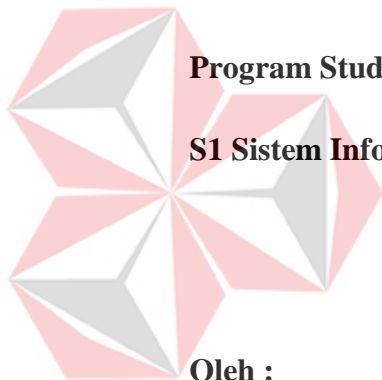




**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN DEKORASI
PERNIKAHAN PADA UKM MNDECORATION MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR



Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh :

MUHAMMAD SYAFI'I

17410100176

UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN DEKORASI
PERNIKAHAN PADA UKM MNDECORATION MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Sistem Informasi



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Muhammad Syafi'i

NIM : 17.41010.0176

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN DEKORASI PERNIKAHAN PADA UKM MNDECORATION MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Syafi'i

NIM : 17410100176

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh

Pada: 2 Agustus 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing :

I. Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN.0712108701

II. Dr. M.J. Dewiyani Sunarto

NIDN.0725076301

Pembahas :

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng

NIDN. 0731057301


Digitally signed by Endra
Rahmawati
DN: cn=Endra Rahmawati, o, ou,
email=rahmawati@dinamika.ac.id,
c=ID
Date: 2021.08.06 15:36:51 +0700


Digitally signed by
Dewiyani
Date: 2021.08.07
07:35:27 +0700


Digitally signed
by Anjik Sukmaaji
Date: 2021.08.10
15:07:36 +0700

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

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

**“ Tiap Usaha Sertakan Doa Restu Orang Tua
Sehingga Kau Berhasil Dengan Sempurna ”**



UNIVERSITAS
Dinamika

“ Lakukan Yang Terbaik dan Kebaikan Itu Lalu Lupakan ”



UNIVERSITAS
Dinamika

Surat Pernyataan

Persetujuan Publikasi dan Keaslian Karya Ilmiah

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Muhammad Syafi'i

Nim : 17410100176

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN DEKORASI PERNIKAHAN PADA UKM MNDECORATION MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

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, diahlimediakan 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 pencabut terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2021

Yang menyatakan



Muhammad Syafi'i

NIM : 17410100176

Abstrak

UKM MNDecoration merupakan usaha dibidang jasa dekorasi diacara pernikahan maupun lamaran. Berdiri sejak Desember 2019 UKM ini memulai dengan memiliki backdrop dekorasi model tirai hingga sekarang sudah memiliki tiga model selain tirai ada juga model papan dan kayu. Proses pemasaran yang dilakukan UKM MNDecoration masih sederhana dengan memanfaatkan media sosial seperti *facebook*, *instagram* dan mulut ke mulut. Kekurangan pada *instagram* dalam media pemasaran foto produk terlihat kecil, yang dalam proses transaksi juga kurang efektif. Kekurangan seperti banyaknya pengguna *facebook* mengakibatkan postingan promosi cepat tenggelam, jangkauan konsumen hanya pada meliputi pengikut akun produk saja.

Pada masalah yang ada pada UKM MNDecoration. Ditemukan solusi dengan membuat perancangan aplikasi pemesanan dekorasi pernikahan berbasis *website* dengan menggunakan metode *LEAN UX*. Didalam metode *LEAN UX* terdapat beberapa tahapan sebagai berikut *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*. Dengan menyertakan sampel sebanyak 30 yaitu diantara lain pemilik UKM, karyawan dan konsumen. Dengan permasalahan pada latar belakang UKM MNDecoration yang ingin memperkenalkan backdropnya dan meningkatkan pendapatan solusi yang efektif dan tepat dengan langkah awal pembuatan desain *prototype* dengan metode *Lean Ux*. Pada metode tersebut memudahkan proses perancangan *user experience* secara cepat dan tepat sasaran.

Berdasarkan hasil dari pembuatan *prototype* dengan metode *LEAN UX*, telah memberikan hasil nilai *success rate* pengujian *prototype* sebesar 76%. Dengan hasil *success rate* termasuk nilai yang cukup bagus dari pengujian *prototype*. Maka hasil dari desain *prototype* memberikan solusi terkait permasalahan untuk memperkenalkan dan memperluas jangkauan jasa *backdrop* UKM MNDecoration

Kata Kunci: *lean ux*, *prototype*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada UKM MNDecoration Menggunakan Metode *Lean Ux*”** yang merupakan salah satu dari syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sastra Satu di Universitas Dinamika.

Dengan selesainya Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan pihak yang sudah memberikan masukan kepada penulis. Untuk itu penulis memberikan ucapan banyak terima kasih kepada :

1. Allah yang telah memberikan kesehatan dan rahmat kepada penulis.
2. Orang tua dan saudara yang selalu memberikan doa dan nasihat kepada penulis.
3. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku dosen pembimbing satu yang sudah memberikan bimbingan beserta dukungan berupa wawasan dan pemahaman selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
4. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto. selaku dosen pembimbing ke dua yang sudah memberikan bimbingan beserta dukungan berupa wawasan dan pemahaman selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku dosen penguji yang telah bersedia untuk membantu dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Pemilik UKM MNDecoration Novelita Try Lesmawardani S.Ak yang telah memberikan kesempatan dan dukungan pada penelitian ini.
7. Semua teman-teman mahasiswa khususnya pada angkatan 2017 yang sudah memberikan masukan beserta dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Bani Syafiiyah yang telah memberikan dukungan dan masukan pada pembuatan tugas akhir.

Penulis sadar bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritik dan saran dari dosen dan rekan-rekan mahasiswa sangat membantu untuk memperbaiki penulisan.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Surabaya, 30 Juli 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	6
2.2 Lean Ux.....	8
2.3 Teori Warna	12
2.4 User Interface	12
2.5 User Experience	13
2.6 Dekorasi	13
2.7 UKM	14
2.8 Testing A/B	14
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Tahap Awal	15
3.1.1 Wawancara.....	15

3.1.2 Studi Literatur	16
3.1.3 Observasi.....	16
3.2 Tahap Pengembangan	18
3.2.1 Deklarasi Asumsi	19
3.2.2 Tahap Membuat Minium Viable Product(MVP).....	21
3.2.3 Run an Experiment.....	22
3.2.4 Feedback and Research	23
3.3 Tahap Akhir	25
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Membuat MVP.....	26
4.2 Run An Expereince	39
4.3 Feedback and Research	41
BAB 5 PENUTUP.....	46
5.2 Kesimpulan	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Pemasaran pada Instagram dan Facebook.....	2
Gambar 1.2	Backdrop MNDecoration	4
Gambar 1.3	Konsumen MNDecoration	4
Gambar 2.1	Tahapan Siklus Lean Ux	8
Gambar 3.1	Metodologi Tahap Awal	15
Gambar 3.2	User Flow MNDecoration.....	17
Gambar 3.3	User Case MNDecoration	17
Gambar 3.4	Metodologi Pengembangan.....	18
Gambar 3.5	Metodologi Tahap Akhir.....	25
Gambar 4.1	Wireframe Login.....	26
Gambar 4.2	Wireframe Dashboard	27
Gambar 4.3	Wireframe gallery dengan filter semua.....	27
Gambar 4.4	Wireframe gallery dengan filter dari harga termurah.....	28
Gambar 4.5	Wireframe gallery dengan filter dari harga termahal	28
Gambar 4.6	Wireframe custom backdrop.....	29
Gambar 4.7	Wireframe deskripsi backdrop	29
Gambar 4.8	Wireframe Biodata Konsumen.....	30
Gambar 4.9	Wireframe paket.....	31
Gambar 4.10	Wireframe deskripsi paket	31
Gambar 4.11	Wireframe kontak	32
Gambar 4.12	Prototype Login.....	33
Gambar 4.13	Prototype dashboard.....	33
Gambar 4.14	Prototype halaman galery backdrop.....	34
Gambar 4.15	Prototype galery dengan filter dari darga termurah	35
Gambar 4.16	Prototype galery dengan filter dari darga termahal	35

Gambar 4.17	Prototype custom backdrop.....	36
Gambar 4.18	Prototype deskripsi backdrop.....	36
Gambar 4.19	Prototype biodata konsumen.....	37
Gambar 4.20	Prototype paket	37
Gambar 4.21	Prototype deskripsi paket.....	38
Gambar 4.22	Prototype kontak	39



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian Terdahulu	6
Tabel 3.5	Daftar Asumsi	19
Tabel 3.6	Hipotesis.....	20
Tabel 4.1	Pengujian MVP	40
Tabel 4.2	Task Analysis & Pegujian MVP	42
Tabel 4.3	Tabulasi Task Analysis	44
Tabel L1.1	User Need dan Produk Objektif Aplikasi UKM MNDecoration ...	49
Tabel L1.2	Hasil Wawancara	50
Tabel L1.3	Karakteristik Pengguna	51
Tabel L1.4	Analisis Kebutuhan Pengguna	52
Tabel L1.5	Hipotesis.....	52
Tabel L1.6	Outcomes	53
Tabel L2.1	Pertanyaan kepuasan konsumen.....	55
Tabel L2.2	Hasil respon dari konsumen MNDecoration.....	55



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BAB III dan BAB IV	49
Lampiran 2 Kepuasan Konsumen	55
Lampiran 3 Hasil Turnitin.....	59
Lampiran 4 Biodata.....	60



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Resepsi merupakan suatu kegiatan dari rangkaian pernikahan yang memiliki tujuan adalah memberikan informasi kepada saudara, keluarga besar mempelai laki-laki dan mempelai perempuan, kepada tetangga dan teman-teman bahwa sepasang perempuan dan laki-laki yang telah sah menjadi pasangan suami dan istri. Dalam suatu acara resepsi atau lamaran pada saat ini memerlukan seperti dekorasi yang berguna sebagai *background* yang dipasang untuk pasangan yang sedang resepsi atau menggelar acara lamaran.

