



**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE RUMAH
COKLAT BODAG MADIUN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX
UNTUK MENINGKATKAN *BRANDING* PERUSAHAAN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

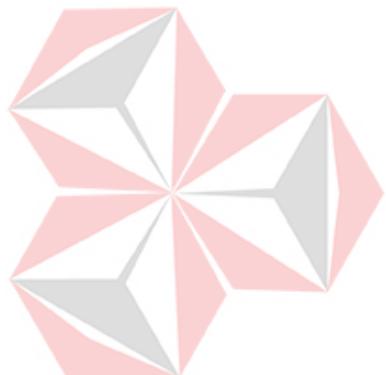
**ALIFAH PUTRI CAHYANINGTIYAS
18410100072**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**ANALISIS DAN PERANCANAGAN UI/UX PADA WEBSITE RUMAH
COKLAT BODAG MADIUN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX
UNTUK MENINGKATKAN BRANDING PERUSAHAAN**

TUGAS AKHIR

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



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Alifah Putri Cahyaningtiyas
NIM : 18410100072
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

TUGAS AKHIR
**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE RUMAH
COKLAT BODAG MADIUN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX
UNTUK MENINGKATKAN BRANDING PERUSAHAAN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Alifah Putri Cahyaningtyas

NIM: 18410100072

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Jumat, 15 Juli 2022



Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Ayuningtyas, S. Kom., M. MT.

NIDN. 0722047801

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

NIDN. 0731017601


Ayuningtyas
crahyuningtyas,
Universitas Dinamika,
cahyuningtyas,
cahyuningtyas@udinma.ac.id,
e-ID:
1011463110-2118-0110


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.08.15
14:33:19 +07'00'

Pembahas:

Endra Rahmawati, M. Kom.

NIDN. 0712108701


Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2022.08.14
07:39:13 +07'00'

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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.08.08
16:27:20 +07'00'

Tri Sagirani, S. Kom., M. MT.
NIDN. 0731017601
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Alifah Putri Cahyaningtiyas
NIM : 18410100072
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE RUMAH COKLAT BODAG MADIUN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX UNTUK MENINGKATKAN BRANDING PERUSAHAAN

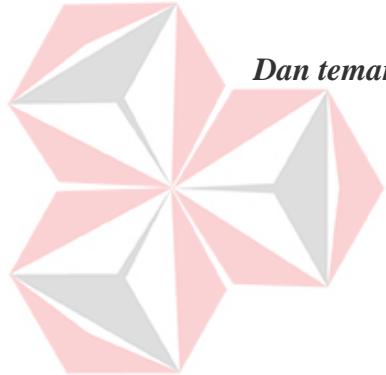
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif *{Non-Exclusive Royalty Free Right}* atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas 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 diatas sebagai hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat Tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya 1 Agustus 2022



Alifah Putri Cahyaningtiyas
NIM : 18410100072



*Saya persembahkan tugas akhir ini kepada
Kedua orang tua dan adik tercinta
Keluarga besar tersayang*

Dan teman, sahabat yang selalu memberikan dukungan dan semangat

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Rumah Coklat Bodag merupakan salah satu unit BUMDes Desa Bodag Kecamatan Kare Kabupaten Madiun yang berdiri sejak bulan Januari 2020. Pada bulan Oktober 2020 pengelola Rumah Coklat Bodag berinovasi dengan menjadikan Rumah Coklat Bodag menjadi destinasi wisata di bawah lereng Gunung Wilis. Salah satu permasalahan yang dialami yaitu pemasaran pada website yang dirasa kurang maksimal. Dimana website yang saat ini ada belum dapat menampilkan gambaran profil Rumah Coklat Bodag dan belum menampilkan informasi yang dibutuhkan pengguna. Pengelola mengharapkan agar melalui website Rumah Coklat Bodag dapat dikenal oleh masyarakat luas baik dari dalam maupun luar Kota Madiun dan membantu meningkatkan pendapatan dengan memasarkan produk olahan cokelat. Kuesioner awal yang dibagikan kepada 31 responden untuk menilai *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada website Rumah Coklat Bodag menghasilkan nilai akhir sebesar 39,4 yang berarti website tersebut sangat kurang diterima oleh pengguna. Maka dilakukan analisis dan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag menggunakan metode *Lean UX* untuk meningkatkan *branding* perusahaan. Metode *Lean UX* dipilih karena dalam tahapan proses penggerajannya memakan waktu yang singkat dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Beberapa tahapnya juga melibatkan pengguna sehingga desain yang dihasilkan dapat berfokus pada kebutuhan pengguna. Pengujian dua versi *prototype* yang dilakukan dengan metode *A/B testing* dilakukan untuk mendapatkan *prototype* C atau *prototype* dengan perbaikan. Pada pengujian *prototype* C iterasi kedua dengan *opinion scale* pada website konsumen menghasilkan rata-rata sebesar 86% dan pada admin dengan rata-rata sebesar 81,6%. Pada pengujian *prototype* C dengan SUS menghasilkan nilai akhir 74,8 yang berarti *prototype* tersebut baik dan dapat diterima oleh pengguna. Sehingga dapat diketahui bahwa pengguna sangat setuju dengan *user interface* dan *user experience* yang dirancang yang dinilai dari konsistensi warna, font, kesesuaian informasi, layout, kemudahan dan kenyamanan pengguna pada website.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Analisis dan Perancangan UI/X pada Website Rumah Coklat Bodag Madiun menggunakan Metode Lean UX untuk Meningkatkan Branding Perusahaan”. Laporan disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Dinamika.

Selama pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir, penulis telah mendapatkan banyak bimbingan, motivasi, semangat dan saran dari berbagai pihak. Dengan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang memberikan doa, motivasi dan semangat dalam kondisi dan keadaan apapun
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S. Kom., M. Eng., selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi
3. Ibu Ayuningtyas, S. Kom., M. MT., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan materi yang bermanfaat bagi penulis
4. Ibu Tri Sagirani, S. Kom., M. MT., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan motivasi, bimbingan, saran dan materi yang bermanfaat bagi penulis
5. Ibu Endra Rahmawati, M. Kom., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan arahan dan saran dalam menyelesaikan penelitian ini
6. Bapak Sugito selaku pengelola Rumah Coklat Bodag yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan penelitian ini
7. Untuk saudara saya Shafira Ayu Dewanti yang berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan bantuan dan menemani saya selama pelaksanaan tugas akhir ini
8. Teman-teman tercinta yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik mental maupun fisik selama pelaksanaan tugas akhir
9. Serta pihak lainnya yang membantu memberikan bantuan, motivasi dan informasi kepada penulis

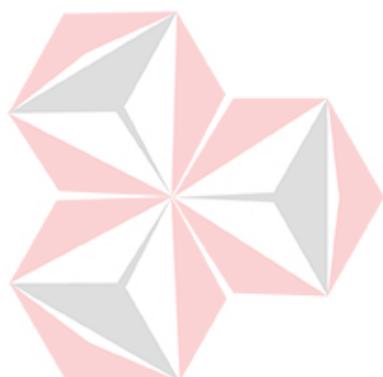
Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian baik dari bantuan, motivasi, semangat, kritik, saran dan motivasi yang bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di penelitian selanjutnya.

Surabaya, 1 Agustus 2022



Penulis



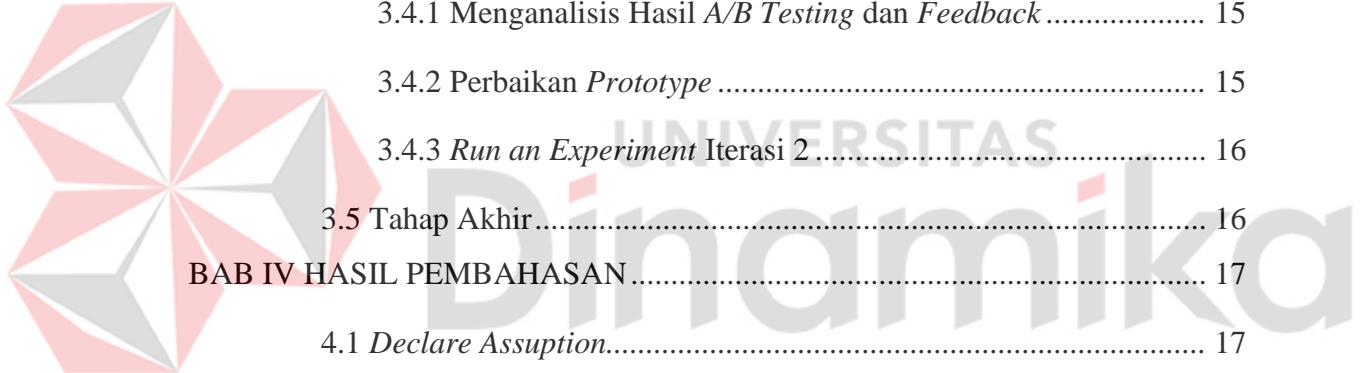
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 BUMDes.....	6
2.2 <i>User Interface</i>	6
2.3 <i>User Experience</i>	7
2.4 <i>Lean User Experience</i>	7
2.5 <i>A/B Testing</i>	9
2.6 <i>Branding Website</i>	9
2.7 <i>Zen Vote</i>	10
2.8 System Usability Scale (SUS)	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 <i>Declare Assumption</i>	12
3.1.1 Studi Literatur.....	13
3.1.2 Wawancara	13
3.1.3 Observasi	13



