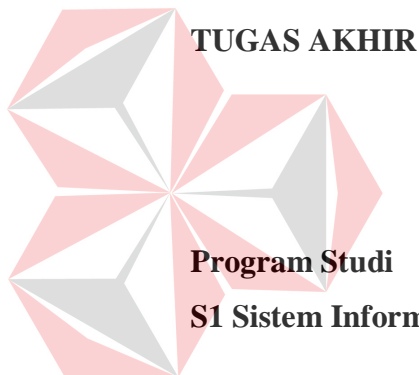




**PERANCANGAN *UI UX* PADA *STARTUP* TALENTKU MENGGUNAKAN
METODE *LEAN UX STARTUP***



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Arlisa Kumala Rofik

16410100131

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020

**PERANCANGAN *UI UX* PADA *STARTUP* TALENTKU MENGGUNAKAN
METODE *LEAN UX STARTUP***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Disusun Oleh :

**Nama : ARLISA KUMALA ROFIK
NIM : 16410100131
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2020

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *UI UX* PADA *STARTUP* TALENTKU MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX STARTUP*

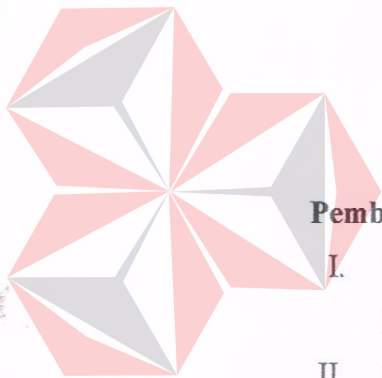
Dipersiapkan dan disusun oleh

Arlisa Kumala Rofik

NIM : 16.41010. 0131

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 4 September 2020



UNIVERSITAS
Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
NIDN: 0731017601

II. Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT.
NIDN: 0726017801

Pembahas:

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN: 0731057301

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.05
14:22:19 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.07
07:58:25 +07'00'

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem Informatika,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2020.09.07 08:36:37 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2020.01.2.20043

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.07
14:31:04 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Arlisa Kumala Rofik
NIM : 16.41010.0131
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN UI UX PADA STARTUP TALENTKU
MENGUNAKAN METODE LEAN UX STARTUP**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

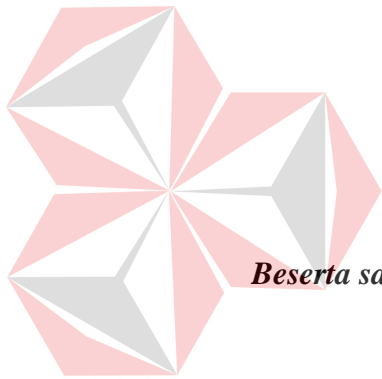
1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 September 2020

Yang menyatakan

Arlisa Kumala Rofik
NIM : 16410100131



Kupersembahkan karya ini kepada

Ibu dan Bapak tercinta,

Adikku tercinta

Beserta sahabat dan orang – orang yang selalu memberikan dorongan

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Talentku merupakan *Startup* yang berdasarkan *market validation survey* dibutuhkan pengguna untuk menghubungkan pelajar/mahasiswa yang memiliki bakat dan ingin mengasah bakat mereka dengan perusahaan/organisasi yang membutuhkan bakat untuk kegiatan eksternal maupun internal. Dengan mempertemukan pencari bakat dengan pemilik bakat, manfaat yang bisa didapat bagi pemilik bakat adalah bisa mendapatkan uang tambahan serta dapat mengembangkan bakat mereka, sedangkan pencari bakat, mendapatkan keuntungan, tersedianya talent/pemilik bakat yang bisa mendukung kegiatan mereka dengan biaya yang lebih murah/terjangkau. Sebagai startup baru dan memiliki keterbatasan modal, perusahaan membutuhkan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) sebagai dasar membangun platform. Diperlukan strategi dalam mendesain UI/UX agar berjalan *effective* dan efisien dengan mengutamakan *Just in Time Production* tetapi tetap mengutamakan kebutuhan konsumennya. Sehingga permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana mendesain UI/UX *platform* talentku secara *effective* dan efisien bagi pemilik talent, pencari talent dan pengelola talent. Solusi yang digunakan untuk memecahkan permasalahan diatas adalah merancang User Interfaces dan User Experiences dengan menggunakan metode *Lean UX Startup*. Metode ini kelebihan yaitu “*faster, smarter UX, research and learning*”. Tahapan *Lean UX startup* dalam penelitian ini yaitu (1) *Ideas*, (2) *Early Validate*, (3) *Build Design*, (4) *Validate for Design*, (5) *Product*, (6) *Measure*, (7) *Data*, (8) *Learn*, dan (9) *Final Dokumen UI UX*. Tahapan tersebut dipergunakan untuk merancang Minimum Viable Produk bagi Pengelola startup Talentku, Pencari Bakat, dan Pemilik Bakat yang sudah di lakukan *early validate* pada 100 orang calon pengguna. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah *prototype final* yaitu gabungan *prototype A* dan *B* yang divalidasi kepada 100 orang calon pengguna Talentku, baik dari segi kritik dan saran melalui kuisioner. Hasilnya dari *prototype A* terpilih untuk 13 *feature*, dan *prototype B* terpilih untuk 2 *feature*. Skema warna senada dengan hexa #FE706E, sebagai bentuk *branding* dalam aplikasi Talentku dan *fontnya* adalah Segoe UI.

Kata Kunci : *User Interface/User Experience, Lean UX Startup, A/B Testing.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *UI UX* Pada *Startup* Talentku Menggunakan Metode *Lean UX Startup*” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Dinamika.

Dalam pelaksanaan tugas akhir dan penyelesaian laporan tugas akhir ini, Penulis memperoleh bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik berupa dukungan materil maupun dukungan moril. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar Penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi dan pembahas yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan tugas akhir.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan laporan tugas akhir.
4. Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan laporan tugas akhir.

5. Tim Talentku yang berjuang bersama dalam pekerjaan tugas akhir ini serta saling memotivasi, membantu, dan menemani dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Wahyu Satrio yang membantu, menemani dan mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Responden yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga, serta kritik dan saran untuk menyempurnakan tugas akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam pelaksanaan tugas akhir dan penyelesaian laporan tugas akhir.

Penulis menyadari di dalam laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis tetap berharap laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak. Oleh karena itu, adanya saran dan kritik sangat diharapkan.

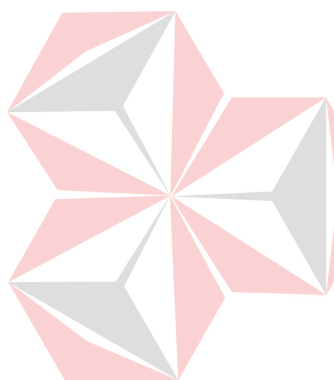
Surabaya, 4 September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 <i>Startup</i>	5
2.3 <i>A/B Testing</i>	5
2.4 <i>User Interface</i>	6
2.5 <i>User Experience</i>	6
2.6 Metode <i>Lean UX Startup</i>	7
2.7 Teori Warna.....	8
2.8 <i>Minimum Viable Product</i>	8
2.9 <i>In Depth Interview</i>	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 <i>Ideas</i>	11
3.1.1 Studi Literatur	11
3.1.2 Hipotesis.....	11
3.1.3 Wawancara.....	12
3.1.4 Kuesioner	13
3.2 <i>Early Validate</i>	14

3.2.1 <i>Validate Problem</i>	14
3.2.2 <i>Validate Market</i>	14
3.2.3 <i>Validate Product</i>	15
3.3 <i>Build (Design)</i>	15
3.3.1 <i>Create MVP</i>	15
3.4 <i>Validate Design</i>	16
3.5 <i>Product</i>	16
3.6 <i>Measure</i>	16
3.7 <i>Data</i>	17
3.8 <i>Learn</i>	17
3.9 <i>Dokumen Perencanaan UI UX Pada Talentku</i>	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 <i>Design</i>	18
4.1.1 <i>Logo</i>	18
4.1.2 <i>Warna</i>	19
4.1.3 <i>Minimum Variable Product</i>	19
4.2 <i>Validate Design</i>	35
4.3 <i>Product</i>	37
4.3.1 <i>Prototype Iterasi pertama</i>	38
4.4 <i>Measure</i>	44
4.5 <i>Data</i>	44
4.6 <i>Learn</i>	46
4.6.1 <i>Prototype Iterasi Kedua</i>	46
4.6.2 <i>Pengujian Prototype Iterasi Kedua</i>	48
4.7 <i>Pembahasan</i>	49
BAB V PENUTUP	50
5.1 <i>Kesimpulan</i>	50
5.2 <i>Saran</i>	50
DAFTAR PUSTAKA	51
BIODATA PENULIS	53
LAMPIRAN	54



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3.1 Hipotesis Permasalahan	11
Tabel 3.2 <i>User Need</i> dan Produk Objektif	12
Tabel 3.3 Fitur yang akan diukur	17
Tabel 4.1 <i>Minimum Viable Product</i> Pemilik Bakat	19
Tabel 4.2 <i>Minimum Viable Product</i> Pencari Bakat.....	19
Tabel 4.3 <i>Minimum Viable Product</i> Pengelola Talentku	20
Tabel 4.4 Validasi Desain	36
Tabel 4.5 <i>Data</i>	45
Tabel 4.6 Skor	48
Tabel 4.7 Hasil Pengujian iterasi kedua Prototype C Pemilik Bakat	48

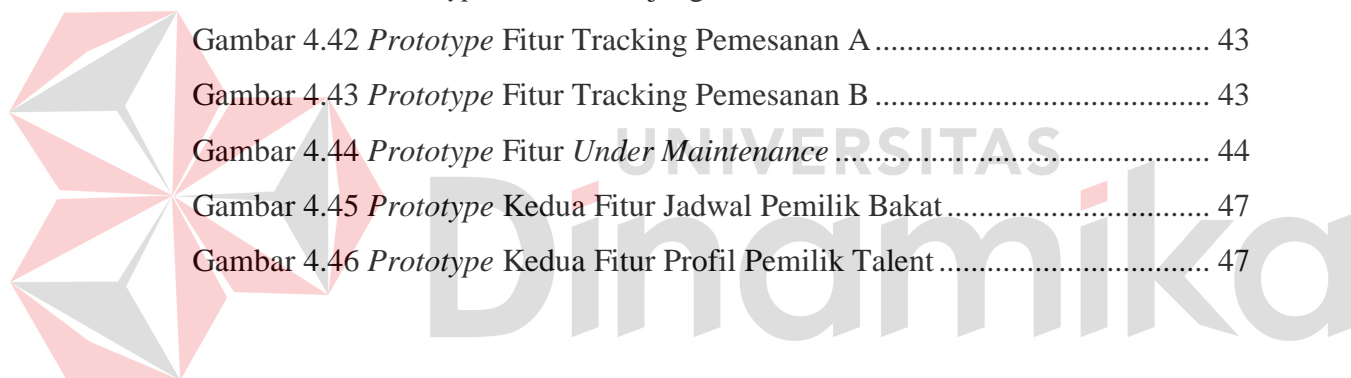


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

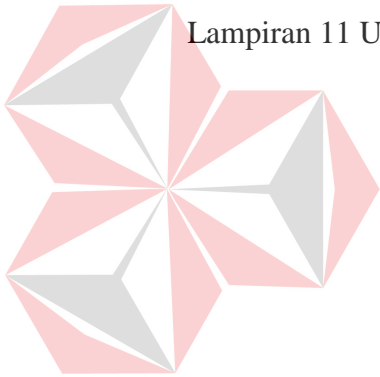
	Halaman
Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian.....	10
Gambar 4.1 Logo Startup Talentku.....	18
Gambar 4.2 Warna yang akan digunakan	19
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Talentku.....	21
Gambar 4.4 <i>Upload File</i>	22
Gambar 4.5 <i>Input</i> Profil	22
Gambar 4.6 Profil <i>Event</i>	23
Gambar 4.7 Penawaran Diri.....	23
Gambar 4.8 <i>Pop Up</i> Notifikasi.....	23
Gambar 4.9 Jadwal <i>Talent</i>	24
Gambar 4.10 <i>List</i> Jadwal <i>Talent</i>	24
Gambar 4.11 <i>Tracking</i>	24
Gambar 4.12 Jadwal <i>Talent</i>	24
Gambar 4.13 Profil <i>Talent</i>	25
Gambar 4.14 Form <i>Event</i>	25
Gambar 4.15 Form Pemesanan	25
Gambar 4.16 Keranjang	26
Gambar 4.17 <i>Tracking</i> Pesanan	26
Gambar 4.18 Sketsa Fitur Jadwal Pemilik Bakat A.....	27
Gambar 4.19 Sketsa Fitur Jadwal Pemilik Bakat A.....	27
Gambar 4.20 Sketsa Fitur Profil Pemilik Bakat A.....	28
Gambar 4.21 Sketsa Fitur Profil Pemilik Bakat B	28
Gambar 4.22 Sketsa Fitur <i>Form Event</i> A.....	29
Gambar 4.23 Sketsa Fitur <i>Form Event</i> B.....	29
Gambar 4.24 Sketsa Fitur Pemesanan Pemilik Bakat A.....	30
Gambar 4.25 Sketsa Fitur Pemesanan Pemilik Bakat B	31
Gambar 4.26 Sketsa Fitur keranjang A	32
Gambar 4.27 Sketsa Fitur keranjang B	32
Gambar 4.28 Sketsa Fitur <i>Tracking</i> Pemesanan A	33

Gambar 4.29 Sketsa Fitur Tracking Pemesanan B.....	33
Gambar 4.30 Warna yang digunakan.....	37
Gambar 4.31 Font yang digunakan.....	37
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Fitur Jadwal Pemilik Bakat A.....	38
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> Fitur Jadwal Pemilik Bakat B.....	38
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> Fitur Profil Pemilik Bakat A.....	39
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> Fitur Profil Pemilik Bakat B.....	39
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> Fitur <i>Form Event</i> A.....	40
Gambar 4.37 <i>Prototype</i> Fitur <i>Form Event</i> B.....	40
Gambar 4.38 <i>Prototype</i> Fitur Pemesanan Pemilik Bakat A.....	41
Gambar 4.39 <i>Prototype</i> Fitur Pemesanan Pemilik Bakat B.....	41
Gambar 4.40 <i>Prototype</i> Fitur Keranjang A.....	42
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Fitur Keranjang B.....	42
Gambar 4.42 <i>Prototype</i> Fitur Tracking Pemesanan A.....	43
Gambar 4.43 <i>Prototype</i> Fitur Tracking Pemesanan B.....	43
Gambar 4.44 <i>Prototype</i> Fitur <i>Under Maintenance</i>	44
Gambar 4.45 <i>Prototype</i> Kedua Fitur Jadwal Pemilik Bakat.....	47
Gambar 4.46 <i>Prototype</i> Kedua Fitur Profil Pemilik Talent.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Wawancara	54
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner	56
Lampiran 3 Pertanyaan Kuisisioner.....	58
Lampiran 4 Hasil Kuisisioner <i>Early Validate</i>	59
Lampiran 5 Diagram	66
Lampiran 6 Sketsa.....	71
Lampiran 7 Wireframe	80
Lampiran 8 <i>Prototype</i> Iterasi pertama.....	93
Lampiran 9 Form Pengujian.....	101
Lampiran 10 <i>Prototype C</i>	102
Lampiran 11 User Persona	109



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan *startup* di Indonesia dalam waktu ke waktu terus mengalami peningkatan hingga Februari 2019, jumlah *startup* di Indonesia mencapai 2.070 *startup*. Dengan jumlah *startup* yang semakin meningkat terdapat salah satu yang termasuk menjadi bagian penting dari *startup* yaitu *user interface* yang disampaikan oleh Borrys Hasian pada (Jeko.I.R, 2017) yang apabila *startup* tidak dapat mengatur *User Interface* nya dengan baik maka *startup* akan mati dalam setahun. Selain itu survei dari perusahaan modal ventura (Lee, 2016) menyebut, 75 persen *startup unicorn* percaya *UX design* yang bagus dapat meningkatkan valuasi perusahaan saat meningkatkan pertambahan dana.

Talentku merupakan *Startup* baru yang menjadi perantara antara pelajar dan pencari bakat seperti organisasi yang sering mengadakan acara eksternal maupun internal. Talentku juga dapat dikatakan sebagai wadah untuk menampung bakat yang dimiliki oleh pelajar dengan minimal umur 18 tahun. Visi dari *startup* Talentku Menjadikan aplikasi “Talentku” sebagai *startup* penyalur bakat mahasiswa yang berkualitas dan mengutamakan profesionalitas. Dari hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada pelajar diatas 18 tahun di Surabaya sebanyak 70% pelajar menjawab kurangnya tingkat percaya diri pelajar di perguruan tinggi dalam menunjukkan bakat yang dimiliki dan 30% percaya diri dalam menunjukkan bakatnya, sehingga suatu organisasi yang mencari bakat sering merasa kesulitan dalam mencari sumber daya manusia yang dapat berkontribusi di acara yang diadakan.

Untuk mendukung *startup* tentunya terdapat aspek-aspek yang harus diperhatikan salah satunya yaitu dengan membuat *User Interface* dan *User Experience* yang dapat dinilai *user friendly* bagi pengguna. Target *startup* Talentku adalah ingin hadir dengan cepat di kalangan bisnis yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, untuk bersaing di dalam dunia bisnis harus memiliki nilai *uniq* yang

berbeda salah satu adalah tampilan untuk membantu dalam mengembangkan *startup* Talentku dalam mencapai tujuan.

Untuk mendukung *startup* tentunya terdapat aspek-aspek yang harus diperhatikan salah satunya yaitu dengan membuat *User Interface* dan *User Experience* yang dapat dinilai *user friendly* bagi pengguna. Target *startup* Talentku adalah ingin hadir dengan cepat di kalangan bisnis yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, untuk bersaing di dalam dunia bisnis harus memiliki nilai *uniq* yang berbeda salah satu adalah tampilan untuk membantu dalam mengembangkan *startup* Talentku dalam mencapai tujuan.