Upacara pernikahan dilengkapi dengan dekorasi untuk menunjang konsep acara. Dekorasi berperan penting karena mampu menggambarkan suasana pernikahan yang glamor, cantik, maupun simple. Pernikahan dengan gaya *modern* menggunakan dekorasi lebih bervariasi yang dapat disesuaikan dengan konsep keinginan pelanggan. Bahan yang digunakan untuk membuat dekorasi pernikahan banyak macamnya, seperti bahan kayu, besi, kain, styrofoam, bunga, dsb. (Sabilla & Widyastuti, 2020)

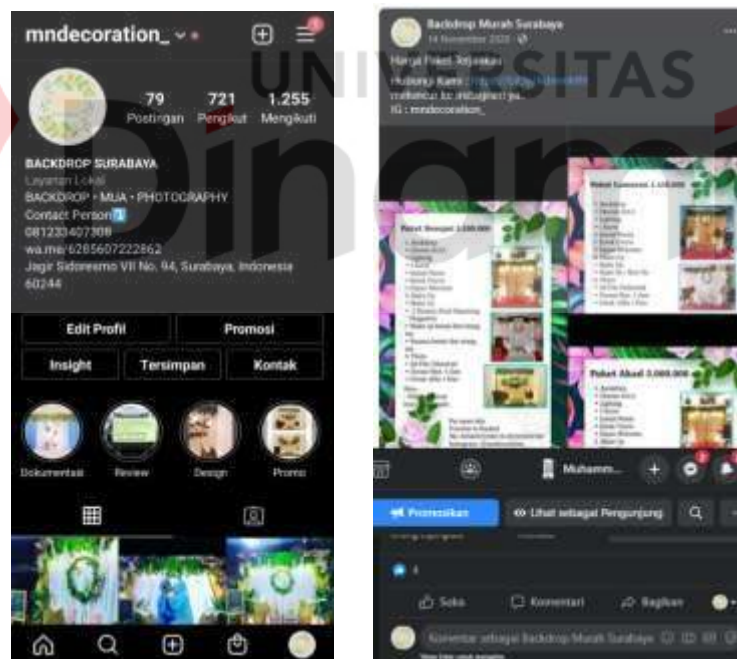
Pada UKM jasa MNDecoration suatu usaha yang bergerak pada bidang jasa dekorasi pernikahan. Bisnis ini telah digeluti sejak desember 2019 dengan pemilik Muhammad Syafi'I dan Novelita Try Lesmawardani S.Ak dan tempat usaha berada di Jl. Jagir Sidoresmo VII no 94 kelurahan Jagir kecamatan Wonokromo, Surabaya. Dalam proses bisnisnya masih menggunakan pemasaran mulut ke mulut dengan media social seperti *facebook* dan *instagram*.

Dalam pemasaran *instagram* dan *facebook* memiliki kelebihan dan kekurangannya pada media pemasaran sebuah UKM. Instagram memiliki kelebihan dengan banyak pengguna aktif terutama di kalangan dewasa, pengguna yang mudah dipahami sedangkan kekurangan pada instagram dalam media pemasaran foto produk terlihat kecil, yang dalam proses transaksi juga kurang efektif. Pemasaran

menggunakan *facebook* juga memiliki kelebihan bisa membuat halaman bisnis tanpa membuat akun yang baru, bisa memasang iklan untuk produk yang dipromosikan, sedangkan kekurangan seperti banyaknya pengguna *facebook* mengakibatkan postingan promosi cepat tenggelam, jangkauan konsumen hanya pada meliputi pengikut akun produk saja.

Dalam hasil analisa media pemasaran yang saat ini digunakan oleh UKM MNDecoration peneliti memiliki solusi dengan langkah awal pembuatan tampilan UI/UX website MNDecoration dengan terbentuknya *website* tersebut akan bisa meningkatkan konsumen dalam pemesanan *backdrop* pada MNDecoration.

Dalam biaya jasa backdrop MNDecoration konsumen memiliki kesulitan dalam menyesuaikan model yang dipesan dengan biaya yang dimiliki konsumen. Dan ada beberapa pesanan *backdrop* dari konsumen yang sulit dipenuhi oleh pemilik MNDecoration.



Gambar 1.1 Pemasaran Pada *Instagram* dan *Facebook*

Target dari UKM ini ialah kepada pasangan kekasih yang ingin ke jenjang serius seperti membuat acara lamaran dan pasangan laki-laki dan perempuan ingin menjadi sah seperti membuat acara resmi. MNDecoration juga memiliki beberapa paket seperti dekorasi dengan *make up* artis dan paket komplit seperti dekorasi,

make up dan fotografi. Untuk jangkauan konsumen pada MNDecoration ini untuk sementara pada saat ini meliputi kota Surabaya, Gresik dan Sidoarjo.

Permasalahan saat ini Pada UKM MNDecoration juga ingin mengembangkan usaha jasa ini dengan perlunya sebuah aplikasi *website* yang didalamnya terdapat profile, harga, contoh model dekorasi, konsultasi dan harga paket dengan dokumentasi maupun *make up* artis juga. Pada untuk memulai terbuatnya suatu aplikasi *e-commerce* yaitu pembuat desain UI/UX dengan metode *Lean Ux*.

Model yang akan digunakan dalam perancangan desain UI/UX ini adalah *Lean User Experience (Lean UX)*. Menurut (Yolanda, 2019) model ini memudahkan proses perancangan user experience secara cepat dan tepat sasaran. *Lean User Experience (Lean UX)* dipilih karena menurut (Ansor, 2020) dalam *user interface* dibutuhkan segera untuk proses pengembangan sistem sehingga *Lean User Experience (Lean UX)* dipilih karena memiliki kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat namun juga tetap fokus pada tingkat pemahaman terhadap *product experience* yang akan dibuat. Menurut (Rabbanii, Brata, & Brata, 2019) *Lean User Experience (Lean UX)* adalah *Feedback & Research* yakni mendapatkan pendapat dari pengguna dan mengolahnya untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan iterasi pada rancangan dan mengulang siklus mulai dari analisis kebutuhan atau melanjutkan ke tahap implementasi.

Dalam perancangan UIUX yang akan dibuat sangat penting guna memudahkan konsumen untuk mengetahui katalog model *backdrop*, harga, dan harga paket. Pada MNDecoration konsumen yang tidak mengharuskan untuk mendatangi lokasi terlebih dahulu namun akan bisa melihat melalui *website* dan media socialnya agar lebih efisien waktu bagi konsumen.

Berikut adalah contoh dari model *backdrop* MNDecoration.



Gambar 1.2 Backdrop MNDecoration



Gambar 1.3 Konsumen MNDecoration

Pada uraian diatas maka peneliti perlu melakukan analisis dan merancang desain antar muka dengan model *website* pada ukm MNDecoration mengapa penulis menggunakan metode *Lean Ux*, karena dengan metode ini dapat diukur keberhasilan dan pengembangan produk dengan waktu yang efektif, dan proses pembuatan konsep yang ringan atau sederhana sehingga tepat dengan permasalahan pada ukm MNDecoration sangat cocok dimana UKM ini yang masih baru dalam membangun sebuah websitenya. Sehingga dalam proses pemasarannya lebih luas dan bisa mengikuti kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dan komunikasi ini menjadi peluang dalam meningkatnya konsumen pada UKM MNDecoration. Dengan demikian diharapkan dapat memberi dampak yang baik terhadap UKM (Usaha Kecil Menengah) MNDecoration bisa berkembang dengan mengikuti teknologi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu bagaimana melakukan analisis dan perancangan desain antarmuka pada aplikasi pemesanan backdrop dekorasi yang menggunakan metode *Lean Ux* pada MNDecoration.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis dan perancangan UI/UX.
2. Penelitian ini berfokus pada proses transaksi pemesanan *backdrop* yang terjadi pada aplikasi pemesanan dekorasi di MNDecoration.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan analisis dan perancangan UI/UX Website Pemesanan Backdrop pada UKM MNDecoration berbasis *website* dengan metode *Lean User Experience*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan manfaat pengguna terhadap aplikasi pemesanan backdrop dekorasi agar dapat memberikan *user experience* yang mudah di mengerti.
2. Memaksimalkan kualitas suatu aplikasi dari segi *user interface*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1.	Anis Dwi Setyani	2020	Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience	<i>Lean User Experience</i>	Pada penelitian ini menghasilkan tampilan desain yang lebih mudah dipahami oleh admin dan konsumen . menandakan kecenderungan bahwa pengguna lebih puas tampilan toko Aema berbasis <i>website</i>	Pada penelitian ini menggunakan metode yang sama yaitu <i>Lean User Experience</i> digunakan pada tampilan pemesanan <i>backdrop</i> dekorasi