UNIVERSITAS
Dinamika



3.1.4 Asumsi.....	13
3.1.5 Hipotesis.....	14
3.1.6 <i>User Persona</i>	14
3.1.7 Desain Fitur	14
3.2 <i>Create MVP</i>	14
3.2.1 Membuat Desain Sketsa	14
3.2.2 Membuat <i>Wireframe</i>	14
3.2.3 Membuat <i>Prototype</i>	15
3.3 <i>Run An Experiment</i>	15
3.3.1 <i>A/B Testing</i>	15
3.4 <i>Feedback and Research</i>	15
3.4.1 Menganalisis Hasil <i>A/B Testing</i> dan <i>Feedback</i>	15
3.4.2 Perbaikan <i>Prototype</i>	15
3.4.3 <i>Run an Experiment Iterasi 2</i>	16
3.5 Tahap Akhir.....	16
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	17

4.1 <i>Declare Assumption</i>	17
4.1.1 Wawancara	17
4.1.2 Observasi	17
4.1.3 Asumsi.....	18
4.1.4 Hipotesis	18
4.1.5 <i>User Persona</i>	18
4.1.6 Daftar Fitur	19
4.2 <i>Create MVP</i>	20
4.2.1 Desain sketsa	20
4.2.2 <i>Wireframe</i>	21
4.2.3 <i>Prototype</i>	30

4.3 <i>Run an Experiment</i> Iterasi Pertama	38
4.3.1 <i>A/B Testing</i>	38
4.4 <i>Feedback and Research</i>	38
4.4.1 Pengolahan dsata	38
4.4.2 Perbaikan <i>Prototype</i>	39
4.4.3 <i>Run an Experiment</i> Iterasi Kedua.....	43
4.5 Tahap Akhir.....	45
4.6 Hasil dan Evaluasi	45
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	51



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kriteria SUS	11
Tabel 4.1 Asumsi	18
Tabel 4.2 Daftar Fitur Website.....	20
Tabel 4.3 Daftar Fitur Admin.....	20
Tabel 4.4 Daftar Wireframe	22
Tabel 4.5 Font	31
Tabel 4.6 Hasil Pengujian A/B Testing.....	38
Tabel 4.7 Opinion Scale Website.....	43
Tabel 4.8 Opinion Scale Admin.....	43



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode Lean UX	8
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	12
Gambar 4.1 User Persona Customer	19
Gambar 4.2 User Persona Admin.....	19
Gambar 4.3 Sketsa Halaman Beranda.....	21
Gambar 4.4 Wireframe Halaman Beranda.....	23
Gambar 4.5 Wireframe Halaman Informasi	23
Gambar 4.6 Wireframe Halaman Produk.....	24
Gambar 4.7 Wireframe Halaman Artikel.....	25
Gambar 4.8 Wireframe Halaman Tentang	25
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Keranjang	26
Gambar 4.10 Wireframe Halaman Detail Produk.....	27
Gambar 4.11 Wireframe Halaman Detail Artikel	27
Gambar 4.12 Wireframe Halaman Admin Login	27
Gambar 4.13 Wireframe Halaman Dashboard.....	28
Gambar 4.14 Wireframe Data Produk	28
Gambar 4.15 Wireframe Data Artikel.....	28
Gambar 4.16 Wireframe Data Sertifikat	29
Gambar 4.17 Wireframe Admin Pesanan	29
Gambar 4.18 Wireframe Admin Detail Pesanan.....	29
Gambar 4.19 Wireframe Laporan Penjualan	30
Gambar 4.20 Warna Website	30
Gambar 4.21 Prototype Halaman Beranda.....	31
Gambar 4.22 Prototype Halaman Informasi	32
Gambar 4.23 Prototype Halaman Produk	32
Gambar 4.24 Prototype Halaman Artikel.....	33
Gambar 4.25 Prototype Halaman Tentang.....	34
Gambar 4.26 Prototype Halaman Keranjang	34
Gambar 4.29 Prototype Halaman Login	35



Gambar 4.30 Prototype Halaman Dashboard.....	35
Gambar 4.31 Prototype Master Data Produk	36
Gambar 4.32 Prototype Halaman Master Data Artikel.....	36
Gambar 4.33 Prototype Halaman Master Data Sertifikat	36
Gambar 4.34 Prototype Halaman Pesanan.....	37
Gambar 4.35 Prototype Halaman Detail Pesanan	37
Gambar 4.36 Prototype Halaman Laporan Pesanan	37
Gambar 4.37 Prototype C Halaman Beranda.....	40
Gambar 4.38 Prototype C Halaman Informasi.....	40
Gambar 4.39 Prototype C Halaman Produk.....	41
Gambar 4.40 Prototype C Halaman Artikel.....	41
Gambar 4.41 Prototype C Halaman Tentang	42
Gambar 4.42 Prototype C Halaman Keranjang.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara Kepada Pengelola Rumah Coklat Bodag	51
Lampiran 2 Hasil Wawancara Kepada Ketiga Pengunjung	52
Lampiran 3 Analisis Kompetitor.....	54
Lampiran 4 Hasil Kuesioner User Persona Pengunjung	57
Lampiran 5 Hasil Kuesioner User Persona Admin	62
Lampiran 6 Desain Sketsa dengan Crazy 8.....	63
Lampiran 7 Hasil Zen Vote Sketsa	65
Lampiran 8 Hasil Pengujian Prototype A/B Testing Iterasi 1.....	69
Lampiran 9 Hasil Kritik dan Saran Pengujian Iterasi 1	71
Lampiran 10 Opinion Scale	73
Lampiran 11 Hasil Kuesioner SUS Website Rumah Coklat Bodag	74
Lampiran 12 Hasil Kuesioner SUS Prototype Website	77
Lampiran 13 Prototype Detail	79
Lampiran 14 Hasil Plagiasi	80
Lampiran 15 Biodata Penulis	81



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data Dinas Pertanian Kabupaten Madiun, luas perkebunan kakao di Kabupaten Madiun pada tahun 2022 mencapai 4.600 hektare yang menghasilkan sebanyak 850 ton kakao (Fakhruddin, 2022). Perkebunan tersebut tersebar di beberapa wilayah di Kabupaten Madiun seperti Kecamatan Kare, Kecamatan Dagangan, Kecamatan Saradan, Kecamatan Pilangkenceng dan Kecamatan Gemarang. Beberapa masyarakat belum menerapkan sistem Tanam Petik Olah Kemas Jual (TPOKJ) sesuai arahan Bupati Kabupaten Madiun untuk meningkatkan nilai jual dari hasil kakao tersebut. Petani kakao tersebut memilih untuk menjual hasil panen kakao dalam bentuk mentah atau mengirimkan hasil kakao ke salah satu BUMDes di Kabupaten Madiun yang menampung hasil kakao untuk diolah menjadi produk cokelat.

Program Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) sebagai program penggerak perekonomian masyarakat desa saat ini tengah berkembang untuk meningkatkan potensi sumber daya desa. Jumlah BUMDes pada tahun 2021 mengalami peningkatan sebesar 32,29% yang berjumlah jumlah 57.288 BUMDes dari tahun 2017 yang berjumlah 43.339 BUMDes (Febryan, 2022). BUMDes sebagai penggerak perekonomian dan potensi masyarakat desa terbangun menjadi beberapa bidang diantaranya pertanian, peternakan, wisata, bisnis keuangan, bisnis penyewaan dan sebagainya. Pemaksimalan potensi penggabungan dari berbagai bidang tersebut dapat memajukan perekonomian desa seperti salah satu BUMDes di Kabupaten Madiun.

Salah satu unit Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Kabupaten Madiun yang bergerak dibidang pertanian kakao yaitu Rumah Coklat Bodag. Rumah Coklat Bodag yang berdiri pada bulan Januari 2020 berlokasi di Desa Bodag Kecamatan Kare. Rumah Coklat Bodag telah menerapkan sistem Tanam Petik Olah Kemas Jual (TPOKJ) untuk meningkatkan nilai jual dari hasil produk cokelat. Rumah Coklat Bodag menampung hasil cokelat dari petani kakao di wilayah Kabupaten Madiun

untuk diolah menjadi produk olahan cokelat. Pada awal berdiri Rumah Coklat Bodag hanya memproduksi olahan cokelat seperti cokelat barang, bubuk coklat hingga minuman coklat. Hingga pada bulan Oktober 2020 pengelola Rumah Coklat Bodag Bapak Sugito berinovasi untuk mengembangkan Rumah Coklat Bodag sebagai tempat edukasi produksi coklat, kuliner olahan cokelat dan destinasi wisata di bawah lereng Gunung Wilis.

Untuk menarik pengunjung Rumah Coklat Bodag melakukan pemasaran dengan memanfaatkan sosial media seperti Instagram, Facebook dan website. Namun menurut pengelola Rumah Coklat Bodag, pemasaran yang dilakukan dengan sosial media dan website tersebut masih kurang maksimal. Kurang maksimalnya pemanfaatan sosial media tersebut diketahui dari pengikut pada Instagram dengan *username* @rumah.coklat.bodag dan Facebook dengan nama Rumah Coklat Bodag yang mayoritas berasal dari sekitar Madiun. Selain itu pada website rumahcoklatbodag.blogspot.com belum dapat menarik perhatian pengguna untuk mengunjungi Rumah Coklat Bodag. Hal tersebut diketahui dari mayoritas pengunjung Rumah Coklat Bodag masih berasal dari wilayah Madiun dan sekitarnya. Sedangkan pengelola Rumah Coklat mengharapkan agar Rumah Coklat Bodag dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas melalui pemasaran yang dilakukan pada website.

