaik untuk menghasilkan citra rasa khas yang menggugah selera. Perusahaan ini berkomitmen untuk menyediakan produk

2.3.1 Sejarah

PT. Bestprofit Futures adalah perusahaan yang memberikan layanan investasi yang memiliki reputasi positif dan konsisten dalam upaya pengembangan iklim investasi di Indonesia. Perusahaan juga berusaha untuk memberikan layanan terbaik kepada setiap pelanggannya, yang mencakup pelatihan perdagangan berjangka dan kemampuan untuk bertransaksi secara *online* melalui jaringan internet.

Pada tanggal 1 Oktober 2003, PT. Bestprofit Futures didirikan oleh Notaris Iwan Suhardi, SH, MH, PT. Millenium Arhapala Futures, yang menerima izin dengan nomor C-26271 HT.01.01.TH.2003 dari *Ministry of Law and Human Rights*. Selanjutnya, PT.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Bestprofit Futures menerima Akta Perubahan Perseroan Terbatas Nomor 1 pada 4 Maret 2008. Akta ini ditandatangani oleh Notaris Iwan Suhardi, SH, MH. Selain itu, berdasarkan keputusan kepala BAPPEBTI Nomor 499/BAPPEBTI/SI/X/2004 dan keanggotaan Lembaga Kliring Berjangka Nomor 48/KBI-AK/2007, PT. Bestprofit Futures memiliki Lisensi Perdagangan Berjangka Perusahaan.

1. Visi

   Mengembangkan dan memajukan perdagangan berjangka komoditi seta memberikan dampak positif untuk perekonomian di Indonesia.

2. Misi

   Berikut misi dari PT. Bestprofit Futures:

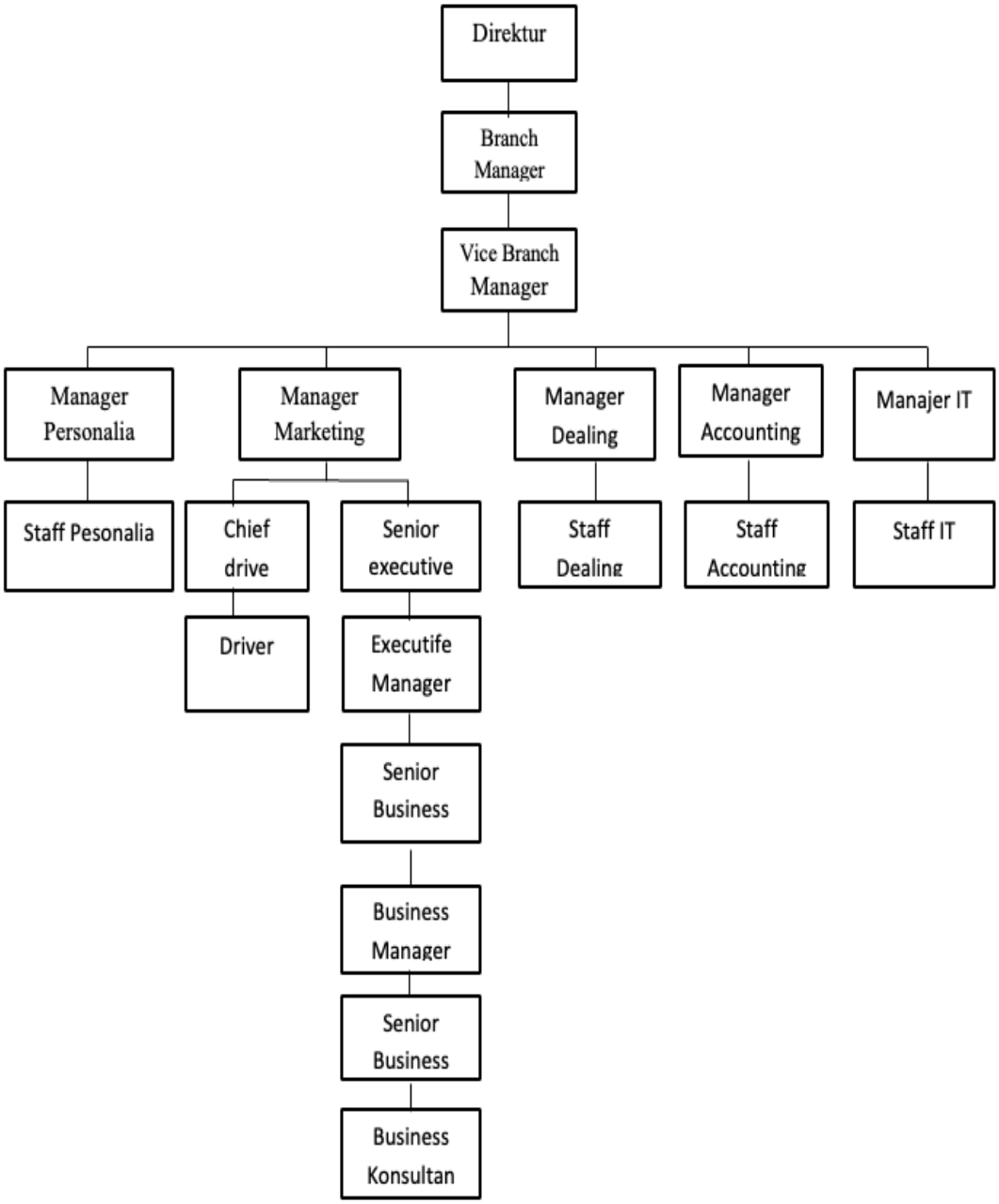
   a. Program promosi dan edukasi tentang industri PBK secara bersama-sama degan asosiasi pialang berjangka.
   b. Membantu menyediakan sarana lindung nilai *(hedging)* maupun kegiatan spekulasi bagi masyarakat dengan menerapkan prinsip *Know Your Customer* (KYC).
   c. Turut aktif memperkenalkan industri PBK ini kepada masyarakat atau melalui lembaga pendidikan tinggi atau melalui konsep seminar atau lokakarya.
   d. Meningkatkan aspek kepatuhan sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku demi terwujudnya citra yang positif di masa-masa mendatang.
   e. Mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dengan program-program pelatihan yang komprehensif

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

2.3.1 Struktur Organisasi dan Fungsi

Kolaborasi yang efektif dan efisien antar entitas dalam sebuah organisasi adalah kunci untuk mencapai berbagai tujuan strategis perusahaan. Pada PT. Bestprofit Futures, struktur organisasi dirancang untuk memastikan aliran komunikasi yang lancar dan pemenuhan tanggung jawab operasional yang efektif. Berikut ini merupakan struktur organisasi dan fungsi setiap divisi pada PT. Bestprofit Futures:

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI



Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar II. 2 Struktur Organisasi PT. Bestprofit Futures