Masalah saat ini adalah belum tersedianya *platform* yang menampung sekumpulan orang yang sesuai dengan bakat yang dimiliki dalam satu *platform* (*Batch*), Dikarenakan terbatasnya modal, maka *startup* Talentku yang ditargetkan *launching* pada awal 2020 harus dijalankan secara *efective* dan efisien sehingga mengutamakan *Just in Time Production*, permasalahan kedua adalah bagaimana melaksanakan *Just In Time Production* agar bisa *launching* tepat waktu, permasalahan ketiga adalah banyaknya fitur yang disediakan aplikasi Talentku sehingga memperpanjang siklus yang panjang untuk *launching* Talentku (*Cycle Time*).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka *startup* Talentku membutuhkan *platform* yang dapat menghubungkan pencari bakat dengan pemilik bakat. Tahap awal yang dibutuhkan dalam membuat *platform* adalah membuat desain *user interface* dan *user experience*. Oleh sebab itu pada tugas akhir ini dirancang *UI/UX* (*User Interface / Use Experience*) untuk Talentku. Perancangan *UI/UX* dibangun karena sebagai *startup* baru, untuk berhubungan langsung dengan pengguna dengan membuat tampilan yang tepat dan digunakan oleh pengguna dengan mudah. Perancangan *UI/UX* memiliki banyak metode, dalam penelitian ini menggunakan model *Lean UX Startup* yang dianggap cocok karena membantu dalam keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat sehingga meminimalisir atau bahkan meniadakan pembuangan (*waste*) yang sia-sia baik berupa waktu, tenaga dan materi. Metodologi ini adalah proses, dimana proses ini dilakukan dengan cepat untuk membangun *prototype* agar dapat menguji asumsi *user* atau pelanggan dengan pelayanan yang nyata (Hamid, 2018). Kelebihan dalam *lean UX startup* adalah

“*faster, smarter UX, research and learning*” selain itu dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna dan pada metode ini (Klein, 2013). Penelitian ini dapat menjadi dokumen panduan *developer* dalam mengembangkan aplikasi Talentku sehingga dapat memudahkan saat digunakan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang desain antarmuka pengguna menggunakan metode *Lean UX Startup* pada *startup* Talentku.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan perancangan *UI/UX* dengan metode *Lean UX Startup* pada Talentku :

1. Penerapan perancangan *UI/UX* dengan segmen pasar sementara pelajar minimal 18 tahun di Surabaya.
2. Perancangan *UI/UX* dibangun menggunakan metode *Lean UX Startup*.
3. Pembuatan Desain dan *Prototype* pada pengelola Talentku hanya dibuat satu model.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan *UI/UX* pada *Startup* Talentku menggunakan metode *Lean UX Startup* yaitu:

1. Menghasilkan *user interface* yang konsisten dan menarik pada setiap *platform* yang ada di *startup* Talentku.
2. Menghasilkan *user experience* pada aplikasi yang mudah untuk dijalankan oleh *user*.

1.5 Manfaat

Berdasarkan analisis dan perancangan *UI/UX* pada *Startup* Talentku menggunakan metode *Lean UX Startup* diharapkan dapat memberikan manfaat

yaitu:

1. *User* dapat dengan mudah dalam menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya.
2. *User* dapat menjalankan aplikasi dengan cepat untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan *user*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian ini agar dapat mempelajari dan mengetahui banyak teori dalam mengkaji penelitian ini. Berikut adalah penelitian terdahulu berupa jurnal yang terkait dengan penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Pratama, Sudarmaningtyas, & Wulandari, 2018)	User Interface / User Experience dengan Metode Google Design Sprint dan A/B Testing pada Website Startup Qtaaruf	<ol style="list-style-type: none">1. Pada penelitian ini menghasilkan <i>prototype website</i> Qtaaruf dengan metode google design sprint dan A/B Testing2. Skema yang digunakan menggunakan warna yang senada merupakan hasil turunan dari warna utama Qtaaruf sebagai bentuk <i>branding</i> dalam website.
Perbedaan : Pada penelitian ini menghasilkan <i>prototype website</i> yang digunakan untuk <i>startup</i> Qtaaruf dengan menggunakan metode dari <i>google design sprint</i> . Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah membuat analisis <i>user interface</i> atau <i>user experience</i> pada <i>prototype website</i> maupun mobile dengan menggunakan metode Lean UX.		

2.2 Startup

Startup pada bisnis dapat menciptakan perkembangan di bidang teknologi yang dapat mengubah bisnis perkembangan pasar tradisional kedalam pasar *modern* (Nugraha & Wahyuhastuti, 2017). Pada dasarnya *Startup* merupakan organisasi yang dibuat untuk dapat menciptakan produk/layanan yang memiliki lebih banyak resiko karena tidak pasti (Ries, 2011).

2.3 A/B Testing

Pengujian A/B digunakan pada bidang pemasaran untuk memutuskan opsi mana dari dua pilihan atau lebih berdasarkan yang terbaik untuk kebutuhan yang

sesuai dengan perusahaan (Arento, 2010). Pengujian A/B dilakukan dengan cara evaluasi perbedaan dua *sample* untuk mendapatkan hasil *interface* untuk pengguna terbaru (Nylanden, 2018). Kelebihan dalam menggunakan *A/B Testing* adalah dapat meningkatkan interaksi antara pemilik dengan *brand* sehingga dapat mengetahui metode pemasaran yang akan digunakan, dapat menghilangkan elemen yang asing oleh pengguna ataupun yang tidak berpengaruh terhadap pengguna, dan dapat memberikan data mengenai perilaku *customer* (Marketo, 2015).

2.4 User Interface

User Interface (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna (Ghiffary, Susanto, & Herdiyanti, 2018). Dalam sebuah sistem akan selalu membutuhkan tampilan yang *user friendly* sehingga akan dapat mudah untuk dipahami dan dapat memberikan rasa nyaman untuk dapat berfungsi dengan baik sebagai media komunikasinya (Karpen, 2012). Berikut merupakan beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut (Hackos & Redish, 2013) antara lain *Layout, Consistency, Hierarchy, Control and Affordances, Imagery*.

2.5 User Experience

Desain *UX* menggambarkan seperangkat keputusan berulang yang mengarah ke hasil yang sukses dengan proses interaktif, serta produktif dan memuaskan saat mencapai hasil ini (Roth, 2017). *User experience* adalah pengalaman suatu produk atau jasa yang muncul pada pengguna ketika menggunakannya di dunia nyata. Ketika pengembangan dilakukan maka penggunaannya akan memberikan banyak perhatian pada produk atau jasa tersebut dan *user experience* juga sering diartikan sebagai pencapaian suatu produk atau jasa yang dianggap berhasil atau gagal oleh penggunaannya (Garrett, 2011).

2.6 Metode *Lean UX Startup*

Menurut Klein (2013), *Lean UX* merupakan sebuah perubahan mendasar dalam merancang produk dengan memperkenalkan beberapa hal baru yang belum ditemukan dalam tahapan desain lainnya. *Lean UX* bukan tentang menambahkan sebuah fitur pada produk tetapi juga menggerakkan bisnis. Dalam hubungan itu dapat digambarkan mengenai pengetahuan dan kreatifitas pekerja untuk menyederhanakan *batch*, *just in time production*, *inventory* dan mempercepat *cycle time* (Ries, 2011). Berikut merupakan penjelasan tahapan *Lean UX* yang diantaranya (Klein, 2013) :

1. *Ideas*

Pada tahapan *ideas* ini membangun sebuah ide, setelah itu semua ide yang telah dibangun divalidasi apakah ide tersebut layak direalisasikan atau tidak dengan beberapa melihat beberapa aspek antara lain *problem*, *market*, dan *product*.

2. *Build*

Pada tahapan *build* ini menciptakan (*Minimum Viable Product*) MVP mengenai fitur yang digunakan untuk menarik pelanggan dengan menggambar diagram, *storyboard* dan *wireframes*. Setelah itu dilakukan validasi desain.

3. *Product*

Pada tahapan *product* ini membuat *interactive prototype* hasil dari *build* yang telah dilakukan pada validasi desain. Hasil yang telah dilakukan pada *product* berupa *prototype*.

4. *Measure*

Pada tahapan *measure* melakukan pengukuran dari hasil *product* yang dapat menghasilkan bisnis yang berkelanjutan.

5. *Data*

Pada tahapan *data* ini melakukan perhitungan pada hasil *A/B Testing* dalam bentuk persentase pada setiap *prototype* yang akan di kelola menjadi informasi dalam bentuk yang mudah untuk dibaca dan dipelajari kembali.

6. *Learn*

Pada tahapan *data* ini mempelajari hasil penentuan keputusan dari hasil *A/B Testing* dengan membuat *prototype C* setelah itu memvalidasi apakah hipotesis dan komponen -komponen yang berpengaruh sesuai.

2.7 Teori Warna

Menurut Monica & Luzar (2011) Warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena warna membangkitkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya.

Penerapan simbolis warna pada perusahaan sebagai ciri khas perusahaan seperti berikut (Monica & Luzar, 2011):

1. Merah

Warna merah dianggap warna yang mengartikan panas, kekuatan, *energy*, cinta seperti perusahaan makanan yang mempercayai warna merah sebagai penambah nafsu makan.

2. Kuning

Warna merah pada perusahaan diartikan warna yang memiliki kekuatan untuk menarik perhatian pelanggan, warna yang lebih terang dibanding warna putih, mengartikan kecepatan dan *metabolisme*, menyakitkan mata, dan warna kuning muda dapat menambah konsentrasi.

3. Oranye

Warna oranye dapat memberikan rasa menambah nafsu makan yang sama seperti warna merah, dengan ruangan yang berwarna oranye akan membuat orang produktif dengan cenderung berpikir dan berbicara, ruangan berwarna oranye dapat menyimbolkan sebagai warna persahabatan dan kegembiraan, menambah kewaspadaan maka sering dipakai untuk seragam pekerja.

4. Putih

Warna putih pada budaya tertentu warna putih pada pakaian dipercaya dapat memberikan symbol keberuntungan pada pernikahan, putih memiliki warna penyeimbang yang sangat baik, dan dapat memberikan arti kesembuhan, dengan sinar putih yang terang dapat berdampak buruk yaitu dapat membutakan mata, diartikan dengan malaikat dan Tuhan.

2.8 Minimum Viable Product

Minimum Viable Product atau MVP adalah sebuah strategi kemajuan di mana produk baru atau layanan dibuat dengan fitur yang cukup untuk dipenuhi pelanggan

pertama, orang-orang ini bersemangat untuk mencoba sesuatu yang baru, dan yang terbaik sebagian adalah mereka akan memberikan respon (Ries, 2011). MVP dirancang tidak hanya untuk menguji pertanyaan teknis tentang produk, tetapi juga untuk menilai kelayakan hipotesis yang memungkinkan memulai proses belajar dari pelanggan melalui menjalankan eksperimen yang dapat divalidasi secara ilmiah (Saadatmand, 2017).

2.9 In Depth Interview

Menggunakan teknik penelitian kualitatif yang melakukan wawancara dengan sejumlah kecil responden untuk mengeksplorasi perspektif mereka pada ide, program, atau situasi tertentu. Proses dalam melakukan *in depth interview* adalah sebagai berikut:

1. *Plan*

Melakukan identifikasi dengan menentukan responden yang sesuai dengan kebutuhan informasi.

2. *Develop Instrument*

Membuat daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden dengan menyesuaikan kebutuhan informasi yang dibutuhkan.

3. *Train Data Collectors*

Melakukan pelatihan kepada pewawancara sehingga dapat mendapatkan informasi yang sesuai.

4. *Collect Data*

Menjelaskan tujuan dalam melakukan wawancara, meminta persetujuan untuk melakukan wawancara dan melakukan verifikasi informasi.

5. *Analyze Data*

Menganalisis semua data dari wawancara yang telah dilakukan.

6. *Disseminate Findings*

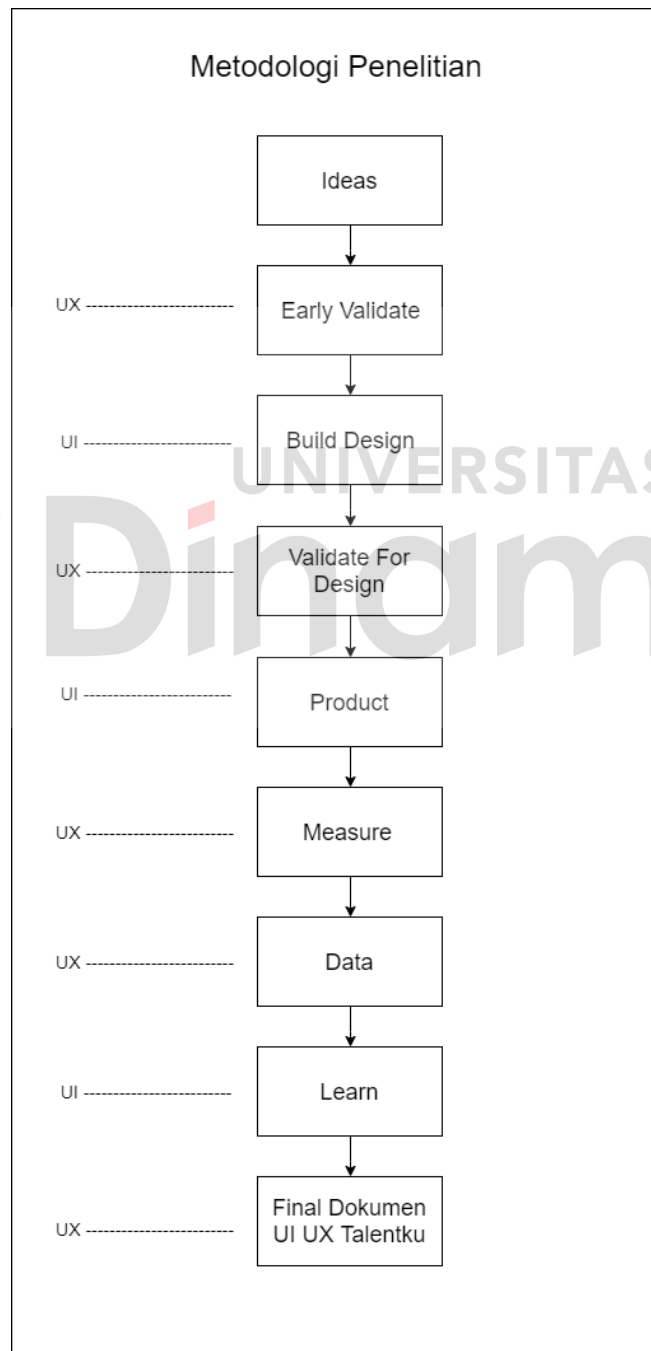
Melakukan penulisan hasil wawancara yang telah dianalisis.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Metodologi yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah *Ideas*, *Early Validate*, *Build Design*, *Validate for Design*, *Product*, *Measure*, *Data*, *Learn*, dan *Final Dokumen UI UX Talentku*.



Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian.

3.1 Ideas

Ideas merupakan tahapan untuk mengidentifikasi, ide produk yang akan dirancang. Agar tidak terjadi merancang produk yang ternyata tidak dibutuhkan oleh pengguna ataupun pasar. Tahapannya yang dilakukan adalah Studi literatur, Hipotesa, Wawancara, Serta Kuisisioner.

Jadi Ideas dalam penelitian ini yang didapatkan dari studi literatur, hipotesa yang dibuktikan dengan wawancara dengan pemilik bakat dan pencari bakat serta kuisisioner yang dibagikan maka hasil yang didapatkan adalah menghasilkan *user interface* yang konsisten dan menarik pada setiap *platform* yang ada di *startup* Talentku dan Menghasilkan *user experience* pada aplikasi yang mudah untuk dijalankan oleh *user*.

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mendukung pengerjaan tugas akhir pada tahap pengembangan hingga tahap akhir. Studi literatur digunakan untuk mempelajari materi dari metode *Lean UX Startup*. Pada tahap ini akan mempelajari lebih dalam mengenai *Lean UX Startup*, *A/B Testing*, *In Depth Interview*.

Studi literatur yang dilakukan peneliti telah mengkaji beberapa buku dan jurnal berdasarkan dengan konsep *UI/UX design* serta mengkaji mengenai *lean UX*, *website*, populasi dan sampel dan *A/B Testing*.

3.1.2 Hipotesis

Tahap ini dimulai dari Hipotesis yang merupakan bentuk pernyataan penelitian yang ingin dibuktikan yang akan dibuat selanjutnya data yang akan terkumpul melalui wawancara, analisis buku *Lean UX Startup*. Hipotesis ini akan dipelajari dan diuji apakah *UI/UX* yang dihasilkan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dapat dilihat pada table 3.1.

Tabel 3.1 Hipotesis Permasalahan

No	Asumsi
Pengelola Talentku	
1	Pasar segmentasi Talentku fokus pada Mahasiswa beserta Organisasi yang membutuhkan skill dalam mengisi acara yang dibuat.
2	Masih terhambat modal dalam pembuatan <i>platform</i> , sehingga menerapkan <i>Just in Time Production</i> agar bisa <i>launching</i> tepat waktu.
Pencari Bakat	
1	Membutuhkan mahasiswa untuk mengisi acara yang diselenggarakan

No	Asumsi
2	Pencari bakat mencari <i>talent</i> dengan harga terjangkau sesuai dengan skill yang dimiliki
3	Pencari bakat kesulitan mencari Mahasiswa dalam berkontribusi pada acara yang diselenggarakan
4	Membutuhkan sebuah media untuk mencari bakat ketika dibutuhkan.
Pemilik Bakat	
1	Banyak orang yang kurang berani dalam menunjukkan bakat yang dimiliki
2	Pemilik bakat ragu menunjukkan bakat kepada banyak orang
3	Lebih memilih menunjukkan bakat secara tidak langsung
4	Belum terdapat sarana dan prasarana yang mendukung dalam menunjukkan bakat
5	Membutuhkan media dalam menyalurkan bakat yang dimiliki

Berdasarkan hasil asumsi dari pengguna Talentku yang telah dijabarkan akan dirubah kedalam pernyataan Hipotesis “Akan dibuktikan bahwa perancangan UI/UX untuk sebuah *platform* penyaluran skill dapat memberikan solusi dalam permasalahan yang dihadapi Pengelola Talentku, Pencari Bakat, maupun Pemilik Bakat”.