Wawancara yang dilakukan kepada pengelola Rumah Coklat Bodag Bapak Sugito mengatakan bahwa permasalahan pada pemasaran melalui website yaitu kurangnya branding dan informasi yang diberikan pada website yang masih kurang maksimal. Website yang dirancang oleh pihak ketiga tersebut dirasa masih belum menarik perhatian pengunjung untuk mengunjungi Rumah Coklat Bodag. Menurut Bapak Sugito salah satu penyebab kurangnya branding yaitu tampilan pada website yang belum menampilkan gambaran profil Rumah Coklat Bodag dan informasi yang dibutuhkan pengunjung website belum diberikan dengan jelas. Hasil penilaian kegunaan yang dilakukan pada website Rumah Coklat Bodag oleh 31 responden dengan *System Usability Scale* menghasilkan nilai akhir sebesar 39,4 yang berarti website tersebut sangat kurang diterima oleh pengguna. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan tiga narasumber pengunjung mengatakan tampilan website kurang menarik dimana informasi yang dibutuhkan tidak tersedia dan pemilihan

tampilan warna, font dan layout pada website yang kurang sesuai. Hal tersebut menjadi salah satu permasalahan pada website Rumah Coklat Bodag yang kurang menarik perhatian pengguna. Mengingat website menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk menjangkau masyarakat luas melalui internet bahkan orang yang belum mengetahui Rumah Coklat Bodag. Sehingga Bapak Sugito berharap melalui website Rumah Coklat Bodag dapat menjangkau masyarakat luas dan meningkatkan daya tarik pengunjung untuk mengunjungi Rumah Coklat Bodag.

Selain permasalahan internal pada *branding* website Rumah Coklat Bodag, permasalahan juga muncul dari kompetitor Rumah Coklat Bodag pada bidang yang sama yaitu tempat wisata serta penjualan produk olahan coklat. Beberapa kompetitor diantaranya yaitu Cokelat Majapahit dengan website (cokelatmajapahit.com), Kampung Coklat dengan website (kampungcoklat.com), dan Chocolate Monggo dengan website (chocolatemonggo.com). Berdasarkan hasil analisis kompetitor yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketiga kompetitor ini lebih dikenal orang dikarenakan memiliki branding yang kuat terlebih lagi pada pemasaran melalui website. Secara garis besar ketiga kompetitor tersebut memiliki fitur yang hampir sama dimana terdiri dari menu beranda yang menampilkan informasi gambaran singkat; menu tentang yang menampilkan profil, sejarah bahkan sertifikat atau penghargaan; menu informasi seperti informasi proses produksi, edukasi; menu produk dan sebagainya. Tampilan website pada ketiga kompetitor tersebut juga menampilkan tampilan yang menarik dengan pemilihan warna yang konsisten seperti warna coklat, cream dan sebagainya. Informasi yang disampaikan berisi informasi utama yang dibutuhkan pengunjung dan beberapa informasi tambahan yang lengkap, jelas dan mudah dipahami. Secara keseluruhan ketiga website tersebut memberikan pengalaman yang menarik dengan memberikan kenyamanan dan dapat menarik perhatian pengguna melalui tampilan website.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukan analisis dan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag. Analisis dan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag bertujuan untuk menghasilkan tampilan website yang menarik, sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat digunakan sebagai branding Rumah Coklat Bodag. Kenyamanan pengguna saat menggunakan website juga

perlu diperhatikan. Hal tersebut karena kenyaman pengguna dapat mempengaruhi perilaku pengguna saat mengakses website. Pengguna yang merasa nyaman dengan website akan membangun rasa penasaran pengguna untuk mencari informasi mengenai Rumah Coklat Bodag dan mengunjungi Rumah Coklat Bodag. Selain untuk meningkatkan branding perusahaan dilakukan dengan perbaikan tampilan dan menampilkan informasi pada website yang sesuai kebutuhan pengguna. Pada perancangan UI/UX juga ditambahkan perancangan tampilan transaksi untuk membantu pengguna melakukan pembelian produk secara online dan membantu perusahaan untuk meningkatkan pemasaran produk coklat.

Metode *Lean UX* digunakan pada analisis dan perancangan UI/X yang dilakukan pada website Rumah Coklat Bodag untuk membantu dalam proses mendesain dengan berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode *Lean UX* dipilih karena dalam tahapan prosesnya dilakukan dengan waktu yang lebih singkat dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Selain itu, pada beberapa tahap pada metode *Lean UX* melibatkan pengguna untuk membantu melakukan pemilihan desain dan pemberian *feedback* untuk memperbaiki desain yang tepat. Desain yang telah dirancang akan diuji dengan pengujian menggunakan metode *A/B Testing* dengan membandingkan dua *prototype*. Hasil *prototype* yang dipilih pengguna akan diolah dengan menghasilkan *prototype C* yang diadaptasi dari *prototype A* dan *prototype B* beserta kritik dan saran yang diberikan oleh pengguna. *Prototype* yang dihasilkan tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menarik perhatian pengguna untuk mengunjungi Rumah Coklat Bodag.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang terbentuk pada tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana analisis dan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag menggunakan metode *Lean UX*
2. Bagaimana website memberikan kemudahan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan melalui website Rumah Coklat Bodag

3. Bagaimana website dapat digunakan sebagai branding perusahaan dengan memberikan kesan yang membangun untuk menarik perhatian pengguna agar mengunjungi Rumah Coklat Bodag

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Desain *prototype* yang dirancang versi tampilan website
2. Mengimplementasikan metode *Lean UX* dalam proses perancangan *prototype* website Rumah Coklat Bodag dengan pengujian menggunakan *A/B Testing*
3. Desain *prototype* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dilakukan berdasarkan wawancara, observasi dan *Zen Vote*

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag sehingga menciptakan tampilan website yang dapat memberikan kemudahan pengguna dalam menemukan informasi melalui website serta membangun kesan pertama pengguna sebagai *branding* perusahaan untuk menarik pengguna agar mengunjungi Rumah Coklat Bodag.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan tampilan website yang dapat digunakan sebagai *branding* dan pemasaran Rumah Coklat Bodag
2. Menghasilkan tampilan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna
3. Meningkatkan jumlah pengunjung Rumah Coklat Bodag melalui tampilan website dengan membangun kesan pertama pengguna

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 BUMDes

Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) merupakan salah satu lembaga yang dikelola oleh masyarakat pemerintahan desa dengan tujuan sebagai penggerak potensi perekonomian desa. Di Indonesia perkembangan BUMDes semakin tahun semakin bertambah. Menurut Kemendes PDTT Nurhadi Koordinator Desa Kawasan Perdesaan pada Badan Pengembangan dan Informasi menjelaskan bahwa jumlah BUMDes pada tahun 2021 mengalami peningkatan sebesar 32,29% yang berjumlah jumlah 57.288 BUMDes dari tahun 2017 yang berjumlah 43.339 BUMDes (Febryan, 2022).

Potensi BUMDes sebagai penggerak perekonomian desa memberikan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pemanfaatan website pada BUMDes dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi yang dimiliki BUMDes (Heriyani, 2020). Seperti salah satu unit BUMDes di Desa Bodag yaitu Rumah Coklat Bodag yang memanfaatkan website untuk memberikan informasi mengenai Rumah Coklat Bodag. Selain itu, pemanfaatan website dapat digunakan sebagai salah satu media pemasaran agar dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dengan demikian pemanfaatan website pada BUMDes secara maksimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat memajukan BUMDes serta meningkatkan pendapatan BUMDes.

2.2 User Interface

User Interface (UI) merupakan bentuk tampilan visual yang digunakan sebagai menghubungkan interaksi antara sistem dengan pengguna (Ningsih & Abidin, 2021). *User Interface* pada website dapat membantu pengguna dalam memahami fungsi dan alur sebuah sistem. *User Interface* dapat mempengaruhi perilaku pengguna yang menggunakan website seperti tampilan website yang memberikan kemudahan dan kenyamanan pengguna saat mencari informasi pada website. Visualisasi dari tampilan *user interface* dapat berupa gambar, teks, suara

atau bahkan gabungan dari ketiganya. Beberapa faktor yang mempengaruhi desain *user interface* yaitu warna, tata letak, ukuran, ikon dan sebagainya (Susilo et al., 2018). Selain menciptakan nilai keindahan, faktor-faktor tersebut juga menambahkan nilai efektivitas dan efisien tampilan desain (Hartadi et al., 2020).

Pada website Rumah Coklat Bodag, *user interface* menjadi salah satu cara yang digunakan sebagai bentuk gambaran profil dan *branding* Rumah Coklat Bodag. *User interface* pada website Rumah Coklat Bodag membantu pengguna memahami informasi yang disampaikan dan mengoperasikan website sekaligus menarik perhatian pengguna melalui tampilan website. Sehingga dengan tampilan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat menampilkan informasi yang informatif dan mudah dipahami pengguna serta memberikan kesan yang menarik untuk membangun minat pengguna mengunjungi Rumah Coklat Bodag.