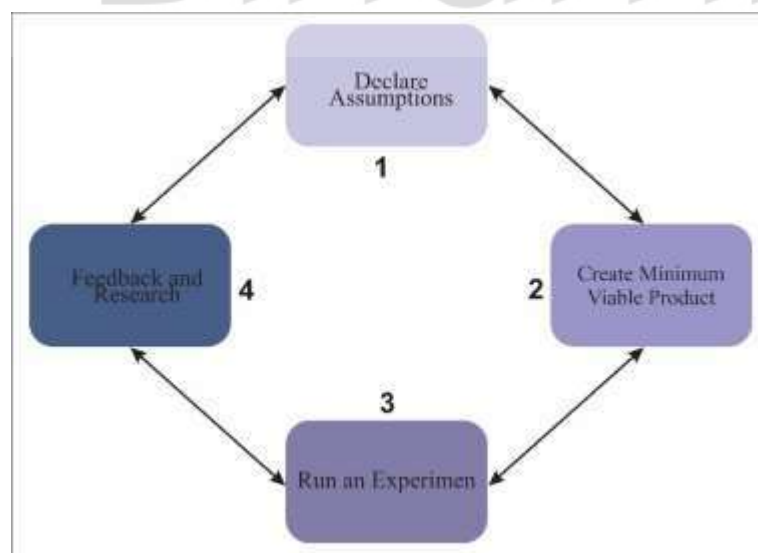
UNIVERSITAS
Dinamika

2.	Yoga Adhipratama	2018	Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode <i>Lean UX</i> Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan	<i>Lean User Experience</i>	Hasil dari desain layout dari <i>website</i> Hello Work baru yang bisa menyesuaikan dengan kebutuhan baik dari sisi Instansi dan pencari pekerja	Pada penelitian ini belum memiliki sistem atau aplikasi sehingga pada UKM MNDecoration masih merancang dari awal
3.	Arlisa Kumala Rofik	2020	Perancangan UI UX Pada Startup Talentku Menggunakan Metode <i>Lean UX</i> Startup	<i>Lean User Experience</i>	Hasil dari <i>UI</i> ini dokumen perancangan UI UX bagi <i>startup</i> Talentku yang berbentuk dokumen yang terpisah	Penelitian ini hanya sebatas Perancangan UI pada UKM MNDecoration tanpa adanya sebuah dokumen yang lebih atau berbeda
4.	Dewi Rizki Anggraeni	2019	Perancangan User Interface Pada Website Internal Stesia Dengan Metode <i>Lean UX</i>	<i>Lean UX</i>	Hasil dari rancangan ui masih perlu perbaikan pada menu akademik, dan kombinasi warna belum sesuai	Pada penelitian ini yang sama menggunakan metode <i>Lean UX</i> dalam merancang <i>UI</i>



2.2 Lean UX

Menurut (I, 2019) Model Lean UX adalah sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari product experience yang sedang dirancang. Model Lean UX merupakan pola pikir yang memungkinkan dalam bekerja dengan cara baru dan berpikir tentang mengelola perangkat lunak. Keuntungan menggunakan model *Lean UX* yaitu kerja tim dapat dimaksimalkan karena tidak terlalu banyak hal yang harus dijelaskan di awal secara lengkap dan cocok untuk pengembangan yang cepat. Model *Lean UX* memiliki 4 tahapan dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem berdasarkan keinginan pengguna. Tahapan dalam model *Lean UX* yaitu *Declare Assumption*, *Create An Minimum Viable Product (MVP)*, *Run An Experiment*, *Feedback and Research*. Tahapan siklus *Lean Ux* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



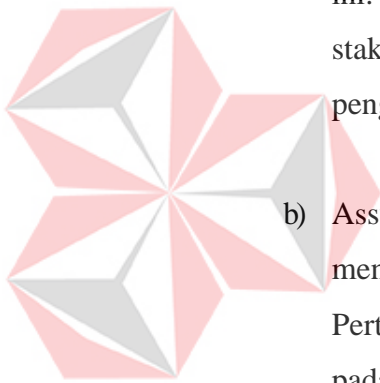
Gambar 2.1 Tahapan Siklus Lean Ux

Tahap *Lean UX* memiliki 4 tahapan sebagai berikut :

1. Declare Assumption

Declare Assumption merupakan membuat daftar -daftar asumsi permasalahan yang berdasarkan penjelasan dari user untuk memecahkan masalah. Daftar-daftar asumsi berisi pertanyaan mengenai pendapat dan masalah yang dialami user saat menggunakan sistem informasi Tugas Akhir (Setyani, 2020). Pada tahap declare assumption dilakukan enam tahapan yaitu:

- a) *Problem Statement* Pada tahap ini, pengembang mendefinisikan masalah apa yang akan dihadapi pengguna dan tujuan dibuatnya produk ini. Pembuatan problem statement didapat dari hasil komunikasi dengan stakeholder yang menghasilkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi ini.
- b) *Assumptions worksheet* Tahapan *assumptions worksheet* akan menghasilkan sebuah asumsi dari problem statement yang telah dibuat. Pertanyaan yang telah dibuat pada problem statement akan terjawab pada asumsi ini yang terdiri dari user assumption dan business assumptions yang disatukan dalam bentuk *assumptions worksheet*. User assumptions dapat diperoleh melalui kuesioner. Sedangkan business assumptions dapat diperoleh dari hasil komunikasi dengan stakeholder.
- c) *Prioritizing Assumptions* Setelah mendapatkan daftar asumsi, langkah selanjutnya adalah pemeringkatan asumsi. Pemeringkatan prioritas asumsi berdasarkan tingkat risiko dan pemahaman. Tujuannya adalah agar dapat lebih terfokus pembangunan asumsi yang menjadi prioritas.
- d) *Hypothesise* Langkah selanjutnya dalam proses declare assumptions adalah pembuatan hipotesis. Hipotesis berisi pernyataan spekulasi yang diyakini benar berdasarkan umpan balik (*feedback*) dari pengguna.



- e) Proto-persona Proto-persona digunakan sebagai representasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Pembuatan persona harus menjawab tiga pertanyaan dasar yaitu apa yang dibutuhkan, diinginkan dan keterbatasan pengguna. Isi dari proto-persona adalah sketsa dan nama, informasi latar belakang, permasalahan dan kebutuhan, serta solusi potensial.
- f) *Collaborative Design* Pada tahap *collaborative design*, tim pengembang bekerjasama dengan sebuah design studio dan pembuatan *style guide*. Design studio adalah kegiatan tim dalam memvisualisasikan solusi yang paling potensial dalam bentuk sketsa. *Style guide* berisi panduan jenis *font*, warna, label, bentuk field, menu, icon, dan tombol dengan mengacu pada asumsi sebelumnya.

2. Create an MVP

Create An MVP (Minimum Viabel Product) merupakan tahapan dalam membuat *prototype* yang dapat mensimulasikan pengguna untuk merasakan aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan hipotesisi yang dibuat benar, harus dibuang, atau harus diperbaiki. *Low Fidelity Prototypes*, *Mid Fidelity Prototypes* dan *High Fidelity Prototypes* merupakan tingkatan dalam pembuatan prototipe. Berikut merupakan penjelasan mengenai tingkatan pembuatan prototipe menurut (Nia , 2018)

- a) Low Fidelity :Ketelitian tingkat rendah yang dihasilkan prototipe
- b) Mid Fidelity Prototypes : Ketelitian tingkat sedang yang dihasilkan prototipe
- c) High Fidelity Prototypes : Ketelitian tingkat tinggi yang dihasilkan prototipe

3. Run an Experiment

Run an experiment merupakan tahapan proses pengujian *prototype* yang dibuat pada tahap MVP. Pengujian ini dilakukan dengan *demos and previews* dengan melakukan percobaan dan mendapatkan *feedback* terhadap aplikasi. Analisis ini membandingkan komentar pengguna yang positif dan negatif dengan rasio atau persentase. Jumlah dari komentar positif dan komentar negatif akan dibandingkan sebagai rasio. Untuk mendapatkan persentase, dilakukan operasi pembagian jumlah komentar positif atau jumlah komentar negatif terhadap jumlah keseluruhan komentar, lalu dikalikan dengan 100%. Rasio dan persentase ini dapat memperlihatkan pandangan atau penilaian pengguna terhadap *prototype website*. Komentar pengguna yang menunjukkan persepsi negatif dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki *prototype*.