3.1.3 Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan saat ini dan *goal* yang ada pada *startup* Talentku, pada wawancara ini akan menggunakan *In Depth Interview* kepada CEO *startup* Talentku dan pihak Talentku pada bagian *developer*. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui *startup* Talentku, harapan pengguna terhadap *startup* Talentku bagi pemilik bakat dan pencari bakat. Hasil wawancara dapat dilihat pada Lampiran 1 yang menghasilkan User Need dan Produk Objektif seperti pada table 3.2.

Tabel 3.2 *User Need* dan Produk Objektif

User	No	User Need	Produk Objektif	Fungsi
Pemilik Bakat	1	Terdapat pengumpulan file seperti portofolio untuk pendukung dalam memperlihatkan bakat.	Upload file portofolio (CV,sertifikat) dan foto maupun video	Upload File
	2	Dapat melihat video talent-talent yang lain agar dapat menjadi motivasi	Profil Pemilik Bakat untuk meninputkan profil serta dapat melihat profil pemilik bakat yang lain	Profil Pemilik Bakat
	3	Mendapatkan event yang sesuai di jam kosong	Event dapat dilihat oleh semua pemilik bakat	Melihat Event
	4	Terdapat pengajuan diri untuk bergabung pada <i>event</i> yang diadakan atau mendapatkan tawaran agar	Pengajuan diri digunakan untuk bergabung pada event yang diminati dan	Pemesanan Event

User	No	User Need	Produk Objektif	Fungsi
		bergabung pada event tertentu	dapat menerima tawaran event	
	5	Terdapat pencatatan jadwal agar mengetahui event apa saja yang diikuti	Pencatatan jadwal untuk mempermudah pemilik bakat dalam mengelola waktu	Pencatatan Jadwal
	6	Terdapat pengawasan untuk mencegah terjadinya penipuan	Tracking untuk pengguna bisa mengetahui status proses pesanan	Tracking
Pencari Bakat	1	Terdapat jadwal pemilik bakat untuk mengetahui jadwal talent agar tidak bentrok dengan acara yang dibuat	Menampilkan jadwal yang dimiliki oleh Talent	Jadwal Pemilik Bakat
	2	Terdapat talent dengan fee sesuai atau murah	Melihat profil dan event	Profil Pemilik Bakat
	3	Talent yang berkualitas sesuai dengan yang ditawarkan	Melakukan pemesanan pemilik bakat	Pemesanan Pemilik Bakat
	4	Terdapat fitur keranjang untuk mengetahui apa saja yang dipesan dalam proses event	Fitur keranjang untuk melihat apa saja yang dipesan	Keranjang
	5	Terdapat fitur pengawasan untuk mencegah penipuan	Fitur tracking	Tracking
Pengelola Talentku	1	Data master yang digunakan untuk pengelolaan data yang dibutuhkan pada transaksi	Terdapat data master	Data Master
	2	Konfirmasi pembayaran yaitu saat pembayaran sudah diterima pengelola melakukan konfirmasi atas pembayaran tersebut	Terdapat transaksi konfirmasi pembayaran	Pembayaran
	3	Laporan secara berkala untuk memantau transaksi	Terdapat laporan yang ada di Talentku	Laporan

3.1.4 Kuesioner

Kuesioner yang dilakukan untuk pengumpulan informasi dengan memberikan pertanyaan dan penilaian terhadap kebutuhan aplikasi. Pada kuesioner akan dilakukan kepada pelajar dengan minimal umur 18 tahun dengan menggunakan responden sementara di Surabaya untuk mengetahui keinginan pengguna. Kuesioner yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi yang

dibutuhkan pengguna dengan menggunakan *google form* dengan 10 pertanyaan dan hasil dari kuesioner dapat dilihat pada Lampiran 2.

3.2 *Early Validate*

Dalam tahap ini akan dilakukan proses mengidentifikasi suatu masalah pengguna untuk mengetahui keinginan pengguna dan target dari CEO mengenai produk yang akan dibuat berdasarkan hasil kuisisioner yang telah dilakukan. Untuk pertanyaan kuisisionernya dapat dilihat pada



UNIVERSITAS
Dinamika

Lampiran 3.

3.2.1 Validate Problem

Memvalidasi masalah dapat dilakukan dengan cara *brainstorming* dan menganalisis masalah yang terjadi pada pengguna saat ini. Dengan melakukan hal tersebut maka akan menemukan masalah yang akan dipecahkan. Validasi ini untuk mengurangi dan menghindari ketidakpastian kegagalan.

Dalam permasalahan masih banyak mahasiswa yang kurang berani dalam menunjukkan bakatnya didepan umum. Dari hasil kuesioner yang sudah dibagikan menunjukkan bahwa 88,8% masih banyak orang di lingkungan mereka kurang berani dalam menunjukkan bakatnya. Untuk hasil kuisisioner dapat dilihat pada Gambar L4.1.

3.2.2 Validate Market

Validasi pasar dengan menentukan target yang akan disasar dengan mempersempit sekelompok orang yang ingin masalahnya terselesaikan dengan adanya produk Talentku. Dengan memulai target pasar yang lebih kecil akan memudahkan dalam menemukan masalah yang sama.

Dalam membuat startup baru dapat diperhatikan target yang akan disasar oleh *startup* tersebut. Sasaran harus sesuai dengan kepada siapa aplikasi ditujukan, dalam hal itu CEO Talentku menentukan targetnya adalah masyarakat *millennial* yang lebih di prioritaskan pada mahasiswa. Dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa disurabaya mengatakan 48% Iya, 50% Mungkin, dan 2% Tidak untuk menggunakan aplikasi Talentku. Untuk hasil kuisisioner dapat dilihat pada Gambar L4.12. Sedangkan dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada 100 anggota organisasi yang ada disurabaya mengatakan 89% tertarik dan 11% tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi Talentku. Untuk hasil kuisisioner dapat dilihat pada Gambar L4.19.

3.2.3 Validate Product

Validasi produk dengan menentukan produk yang akan dikembangkan yang sesuai dengan masalah pengguna dan target pasar yang telah ditentukan. Validasi

produk diharuskan dapat memberikan solusi terhadap masalah yang sudah diidentifikasi.

Dari permasalahan diatas dan target yang sudah ditentukan maka dibuat aplikasi yang dapat membantu atau meminimalisir masalah. Dengan dibuatnya Startup Talentku dapat membantu dalam menyalurkan bakat sehingga memudahkan pemilik bakat dalam mencari pengalaman dan *event* yang sesuai dengan bakatnya tanpa harus menunjukkan secara langsung. Dalam membuat aplikasi Talentku juga memperhatikan yaitu dapat melihat video, dapat menampilkan rating, mudah digunakan, dapat menyampaikan bakatnya, dan bakatnya tidak akademik saja.

3.3 Build (Design)

3.3.1 Create MVP

Pada tahap ini *build* atau membangun ini akan menciptakan (*Minimum Viable Product*) MVP mengenai fitur pada Talentku yang dapat menarik pelanggan dengan menggunakan diagram, *storyboard* dan *wireframes* berbasis *android* dan *website*.

A Diagram

Pada diagram ini akan menunjukkan aliran kerja atau proses bisnis yang digambarkan melalui *symbol* dan dihubungkan melalui panah.

B Storyboard

Pada *storyboard* ini akan ditunjukkan dalam bentuk sketsa dengan narasi yang berurutan.

C Sketsa

Pada sketsa ini akan melakukan gambaran kasar *layout* dengan coretan tangan

D Wireframe

Pada *wireframe* ini akan menggambarkan *layout* dengan warna hitam dan putih untuk menekankan pada konten.

3.4 Validate Design

Pada tahap ini digunakan untuk melakukan desain yang cukup memvalidasi sesuai dengan hipotesis yang sudah dibuat. Berikut adalah beberapa hal yang harus Anda lakukan dalam membangun desain:

- A *Fix a bug*, dapat diartikan tidak ada kesalahan penulisan.
- B *Deal with an error state*, menampilkan sistem sedang *maintenance*.
- C *Make a small change in a user flow*, membuat aliran sesingkat mungkin, sehingga mudah digunakan oleh pengguna.
- D *Create an entirely new feature*, membuat fitur baru sehingga pengguna tertarik dalam menggunakan.
- E *Build a whole new product*, membuat *product* baru yang berguna untuk pengguna.

3.5 Product

Dalam tahap produk disini adalah dengan membuat *interactive prototype* hasil dari *build* atau desain yang sudah dilakukan validasi sehingga *prototype* siap untuk dilakukan pengukuran pada tahap *Measure* yang menggunakan *A/B testing*. *Interactive prototype* pada product berisi fitur yang ada pada pencari bakat pemilik bakat dan admin. Dalam pembuatan *prototype* menggunakan *Tools Adobe XD*. *Prototype* yang akan dibuat terdapat 2 *prototype* yaitu *prototype A* dan *prototype B* dari hasil diagram, *sketch/ storyboard* dan *wireframe*.

3.6 Measure

Mengukur hasil *product* yaitu *prototype* sehingga hasil dari pengukuran tersebut dapat menghasilkan bisnis yang berkelanjutan. *Testing* Komparatif menggunakan *A/B Testing* untuk menguji dan mengukur. Pada tahap pengukuran terdapat *indicator* berdasarkan fitur pada talentku. Langkah langkah dalam melakukan *A/B Testing* ini seperti berikut:

- A *User* akan ditunjukkan dua *prototype A* dan *B* dan dipersilahkan untuk memilih *prototype*.
- B *User* mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan umum mengenai *prototype* yang telah disediakan.

Indikator yang digunakan dalam melakukan pengukuran seperti table 3.3.

Tabel 3.3 Fitur yang akan diukur

Fitur yang akan diukur
Upload file
Profil Talent dan Event
Penawaran Diri (menawarkan diri ke event)
Pemesanan Talent
Tracking

3.7 Data

Melakukan perhitungan pada hasil *A/B Testing* dalam bentuk persentase pada setiap *prototype* yang akan di kelola menjadi informasi dalam bentuk yang mudah untuk dibaca dan dipelajari kembali.

3.8 Learn

Mempelajari hasil penentuan keputusan dari hasil *A/B Testing* dengan membuat *prototype C* setelah itu memvalidasi apakah hipotesis dan komponen -komponen yang berpengaruh sesuai.

3.9 Dokumen Perencanaan *UI UX* Pada Talentku

Pada tahapan ini disusun hasil akhir dari tahapan sebelumnya. Hasil tahapan ini berupa dokumentasi UI untuk *prototype* yang telah diukur dan disepakati oleh *owner*. Hasil dokumentasi UI ini menjadi rekomendasi untuk membangun aplikasi Talentku.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

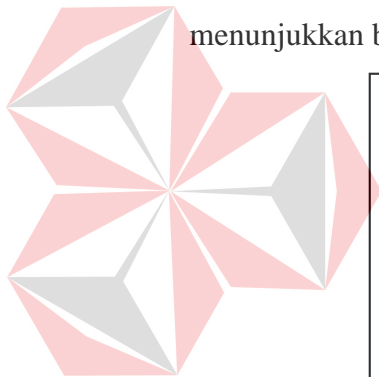
Berikut ini merupakan hasil dan implementasi dari tugas akhir perancangan UI UX Startup Talentku.

4.1 Design

Dalam tahap desain akan dibuat beberapa *Minimum Viable Product* yang akan dilakukan validasi ke pengguna.

4.1.1 Logo

Identitas pada *Startup* Talentku berupa logo lampu yang bersinar dan tangan yang sedang mengacungkan tangan yang melambangkan kegiatan usaha dalam menunjukkan bakat seperti yang terlihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 Logo Startup Talentku

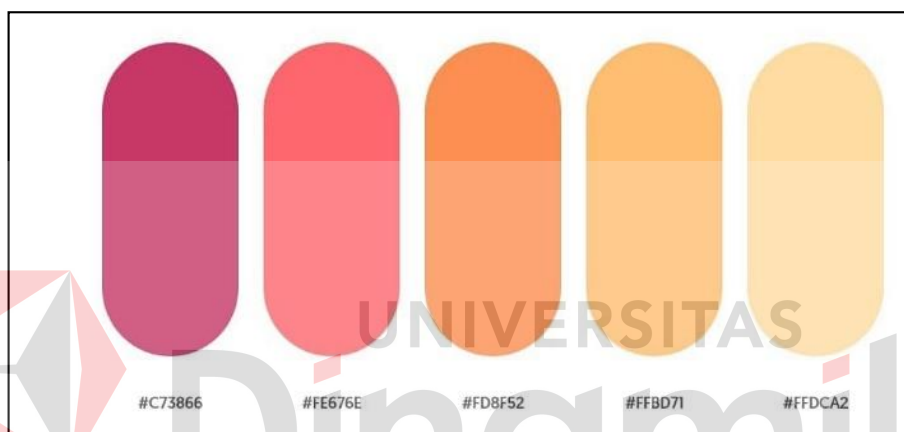
Berikut arti logo dari *Startup* Talentku

1. Lampu yang bersinar dengan warna orange dapat diartikan dengan menjadikan pemilik bakat menjadi pusat perhatian atau menjadi sorotan saat menunjukkan bakatnya.

2. Mengacungkan tangan dapat diartikan sebagai orang yang ingin *show up* dalam menunjukkan bakatnya.
3. Warna kuning dipilih karena dapat diartikan dengan seseorang yang memiliki kreatif, memberi energi, aktif, ramah, positif, memberi semangat, ceria, percaya diri, ramah.

4.1.2 Warna

Pada prototype yang dibuat menggunakan warna warna berdominan orange seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Warna yang akan digunakan

4.1.3 Minimum Variable Product

Pada tabel berikut ini merupakan MVP yang dibuat dari hasil *early validate*.

Tabel 4.1 *Minimum Viable Product* Pemilik Bakat

No	<i>Minimum Viable Product</i> Pemilik Bakat	t
1	Aplikasi ini dapat upload file seperti foto, video, berkas, cv dan sertifikat	
2	Aplikasi ini dapat melakukan input profil pemilik bakat dan melihat pemilik bakat lain	
3	Aplikasi ini dapat melihat <i>event</i> yang membutuhkan <i>talent</i> .	
4	Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan <i>event</i> yang dipilih	
5	Aplikasi ini dapat mencatat jadwal yang dimiliki pemilik bakat	
6	Aplikasi terdapat fitur Tracking untuk mengetahui proses pesanan	

Tabel 4.2 *Minimum Viable Product* Pencari Bakat

No	<i>Minimum Viable Product</i> Pencari Bakat
1	Aplikasi ini dapat menampilkan jadwal yang dimiliki Pemilik Bakat
2	Aplikasi ini dapat melihat profil pemilik bakat dan mengisi event yang belum menemukan pemilik bakat
3	Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan pemilik bakat

No	<i>Minimum Viable Product Pencari Bakat</i>
4	Aplikasi ini terdapat fitur keranjang
5	Aplikasi terdapat fitur Tracking untuk mengetahui proses pesanan

Tabel 4.3 *Minimum Viable Product* Pengelola Talentku

No	<i>Minimum Viable Product Pengelola Talentku</i>
1	Aplikasi ini dapat mengisi data master
2	Aplikasi ini dapat menampilkan konfirmasi pembayaran
3	Aplikasi terdapat laporan

A Diagram dan *Storyboard*

A.1 Diagram

Berikut merupakan diagram dari Pencari Bakat. Untuk diagram dari Pemilik Bakat dan Pengelola Talentku dapat dilihat pada Lampiran 5.

A.1.1 Fitur Menampilkan Jadwal Pemilik Bakat

Dalam proses menampilkan jadwal pemilik bakat dapat dilakukan untuk memilih Talent yang diinginkan dan dapat membuka profil untuk mengetahui jadwal kosong, jika terdapat jadwal Talent yang kosong sesuai, pencari bakat dapat melakukan proses pemesanan.

A.1.2 Fitur *Form Event*

Dalam melihat profil pengguna memilih Talent yang di inginkan dan dapat melihat portofolio nya. Dalam mengisi Event dapat dilakukan dengan cara mengisi form event lalu akan disimpan jika berhasil disimpan maka data tersimpan namun jika tidak maka pengguna akan diminta unyuk melakukan pengecekan data kembali.

A.1.3 Fitur Pemesanan Pemilik Bakat

Dalam pencari bakat terdapat proses pemesanan event dengan cara memilih Talent jika jadwal tersedia maka akan dilakukan proses pesan, setelah itu pencari menunggu informasi apakah pemesanan diterima oleh pemilik bakat jika diterima pencari dapat melakukan pembayaran namun jika tidak maka transaksi akan otomatis dibatalkan.