2.3 User Experience

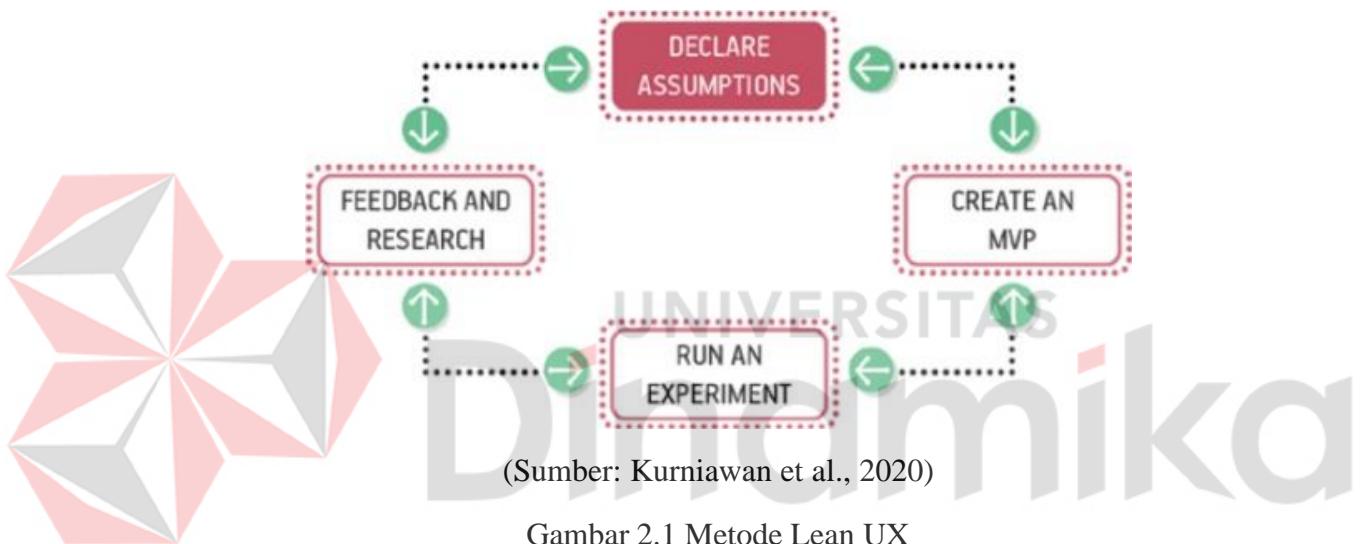
User Experience merupakan perilaku yang muncul dari pengguna saat berinteraksi dengan sistem, produk maupun jasa. Perilaku tersebut muncul dari pengalaman dan perasaan pengguna seperti pemahaman, kenyamanan, kepuasan, kemudahan dan sebagainya (Ghina et al., 2019). *User Experience* pada website sangat berpengaruh terhadap pengalaman dan minat pengguna pada website.

Pada website Rumah Coklat Bodag *User Experience* berperan dalam mempermudah pengguna mengakses dan memahami informasi yang ditampilkan pada website. Fungsionalitas dari fitur-fitur dan informasi yang disampaikan pada website juga berpengaruh pada pengalaman pengguna. Pengalaman yang dirasakan pengguna tersebut dapat mempengaruhi minat pengguna saat mengakses website Rumah Coklat Bodag. *User experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik. Sehingga pada perancangan website Rumah Coklat Bodag tidak hanya memperhatikan nilai keindahan namun juga pengalaman yang dirasakan pengguna.

2.4 Lean User Experience

Lean User Experience merupakan salah satu metode yang digunakan dalam perancangan desain UI/UX yang berfokus pada pendekatan pengguna. Dalam

perancangan desain UI/UX metode *Lean UX* memanfaatkan waktu yang singkat dan tidak membutuhkan banyak pengeluaran dalam bentuk materil. *Lean UX* berfokus pada tiga dasar yaitu *Design Thinking*, *Agile* dan *Lean Startup*. *Design Thinking* berarti inovasi yang dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna, *Agile* berarti dalam pelaksanaan desain dilakukan secara singkat namun tepat. Sedangkan *Lean UX* merupakan gabungan dari dasar tersebut yang berarti dalam proses mendesain dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna dalam waktu yang singkat (Goethelf et al., 2013). Tahapan yang dilakukan pada metode *Lean UX* dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Metode Lean UX

Terdapat empat tahapan pada metode *Lean UX* yang terdiri dari *Declare Assumption*, melakukan *Minimum Viable Product* (MVP), melakukan pengujian MVP, dan *feedback research*. Pada tahap *Declare Assumption* dilakukan identifikasi permasalahan dan menentukan asumsi sebagai tolak ukur dalam menyelesaikan masalah. Pada tahap pembuatan MVP dilakukan perancangan sketsa *prototype*. Pada tahap pengujian MVP dilakukan dengan pengujian A/B testing. Tahap *feedback research* dilakukan mengumpulkan hasil pengujian dan diolah untuk menentukan *prototype* yang tepat dan sesuai kebutuhan pengguna.

2.5 A/B Testing

A/B testing merupakan metode pengujian yang dilakukan dengan pemilihan antara dua versi *prototype* untuk menentukan *prototype* dengan versi terbaik (Prakasa, 2021). *A/B testing* berfokus pada pemilihan yang dilakukan pengguna dan dilakukan dalam waktu yang singkat. *A/B testing* berperan membantu pengguna dalam menentukan *prototype* yang sesuai dan mudah digunakan pengguna (Ernowo et al., 2021). Dimana secara tidak langsung pengguna telah berkontribusi untuk memberikan kritik dan saran serta membantu menemukan permasalahan pada *prototype* yang tidak terduga. Sehingga hasil pengujian *prototype* yang dianggap tepat dapat diperbaiki sesuai dengan kebutuhan pengguna.

A/B testing dilakukan dengan pengguna memilih antara dua versi *prototype*. Perbandingan antara dua versi tersebut berdasarkan pengalaman yang dirasakan pengguna seperti pemahaman, kenyamanan dan kemudahan pengguna. Pengujian *A/B testing* dilakukan dengan menggunakan kuesioner pada *google form*. Dimana pengujian tersebut dilakukan oleh pengelola, karyawan dan pengunjung Rumah Coklat Bodag. Jumlah responden yang digunakan dalam pengujian *A/B tesing* menurut data analisis statistik dalam syarat minimal sampel penelitian yaitu sebanyak 30 responden (Pratama et al., 2022). Selain menggunakan kuesioner, pengujian juga dilakukan dengan wawancara singkat bersama pengguna untuk menetukan desain yang sesuai dengan pengguna. Hasil pada pengujian *A/B testing* akan diolah berdasarkan persentasi tertinggi untuk menentukan *prototype C* atau *prototype* yang sesuai dengan pengguna.

2.6 Branding Website

Branding merupakan gambaran profil sebagai identitas baik berupa nama, desain, symbol dari sebuah perusahaan untuk menciptakan karakteristik dan dapat dikenal oleh masyarakat luas (Prasetyo, 2020). Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai *branding* perusahaan yaitu website. Website menjadi platform yang dapat menjangkau masyarakat luas dengan memanfaatkan internet. Strategi yang perlu diperhatikan untuk membangun *branding* pada website diantaranya (Icubeonline.com, 2022):

1. Memperhatikan konsep desain website yang digunakan sebagai desain keseluruhan pada website untuk menciptakan kesinambungan pada website. Konsep desain logo akan digunakan sebagai identitas sebuah perusahaan.
2. Pemilihan warna dan gambar yang sesuai dengan konsep. Pemilihan warna yang sesuai dengan konsep dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna saat mengakses website
3. Penempatan layout dan fitur pada website yang akan mempengaruhi pengalaman pengguna saat mengakses website. Penempatan layout berpengaruh terhadap pengalaman yang dirasakan pengguna.
4. Menambahkan artikel untuk menarik pengunjung saat mencari informasi melalui website. Sehingga secara efektif website dapat menjangkau dan dikenal masyarakat

Komponen yang perlu diperhatikan dalam *branding* terutama pada website yaitu warna yang sesuai dengan konsep. Warna sebagai komponen dalam *branding* dapat mempengaruhi pengalaman dan emosi pengguna seperti warna merah yang memberikan sifat waspada dan biru memberikan sifat tenang (Swasty & Utama, 2017). Pemilihan jenis font juga berpengaruh terhadap *branding* yang dapat memberikan gaya atau karakteristik dari sebuah *branding*. Karakter pada berbagai jenis font terdiri dari serif, san serif, slab serif, script, dan dekoratif (Devi & Muallimah, 2019).

2.7 Zen Vote

Zen Vote merupakan teknik pemilihan yang dilakukan untuk memusatkan ide sketsa desain yang dibuat (Marvy, 2021). *Zen Vote* dilakukan dengan memberikan tanda pada ide sketsa yang dianggap tepat. Partisipan yang melakukan pemilihan sketsa dengan *Zen Vote* diberikan kesempatan memilih sebanyak 2 hingga 3 ide sketsa yang dianggap sesuai dengan pengguna. Hasil ide sketsa setelah melakukan *Zen Vote* akan digunakan sebagai acuan dalam membuat *wireframe* dan *prototype*.