4. Feedback and Research.

Feedback and Research merupakan suatu tahapan MVP yang akan diuji dan divalidasi oleh pengguna. Tujuan dilakukan pengujian agar pengguna bisa menggunakan sistem secara baik tanpa mengalami kesulitan dari tugas yang diberikan. Pengujian ini menghasilkan umpan balik yang akan digunakan dalam memperbaiki aplikasi. Setelah melakukan pengujian, hasil akan dilakukan untuk validasi hipotesis yang dihasilkan pada proses *declare assumption*.

Rumus pengujian hasil dari *prototype* metode *Lean Ux* sebagai berikut :

$$\text{- Rata-rata task } \square = \frac{a_1+a_2+a_3\dots a_n}{y}$$

$a_1 - a_n$ = nilai durasi tiap *task* untuk satu responden

y = Jumlah responden

$$\text{- Total Task } \square = \frac{n}{e} \mathbf{100\%}$$

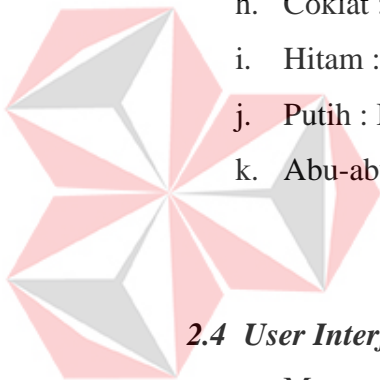
n = Success *task*

e = Total *task*

2.3 Teori Warna

Dalam desain warna merupakan kunci utama sebagai menarik perhatian pengguna. Warna adalah suatu aspek yang mudah untuk diingat oleh pengguna. Warna dapat mempengaruhi mood dan menimpulkan perubahan perasan. Secara filosofi warna memiliki makna yang berbeda sebagai berikut :

- a. Merah : Semangat, kuat, agresif
- b. Biru : Santai, kalem, terpercaya
- c. Hijau : Segar, alami, stabil
- d. Kuning : Bahagia, bersahabat, mengingatkan
- e. Orenge : Ceria, segar, murah
- f. Ungu : Mewah, romantic, misterius
- g. Pink : Feminim, muda
- h. Coklat : Alami, Tradisonal
- i. Hitam : Kuat, tajam
- j. Putih : Bersih, sederhana, suci
- k. Abu-abu : Formal,netral



2.4 User Interface

Menurut (Utama, 2020)user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan user interface itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. User interface (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari user experience (UX) yang dapat dilihat.

2.5 User Experience

Nama *user experience* itu sendiri pertama kali digunakan oleh mantan *vice president Apple Inc* dan sekaligus penggagas awal dari *usercentered design* yaitu, Don Norman akademisi dalam bidang *usability engineering, design, dan cognitive science*. Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. Pada zaman ini, *user experience* telah berkembang kemana-mana. Bangun dari tidur karena alarm dan alarm berhenti hanya dengan sekali tekan, kemudian membuat kopi dengan alat pembuat kopi yang praktis hanya dengan sekali tekan, dan bahkan tidak hanya untuk manusia saja ada juga pemberi makan hewan peliharaan otomatis (Pandusarani, Brata , & Jonemaro, 2018).

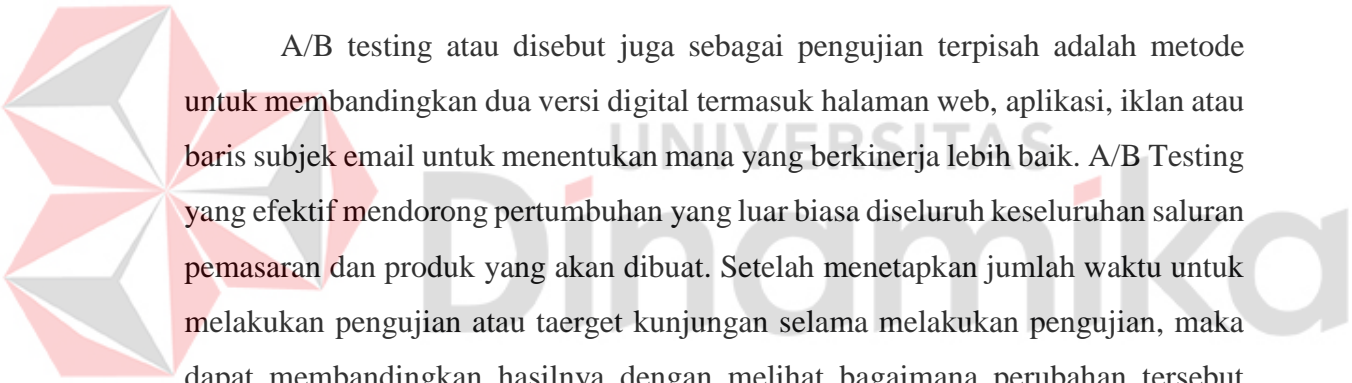
2.6 Dekorasi

Dekorasi adalah hiasan atau perhiasan sementara dari panggung, ruangan, atau gedung (KBBI, Edisi ketiga: 247). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun (2005:1208). Modifikasi adalah perubahan (beberapa) (2005:751). Modern adalah terbaru, sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman(2005:751). Dekorasi Tradisional berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan sebagai hiasan di dalam ruangan yang dilakukan berdasarkan pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun di suatu daerah. Dekorasi Modifikasi tradisional adalah hiasan di dalam ruangan yang dilakukan dengan mengubah beberapa hal dengan tetap mempertahankan norma dan adat yang sudah ada. Dekorasi Modern adalah hiasan di dalam ruangan yang disesuaikan dengan tuntutan zaman saat ini. Bentuk-bentuk dekorasi tersebut dikembangkan oleh para pengusaha dekorasi dalam menjalankan usaha dekorasi, sehingga dapat menghasilkan banyak model dekorasi. (Wijayanti & Faidah, 2018)

2.7 UKM

UKM adalah jenis usaha yang paling banyak jumlahnya di Indonesia, tetapi sampai saat ini batasan mengenai usaha kecil di Indonesia masih beragam. Menurut keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 pengertian usaha kecil menengah adalah: “Kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu di lindungi untuk mencegah dari persaingan yang tidak sehat. Pengertian kecil didalam usaha kecil bersifat relatif, sehingga perlu ada batasannya, yang dapat menimbulkan definisi-definisi usaha kecil dari beberapa segi (Jonathan & Lestari, 2015).

2.8 Testing A/B



A/B testing atau disebut juga sebagai pengujian terpisah adalah metode untuk membandingkan dua versi digital termasuk halaman web, aplikasi, iklan atau baris subjek email untuk menentukan mana yang berkinerja lebih baik. A/B Testing yang efektif mendorong pertumbuhan yang luar biasa diseluruh keseluruhan saluran pemasaran dan produk yang akan dibuat. Setelah menetapkan jumlah waktu untuk melakukan pengujian atau target kunjungan selama melakukan pengujian, maka dapat membandingkan hasilnya dengan melihat bagaimana perubahan tersebut mempengaruhi hasil produk yang dibuat (Pratama, 2018).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam metodologi penelitian bertujuan untuk bisa menyelesaikan tugas akhir berdasarkan tahapan-tahapan yang sudah terstruktur pada UKM MNDecoration dengan menggunakan model *Lean Ux*. Data yang dibutuhkan oleh peneliti hanya meliputi data informasi dari pemilik UKM MNDecoration saja.

3.1 Tahap Awal



Gambar 3.1 Metodologi Tahap Awal

Tahap awal melakukan wawancara dengan penelitian yang dilakukan. Tujuan dari wawancara agar dapat mengkaji lebih dalam mengenai pemahaman terkait teori penelitian dan digunakan sebagai mengetahui kondisi saat ini.

3.1.1 Wawancara

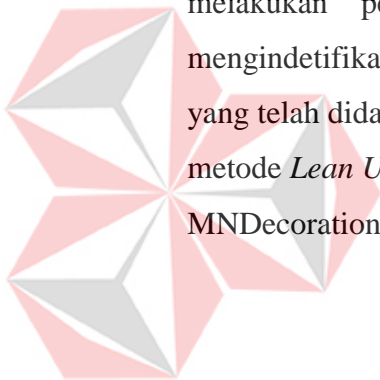
Wawancara ini dilakukan pada UKM MNDecoration yaitu Saudari Novelita Try Lesmawardani S.Ak sebagai pemilik. Tujuan dari proses wawancara mendapatkan informasi tentang permasalahan pada UKM MNDecoration untuk mengenai data pendapatan yang diperoleh dari jasa dekorasinya. Tabel *User Need* dan Produk Objektif Aplikasi UKM MNDecoration, Hasil Wawancara, Karakteristik Pengguna, dan Analisis Kebutuhan Pengguna bisa dilihat pada lampiran satu.