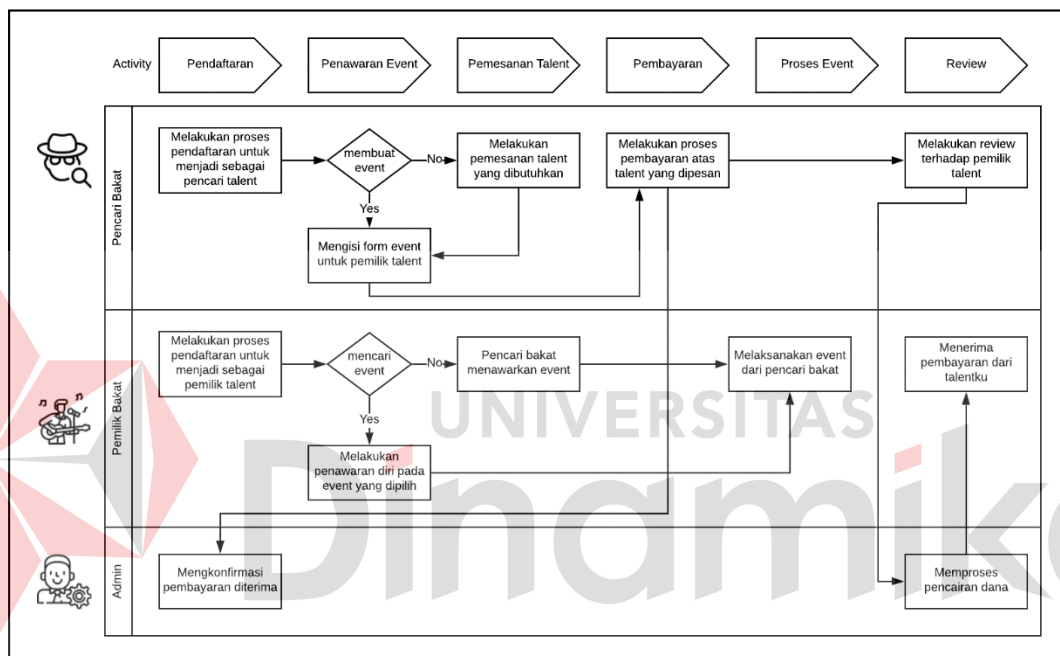
A.1.4 Fitur Keranjang

Setelah melakukan pemesanan pemilik bakat yang diperlukan maka Selanjutnya dibawa kehalaman keranjang yaitu list pemesanan terhadap pemilik bakat yang diperlukan untuk mengisi acara.

A.1.5 Fitur Tracking Pesanan

Untuk mengetahui proses pesanan maka adanya fitur tracking ini sangat membantu. Proses tracking sendiri dimulai dari melakukan pemesanan dan menunggu approve jika diterima oleh pemilik bakat pencari bakat dapat melakukan pembayaran. Pihak Talentku akan melakukan konfirmasi apakah pembayaran oleh pencari bakat sudah diterima, jika sudah diterima maka akan melanjutkan proses event dan setelah itu pengguna atau pencari bakat dapat dilakukan review.

A.2 Storyboard Talentku



Gambar 4.3 Storyboard Talentku

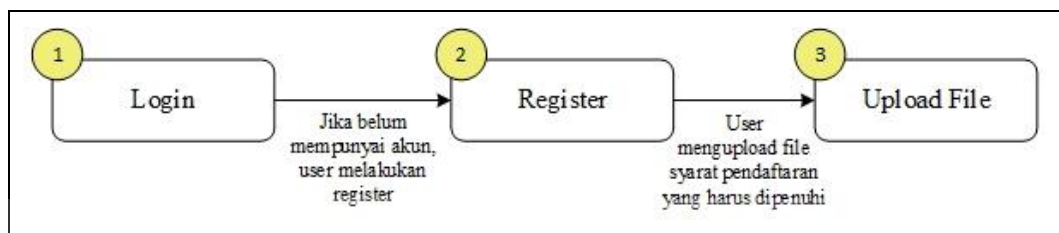
Pada storyboard yang ada pada Talentku menggunakan menggambarkan alur dan aktivitas yang ada pada Talentku dengan menggunakan teori dari (Huang, 2013). Proses pertama adalah melakukan pendaftaran pencari bakat mendaftar menjadi pencari *talent* setelah itu apakah membuat *event* jika iya maka akan mengisi *form event* dan jika tidak bila suatu saat melakukan pemesanan *talent* maka mengisi *form event*. Selanjutnya melakukan pembayaran atas *talent* yang dipesan dan Admin melakukan konfirmasi pembayaran. Untuk pendaftaran pemilik bakat mendaftar menjadi pemilik *talent*, setelah itu apakah mencari *event* jika iya maka melakukan penawaran untuk *event* yang dipilih dan jika tidak maka akan menawarkan *event*. Setelah itu melaksanakan *event* dari pencari bakat. Untuk pencari bakat melakukan *review* terhadap pemilik *talent* dan Admin memproses

pencairan dana, setelah itu pemilik *talent* menerima pembayaran dari Talentku. Untuk *storyboard* lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3. *Storyboard* merupakan alur sistem sehingga dapat dikatakan sebagai *user flow*. Berikut merupakan penjelasan *storyboard* dalam bentuk *user flow*:

1. Pemilik Bakat

1.1 Upload File

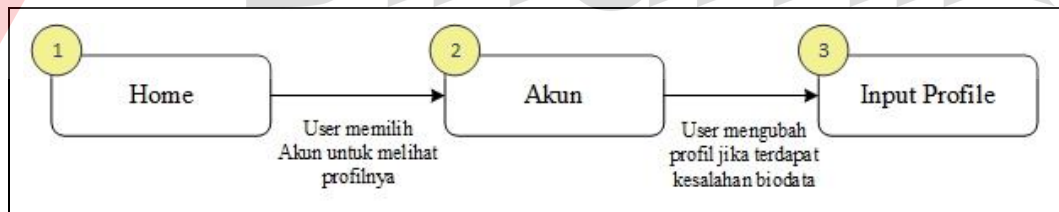
Untuk melakukan *upload file* pertama menampilkan halaman *login*, *user* memilih daftar akun dan jika sudah maka akan mengupload file sebagai syarat pendaftaran yang diperlukan seperti pada gambar 4.4 dibawah ini.



Gambar 4.4 Upload File

1.2 Input Profil

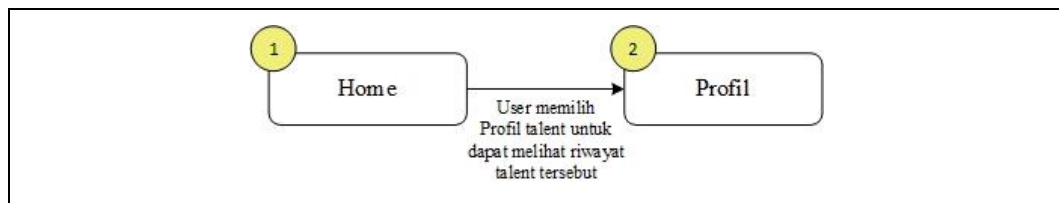
Pada halaman *home*, *user* memilih akun untuk melihat profilnya. Jika terdapat perubahan ataupun kesalahan penulisan *user* dapat memilih mengubah profil seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Input Profil

1.3 Profil Pemilik Bakat

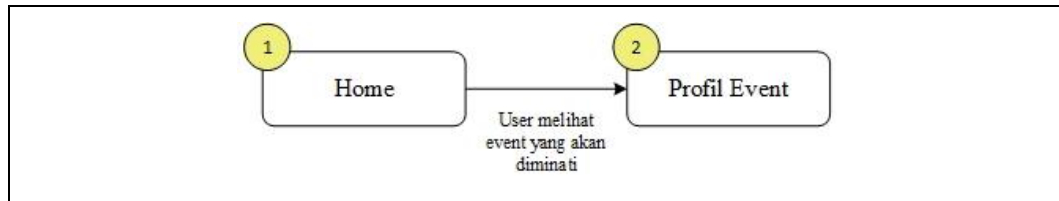
Untuk melihat profil *talent* yang lain, *user* dapat menekan profil *user* lain untuk dapat melihat riwayat, pengalaman, dan portofolio seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Profil Pemilik Bakat

1.4 Profil Event

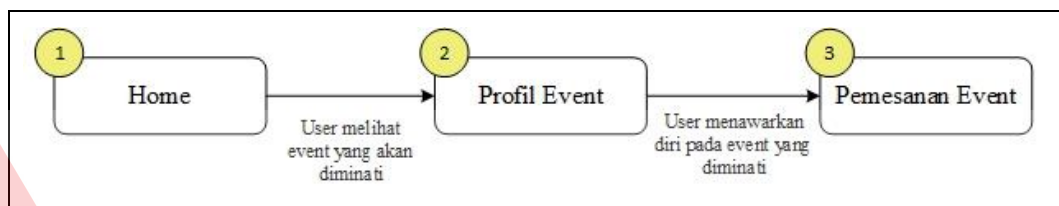
Untuk melihat *event* yang tersedia, *user* menekan salah satu *event* untuk melihat deskripsi *event* yang dibutuhkan dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Profil Event

1.5 Penawaran Diri

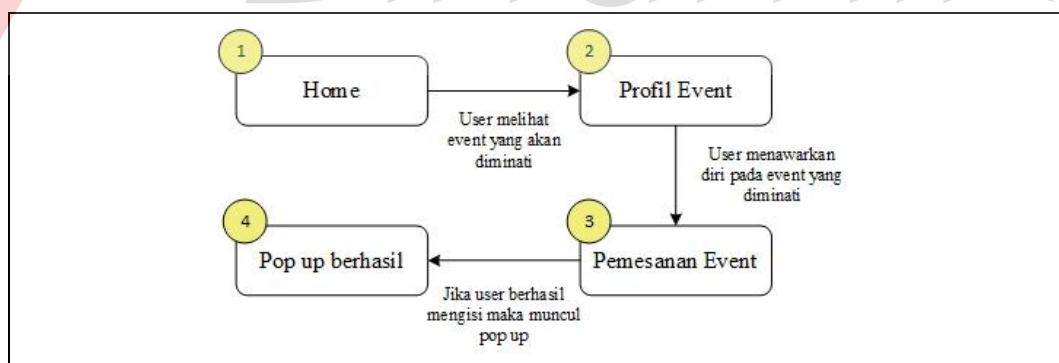
Untuk mendaftar *event* yang diminati, *user* memilih salah satu *event* setelah itu menekan tombol tawarkan diri dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Penawaran Diri

1.6 Pop Up Notifikasi

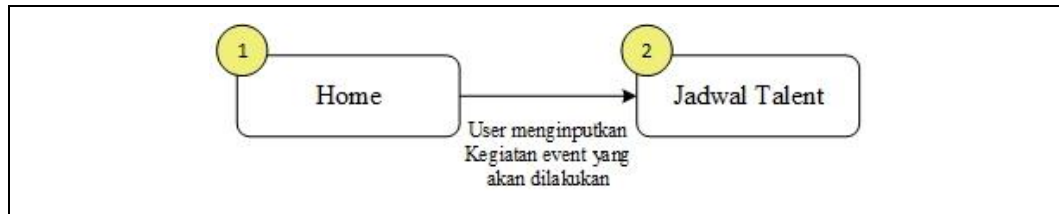
Pada saat selesai melakukan pemesanan *event* maka akan terdapat *pop up* jika penawaran telah berhasil dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Pop Up Notifikasi

1.7 Jadwal Pemilik Bakat

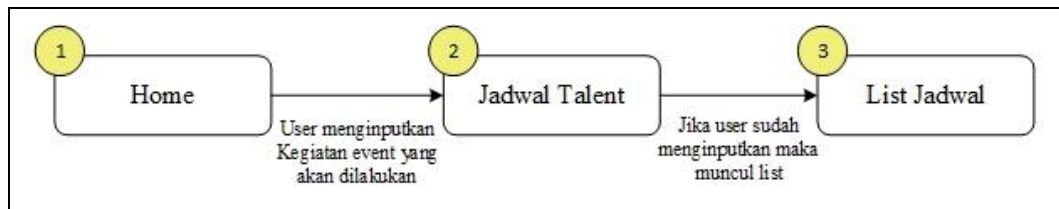
Jika user mendapatkan tawaran *event* maka user dapat menambahkan jadwal *event* sebagai pengingat pada saat waktu *event* akan diadakan dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Jadwal Talent

1.8 List Jadwal Pemilik Bakat

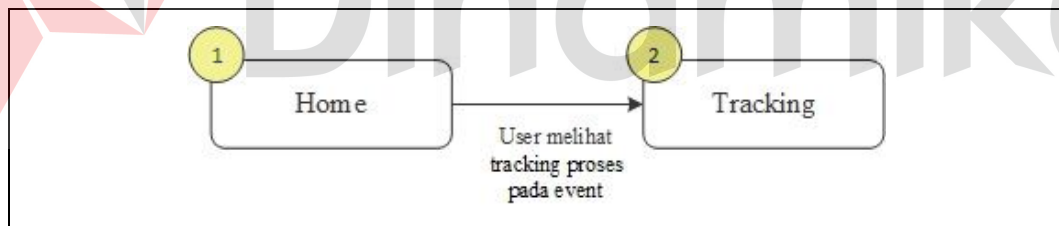
Pada saat selesai penginputan jadwal maka akan muncul *list* jadwal yang akan dilakukan oleh pemilik *talent* yang dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 List Jadwal Talent

1.9 Tracking Pesanan

Tracking digunakan untuk mengetahui proses event itu berlangsung, untuk mengetahui user dapat menekan ikon tracking untuk melihat prosesnya dalam aktivitas event yang sedang dilakukan dapat dilihat pada gambar 4.12.

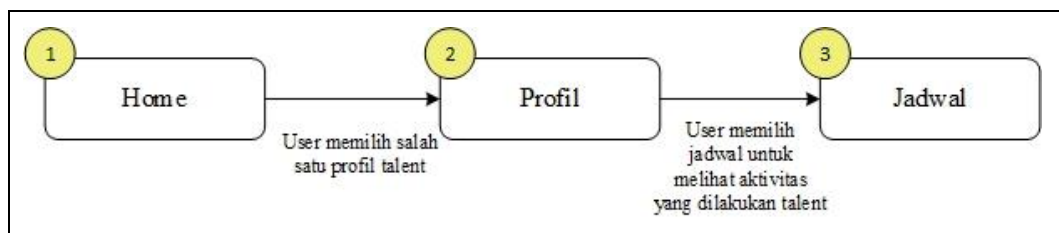


Gambar 4.12 Tracking

2. Pencari Bakat

2.1 Jadwal Pemilik Bakat

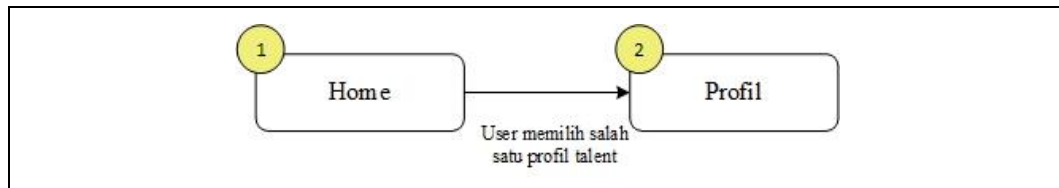
Untuk melihat jadwal *talent*, user memilih salah satu profil *talent*. Setelah itu memilih jadwal dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Jadwal Talent

2.2 Profil Pemilik Bakat

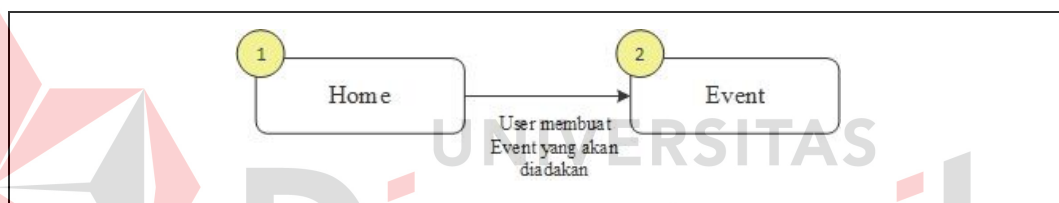
Untuk melihat profil *talent*, memilih salah satu profil *talent* dan akhirnya muncul profil *talent* mulai dari foto, jadwal, portofolio, dan lain – lain dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Profil Talent

2.3 Form Event

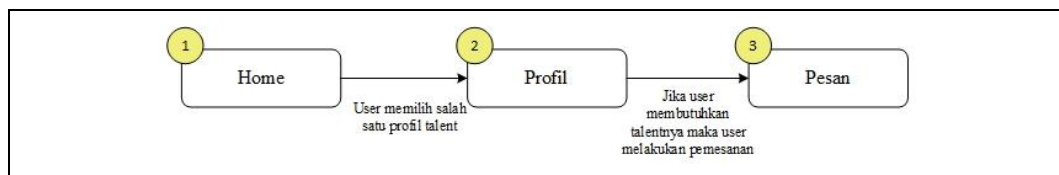
Pada saat mau mengadakan acara, *user* dapat menambahkan *event* jika membutuhkan orang dengan memilih *event* di *home* dan mengisi *form event* dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Form Event

2.4 Form Pemesanan

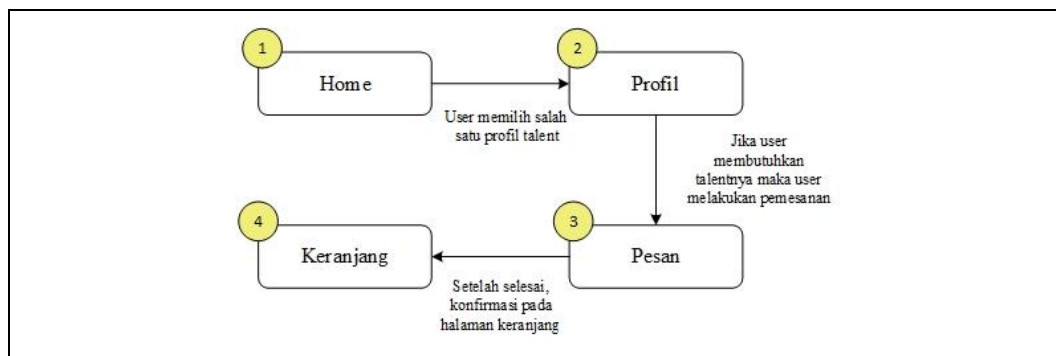
Untuk melakukan pemesanan pada *talent*, *user* memilih salah satu *talent* tersebut dan menekan tombol pesan dalam profil yang telah dibuka dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Form Pemesanan