Zen Vote yang dilakukan pada perancangan website Rumah Coklat Bodag dilakukan untuk memilih sketsa pada halaman website. Pemilihan dilakukan responden dengan memberikan tanda pada 3 sketsa yang dianggap tepat pada masing-masing tasknya. Setelah semua pilihan sketsa dari responden dikumpulkan

maka dua jumlah sketsa yang terbanyak dipilih sebagai sketsa yang akan dikembangkan pada tahap *wireframe* dan *prototype*.

2.8 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengukur *usability* atau kegunaan sebuah sistem (Sanjaya et al., 2021). SUS dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan kepada responden dengan skala 1 hingga 5. Perhitungan yang dilakukan yaitu pada pertanyaan ganjil nilai dikurangi 1 dan pada pertanyaan genap 5 dikurangi nilai. Nilai akhir yang digunakan sebagai kriteria hasil SUS dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kriteria SUS

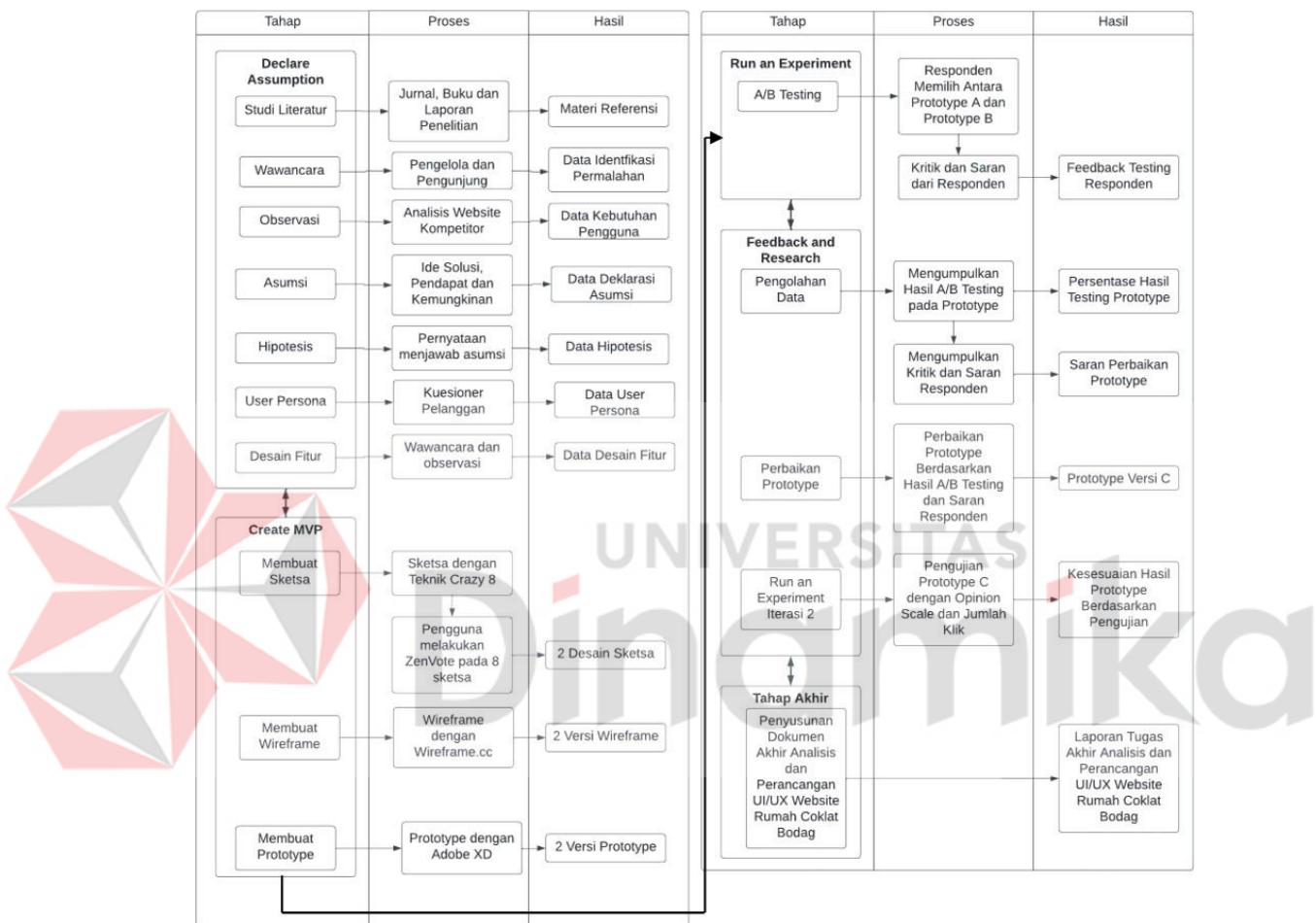
Nilai Akhir	Kriteria
>80,3	Sangat Bagus
68 – 80,3	Bagus
68	Cukup
51 – 68	Kurang
< 51	Sangat Kurang

Sumber: Fatmawati, 2021

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Tahap yang dilakukan pada metode penelitian dengan metode *Lean UX* dengan pengujian A/B testing dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.1 Declare Assumption

Declare assumption merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada website. Beberapa tahapan yang dilakukan pada tahap *declare assumption* sebagai berikut:

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan dan menyusun penelitian. Beberapa referensi yang digunakan sebagai acuan yaitu pemahaman mengenai BUMDes sebagai lembaga yang menampung Rumah Coklat Bodag, materi *user interface* dan *user experience*, metode *Lean UX*, *branding* website, metode pengujian *A/B testing* dan pemilihan sketsa menggunakan *Zen Vote*.

3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Sugito selaku pengelola Rumah Coklat Bodag dan pengunjung Rumah Coklat Bodag. Wawancara membahas mengenai infomasi pada Rumah Coklat Bodag seperti profil, sejarah berdiri informasi kegiatan atau penghargaan yang pernah didapatkan, proses bisnis hingga permasalahan yang sedang dialami oleh Rumah Coklat Bodag. Salah satu permasalahan yang terjadi yaitu permasalahan website yang kurang maksimal dalam memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna serta website yang kurang menarik untuk dapat membangun kesan pertama pada pengguna untuk mengunjungi Rumah Coklat Bodag. Pada wawancara dengan pengunjung dilakukan dengan bantuan *google form* dan secara *In Depth Interview*.

3.1.3 Observasi

Observasi pada penelitian dilakukan dengan melakukan analisis pada website kompetitor. Analisis yang dilakukan meliputi fitur yang digunakan pada website, tampilan website yang terdiri dari warna, *layout* dan sebagainya serta bagaimana informasi yang disampaikan pada website tersebut.

3.1.4 Asumsi

Pada tahap asumsi dibuat berdasarkan hasil wawancara yang berisi dari ide solusi, pendapat dan kemungkinan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada website Rumah Coklat Bodag.

3.1.5 Hipotesis

Pada tahap hipotesis dibuat berdasarkan hasil asumsi yang dikembangkan pada penelitian ini. Hipotesis yang dilakukan berisi pertanyaan untuk menjawab asumsi yang telah ditentukan.

3.1.6 User Persona

User persona dibuat untuk menentukan karakteristik pengguna yang akan menggunakan website. *User persona* yang disusun terdiri dari informasi diri pengguna, kebiasaan yang dilakukan pengguna, kebutuhan pengguna dan permasalahan pengguna saat menggunakan website. *User persona* dilakukan dengan pembagian kuesioner kepada sejumlah pengunjung dan karyawan Rumah Coklat Bodag.

3.1.7 Desain Fitur

Desain fitur ditentukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang diketahui dari hasil wawancara sebelumnya. Fitur tersebut berisi informasi atau layanan yang akan digunakan pada website Rumah Coklat Bodag.

3.2 Create MVP

3.2.1 Membuat Desain Sketsa

Sketsa dibuat berdasarkan hasil asumsi yang dilakukan pada kertas yang bersifat *low fidelity prototyping* atau sketsa yang dibuat belum mempresentasikan hasil akhir namun terdiri dari beberapa konsep *prototype* berdasarkan kebutuhan pengguna. Sketsa dibuat menggunakan teknik *Crazy 8* yang kemudian dilakukan pemilihan sketsa dengan menggunakan teknik *Zen Vote*.

3.2.2 Membuat Wireframe

Wireframe yang dibuat berdasarkan hasil sketsa yang telah dipilih melalui pemilihan *Zen Vote*. *Wireframe* menggambarkan tampilan desain *user interface* yang lebih jelas dan sesuai dengan fitur tampilan website yang akan didesain. Pembuatan *wireframe* dilakukan menggunakan aplikasi Wireframe.cc. Pada tahap *wireframe* dibuat berdasarkan dua versi *wireframe* yaitu versi A dan versi B.

3.2.3 Membuat *Prototype*

Prototype yang dibuat berdasarkan hasil desain pada *wireframe* yang telah ditambahkan nilai estetika dalam desainnya. *Prototype* yang dibuat dalam dua versi *prototype* sesuai *wireframe* untuk dilakukan pengujian oleh pengguna. Namun desain *prototype* yang dibuat tidak jauh berbeda dari desain yang telah ditetapkan. Pembuatan *prototype* dilakukan menggunakan aplikasi Adobe XD.