3.1.2 Studi Literatur

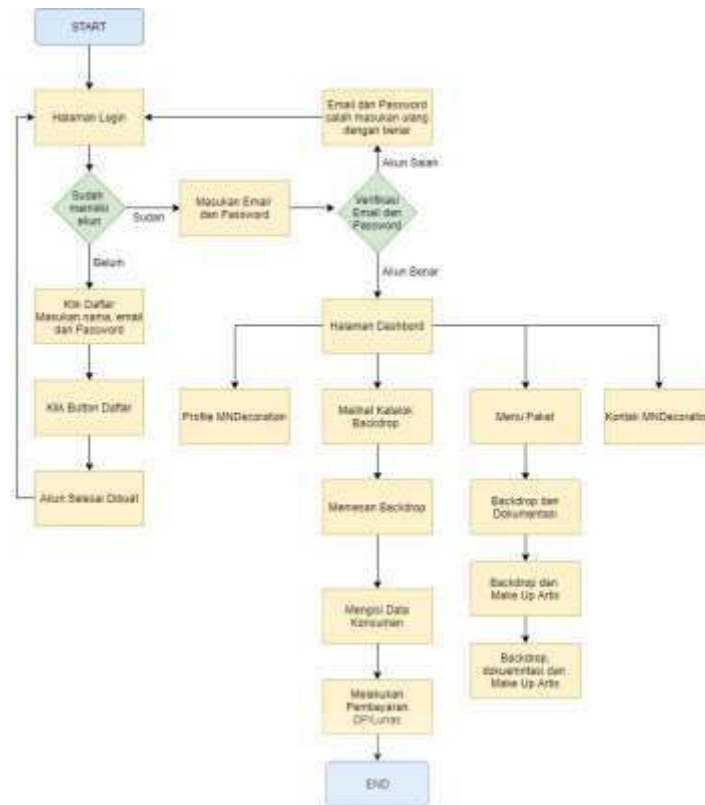
Dalam studi literature ini dikerjakan ditahap awal sebagai mendapatkan informasi di berbagai literature yang berhubungan dengan tahapan pembuatan UI/UX dengan metode *Lean Ux*. Dan dengan statistika (Populasi, sampel dan analisis deskriptif) yang bertujuan untuk mendapatkan suatu pengertian bagaimana dalam pembuatan desain UI/UX yang baik pada model *Lean Ux*. Hasilnya dari desain akan menjadi ukuran yang diberikan kepada pengguna dalam bentuk *feedback*.

3.1.3 Observasi

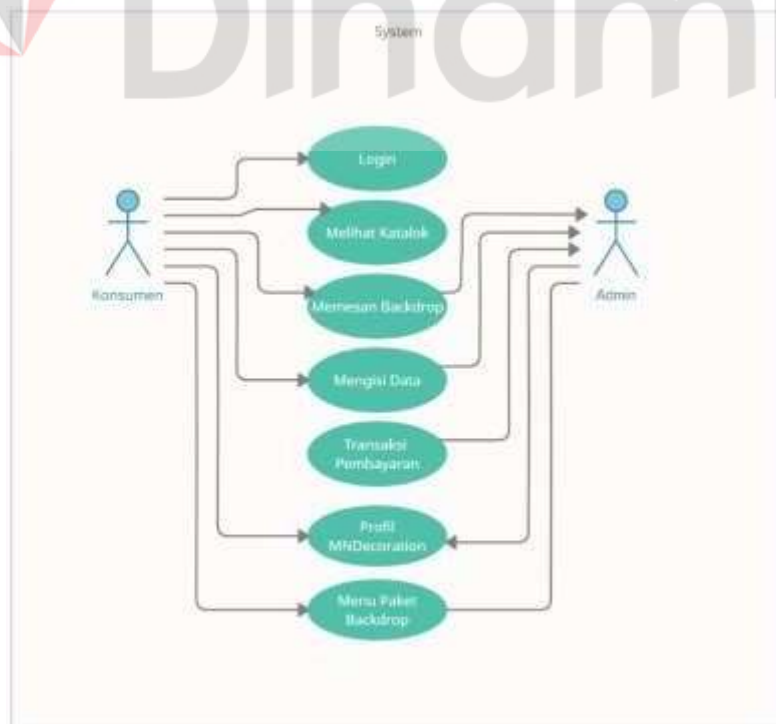
Pada observasi untuk mengamati objek yang sedang diteliti. Peneliti melakukan pengamatan pada proses bisnis UKM MNDecoration dan mengidentifikasi mengenai fitur-fitur yang akan dibuat sesuai dari permasalahan yang telah didapat sebelumnya. Dan akan dibuat sebuah desain UI/UX dengan metode *Lean Ux*. Berikut adalah gambaran *user flow* pada aplikasi backdrop MNDecoration mulai dari awal hingga terjadinya pemesanan *backdrop* :



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 3.2 *User Flow* MNDecoration



Gambar 3.3 *User Case* MNDecoration

Pada *Use case* diatas terdapat alur dari pihak admin MNDecoration dan dari konsumen dalam alur yang akan dirancang dalam tampilan website tersebut terdapat fitur-fitur didalamnya seperti melihat katalog, pemesanan *backdrop*, transaksi pembayaran, profile MNDecoration serta adanya fitur menu paket didalamnya paket, paket backdrop dengan fotografi, foto dengan make up artist dan paket lengkap.

Didalam *user case* terdapat dua actor yang memiliki hak akses yang berbeda mulai dari admin MNDecoration yang bisa menerima pesanan *backdrop* dari konsumen, mengelola profile dan katalog pada MNDecoration, dan menerima transaksi pembayaran. Sedangkan pada actor konsumen bisa *login* terlebih dahulu, melihat katalog, memesan dan membayar backdrop, melihat adanya menu paket yang disediakan.

3.2 Tahap Pengembangan



Gambar 3.4 Metodologi Pengembangan

Tahap kedua ialah pengembangan dari metode *Lean Ux* yang terdiri 4 tahapan yaitu deklarasi asumsi, membuat MVP, *Run An Experiment* dan *Feedback and Research*.

3.2.1 Deklarasi Asumsi

Ditahap awal ini merupakan tahap hasil dari evaluasi yang sudah dikerjakan dan disimpulkan menjadi asumsi yang lalu akan dideklarasikan. Langkah langkah dalam tahap pendeklarasian asumsi adalah : membuat daftar asumsi, hipotesis dan outcomes.

A. Membuat Daftar Asumsi

Pertama akan dibuat daftar asumsi berupa tabel penjabaran informasi yang sudah dicapai dari permasalahan yang ditemui dalam ukm MNDecoration Berikut ini daftar asumsi di ukm MNDecoration.

1. Menguji kembali hasil dari wawancara dan observasi yang sudah dilakukan sebelumnya terpaut pada masalah yang dihadapi dan informasi penting yang didapatkan sebelumnya.
2. Merancang daftar asumsi berupa pernyataan tentang ide, gagasan atau pendapat terkait masalah yang digunakan sebagai *starting point*.

Tabel 3.5 Daftar Asumsi

No	Asumsi
1	Pemasaran <i>backdrop</i> MNDecoration masih mengandalkan <i>facebook</i> dan <i>instagram</i>
2	Pemasaran yang diperoleh dalam 1 bulan hanya mendapatkan pesanan 1-5 pesanan <i>backdrop</i>
3	Konsumen menginginkan adanya filter harga sesuai dengan dana yang dimiliki
4	Deskripsi menu paket <i>backdrop</i> dengan make up dan dokumentasi masih kurang detail
5	Konsumen membutuhkan informasi tentang MNDecoration

B. Hipotesis

Berikut merupakan hasil dari hipotesis yang sudah dianalisa penulis.

Hasil hipotesis merupakan bentuk pernyataan penelitian yang

selanjutnya akan dibuktikan pada penelitian ini yang akan dilakukan penulis. Hipotesis ini akan diuji apakah sudah memenuhi kebutuhan UI/UX yang telah dibuat atau belum terpenuhi . Berikut hasil analisa hipotesis yang ditunjukkan pada Tabel.