2.5 Keranjang

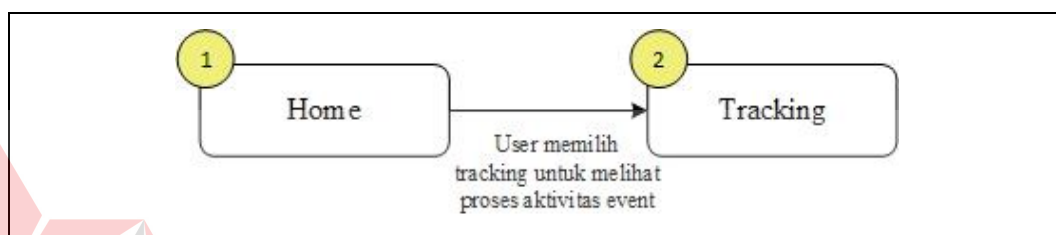
Setelah melakukan pemesanan, maka akan berada pada halaman keranjang untuk mengetahui pemesanan apa saja yang telah dilakukan. Setelah itu mengkonfirmasi pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Keranjang

2.6 Tracking Pesanan

Untuk mengetahui proses kegiatan event, user dapat melihat pada tracking dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tracking Pesanan

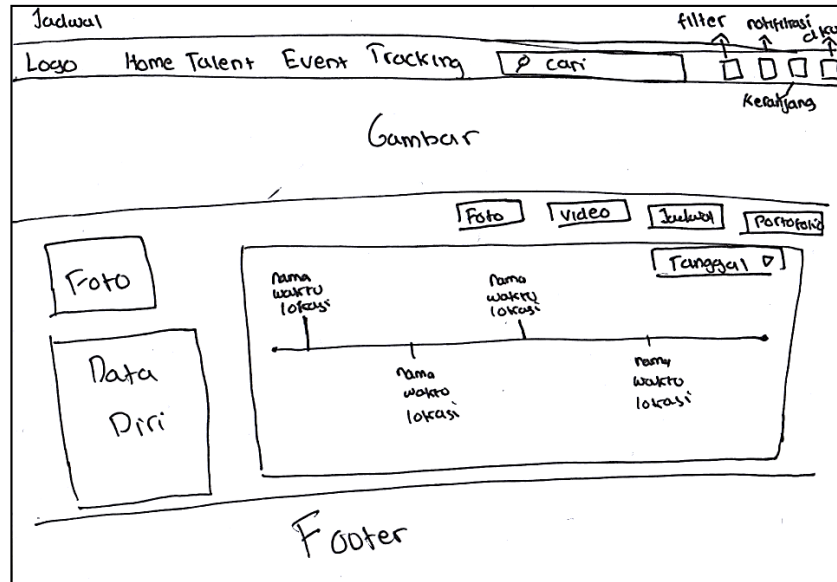
B Sketsa

Berikut merupakan sketsa Pencari Bakat. Untuk sketsa dari Pemilik Bakat dan Pengelola Talentku dapat dilihat pada Lampiran 6.

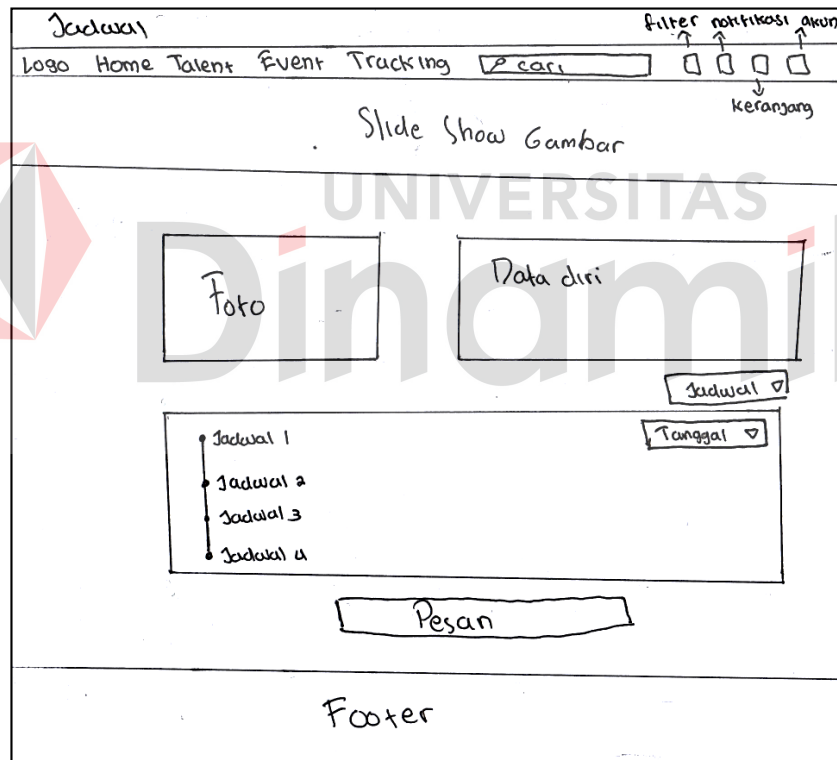
B.1 Sketsa Fitur Jadwal Pemilik Bakat

Pada hasil sketsa fitur jadwal pemilik bakat terdapat dua bentuk sketsa. Untuk sketsa pertama pada Gambar 4.19 terdapat tiga area vertikal, area pertama berisi header yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter. Area kedua berisi dua area horizontal, area pertama terdapat foto dan data diri untuk area kedua terdapat jadwal dengan bentuk horizontal dan tombol diatas jadwal. Area ketiga merupakan footer.

Pada sketsa kedua pada Gambar 4.20 terdapat tiga area vertikal dan untuk peletakan sama dengan sketsa pertama. Untuk area kedua isinya terdiri dari tiga area vertikal, area pertama berisi foto beserta data diri dan area kedua berisi jadwal beserta dropdown yang terdiri dari menu profil dari pemilik bakat dan area ketiga berisi tombol pesan.



Gambar 4.19 Sketsa Fitur Jadwal Pemilik Bakat A

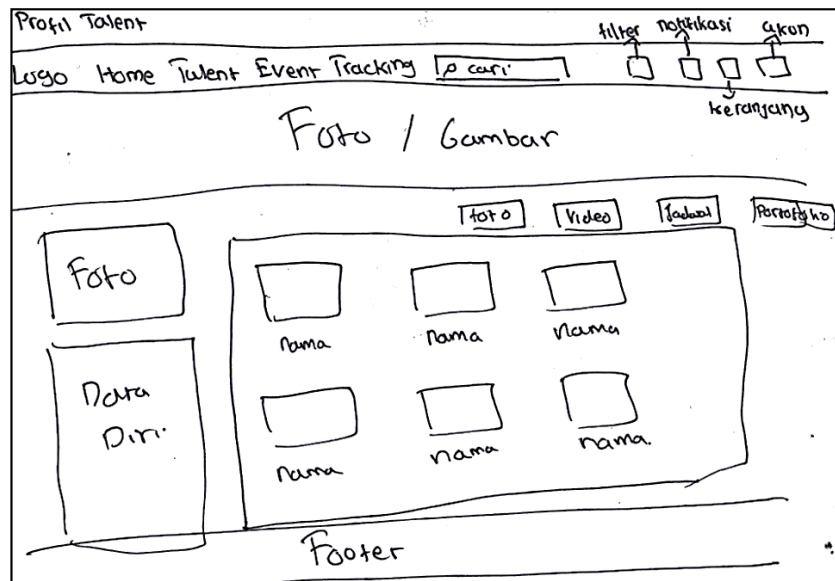


Gambar 4.20 Sketsa Fitur Jadwal Pemilik Bakat A

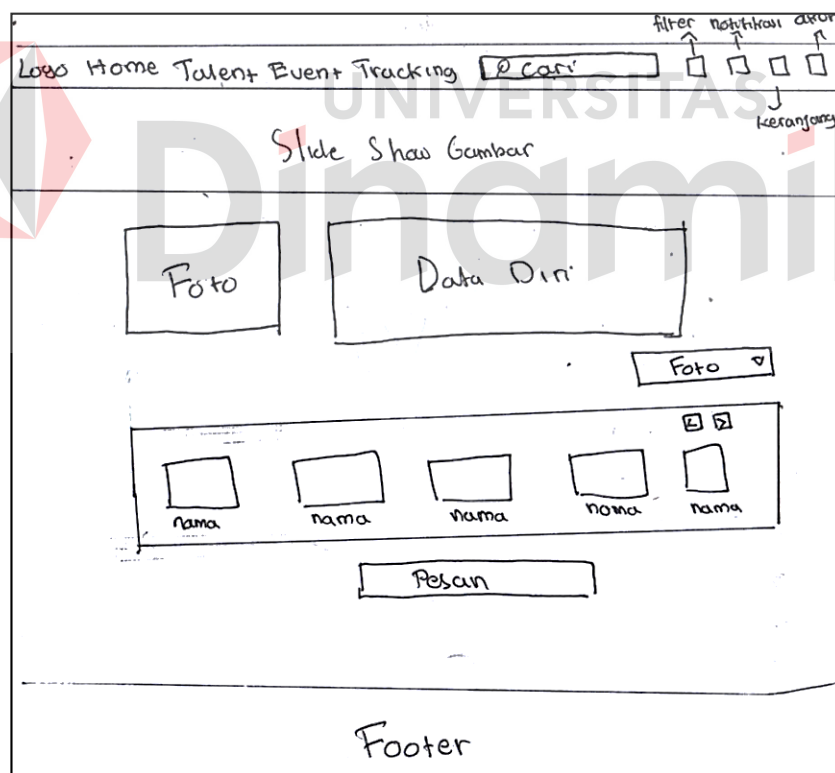
B.2 Sketsa Fitur Profil Pemilik Bakat

Pada hasil sketsa fitur profil pemilik bakat terdapat dua bentuk sketsa. Untuk sketsa pertama pada Gambar 4.21 terdapat tiga area vertikal, area pertama berisi header yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter. Area kedua berisi dua area horizontal, area pertama berisi foto beserta data diri dan area kedua berisi

foto pemilik kearah horizontal dan tombol diatas jadwal. Area ketiga merupakan footer.



Gambar 4.21 Sketsa Fitur Profil Pemilik Bakat A



Gambar 4.22 Sketsa Fitur Profil Pemilik Bakat B

Pada sketsa kedua pada Gambar 4.22 terdapat empat area vertikal, area pertama dan keempat merupakan header yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter dan footer. Area kedua berisi slide show gambar, dan area

ketiga berisi dua area vertikal yaitu area pertama berisi foto dan data diri untuk area kedua berisi foto kearah horizontal dengan diatas terdapat dropbox menu profil dibawah tombol pesan dengan letak ditengah.

B.3 Sketsa Fitur Form Event

Gambar 4.23 Sketsa Fitur Form Event A

Gambar 4.24 Sketsa Fitur Form Event B

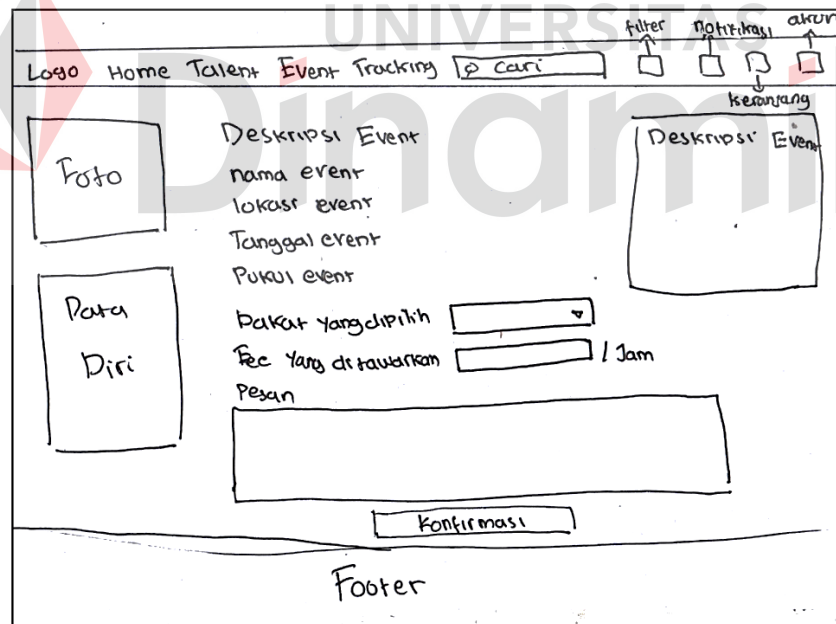
Pada hasil sketsa fitur form event terdapat dua bentuk sketsa. Untuk sketsa pertama pada Gambar 4.23 terdapat tiga area vertikal, area pertama berisi header

yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter. Area kedua berisi dua area vertikal, area pertama berisi judul dan area kedua berisi *form event* bentuk forizontal. Area ketiga merupakan footer.

Pada sketsa kedua pada Gambar 4.24 terdapat tiga area vertikal, untuk peletakannya sama seperti sketsa pertama. Tetapi untuk area kedua terdapat dua area horizontal, area pertama berisi foto *event* dan area kedua berisi *form event*. Bawah area terdapat tombol simpan.

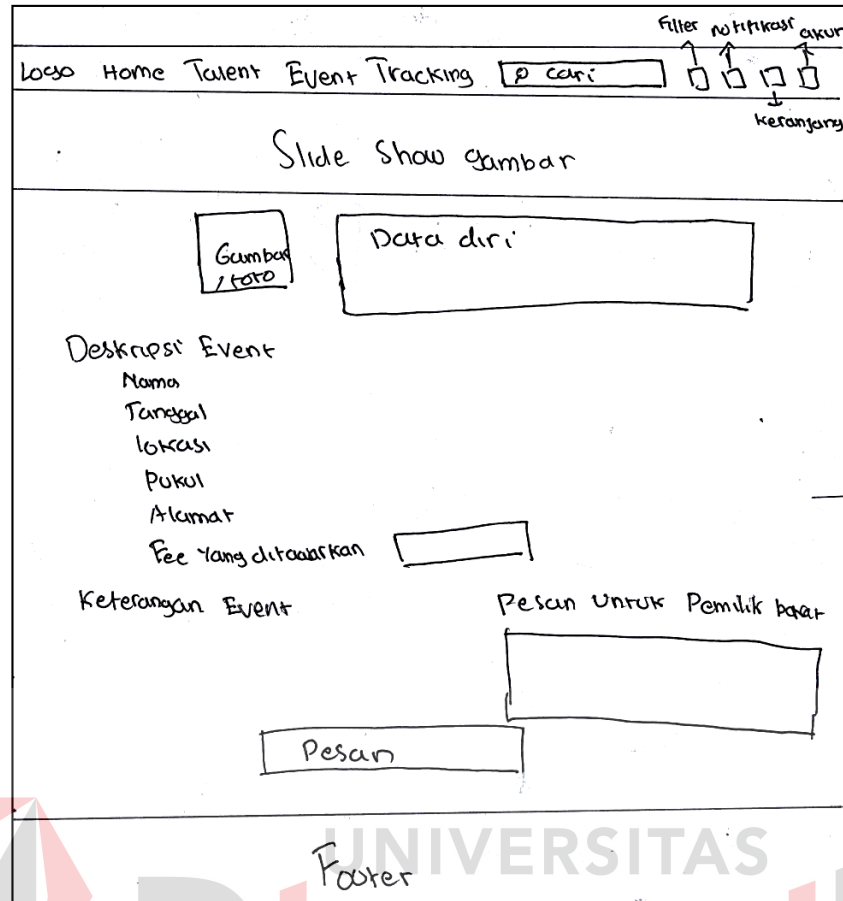
B.4 Sketsa Fitur Pemesanan Pemilik Bakat

Pada hasil sketsa fitur pemesanan pemilik bakat terdapat dua bentuk sketsa. Untuk sketsa pertama pada Gambar 4.25 terdapat tiga area vertikal, area pertama berisi header yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter. Area kedua berisi tiga area horizontal, untuk area pertama berisi foto beserta data diri dan area kedua berisi *form pemesanan event* dan area ketiga berisi deskripsi *event*, setelah itu terdapat tombol di tengah untuk mengkonfirmasi pemesanan. Area ketiga merupakan footer.



Gambar 4.25 Sketsa Fitur Pemesanan Pemilik Bakat A

Pada sketsa kedua pada Gambar 4.26 terdapat tiga area vertikal, untuk peletakannya sama dengan sketsa pertama. Untuk area kedua terdapat empat area vertikal, area pertama terdapat slide show gambar dan area kedua terdapat foto beserta data diri dan area ketiga terdapat *form pemesanan event* dan area keempat terdapat tombol konfirmasi untuk melakukan konfirmasi terhadap pemesanan.