3.3 Run An Experiment

3.3.1 A/B Testing

Tahap *A/B testing* dilakukan pengujian dengan membandingkan dua versi *prototype* yang telah dirancang kepada pengguna. Pengujian *A/B testing* dilakukan untuk mengetahui *prototype* yang dirancang telah memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna yang akan melakukan pengujian yaitu pengelola, karyawan dan pengunjung Rumah Coklat Bodag. Pengujian dilakukan dengan bantuan *google form* dimana pengguna memilih salah satu dari dua versi *prototype* yang telah ditentukan.

3.4 Feedback and Research

3.4.1 Menganalisis Hasil A/B Testing dan Feedback

Hasil setelah melakukan pengujian *prototype* dengan *A/B testing* oleh sejumlah pengguna akan dikumpulkan dan diolah. Pengolahan hasil pengujian *A/B testing* dalam bentuk persentase dari hasil *google form* yang akan digambarkan dalam bentuk diagram untuk menampilkan *prototype* dengan jumlah persentase tertinggi. Selain itu hasil *feedback* berupa masukan dari pengguna juga diolah agar *prototype* dapat diperbaiki sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.4.2 Perbaikan *Prototype*

Perbaikan *prototype* dilakukan berdasarkan hasil *A/B testing* untuk mendapatkan desain *prototype* baru atau *prototype C*. *Prototype C* tersebut merupakan *prototype* yang diadaptasi dari dua versi *prototype* yang tepat. Perbaikan

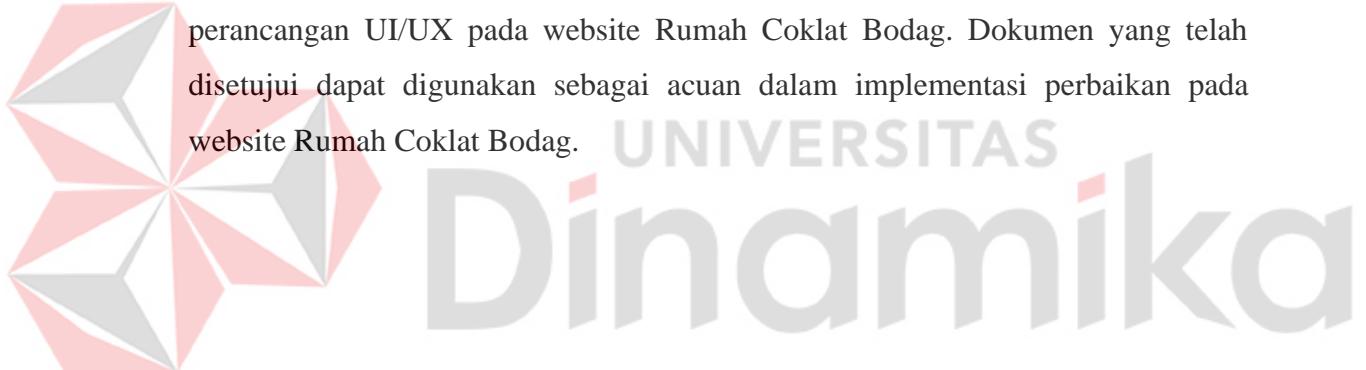
prototype bertujuan untuk menciptakan desain *prototype* final sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.4.3 Run an Experiment Iterasi 2

Pengujian pada *prototype* C dilakukan secara *in-depth-interview* kepada 5 hingga 10 responden yang terdiri dari pengunjung dan pengelola Rumah Coklat Bodag. Pengujian dilakukan dengan menilai kesesuaian informasi yang disampaikan, kesesuaian tata letak, konsistensi warna, font, ukuran serta pengujian durasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masing-masing *task*.

3.5 Tahap Akhir

Pada tahap dokumen ini yang akan disusun pada akhir penelitian ini. Dokumen akhir tersebut berisi tentang laporan keseluruhan dari analisis dan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag. Dokumen yang telah disetujui dapat digunakan sebagai acuan dalam implementasi perbaikan pada website Rumah Coklat Bodag.



BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

4.1 Declare Assumption

4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Bapak Sugito selaku pengelola dan 3 pengunjung Rumah Coklat Bodag. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Sugito yaitu permasalahan pada website Rumah Coklat Bodag yang belum mampu digunakan secara maksimal. Pada wawancara tersebut dijelaskan bahwa website Rumah Coklat Bodag digunakan sebagai salah satu platform untuk melakukan pemasaran Rumah Coklat Bodag. Kendala yang dialami pada website yaitu kurangnya *branding* yang menampilkan gambaran dari Rumah Coklat Bodag itu sendiri. Dimana informasi yang ditampilkan pada website belum mencukupi kebutuhan informasi yang dibutuhkan pengguna. Selain itu, tampilan website yang kurang menarik pengguna saat mengakses website mengurangi rasa penasaran pengguna untuk mengunjungi Rumah coklat Bodag.

Wawancara juga dilakukan secara *in-depth-intervew* dengan bantuan *google form* kepada tiga pengunjung Rumah Coklat Bodag. Ketiga pengunjung tersebut mengatakan bahwa tampilan pada website Rumah Coklat Bodag kurang menarik yang terlihat dari tampilan yang belum menggambarkan Rumah Coklat Bodag dan informasi yang dibutuhkan pengguna belum diberikan dengan lengkap. Hasil wawancara yang dilakukan kepada pengelola dapat dilihat pada Lampiran 1 dan tiga pengunjung dapat dilihat pada Lampiran 2.

4.1.2 Observasi

Hasil observasi dengan melakukan analisis kompetitor yang dilakukan pada tiga website kompetitor pada bidang yang sama yaitu tempat wisata dan penjualan produk olahan coklat. Tiga website kompetitor tersebut yaitu cokelatmajapahit.com, kampungcoklat.com dan chocolatemonggo.com. Hasil analisis pada tiga website competitor dapat dilihat pada Lampiran 3. Berdasarkan hasil dari analisis kompetitor dapat disimpulkan bahwa pada bidang sama, ketiga kompetitor tersebut lebih dikenal oleh masyarakat karena branding pada website

yang baik. Kesuksesan branding pada website kompetitor terjadi karena mereka memiliki karakteristik pada website mereka. Selain itu, terdapat beberapa fitur pada ketiga website tersebut yang masih belum tersedia pada website Rumah Coklat Bodag. Sehingga beberapa fitur tersebut dapat digunakan sebagai usulan untuk ditambahkan pada website Rumah Coklat Bodag. Beberapa fitur tersebut diantaranya:

1. Fitur informasi produksi olahan coklat
2. Fitur artikel kegiatan
3. Fitur penjualan produk

4.1.3 Asumsi

Asumsi yang disusun berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola dan pengunjung Rumah Coklat Bodag menghasilkan beberapa asumsi yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Asumsi

No.	Asumsi
1	Pengguna yang mengakses website Rumah Coklat Bodag untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan Rumah Coklat Bodag
2	Website dapat menarik pengguna untuk mengunjungi Rumah Coklat Bodag melalui kesan pertama yang diberikan pada website
3	Pengguna yang mengakses berasal dari dalam dan luar kota Madiun

4.1.4 Hipotesis

Berdasarkan asumsi yang telah disusun tersebut maka hipotesis yang terbentuk yaitu perancangan *user interface* dan *user experience* yang dapat memberikan informasi dan menarik pengunjung melalui kesan pertama melalui website Rumah Coklat Bodag.

4.1.5 User Persona

User persona sebagai gambaran karakteristik pengguna didapatkan dari responden. Hasil data responden pengguna dapat dilihat pada Lampiran 4. Secara garis besar responden tersebut diolah menghasilkan *user persona* yaitu seorang karyawan berusia 33 tahun yang senang menghabiskan waktu liburan bersama keluarga menikmati alam dan membeli produk olahan coklat. Beliau berharap agar

dapat informasi mengenai wisata bersama keluarga dan membeli produk olahan coklat melalui internet. Detail pada *user persona* customer dapat dilihat pada Gambar 4.1.

User Persona
PENGUNJUNG RUMAH COKLAT BODAG

PROFIL
RIDA DWI
33 Tahun
Karyawan Swasta
Maduun
Menikah

KEBIASAAN

- Penasaran dengan tren yang sedang dibicarakan orang-orang
- Liburan bersama keluarga
- Berkunjung ke tempat yang baru
- Menikmati suasana alam yang asri

FRUSTASI

- Tidak dapat membeli produk secara online
- Lokasi yang jauh dari perkotaan

GOALS

- Membeli produk olahan coklat
- Menikmati pemandangan sekitar Rumah Coklat Bodag
- Melihat produksi coklat

SOSIAL MEDIA

GADGET

Gambar 4.1 *User Persona* Customer

Sementara itu, *user persona* admin digunakan untuk mengetahui karakteristik admin yang akan mengelola website Rumah Coklat Bodag. Hasil data responden admin dapat dilihat pada Lampiran 5. *User persona* admin dibuat berdasarkan hasil kuesioner dengan bantuan *google form* kepada karyawan Rumah Coklat Bodag. Detail *user persona* admin dapat dilihat pada Gambar 4.2.