Tabel 3.6 Hipotesis

No	Asumsi
Konsumen	
1	Konsumen membutuhkan informasi tentang MNDecoration
2	Mebutuhan adanya paket dekorasi dan dokumentasi
3	Mebutuhan adanya paket dekorasi dan <i>make up artist</i>
4	Mebutuhan adanya paket dekorasi , dokumentasi dan <i>make up artist</i>
UKM MNDecoration	
1	Mebutuhkan media promosi
2	Mebutuhkan akan jasa dekorasinya banyak dikenal orang lain

Setelah membuat asumsi selanjutnya perubahan asumsi menjadi sebuah hipotesis untuk acuan dalam perancangan desain. Berikut poin hipotesis yang telah disusun pada tabel dilampiran 1:

C. Menentukan Outcomes

Setelah hipotesis ialah menetapkan outcomes atau hasil apa yang ingin raih setelah implementasi. Outcomes bisa digunakan untuk ukuran terhadap solusi yang akan diimplementasikan tentang masalah yang ada . pada proses ketiga ini akan membuat daftar tentang hasil yang ingin diraih dari pembuatan desain ui/ux dengan cara melihat dari hipotesis sebelumnya dan menetapkan hasil apa yang ingin setelah proses implementasi dikerjakan. Dengan outcomes maka hasil rancangan akan bisa terukur apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Setelah membuat hipotesis maka langkah selanjutnya adalah outcomes atau hasil yang ingin diraih dari perancangan desai UI/UX pada aplikasi MNDecoration. Berikut tabel outcomes yang sudah disusun berdasarkan hipotesis pada lampiran 1.

3.2.2 Membuat Minimum Viable Product (MVP)

Tahap ini pembuatan suatu rancangan *prototype* yang akan dijelaskan *custom style guide* yang bisa dipakai dalam suatu rancangan *prototype*, yang didalamnya berisi skema warna dan tipografi. Dan berikutnya akan dibuat tahap Minimum Viable Product (MVP). Berikut tahapan dalam membuat Minimum Viable Product (MVP). Dengan tahapan sebagai berikut :

A. Perancangan Wireframe

Perancangan *Wireframe* ialah tahap membuat desain *prototype* pada bentuk konsep *interface layout* yang akan digunakan dalam proses *prototype*. Proses ini berguna untuk memberikan kerangka layout dan gamabran konten serta fitur apa saja yang ada pada aplikasi tersebut, untuk digunakan pada *prototype*. Dalam perancangan *wireframe* bisa menggunakan tool *Adobe Experience Design*.

Tahap-tahap dalam pembuatan wireframe adalah sebagai berikut :

1. Menguji kembali asumsi, degaan pernyataan serta tujuan yang ingin diraih dan memahami masalah serta solusi yang akan diterapkan pada perancangan *prototype*.
2. Menentukan elemen- elemen yang akan dibuat pada *wireframe* dari segi *layout* mulai dari banner, body content, menu link, kolom dan footer, penempatan ikon, logo kemudian menyesuaikan dengan fitur yang akan dibuat.
3. Menggunakan elemen-elemen tertera kedalam *artboard* digital dengan bantuan *Adobe Experience Design*.

B. Prototype

Diproses selanjutnya setelah perancangan *wireframe* akan dibuat lebih teliti dengan metode *wireframe*. Dari segi *prototype* akan diberi pewarnaan pada setiap kontennya dan akan menyamai hasil akhir produk. Didalam tahap ini akan disertai transisi dan animasi pada setiap menu. Terdapat fitur yang lebih interkatif agar pengguna bisa menguji dan merasakan *experince* ini seperti menggunakan aplikasi yang telah final.

Untuk tool pembuatan fitur menggunakan *Adobe Experience Design* untuk menghasilkan *user experience* yang sesuai dari kebutuhan pengguna. Berikut tahap dalam pembuatan *prototyping* adalah :

1. Mengevaluasi kembali *wireframe* yang sudah dibuat apakah telah sesuai dari tata letak dan penempatan disetiap elemennya.
2. Bila sudah sesuai, lalu *import* hasil *wireframe* tadi kedalam *artboard* atau lembar kerja dari *Adobe Experience Design*.
3. Hasil dari *wireframe* akan dimodifikasi sedemikian rupa dengan memperjelas dari segi tampilan visual desain dan lebih detail sesuai fungsi dengan memberikan warna, tipografi, tekstur, gambar, icon dan elemen desain yang mendekati produk final
4. Bila telah selesai dibuat, diamati kembali apakah desain yang sudah dibuat telah sesuai dari segi *look & feel* tampilan visualnya.
5. Selanjutnya yaitu memberikan transisi atau animasi antar menu agar *prototype* menjadi lebih interaktif dan *clickable*.



3.2.3 Run an Experiment

Dalam tahap ini pengujian *prototype MVP* yang sebelumnya sudah dirancang. Bagian ini berfungsi sebagai memastikan MVP berjalan dengan baik dan sesuai sebelum akan diujikan kepada pengguna.

A. Pengujian Minimum Viable Product (MVP)

Ditahap ini dikerjakan pengujian pada *prototype Minimum Viable Product* yang sudah dirancang sebelumnya dan dikerjakan secara mandiri. Hal ini dikerjakan untuk membuktikan *Minimum Viable Product (MVP)* yang dirancang telah sesuai dan bisa dapat berjalan dengan baik sebelum dilakukan pengujian kepada pengguna. Tahap pengujian yaitu :

1. Merancang daftar task scenario untuk menguji fungsionalitas pada setiap fiturnya.

2. Selanjutnya dari hasil *prototype* yang sudah dibuat, akan dicoba semua fiturnya satu-persatu secara mandiri, apakah fitur sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum sesuai.
3. Mencatat fitur apa saja yang dibutuhkan dalam setiap pengujian fungsionalitas disetiap fiturnya dan mencatat berapa jumlah click untuk menyelesaikan *task* disetiap fiturnya. Dilihat dari fitur pengujian yang sudah dikerjakan disetiap *task* secara sendiri.

3.2.4 Feedback and Research

Pada tahap ini bertujuan untuk validasi asumsi-asumsi dari hasil *prototype* MVP. Fungsi pada tahap ini untuk menentukan hasil rancangan yang sudah dirancang sudah benar dan sudah sesuai dengan apa yang telah dibutuhkan oleh pengguna.

A. Penentuan Jumlah Sampel

Pada bagian awal dari *Feedback and Research* akan dijelaskan mengenai penentuan sampel yang akan dikerjakan pada penelitian ini. Populasi pada penelitian ini adalah konsumen MNDecoratioan. Pada penentuan jumlah sampelnya sebanyak 30 orang/sampel.

B. Task Analysis

Dalam proses ini yaitu melakukan Task Analysis untuk metode dalam mendapatkan *feedback* yang berfungsi untuk diuji kepada konsumen MNDecoration. Tahap-tahapnya sebagai berikut :

1. Membuat daftar *task* fungsional terkait dengan menu pada *prototype* aplikasi yang akan diuji coba satu persatu oleh pengguna dengan bentuk tabel.
2. Menambahkan kolom untuk keterangan jumlah click yang digunakan oleh pengguna

C. Pengujian Minimum Viable Product (MVP)

Pada ditahap ini *task analysis* yang telah dirancang sebelumnya selanjutnya akan diuji kepada sampel yang sudah dipilih. Pengguna akan diberikan waktu untuk mencoba rancangan *prototype* secara bebas. Saat pengguna mencoba rancangan *prototype* segala aktivitas yang dilakukan akan direkam dengan tujuan memudahkan analisis dan akan dicatat berapa banyak *task* yang sudah berhasil dilakukan serta berapa durasi yang dibutuhkan oleh sampel.

D. Tabulasi Data

Dalam tahap ini data perlu tool dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel. Data *task analysis* yang telah berhasil dicoba akan dibuat data dalam bentuk tabel agar dalam penganalisis lebih mudah. Setelah itu hasil data tersebut direkap dengan berupa waktu percobaan dalam menyelesaikan setiap *task* fungsional pada *prototype*.

E. Analisis Deskriptif

Tahap ini berfungsi untuk menjelaskan dari hasil *feedback* responden untuk mengenai tingkat hasil rancangan UI/UX yang sudah dibuat. Pada tingkat keberhasilan dari *prototype* UI/UX akan bisa dilihat dari akumulasi total jawaban responden. Berikut cara perhitungan dari rata-rata *task* dan total *task* :

$$\text{- Rata-rata task } \square = \frac{a_1+a_2+a_3\dots a_n}{y}$$

$a_1 - a_n$ = nilai durasi tiap *task* untuk satu responden

y = Jumlah responden

$$\text{- Total Task } \square = \frac{n}{e} \square 100\%$$

n = Success *task*

e = Total *task*

3.3 Tahap Akhir



Gambar 3.5 Metodologi Tahap Akhir

Ditahap terakhir yaitu akan dilakukan dokumentasi dari hasil penelitian yang sudah dikerjakan. Kesimpulan terkait hasil yang sesuai pada kebutuhan pengguna dan saran yang diperlukan untuk mengembangkan hasil penelitian ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Membuat MVP

Pemabuatan MVP diawali dengan pembuatan *wireframe* sebagai letak layout untuk landasan desain berikutnya. *Wireframe* dibuat untuk versi *website*. Desain MVP dirancang berdasarkan hasil dari permasalahan pada UKM MNDecoration.

A. Perancangan Wireframe

Dalam konsep *prototype*. Pada tahap ini berfungsi untuk memberikan kerangka layout, gambaran dan fitur apa saja yang ada pada *website*. Tool yang digunakan dalam perancangan *wireframe* menggunakan *Adobe XD* dengan ukuran 1920 x 1080 yang menjadi ukuran standart pada desktop umumnya.