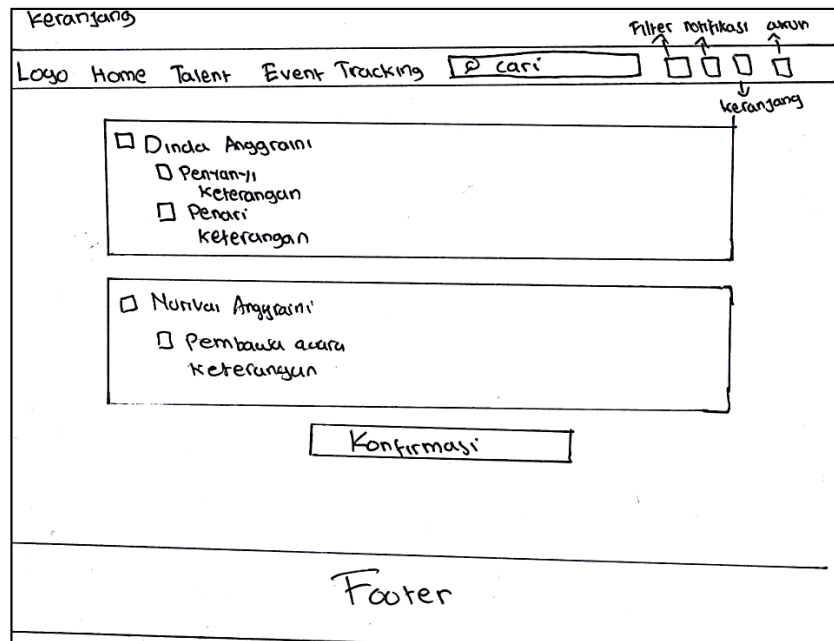


Gambar 4.26 Sketsa Fitur Pemesanan Pemilik Bakat B

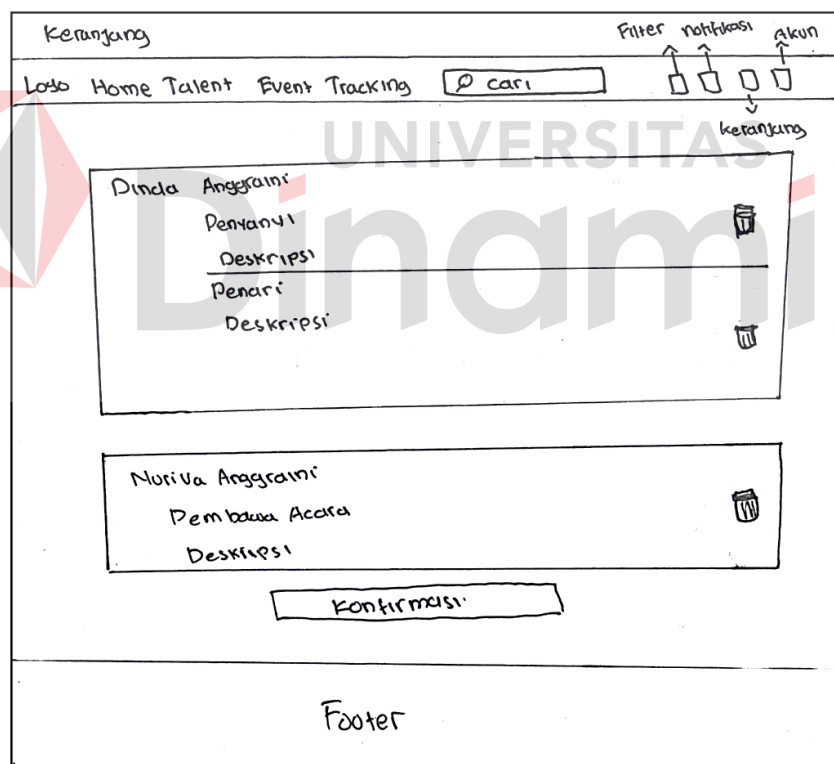
B.5 Sketsa Fitur Keranjang

Pada hasil sketsa fitur keranjang terdapat dua bentuk sketsa. Untuk sketsa pertama pada Gambar 4.277 terdapat tiga area vertikal, area pertama berisi header yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter. Area kedua berisi list keranjang dengan bentuk vertikal dan terdapat combobox untuk menghapus serta ada tombol konfirmasi. Area ketiga merupakan footer.

Pada sketsa kedua pada Gambar 4.288 terdapat tiga area vertikal untuk peletakannya sama seperti sketsa pertama, yang membedakan hanya pada letak tombol hapus pesanan yang terdapat *icon* sampah yang ada pada *list* tiap pemilik bakat.



Gambar 4.27 Sketsa Fitur keranjang A

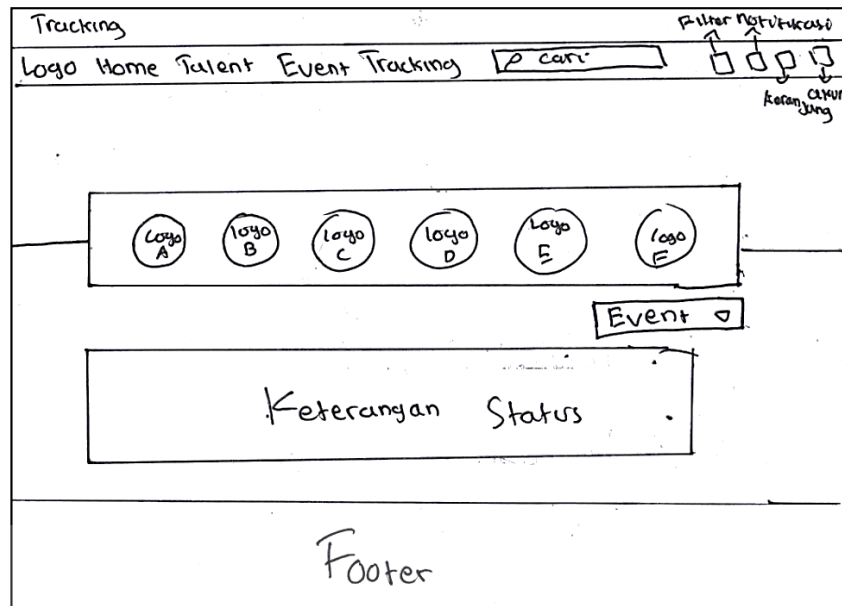


Gambar 4.28 Sketsa Fitur keranjang B

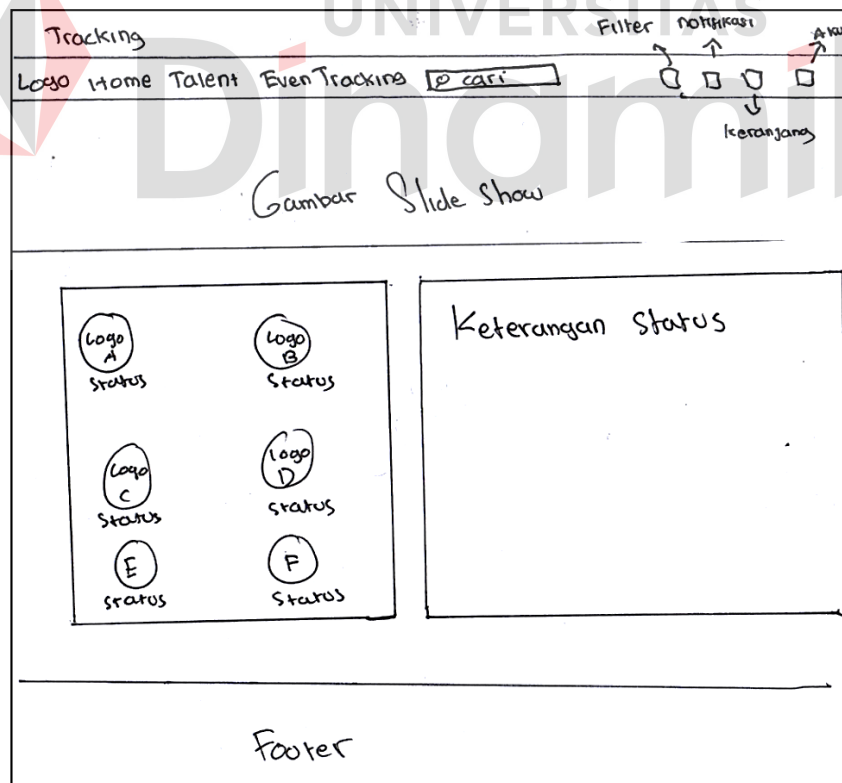
B.6 Sketsa Fitur Tracking Pemesanan

Pada hasil sketsa fitur tracking pemesanan terdapat dua bentuk sketsa. Untuk sketsa pertama pada Gambar 4.299 terdapat tiga area vertikal, area pertama berisi header yang terdiri dari judul, logo, menu, pencarian, dan filter. Area kedua berisi

dua area vertikal, area pertama terdapat logo proses pesanan dan area kedua terdapat keterangan status pemesanan dengan tombol dropbox di atasnya. Area ketiga merupakan footer.



Gambar 4.29 Sketsa Fitur Tracking Pemesanan A



Gambar 4.30 Sketsa Fitur Tracking Pemesanan B

Pada sketsa kedua pada Gambar 4.3030 terdapat tiga area vertikal, Untuk peletakkannya sama seperti sketsa pertama. Area kedua terdapat dua area vertikal, area pertama terdapat slide show gambar dan area kedua terdapat logo beserta keterangan pemesanan dengan bentuk kearah horizontal.

C Wireframe

Wireframe adalah Kerangka dasar dari halaman atau *screen* yang telah dibuat. Digunakan untuk menyusun layout, navigasi dan organisir konten. Berikut merupakan *wireframe* Pencari Bakat. Untuk *wireframe* dari Pemilik Bakat dan Pengelola Talentku dapat dilihat pada Lampiran 7.

C.1 Wireframe Fitur Jadwal Pemilik Bakat

Pada *wireframe* fitur jadwal pemilik bakat berisi informasi jadwal pemilik bakat dengan terdapat foto profil beserta deskripsi profil antara lain nama, alamat, lokasi, asal univ, bakat *talent*, *fee* sementara. Untuk jadwal dari pemilik bakat terdapat informasi dalam bentuk perhari yang didukung pemilihan tanggal. Jika melakukan pemesanan dapat menekan tombol pesan maka mendapatkan tampilan *form* pemesanan. Sedangkan untuk *wireframe* kedua sama dengan *wireframe* pertama tetapi terdapat perbedaan pada bagian informasi jadwal pemilik bakat. Untuk *wireframe* kedua berbentuk vertikal, sementara untuk *wireframe* pertama horizontal.

C.2 Wireframe Fitur Profil Pemilik Bakat

Pada *wireframe* fitur profil pemilik bakat berisi informasi profil pemilik bakat dengan terdapat foto profil beserta deskripsi profil antara lain nama, alamat, lokasi, asal univ, bakat *talent*, *fee* sementara. Untuk galeri terdapat koleksi foto peserta. Jika melakukan pemesanan dapat menekan tombol pesan maka mendapatkan tampilan *form* pemesanan. Sedangkan untuk *wireframe* kedua sama dengan *wireframe* pertama tetapi terdapat perbedaan pada bagian isi yang berbentuk vertikal. Sementara untuk *wireframe* pertama horizontal.

C.3 Wireframe Fitur Form Event

Pada *wireframe* fitur *form event* berisi *form event* meliputi nama *event*, alamat *event*, tanggal *event*, *talent* yang dibutuhkan, jumlah *talent*, pukul *event*, kota *event*, deskripsi, upload foto dengan melalui *icon* foto. Setelah itu menekan tombol.

Perbedaan wireframe kedua adalah tata letak *form* dengan bentuk vertikal, pada bagian upload foto diletakkan sebelah kiri dan form disebelah kanan dengan tombol berada ditengah.

C.4 Wireframe Pemesanan Pemilik Bakat

Pada *wireframe* fitur pemesanan pemilik bakat berisi tentang profil pemilik bakat yang meliputi foto, nama, alamat, lokasi, asal usul, bakat talent, fee sementara. Serta deskripsi event yang meliputi nama *event*, lokasi *event*, alamat *event*, tanggal *event*, pukul *event*, *fee* yang ditawarkan (dapat diubah), dan keterangan event yang diisi dengan textbox. Setelah selesai tombol pesan maka *form* yang diisi tersimpan. Perbedaan dengan *wireframe* kedua adalah peletakan foto profil dan deskripsi letaknya horizontal serta untuk deskripsi *event* vertikal.

C.5 Wireframe Fitur keranjang

Pada *wireframe* fitur keranjang berisi tentang daftar pemesanan pemilik bakat yang diperlukan untuk *event* yang berisi dengan nama pemilik bakat serta bagian yang dibutuhkan untuk mengisi acara, untuk menghapus *list* tersebut diberikan fitur menghapus *list* yang tersedia di *icon* sampah. Perbedaan dengan *wireframe* kedua adalah pada sketsa kedua terdapat fitur hapus *list* yang dapat dibuktikan dengan gambar *icon* sampah.

C.6 Wireframe Fitur Tracking Pemesanan

Pada *wireframe* fitur tracking pemesanan berisi tentang informasi status *tracking* pemesanan yang meliputi icon yang mewakili proses pada saat sudah melakukan pemesanan dan keterangan tracking. Perbedaan dengan *wireframe* kedua adalah peletakan berbentuk horizontal dengan tracking terletak sebelah kiri dan keterangan sebelah kanan .

4.2 Validate Design

Dalam tahap validasi desain, semua *design* yang sudah dirancang pada proses sebelumnya semua komponen dari validasi desain sudah terpenuhi dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Validasi Desain

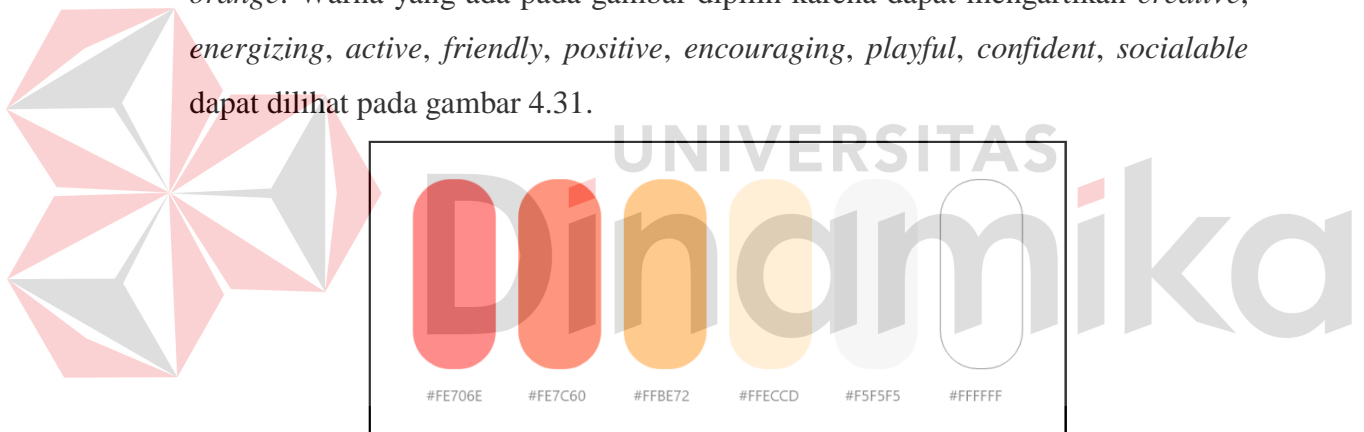
No	Validate Desain	Komponen				
		<i>Fix a bug</i>	<i>Deal with an error state</i>	<i>Make a small change in a user flow</i>	<i>Create an entirely new feature</i>	<i>Build a whole new product</i>
Pemilik Bakat						
1	Fitur Upload File	V	V	V		
2	Fitur Profil Pemilik Bakat	V	V	V		V
3	Fitur Melihat Event	V	V	V	V	
4	Fitur Pemesanan Event	V	V	V	V	
5	Fitur Jadwal Pemilik Bakat	V	V	V		
6	Fitur Tracking Pemesanan	V	V	V		
Pencari Bakat						
1	Fitur Jadwal Pemilik Bakat	V	V	V		
2	Fitur Profil Pemilik Bakat	V	V	V		V
3	Fitur Pemesanan	V	V	V	V	
4	Fitur Keranjang	V	V	V	V	
5	Fitur Tracking Pemesanan	V	V	V		
Pengelola Talentu						
1	Fitur Data Master	V	V	V		V
2	Fitur Konfirmasi Pembayaran	V	V	V	V	V
3	Fitur Laporan	V	V	V		

No	Validate Desain	Keterangan
Pemilik Bakat		
1	Fitur Upload File	Upload File foto, video, berkas, cv dan sertifikat
2	Fitur Profil Pemilik Bakat	Melakukan input profil pemilik bakat dan melihat pemilik bakat lain
3	Fitur Melihat Event	Memperlihatkan <i>list event</i> yang tersedia
4	Fitur Pemesanan Event	Melakukan pemesanan sesuai dengan bakat
5	Fitur Jadwal Pemilik Bakat	Mencatat jadwal yang dimiliki
6	Fitur Tracking Pemesanan	Proses Pesanan yang dilakukan
Pencari Bakat		
1	Fitur Jadwal Pemilik Bakat	Menampilkan jadwal pemilik bakat
2	Fitur Profil Pemilik Bakat	Melihat profil pemilik bakat dan mengisi event yang belum menemukan pemilik bakat
3	Fitur Pemesanan	Melakukan pemesanan terhadap pemilik bakat
4	Fitur Keranjang	<i>List</i> pesanan pemilik bakat yang akan dibayar
5	Fitur Tracking Pemesanan	Proses pesanan <i>event</i>

No	Validate Desain	Keterangan
Pengelola Talentku		
1	Fitur Data Master	Pengelolaan data master
2	Fitur Konfirmasi Pembayaran	Informasi tentang konfirmasi pembayaran
3	Fitur Laporan	Laporan

4.3 Product

Seperti yang sudah dijelaskan pada tahapan metodologi penelitian bahwa *product* merupakan *interactive prototype* yang telah dibuat 2 *prototype* yaitu *prototype A* dan *prototype B* dari hasil diagram, *sketch* atau *storyboard* dan *wireframe*. Terdapat 4 jenis *prototype* dari yaitu *prototype* pencari bakat A dan B, *prototype* pemilik bakat A dan B. Keempat *prototype* tersebut menggunakan warna seperti pada gambar. Dalam penggunaan warna yang akan digunakan pada Startup Talentku merupakan warna yang cenderung ke warna panas dengan warna dasar *orange*. Warna yang ada pada gambar dipilih karena dapat mengartikan *creative*, *energizing*, *active*, *friendly*, *positive*, *encouraging*, *playful*, *confident*, *socialable* dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Warna yang digunakan



Gambar 4.32 Font yang digunakan

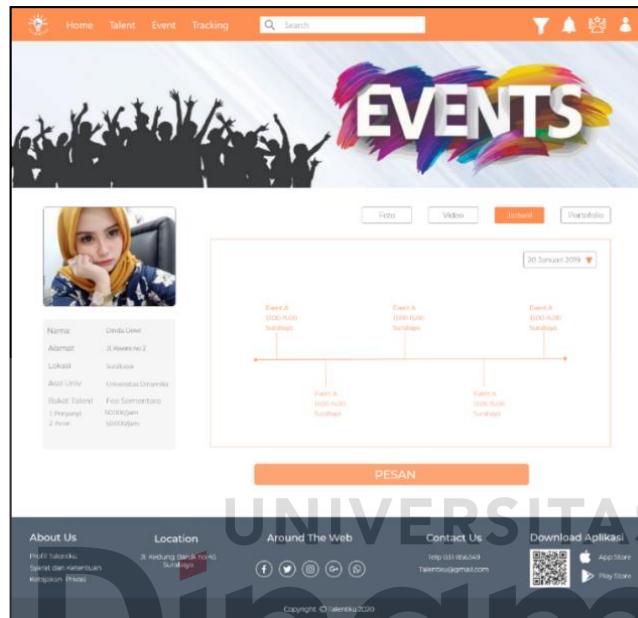
Selain dalam penggunaan warna terdapat *font* yang digunakan pada *prototype* yaitu Segoe UI dengan satu *syle* regular karena tulisan yang tidak memiliki garis kecil di tiap ujungnya sehingga lebih jelas untuk dibaca dan lebih

friendly. Untuk penulisan judul *font* diberi *bold* agar tulisan tebal untuk membedakan antara isi dengan judul, sedangkan untuk penulisan isi *regular*.