User Persona
ADMIN RUMAH COKLAT BODAG

PROFIL
AHMAD RIZKI
26 Tahun
Pegawai
Maduun
Belum Menikah

KEBIASAAN

- Menggunakan sosial media instagram, facebook dan whatsapp untuk menyebarkan informasi
- Melakukan permasaran dari mulut ke mulut

FRUSTASI

- Belum dapat mengoperasikan website yang sesuai
- Keterbatasan permasaran

GOALS

- Rumah Coklat Bodag dikenal masyarakat luas
- Memaksimalkan website
- Mengelola website dengan benar

SOSIAL MEDIA

GADGET

Gambar 4.2 *User Persona* Admin

4.1.6 Daftar Fitur

Fitur yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan pada wawancara dan observasi. Fitur yang disusun terbagi menjadi dua daftar fitur yaitu fitur pada website customer dan admin. Fitur pada website dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Daftar Fitur Website

No.	Fitur	Fungsi Fitur
1	Menu Beranda	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi singkat profil & sejarah Rumah Coklat Bodag - Artikel kegiatan - Sertifikat & penghargaan - Produk
2	Menu Informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi produksi coklat - Informasi tentang coklat - Informasi manfaat coklat
3	Menu Artikel	Artikel kegiatan yang berkaitan dengan Rumah Coklat Bodag
4	Menu Tentang	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi profil - Informasi sejarah - Sertifikat atau penghargaan - Informasi filosofis logo
5	Menu Produk	<ul style="list-style-type: none"> - Katalog produk
6	Keranjang	<ul style="list-style-type: none"> - Keranjang - Checkout

Daftar fitur pada admin digunakan untuk mengelola isi website seperti menambah, mengubah atau menghapus data. Fitur pada admin dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Daftar Fitur Admin

No.	Fitur	Fungsi Fitur
1	Login	Masuk pada website admin
2	Artikel	Tambah edit dan hapus informasi artikel kegiatan
3	Produk	Tambah edit dan hapus produk
4	Sertifikat	Tambah edit dan hapus sertifikat & penghargaan
5	Pesanan	Detail pesanan konsumen
6	Laporan	Laporan penjualan dari website

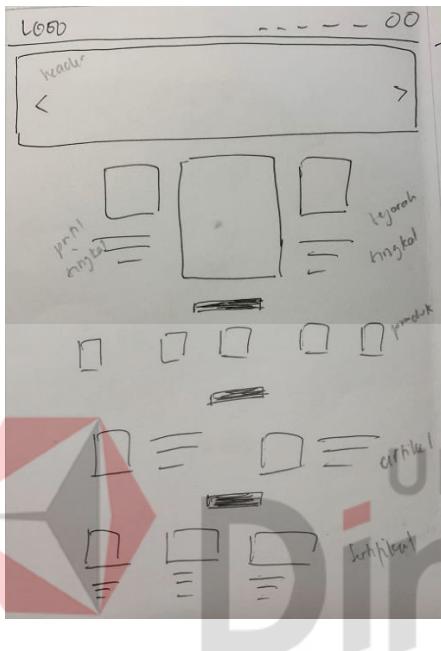
4.2 Create MVP

4.2.1 Desain sketsa

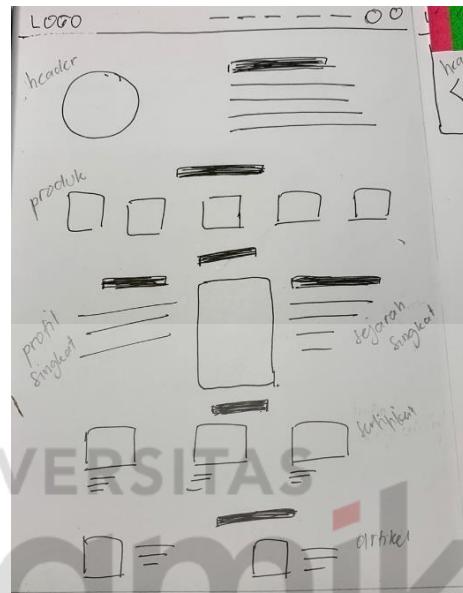
Sketsa dilakukan pada kertas yang bersifat *low fidelity prototyping* dengan teknik *crazy 8*. Sketsa yang dibuat dengan menggunakan teknik *crazy 8* terdiri dari halaman beranda, halaman informasi, halaman produk, halaman artikel dan halaman tentang. Semua sketsa pada masing-masing halaman yang dibuat dapat dilihat pada Lampiran 6. Setelah desain dibuat dengan *crazy 8* dan menghasilkan 8

sketsa pada tiap tasknya. Dari 8 desain tersebut responden akan memilih sketsa sebanyak 3 sketsa pada masing-masing *task*nya. Dimana akan dipilih dua sketsa dengan jumlah pemilih terbanyak untuk selanjutnya digunakan pada tahap *wireframe* dan *prototype*. *Zen Vote* pada halaman beranda menghasilkan jumlah sketsa ke-6 sebanyak 7 dan sketsa ke-1 sebanyak 6 dapat dilihat pada Gambar 4.3. Hasil *Zen Vote* pada masing-masing halaman sketsa dapat dilihat pada Lampiran 7.

Sketsa 6



Sketsa 1



Gambar 4.3 Sketsa Halaman Beranda

4.2.2 Wireframe

Wireframe merupakan kerangka desain yang digunakan untuk menata dan mengembangkan struktur pada halaman website. *Wireframe* pada website Rumah Coklat Bodag dibuat berdasarkan hasil sketsa yang telah dipilih melalui *Zen Vote*. Dimana masing-masing *wireframe* terdiri dari *navbar* yang berisi logo, menu dan keranjang dan bagian terakhir terdapat *footer* yang berisi logo, sosial media, alamat dan email Rumah Coklat Bodag. Daftar *Wireframe* yang dibuat dengan dua versi dan wireframe tambahan sebagai detail *task* dengan satu versi yang dirancang pada website Rumah Coklat Bodag dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Daftar *Wireframe*

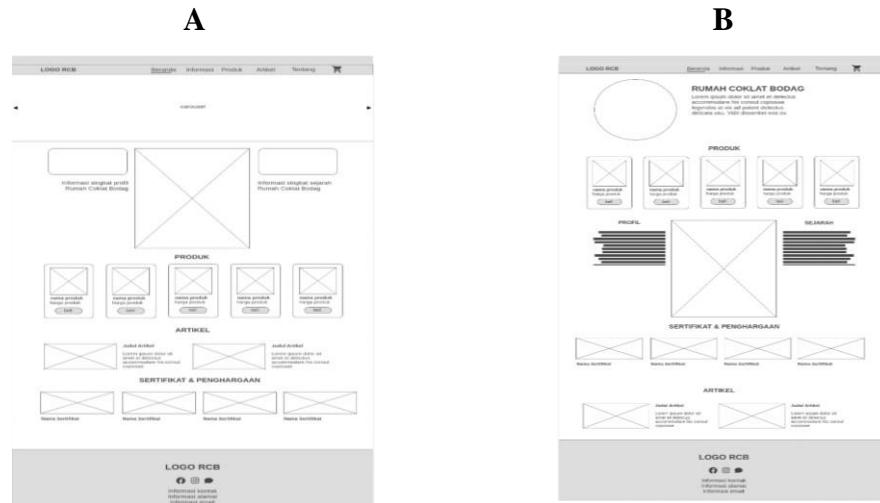
No	Wireframe 2 Versi	Wireframe 1 Versi
1	Halaman Beranda	Halaman Detail Produk
2	Halaman Informasi	Halaman Detail Artikel
3	Halaman Produk	Halaman Login & Dashboard
4	Halaman Artikel	Halaman Master Data
5	Halaman Tentang	Halaman Pesanan
6	Halaman Keranjang	Halaman Laporan

Wireframe halaman website yang dibuat dengan 2 versi dirancang untuk membantu mempermudah pengguna dalam menemukan informasi mengenai Rumah Coklat Bodag. *Wireframe* yang dibuat 2 versi tersebut dirancang untuk membantu fokus perancangan dalam menghasilkan tampilan website Rumah Coklat Bodag yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Wireframe* halaman website Rumah Coklat Bodag dengan 2 versi dapat dilihat sebagai berikut.

1. *Wireframe* Halaman Beranda

Wireframe pada halaman beranda terdiri dari dua versi sketsa yaitu *wireframe* A dan *wireframe* B. *Wireframe* beranda A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.4. Penempatan layout pada *wireframe* A yaitu terdapat *carousel* yang berisi informasi terkait Rumah Coklat Bodag, dibawahnya terdapat gambar beserta informasi singkat mengenai profil dan sejarah Rumah Coklat Bodag, rekomendasi produk, artikel yang berisi informasi kegiatan yang diselenggarakan dan sertifikat atau penghargaan Rumah Coklat Bodag.

Pada *wireframe* beranda B terdapat *header* yang berisi gambar profil Rumah Coklat Bodag beserta penjelasan singkat terkait Rumah Coklat Bodag, produk rekomendasi, informasi singkat mengenai profil dan sejarah Rumah Coklat Bodag, sertifikat atau penghargaan dan artikel terkait kegiatan yang diselenggarakan di Rumah Coklat Bodag.