1) Halaman Login



Gambar 4.1 Wireframe Login

Desain *wireframe* login akan muncul pertama kali saat pengguna mengakses link yang telah tersedia. Isi pada login terdapat username, password, button sign in dan button register.

2) Halaman Dashboard



Gambar 4.2 Wireframe Dashboard

Pada desain *wireframe* dashboard bisa diakses setelah login berhasil. Pada halaman ini terdapat fitur home, gallery, paket dan kotak. Selain itu juga terdapat history dari ukm MNDecoratoin.



3) Halaman Galery Backdrop



Gambar 4.3 Wireframe galery dengan filter semua

Pada halaman ini apabila pengguna memilih fitur galery maka terdapat pilihan model backdrop yang bisa dipilih oleh pengguna. Terdapat button detail dan pesan.

4) Halaman Galery Backdrop Dengan Filter Dari Harga Termurah



Gambar 4.4 Wireframe galery dengan filter dari harga termurah

Pada halaman ini pengguna bisa mengfilter harga backdrop dari harga termurah hingga harga termahal sesuai dengan dana yang dimiliki oleh pengguna.

5) Halaman Galery Backdrop Dengan Filter Dari Harga Termahal



Gambar 4.5 Wireframe galery dengan filter dari harga termahal

Pada halaman ini pengguna bisa mengfilter harga backdrop dari harga termahal hingga harga termurah sesuai dengan dana yang dimiliki oleh pengguna.

6) Halaman Custom Backdrop



Gambar 4.6 Wireframe custom backdrop

Pada halaman ini dikhususkan kepada konsumen yang ingin membuat backdrop dengan sesuai keinginannya dengan memilih dari harga hingga properti yang telah disediakan.

7) Halaman Deskripsi Model Backdrop



Gambar 4.7 Wireframe deskripsi backdrop

Pada halaman ini pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapatnya setelah memilih contoh model backdrop sebelumnya lalu apabila pengguna berminat maka bisa menekan button pesan. Terdapat juga komentar dari konsumen yang telah menggunakan backdrop MNDecoration dengan juga penilaian berupa bintang.

8) Halaman Biodata Konsumen

Gambar 4.8 Wireframe biodata konsumen

Pada halaman ini apabila pengguna berminat untuk memesan maka pengguna wajib untuk mengisi biodata tersebut sebagai pelengkap data konsumen dan juga pengguna mengupload bukti transfer sebagai uang tanda jadi menyewa backdrop MNDecoration.

9) Halaman Paket



Gambar 4.9 Wireframe paket

Pada halaman ini berisikan paket-paket yang disediakan oleh MNDecoration mulai dari paket backdrop dengan dokumentasi, backdrop dengan make up dan backdrop dengan dokumentasi beserta make up. Pengguna bisa memilih dengan menyesuaikan kebutuhan.

10) Halaman Deskripsi Paket



Gambar 4.10 Wireframe deskripsi paket

Pada halaman ini pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapatnya setelah memilih paket tersebut lalu apabila pengguna berminat maka bisa menekan button pesan. Terdapat

komentar dari pengguna yang telah menggunakan jasa backdrop MNDecoration dan ada penilaian juga untuk paket yang dipilinya.

11) Halaman Kontak



Gambar 4.11 Wireframe kontak

Pada halaman ini pengguna bisa melihat kontak dari ukm MNDecoration mulai dari alamat, nomor telephone, email, instagram dan facebook.

B. Prototype

Setelah pembuatan *wireframe* selanjutnya hasil akan diubah menjadi sebuah *prototype* sebagai acuan untuk pembuatan *website* nantinya. *Prototype* dibuat dengan menggunakan *tool Adobe XD*.

1) Login



Gambar 4.12 Prototype login

Ditampilan awal muncul halaman login dalam perancangan halaman ini menggunakan ukuran standart website yaitu 1920 x 1080 pixel. Warna yang digunakan dengan latar belakang #93BF85 dan button warna putih #FFFFFF. Dalam login user bisa mengisi username dan password lalu menekan button sign in dan apabila belum memiliki akun maka menekan button register.



2) Dashboard



Gambar 4.13 Prototype dashboard

Pada halaman dashboard terdapat latar belakang UKM MNDecoration. Warna pada latar belakang #93BF85, header

berwarna #469536 dan menu memakai warna #62BF2D. Pengguna bisa melihat latar belakang ukm MNDecoration. Dan terdapat menu yang berikan home, gelery, paket dan kontak.

3) Halaman Galery Backdrop



Gambar 4.14 Prototype halaman galery backdrop

Pada halaman galery ini pengguna bisa memilih backdrop yang diinginkan untuk acaranya. Apabila sudah memilih pengguna bisa menekan detail untuk melihat deskripsinya backdrop dan apabila langsung memesan tekan *button* pesan. Terdapat juga *button* filter apabila pengguna ingin mencari berdasarkan harga dari termurah atau dari harga termahal. Ada *button* custom untuk konsumen ingin merancang dekorasi sesuai keinginannya.

4) Halaman Galery Backdrop Dengan Filter Dari Harga Termurah



Gambar 4.15 Prototype galery dengan filter dari darga termurah

Pada halaman ini merupakan hasil dari pengguna menekan *button* termurah makah akan tampilan filter backdrop dari harga termurah hingga harga termahal.

5) Halaman Galery Backdrop Dengan Filter Dari Harga Termahal



Gambar 4.16 Prototype galery dengan filter dari harga termahal

Pada halaman ini merupakan hasil dari pengguna menekan *button* termahal makah akan tampilan filter backdrop dari harga termahal hingga harga termurah.

6) Halaman Custom Backdrop



Gambar 4.17 Prototype custom backdrop

Pada tampilan ini konsumen bisa membuat backdrop sesuai keinginannya dengan mencentang harga dan property yang dibutuhkan untuk acaranya. Apabila sudah mencentang dan memberikan nama customnya bisa menekan button pesan untuk mengisi biodata.

7) Halaman Deskripsi Backdrop



Gambar 4.18 Prototype deskripsi backdrop

Pada halaman ini pengguna setelah memilih backdrop yang dipilihnya maka akan tampil deskripsi apa saja yang akan didapat oleh pengguna. Terdapat penilaian berupa bintang dan komentar dari

Pada halaman ini pengguna bisa memilih menu paket yang tersedia mulai dari paket backdrop dengan dokumentasi dan paket lengkap seperti backdrop, dokumentasi dan make up. Terdapat *button* detail untuk melihat deskripsi dari backdrop tersebut dan pesan untuk langsung memesan backdrop.

10) Halaman Deskripsi Paket



Gambar 4.21 Prototype deskripsi paket

Pada halaman ini pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapat dipaket tersebut untuk acaranya berlangsung. Terdapat penilaian berupa bintang dan komentar dari konsumen yang telah memakai paket tersebut. Apabila pengguna sudah yakin maka bisa menekan *button* pesan untuk pengisian data ke halaman berikutnya.

11) Halaman Kontak



Gambar 4.22 Prototype kontak

Pada halaman ini pengguna bisa melihat kontak dari ukm MNDecoration mulai dari nomer telephone, whatsapp, email, instagram, facebook dan lokasi backdrop MNDecoration.

4.2 Run An Experience

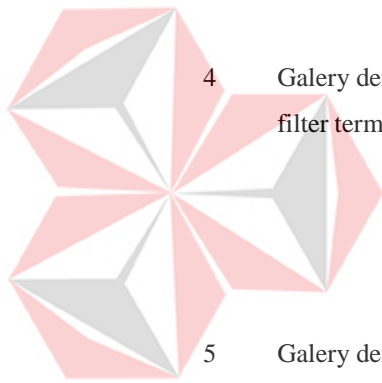
Tahap berikutnya ialah akan dilakukan tahap pengujian hasil dari MVP.

A. Pengujian MVP

Tahap pengujian MVP akan dilakukan pengujian pada setiap konten atau fitur yang terdapat pada desain dengan dikerjakan secara mandiri. Hal ini dilakukan sebagai menentukan MVP yang sudah dirancang apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik. Rancangan MVP telah dicoba disetiap *task* nya secara mandiri dan telah dicatat berapa durasi yang dibutuhkan dalam masing-masing *task*. Dari hasil rata-rata pengujian akan diketahui berapa lama durasi waktu yang dibutuhkan. Berikut hasil pengujian MVP beserta durasi waktu yang dibutuhkan dalam penyelesaian *task*.