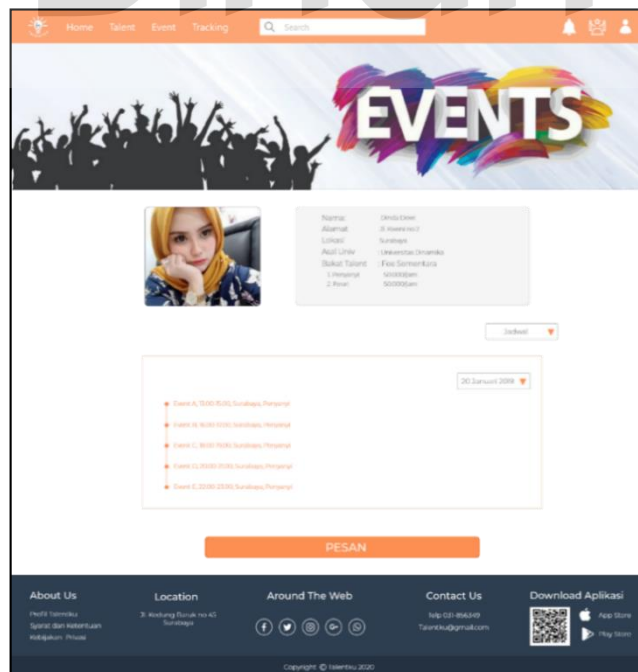
4.3.1 Prototype Iterasi pertama

Berikut merupakan *prototype* Pencari Bakat. Untuk sketsa dari Pemilik Bakat dan Pengelola Talentku dapat dilihat pada Lampiran 8.

A *Prototype* Fitur Jadwal Pemilik Bakat



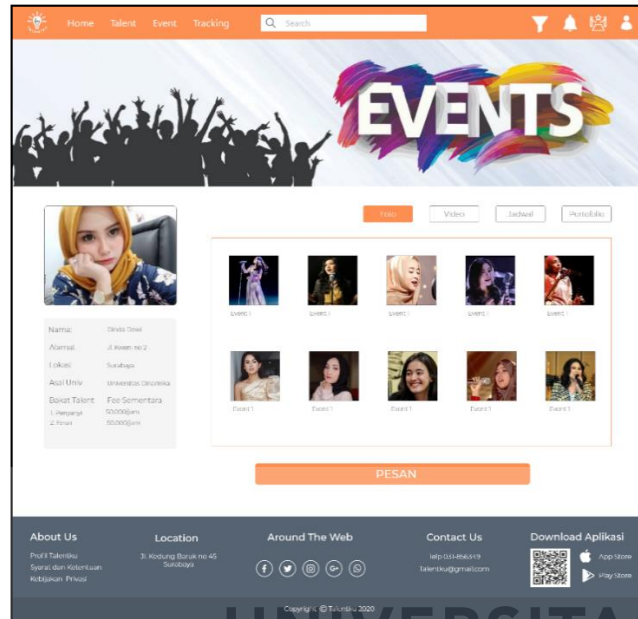
Gambar 4.33 *Prototype* Fitur Jadwal Pemilik Bakat A



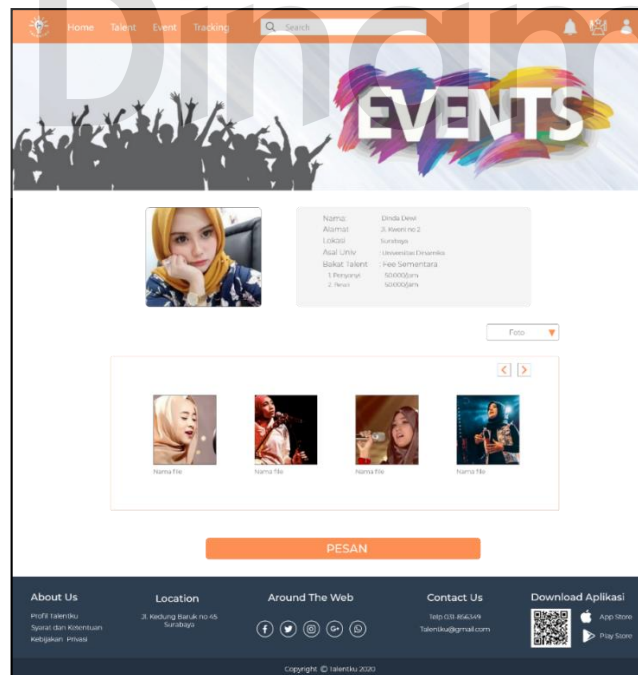
Gambar 4.34 *Prototype* Fitur Jadwal Pemilik Bakat B

Prototype fitur jadwal pemilik bakat menampilkan jadwal pemilik bakat yang disusun untuk event yang akan diadakan dapat dilihat pada gambar 4.33 untuk pemilik bakat A dan 4.34 untuk pemilik bakat c .

B *Prototype* Fitur Profil Pemilik Bakat



Gambar 4.35 *Prototype* Fitur Profil Pemilik Bakat A



Gambar 4.36 *Prototype* Fitur Profil Pemilik Bakat B

Prototype fitur profil pemilik bakat menampilkan profil deskripsi pemilik bakat yang dapat dilihat oleh pencari bakat untuk melakukan pemesanan untuk

event yang sedang dibuat dapat dilihat pada gambar 4.35 untuk *prototype A* dan 4.36 untuk *prototype B*.

C *Prototype* Fitur *Form Event*

Prototype fitur *form event* menampilkan inputan pendaftaran *event* dengan mengisi nama, tanggal, waktu *event* berlangsung, kota, alamat *event*, dan lain sebagainya dapat dilihat pada gambar 4.37 untuk *prototype A* dan 4.38 untuk *prototype B*.

Gambar 4.37 *Prototype* Fitur *Form Event A*

Gambar 4.38 *Prototype* Fitur *Form Event B*

D Prototype Fitur Pemesanan Pemilik Bakat

Prototype Fitur Pemesanan Pemilik Bakat menampilkan biodata pemilik bakat beserta deskripsi *event* untuk dilakukan pemesanan *event* yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 4.39 untuk *prototype* A dan 4.40 untuk *prototype* B.

Home Talent Event Tracking Search

EVENTS

Deskripsi Event

Nama Event: Event Seminar
 Lokasi Event: Surabaya
 Alamat Event: Jl. Banjarsugihan no.57
 Tanggal Event: 13 Februari 2020
 Pukul Event: 10:00 - 12:00
 Bakat yang dipilih:

Fee yang ditawarkan: /jam

Deskripsi Event

Janggal IM
 Lokasi TM
 Pukul TM
 Bakat yang dibutuhkan
 1. Penyanyi
 2. Penyanyi

Profile Talent

Nama: Dinda Dewi
 Alamat: Jl. Kramat no.7
 Lokasi: Surabaya
 Asal Univ: Universitas Dharma
 Bakat Talent: Free Sementara
 1. Penyanyi: 10000jam
 2. Penari: 10000jam

PESAN

About Us Location Around The Web Contact Us Download Aplikasi

Copyright © Talentu 2020

Gambar 4.39 *Prototype* Fitur Pemesanan Pemilik Bakat A

Home Talent Event Tracking Search

EVENTS

Profile Talent

Nama: Dinda Dewi
 Alamat: Jl. Kramat no.7
 Lokasi: Surabaya
 Asal Univ: Universitas Dharma
 Bakat Talent: Free Sementara
 1. Penyanyi: 10000jam
 2. Penari: 10000jam

Deskripsi Event

Nama Event: Event Seminar
 Lokasi Event: Surabaya
 Alamat Event: Jl. Banjarsugihan no.57
 Tanggal Event: 13 Februari 2020
 Pukul Event: 10:00 - 12:00
 Fee yang ditawarkan: /jam

Keterangan Event

Event resmi dengan 100 peserta

PESAN

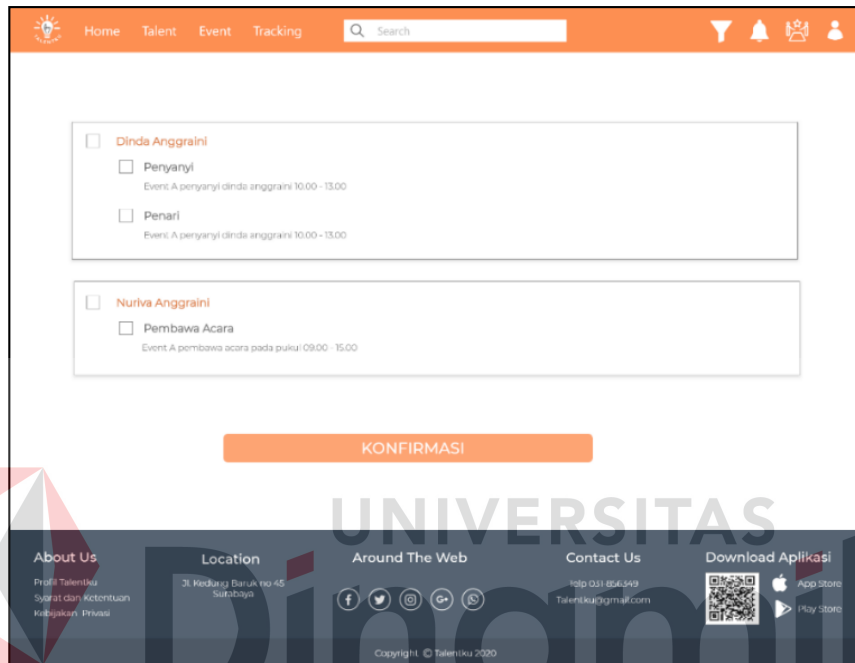
About Us Location Around The Web Contact Us Download Aplikasi

Copyright © Talentu 2020

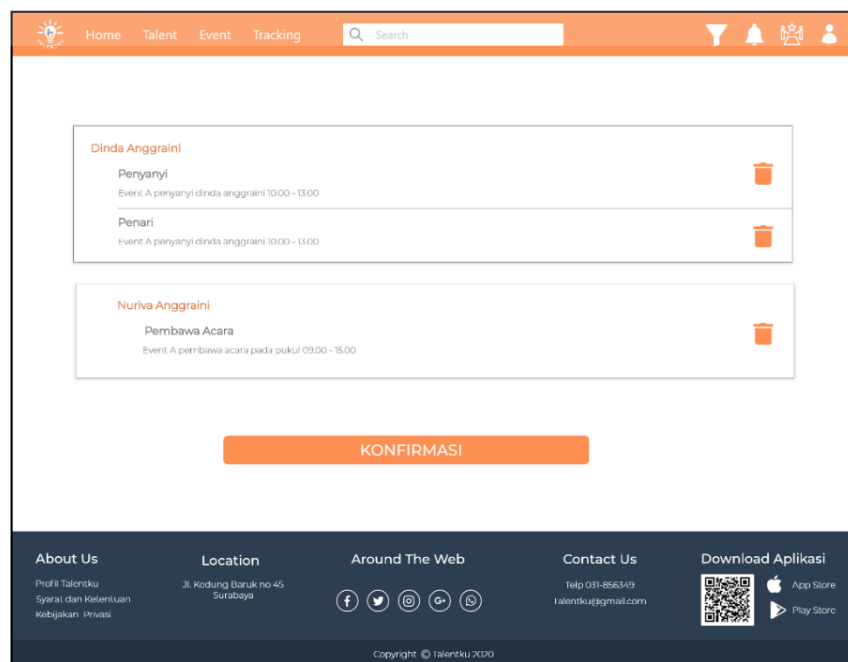
Gambar 4.40 *Prototype* Fitur Pemesanan Pemilik Bakat B

E Prototype Fitur Keranjang

Prototype Fitur Keranjang menampilkan daftar pesanan para pemilik *talent* yang akan dipesan untuk mengisi *event* yang diadakan oleh pencari bakat. Pada keranjang terdapat nama *talent* beserta bakat yang dipesan dari para *talent*. Setelah pencari bakat memilih setelah itu tekan konfirmasi dapat dilihat pada gambar 4.41 untuk *prototype A* dan 4.42 untuk *prototype B*.



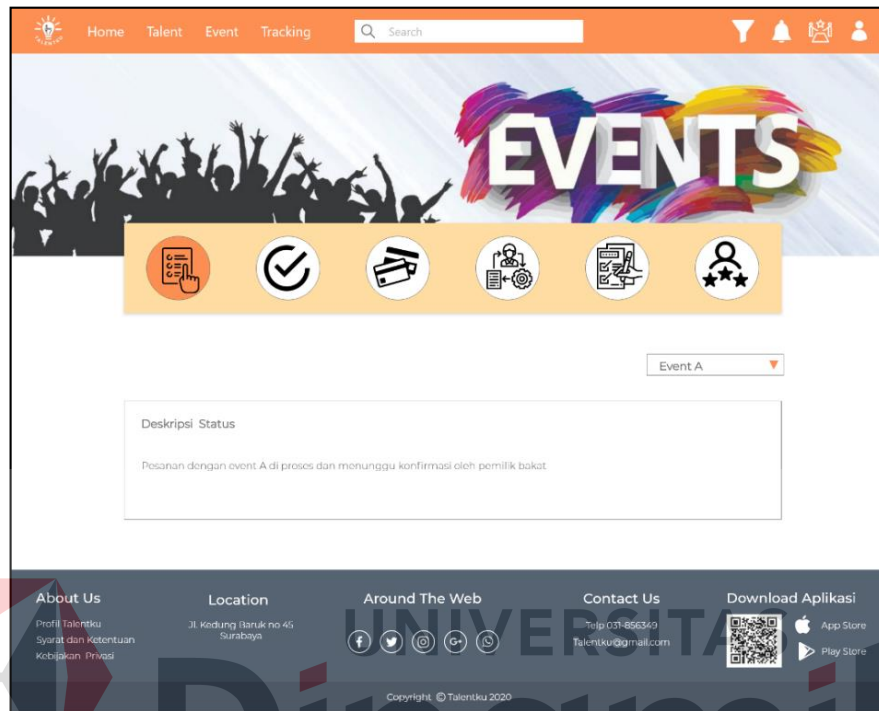
Gambar 4.41 *Prototype* Fitur Keranjang A



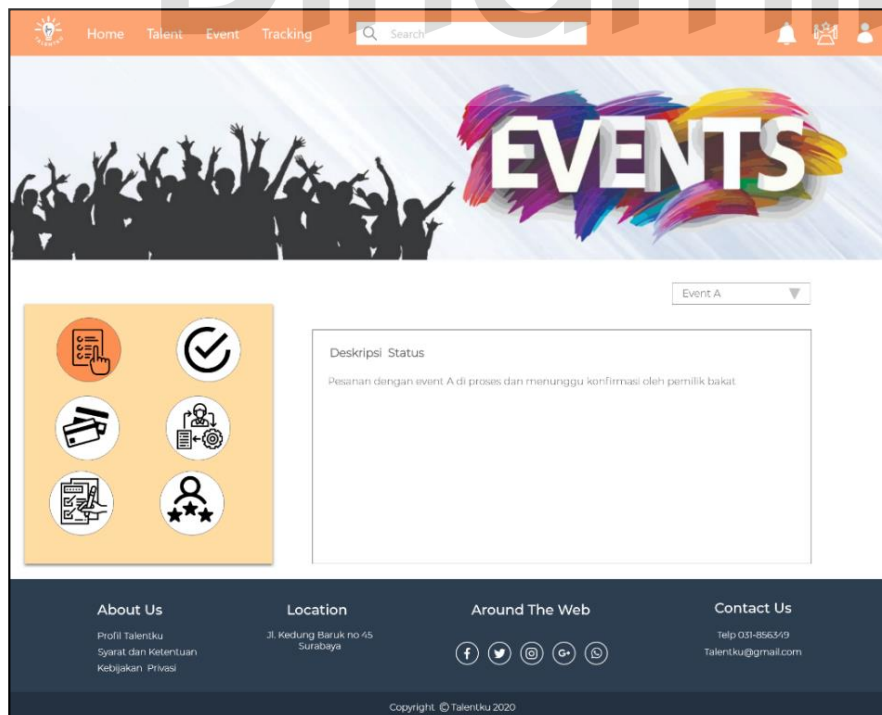
Gambar 4.42 *Prototype* Fitur Keranjang B

F Prototype Fitur Tracking Pemesanan

Prototype Fitur Tracking Pemesanan menampilkan hasil proses dari mulai dari pemilihan pemilik *event* hingga rating yang diberikan untuk kontribusi acara dapat dilihat pada gambar 4.43 untuk *prototype* A dan 4.44 untuk *prototype* B .