Table 4.1 Pengujian MVP

No	Task	Langkah Penyelesaian	Duras i (Detik)
1	Login	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengakses link 2. Memasukan username dan password 3. Menekan button sigin 	5
2	Dashboard	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu home 2. Pengguna bisa melihat history ukm MNDecoration 	4
3	Galery	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih galery 2. Memilih contoh backdrop 3. Menekan gambar backdrop 	4
4	Galery dengan filter termurah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih galery 2. Menekan button termurah 3. Sistem mengfilter dengan harga termurah hingga termahal 4. Pengguna memilih backdrop 5. Menekan gambar backdrop 	6
5	Galery dengan filter termurah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih galery 2. Menekan button termurah 3. Sistem mengfilter dengan harga termurah hingga termahal 4. Pengguna memilih backdrop 5. Menekan gambar backdrop 	6
6	Halaman Custom Backdrop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen akan memilih dan memberikan centang dari harga hingga property yang diinginkan 2. Memberikan nama custom 3. Menekan button pesan 	8
7	Halaman deskripsi backdrop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menekan gambar backdrop 2. Pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapatnya 3. Bila pengguna pasti maka akan menekan button pesan 	5



8	Halaman biodata konsumen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah pengguna menekan button pesan 2. Pengguna bisa mengisi data dengan benar dan tepat 3. Menekan button pesan 	4
9	Halaman paket	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu paket 2. Pengguna memilih paket 3. Menekan button lihat 	6
10	Halaman deskripsi paket	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menekan button lihat 2. Pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapatnya dalam menu paket tersebut 3. Bila pengguna pasti maka akan menekan button pesan 	5
11	Kontak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu paket 2. Pengguna bisa melihat kontak ukm MNDecoration seperti nomor telephone, whatsapp, email, facebook, instagram dan lokasi 	6



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3 Feedback and Research.

Pada tahap *feedback and research* akan dikerjakan ialah *feedback* yang diberikan dari pengguna untuk mengukur seberapa besar keberhasilannya pada rancangan prototype UKM MNDecoration.

A. Penentuan Jumlah Sampel

Sampel yang akan digunakan sebanyak 25 sampel untuk pelanggan backdrop MNDecoration dan karyawan UKM MNDecoration sebanyak 5 sampel sehingga total sampel sebanyak 30.

B. Task Analysis & Pengujian MVP

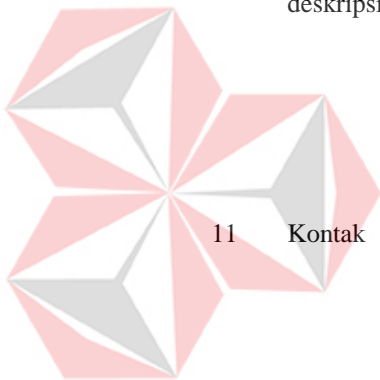
Ditahap task analysis ini terdapat daftar *task* fungsional pada prototype aplikasi yang akan diuji coba kepada pengguna. Dan

penentuan standart waktu toleransi yang akan diuji coba oleh pengguna setiap *task* dengan menggunakan 2 kali lipat toleransi dari durasi waktu standart yang digunakan dalam pengujian MVP sebelumnya. Missal pada pengujian MVP sebelumnya durasi yang dibutuhkan ialah 5 detik, maka standart toleransinya dikali 2 yaitu menjadi 10 detik. Berikut task analisi dari perancangan MVP.

Tabel 4.2 Task Analysis & Pengujiam MVP

No	Task	Langkah Penyelesaian	Durasi (Detik)
1	Login	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengakses link 2. Memasukan username dan password 3. Menekan button sign 	10
2	Dashboard	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu home 2. Pengguna bisa melihat history ukm MNDecoration 	8
3	Galery	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih galery 2. Memilih contoh backdrop 3. Menekan gambar backdrop 	8
4	Galery dengan filter termurah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih galery 2. Menekan button termurah 3. Sistem mengfilter dengan harga termurah hingga termahal 4. Pengguna memilih backdrop 5. Menekan gambar backdrop 	12
5	Galery dengan filter termurah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih galery 2. Menekan button termurah 3. Sistem mengfilter dengan harga termurah hingga termahal 4. Pengguna memilih backdrop 5. Menekan gambar backdrop 	12
6	Halaman Custom Backdrop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menekan button custom 2. Konsumen bisa memilih dengan menencentang dari harga hingga properti yang diinginkan 3. Memberi nama custom 4. Menekan button pesan 	16

7	Halaman deskripsi backdrop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menekan gambar backdrop 2. Pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapatnya 3. Bila pengguna pasti maka akan menekan button pesan 	10
8	Halaman biodata konsumen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah pengguna menekan button pesan 2. Pengguna bisa mengisi data dengan benar dan tepat 3. Menekan button pesan 	8
9	Halaman paket	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunan memilih menu paket 2. Pengguna memilih paket 3. Menekan button lihat 	12
10	Halaman deskripsi paket	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menekan button lihat 2. Pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapatnya dalam menu paket tersebut 3. Bila pengguna pasti maka akan menekan button pesan 	10
11	Kontak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu paket 2. Pengguna bisa melihat kontak ukm MNDecoration seperti nomor telephone, whatsapp, email,facebook, instagram dan lokasi 	12



Keterangan :

Total *task* : 330

Fail *task* : 79

Success *task* : 251

Rata-rata tiap responden : $\bar{x} = \frac{a_1+a_2+a_3...a_n}{y}$

$$\bar{x} = \frac{3300}{30} = 110 \text{ Detik}$$

Total *task* : $\bar{e} = \frac{n}{e} \times 100\%$

$$\bar{e} = \frac{251}{330} \times 100\% = 76\%$$

D. Analisis Deskriptif

Hasil dari tabulasi *task analysis* diketahui dari total tabulasi *task analysis* dengan pengguna 330 *task*. *Task* yang telah berhasil dapat menyelesaikan sejumlah 251 pengguna dan pengguna yang gagal sebanyak 79 *task*. Dengan rata-rata durasi penyelesaian tiap pengguna adalah 110 detik pengguna untuk melihat tampilan pada setiap *task*. Dengan mendapatkan waktu standart dengan melakukan cara durasi standart dikalikan dengan batas toleransi pada setiap *task* tersebut. Untuk *success rate* dihitung dengan total dari keseluruhan hasil percobaan yang sudah berhasil dengan dibagi jumlah total *task* seluruhnya dan akan dikalikan 100%. Dan hasil akhir *task analysis prototype success rate* berjumlah 76%.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa diambil dari perancangan UI/UX pada UKM MNDecoration berbasis *website* dengan menggunakan metode *Lean Ux* yang telah dikerjakan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan *prototype* sebagai berikut :

1. Pembuatan desain *wireframe* dan *prototype* aplikasi UKM MNDecoration berbasis *website* telah dibuat dengan menyesuaikan permasalahan yang ada.
2. Pengujian dari hasil pembuatan *prototype* dilakukan oleh 30 *customer* dan karyawan MNDecoration yang telah menyetujui saran dari *prototype* yang sudah dibuat dan mendapatkan *feedback* terkait hasil *prototype* yang sudah dibuat.
3. Dengan hasil design UI/UX terdapat fitur untuk mengatasi permasalahan konsumen yaitu dapat melakukan pemesanan *backdrop* secara *custom*, sesuai dengan kebutuhan konsumen.
4. Hasil dari *success rate prototype* UKM MNDecoration mencapai 76% bisa dikatakan bahwa UI/UX sudah cukup baik untuk pengguna.

5.2 Saran

Dalam penelitian selanjutnya bisa dikembangkan *prototype* yang telah dibuat ini ke versi desktop maupun mobile dengan tampilannya bisa di sesuaikan dengan ukuran *device*. Sehingga *website* ini dapat di operasikan dan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansor, M. M. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface Marketplace Hidroponik Berbasis Lean UX (Studi Kasus Petani Hidroponik di Kabupaten Banyuwangi).
- I, Y. (2019). ANALISA DAN EVALUASI USER EXPERIENCE DESIGN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.
- Jonathan, W., & Lestari, S. (2015). SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Nia, R. (2018). KOMPARASI PERANGKAT HIGH-FIDELITY PROTOTYPING UNTUK APLIKASI BERGERAK AUGMENTED REALITY .
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 940-950.
- Pratama, A. A. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE DENGAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT DAN A/B TESTING PADA WEBSITE STARTUP QTAARUF.
- Rabbani, I., Brata, A. H., & Brata, K. C. (2019). Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android.
- Sabilla, M., & Widyastuti, T. (2020). PERANCANGAN BACKDROPUNTUK PERNIKAHAN MENGGUNAKAN.

Setyani, A. D. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO AEMA KACAMATA SURABAYA MENGGUNAKAN MODEL LEAN USER EXPERIENCE.

Utama, B. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. 8-45.

Wijayanti, P. F., & Faidah, M. (2018). PERENCANAAN TATA LAKSANA DEKORASI PELAMINAN DI ARIS DECORATION DAN RIAS PENGANTIN SURABAYA. *e-Journal Volume 07 Nomor 2*, 100-105.

Yolanda, I. (2019). ANALISA DAN EVALUASI USER EXPERIENCE DESIGN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.



UNIVERSITAS
Dinamika