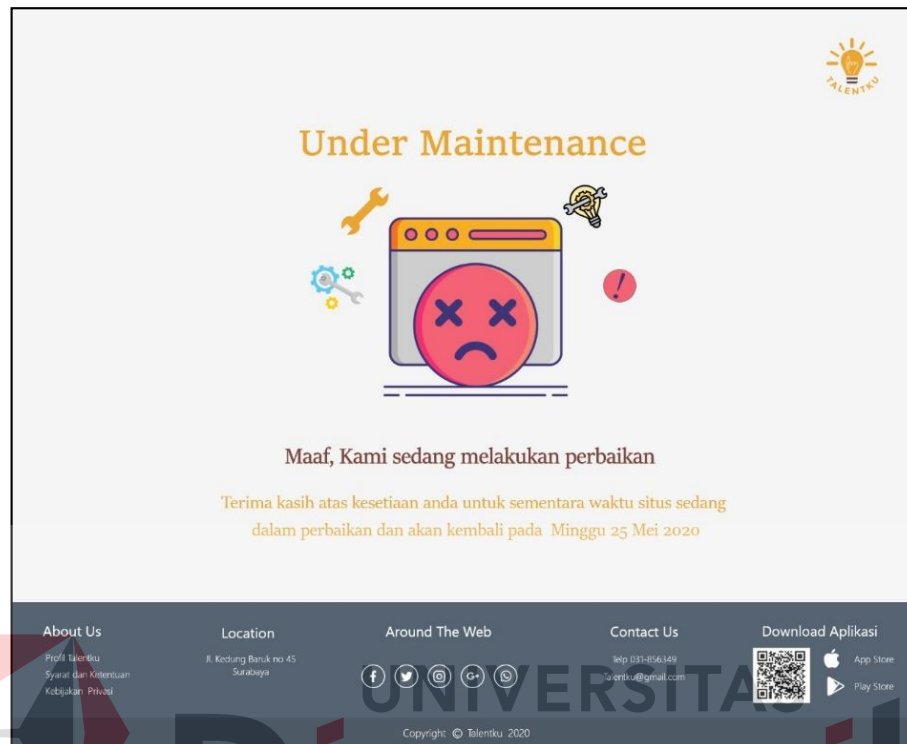
Gambar 4.43 *Prototype* Fitur Tracking Pemesanan A



Gambar 4.44 *Prototype* Fitur Tracking Pemesanan B

G Prototype Fitur Under Maintenance

Prototype Fitur *Under Maintenance* menampilkan pesan pada saat sistem Talentku sedang melakukan perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 *Prototype* Fitur *Under Maintenance*

4.4 Measure

Measure pada *prototype* A dan B dengan metode *A/B testing* dilakukan pada 2 jenis responden yaitu mahasiswa disurabaya dan organisasi kampus atau organisasi umum disurabaya. Untuk mengetahui hasil penilaian responden dengan meletakkan *prototype* secara berurutan sesuai dengan *mvp* sehingga *user* dapat mengetahui alurnya. Serta membagikan kuesioner dalam bentuk website untuk membantu menilai *user interface* dari *prototype* tersebut. Berikut merupakan *form* pengujian dapat dilihat pada Lampiran 9.

4.5 Data

Hasil dari pengukuran menggunakan *A/B testing* ditabulasi kedalam tabel yang dapat dilihat pada tabel yang juga terdapat kritik atau saran dan mudah untuk

dimengerti untuk membuat prototype lebih menarik dan mudah digunakan dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 *Data*

Jenis aplikasi	Mvp	Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Winner
Pemilik Bakat	Upload File	Halaman Upload File	57%	43%	A
	Edit Profil	Halaman Edit Profil	68%	32%	A
	Profil Talent	Profil Talent	52%	48%	A
	Melihat Event	Halaman List Event	68%	32%	A
	Profil Event	Profil Event	72%	28%	A
	Penawaran diri	Halaman Penawaran Diri	73%	27%	A
		Halaman Pop Up Penawaran Diri	71%	29%	A
	Jadwal Talent	Halaman Input Jadwal	48%	52%	B
		Halaman list Jadwal	67%	33%	A
		Tracking	Halaman Tracking	64%	36%
Pencari Bakat	Jadwal Talent	Halaman Jadwal Talent	80%	20%	A
	Profil Talent	Halaman Profil Talent	78%	22%	A
	Input Event	Halaman Input Event	43%	57%	B
	Pemesanan Talent	Halaman Pemesanan Talent	78%	22%	A
		Halaman Keranjang	60%	40%	A
	Tracking	Halaman Tracking	87%	13%	A
Lainnya	Pertanyaan		Mudah	Tidak Mudah	Hasil
	Informasi Mudah dipahami (Pemilik Bakat)		84%	16%	Mudah
	Informasi Mudah dipahami (Pencari Bakat)		83%	17%	Mudah

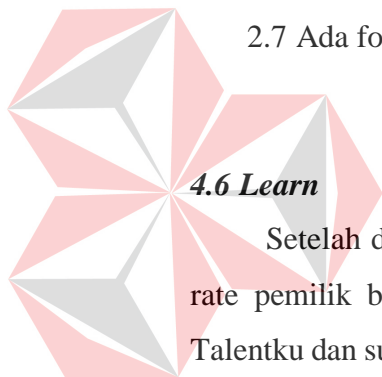
Terdapat juga kritik dan saran tampilan responden untuk menjadi bahan pertimbangan dalam membuat *prototype c* pada pemilik bakat dan pencari bakat, yaitu :

1. Pemilik Bakat

- 1.1 Setiap sudut siku dibuat melengkung
- 1.2 Warna tombol disamakan
- 1.3 Back pada desain b dihilangkan dan ditaruh atas saja
- 1.4 Lokasi Talent pada tampilan profil Talent diletakkan dibawah
- 1.5 Rinciannya dipersingkat sehingga tidak terlalu panjang

2. Pencari Bakat

- 2.1 Button pesan terlalu panjang
- 2.2 Icon lebih berwarna
- 2.3 Icon Tracking terlalu besar
- 2.4 Dibawah icon tracking diberi keterangan
- 2.5 Panah untuk alur tracking
- 2.6 Ada icon tidak rata
- 2.7 Ada font yang berbeda



4.6 Learn

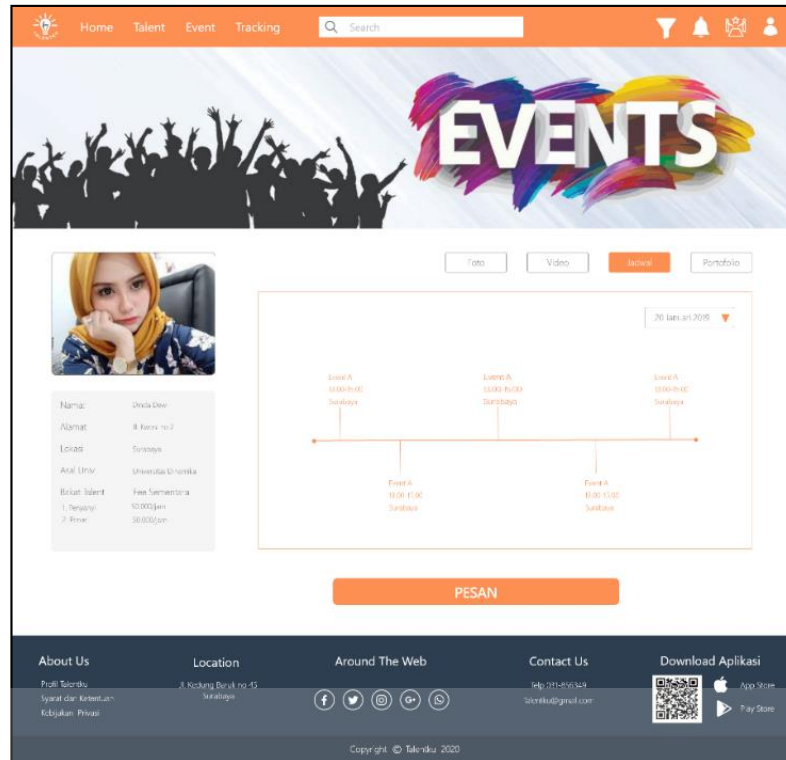
Setelah dilakukan pengujian prototype iterasi pertama menghasilkan succes rate pemilik bakat sebesar 84% setuju dengan tampilan pemilik bakat startup Talentku dan succes rate pencari bakat sebesar 83% setuju dengan tampilan Pencari bakat startup Talentku.

4.6.1 *Prototype Iterasi Kedua*

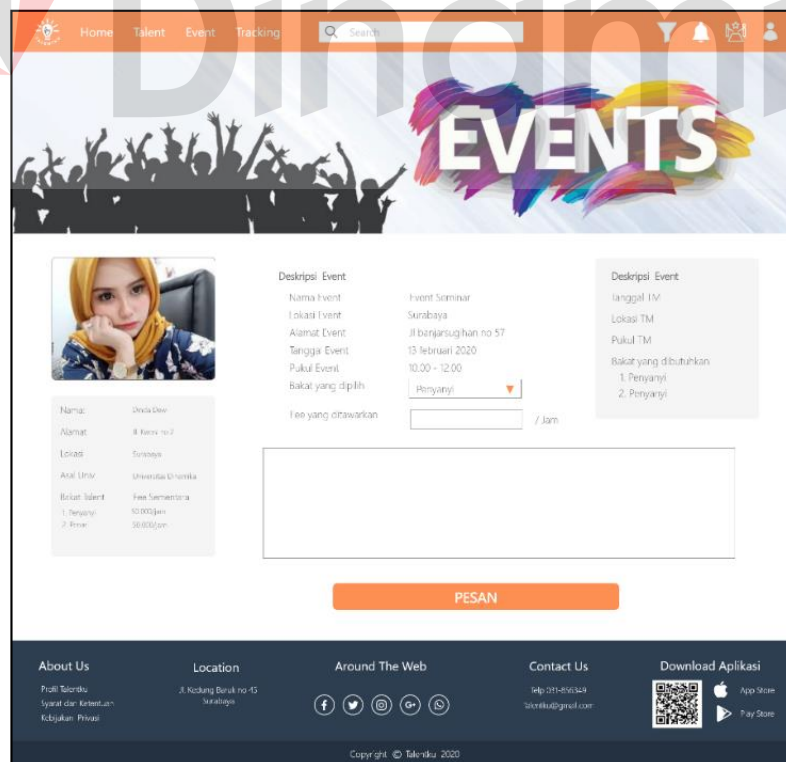
Dari hasil pemilihan prototype dari kritik atau saran yang ada pada iterasi pertama melalui *A/B Testing*, maka dibuat *prototype C* dipastikan sesuai dengan beberapa komponen yang ada pada (Hackos & Redish, 2013). Berikut merupakan beberapa hasil *prototype C* dan untuk lebih lengkap dilihat pada Lampiran 10.

A Prototype Kedua Fitur Jadwal Pemilik Bakat

Prototype kedua fitur jadwal pemilik bakat merupakan hasil dari *A/B Testing* yang telah dilakukan dan *prototype* fitur jadwal pemilik bakat ini yang dipilih untuk tampilan Talentku dapat dilihat pada *prototype* 4.46.



Gambar 4.46 *Prototype* Kedua Fitur Jadwal Pemilik Bakat
 B *Prototype* Kedua Fitur Profil Pemilik Talent



Gambar 4.47 *Prototype* Kedua Fitur Profil Pemilik Talent

Prototype kedua fitur profil pemilik bakat merupakan hasil dari *A/B Testing* yang telah dilakukan dan *prototype* fitur profil pemilik bakat ini yang dipilih untuk tampilan Talentku dapat dilihat pada *prototype* 4.47.

4.6.2 Pengujian *Prototype* Iterasi Kedua

Pada pengujian *prototype* iterasi kedua dibutuhkan skor minimum dan maksimum sebesar 50 responden dengan membutuhkan komponen antara lain Tata Letak yang sesuai, Konsistensi warna, Tidak banyak proses, Penyampaian informasi jelas, dan Tampilan Mudah dipahami dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Skor

	Jumlah	Skor	
Skor Maksimum	50	5	250
Skor Minimum	50	1	50

Tabel 4.7 Hasil Pengujian iterasi kedua Prototype C Pemilik Bakat

No	Komponen	1	2	3	4	5	Total Skor	Indeks %	Hasil
1	Tata Letak yang sesuai			6	28	16	210	84	Sangat Setuju
2	Konsistensi warna		2	16	20	12	192	76.8	Setuju
3	Tidak banyak proses		4	17	15	14	189	75.6	Setuju
4	Penyampaian informasi jelas	2	3	13	19	13	188	75.2	Setuju
5	Tampilan Mudah dipahami				21	29	229	91.6	Sangat Setuju
Total		2	9	52	82	84			

Tabel 4.18. Hasil Pengujian Iterasi kedua Prototype C Pencari Bakat

No	Komponen	1	2	3	4	5	Total Skor	Indeks %	Hasil
1	Tata Letak yang sesuai			11	26	13	202	80.8	Sangat Setuju
2	Konsistensi warna		4	13	23	10	189	75.6	Setuju
3	Tidak banyak proses			15	11	24	209	83.6	Sangat Setuju
4	Penyampaian informasi jelas			21	17	12	191	76.6	Setuju
5	Tampilan Mudah dipahami				27	23	223	89.2	Sangat Setuju
Total		4	60	104	82				

Keterangan Interval :

Indeks 0% - 19.99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% - 39.99% : Tidak Setuju

Indeks 40% - 59.99% : Ragu – Ragu

Indeks 60% - 79.99% : Setuju

Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

4.7 Pembahasan

Berdasarkan tahapan Lean UX Startup yang sudah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan dokumen perencanaan UI UX bagi startup Talenku yang sudah disiapkan dalam dokumen terpisah. Dokumen ini dapat digunakan startup talenku sebagai pedoman bagi developer untuk mengembangkan aplikasi Talenku.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan UI UX Pada Startup Talentku Menggunakan Metode Lean UX Startup” adalah berdasarkan dari hasil survei yang telah didapatkan dari kuisioner yang telah disebar menghasilkan *prototype final* sebagai berikut :

1. Skema warna yang digunakan dalam tampilan aplikasi adalah menggunakan warna yang senada, yaitu warna orange kemerahan dengan hexa #FE706E, sebagai bentuk *branding* dalam aplikasi Talentku.
2. *Font* yang digunakan adalah Segoe UI karena tulisan yang tidak memiliki garis kecil di tiap ujungnya sehingga lebih jelas untuk dibaca dan lebih *friendly*.
3. Tampilan gabungan dari A/B testing yang didapat maka hasilnya dari *prototype A* terpilih untuk 13 *feature*, dan *prototype B* terpilih untuk 2 *feature*.
4. Pada kuisioner terdapat kritik dan saran yang dibuat untuk bahan pertimbangan menjadi *prototype C* dalam pemilik bakat dan pencari bakat.
5. Tampilan pada *layout* konsisten setiap halaman bagian header, body, dan footer. Letak navigasi pada setiap halaman sama.
6. Terdapat peningkatan mengenai kemudahan tampilan *prototype* sebesar 7.6 % untuk pemilik bakat dan 6.2 % untuk pencari bakat sehingga untuk saat ini *prototype c* merupakan tampilan yang mudah di gunakan

5.2 Saran

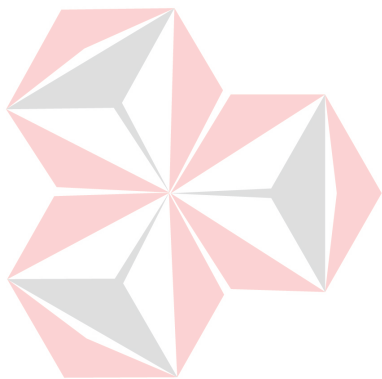
Saran yang diberikan pada hasil penelitian ini adalah *prototype* yang dihasilkan fokus pada website untuk pencari bakat, dan android untuk pemilik bakat. Sehingga kedepannya dapat dikembangkan lagi untuk pencari bakat maupun pemilik bakat dapat mengakses pada web maupun android.

DAFTAR PUSTAKA

- Arento, T. (2010). A/B Testing in Improving Conversion on a Website Case: Sanoma Entertainment Oy. *Laurea University of Applied Sciences*, 5.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements Of User Experience: User Centered Design For The Web and Beyond*. Barkeley,CA: New Riders.
- Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS Vol 7*, A143.
- Hackos, J. T., & Redish, J. C. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier.
- Hamid. (2018). *Lean Startup*. Diambil kembali dari Binus: <https://sis.binus.ac.id/2018/03/22/lean-startup/>
- Jeko.I.R. (2017). *Google: Desainer User Interface Jangan Terpaku pada Visual*. Diambil kembali dari Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/teknologi/read/2889019/google-desainer-user-interface-jangan-terpaku-pada-visual>
- Karpen. (2012). Antarmuka Sebagai Media Komunikasi Dengan Sistem. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, 107.
- Klein, L. (2013). *UX for Lean Startups*. United States of America: O'Reilly Media.
- Lee, A. (2016). *The Future of Design in Start-Ups Survey: 2016 Results*. Diambil kembali dari New Enterprise Assosiate: <https://www.nea.com/blog/the-future-of-design-in-start-ups-survey-2016-results>
- Marketo. (2015). *The Power Of A/B Testing*. San Mateo: Marketo.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 1087-1092.
- Nugraha, A. E., & Wahyuhastuti, N. (2017). Start Up Digital Business Sebagai Solusi Penggerak Wirausaha Muda. *Nusamba*, 3.
- Nylanden, J. (2018). The Future of A/B Testing in Social Network Advertising. *Aalto University School Of Business*, 1.
- Pratama, A. A., Sudarmaningtyas, P., & Wulandari, S. H. (2018). User Interface/User Experience Dengan Metode Google Design Sprint Dan A/B Testing Pada Website Startup Qtaaruf. *JSIKA*, 7(4), 1 - 9.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup*. New York: Crown.

Roth, R. E. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge (2nd Quarter 2017 Edition)*.

Saadatmand, M. (2017). Assessment of Minimum Viable Product Techniques: A Literature. *Portland State University PDXScholar*, 2-6.



UNIVERSITAS
Dinamika