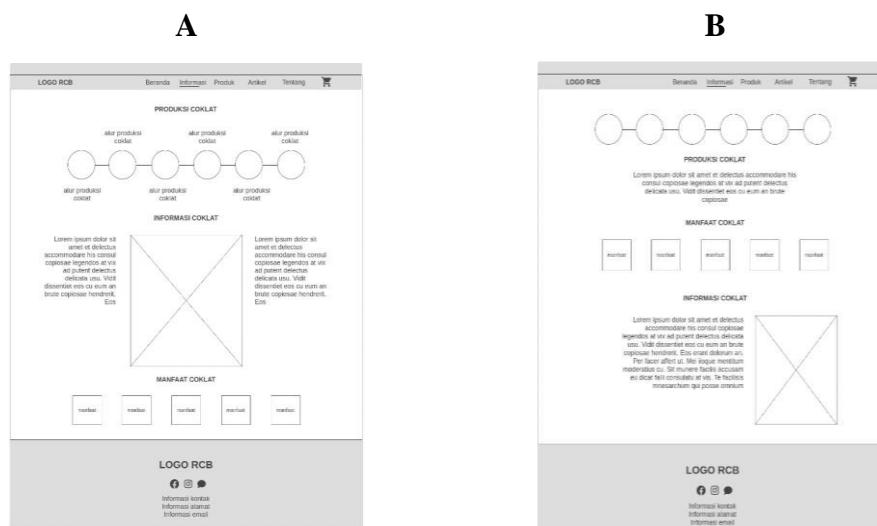


Gambar 4.4 Wireframe Halaman Beranda

2. Wireframe Halaman Informasi

Wireframe pada halaman informasi terdapat dua versi *wireframe* yaitu *wireframe* A dan *wireframe* B yang dapat dilihat pada Gambar 4.5. Penempatan layout pada *wireframe* A alur proses produksi cokelat beserta keterangan singkat pada masing – masing tahapan, informasi terkait cokelat beserta gambar yang mendukung dan informasi poin-poin manfaat dari cokelat.

Pada *wireframe* informasi B bagian pertama terdapat gambar alur yang menggambarkan tahapan produksi cokelat, deskripsi penjelasan mengenai proses produksi cokelat, poin-poin manfaat cokelat dan informasi mengenai cokelat beserta gambar yang mendukung informasi.

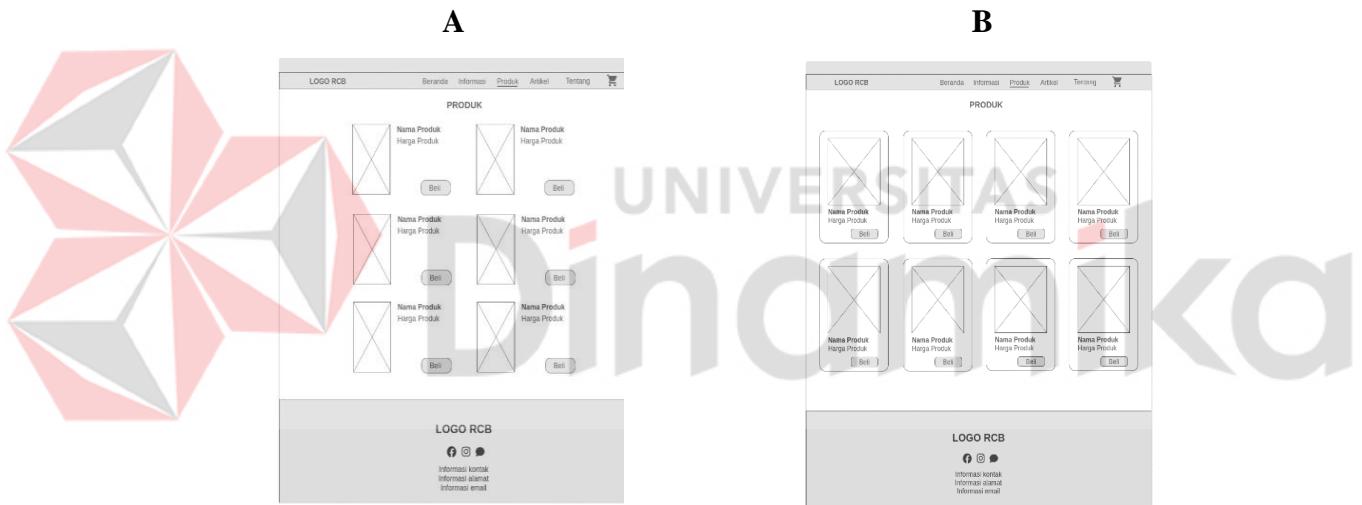


Gambar 4.5 Wireframe Halaman Informasi

3. Wireframe Halaman Produk

Wireframe pada halaman produk terdiri dari dua versi wireframe yaitu wireframe produk A dan wireframe produk B yang dapat dilihat pada Gambar 4.6. Pada wireframe produk A katalog terbagi menjadi dua kolom. Dimana pada satu katalog produk terdapat gambar produk disampingnya terdapat nama produk dan harga produk. Terdapat pula button beli untuk selanjutnya dimasukkan pada keranjang.

Pada wireframe produk B katalog terbagi menjadi empat kolom. Dimana pada satu katalog produk terdapat gambar produk dan pada bawah gambar terdapat nama dan harga produk. Lalu terdapat button Beli dibagian bawah untuk selanjutnya dimasukkan pada keranjang.

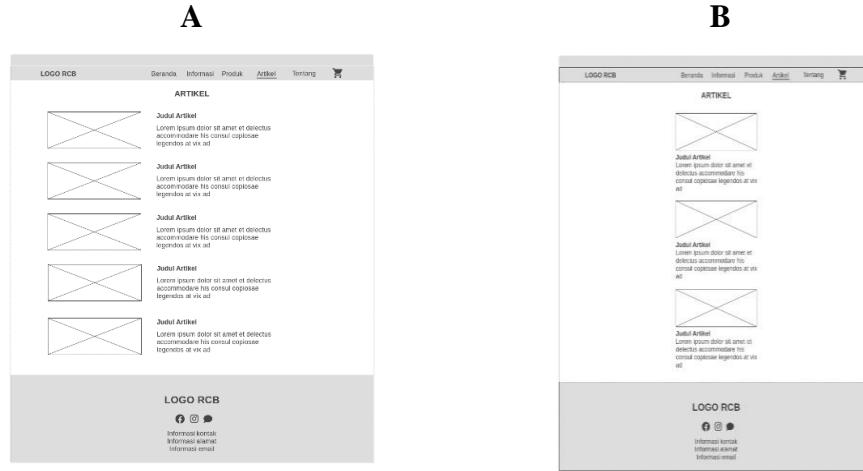


Gambar 4.6 Wireframe Halaman Produk

4. Wireframe Halaman Artikel

Wireframe pada halaman artikel terdiri dari dua versi yaitu wireframe artikel A dan wireframe artikel B yang dapat dilihat pada Gambar 4.7. Pada wireframe artikel A yaitu pada satu artikel terdapat gambar artikel pada bagian kiri. Pada bagian kanan gambar terdapat judul artikel dan isi artikel secara singkat.

Wireframe artikel B yaitu pada satu artikel terdapat gambar pada bagian atas. Dibawah gambar artikel terdapat judul artikel dan isi artikel secara singkat.

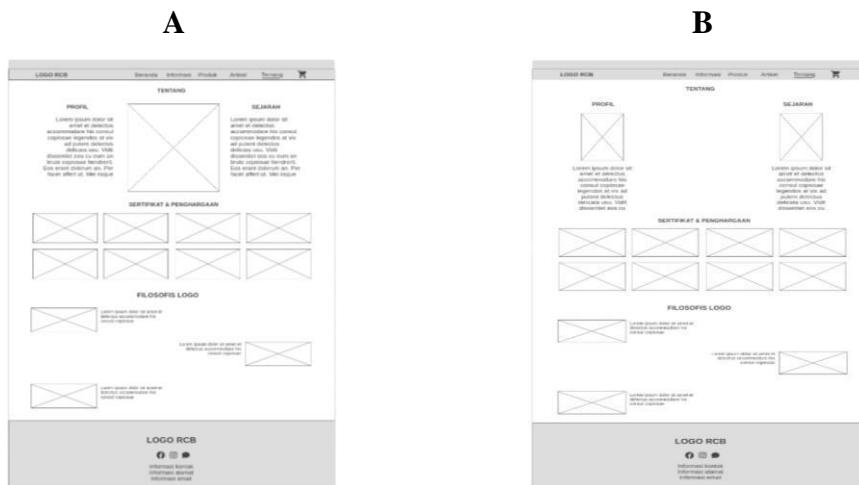


Gambar 4.7 Wireframe Halaman Artikel

5. Wireframe Halaman Tentang

Wireframe pada halaman tentang terdiri dari dua versi wireframe yaitu wireframe tentang A dan wireframe tentang B yang dapat dilihat pada Gambar 4.8. Penempatan layout pada wireframe tentang A terdapat informasi profil disisi kiri, informasi sejarah disisi kanan dan gambar yang mendukung, sertifikat dan penghargaan yang pernah diperoleh Rumah Coklat Bodag dan informasi filosofi logo Rumah Coklat Bodag.

Wireframe tentang B bagian pertama terdapat informasi profil Rumah Coklat Bodag disisi kiri dan informasi sejarah Rumah Coklat Bodag di sisi kanan beserta gambar yang mendukung pada masing-masing informasi, sertifikat atau penghargaan yang pernah didapatkan Rumah Coklat Bodag dan informasi filosofi logo Rumah Coklat Bodag.

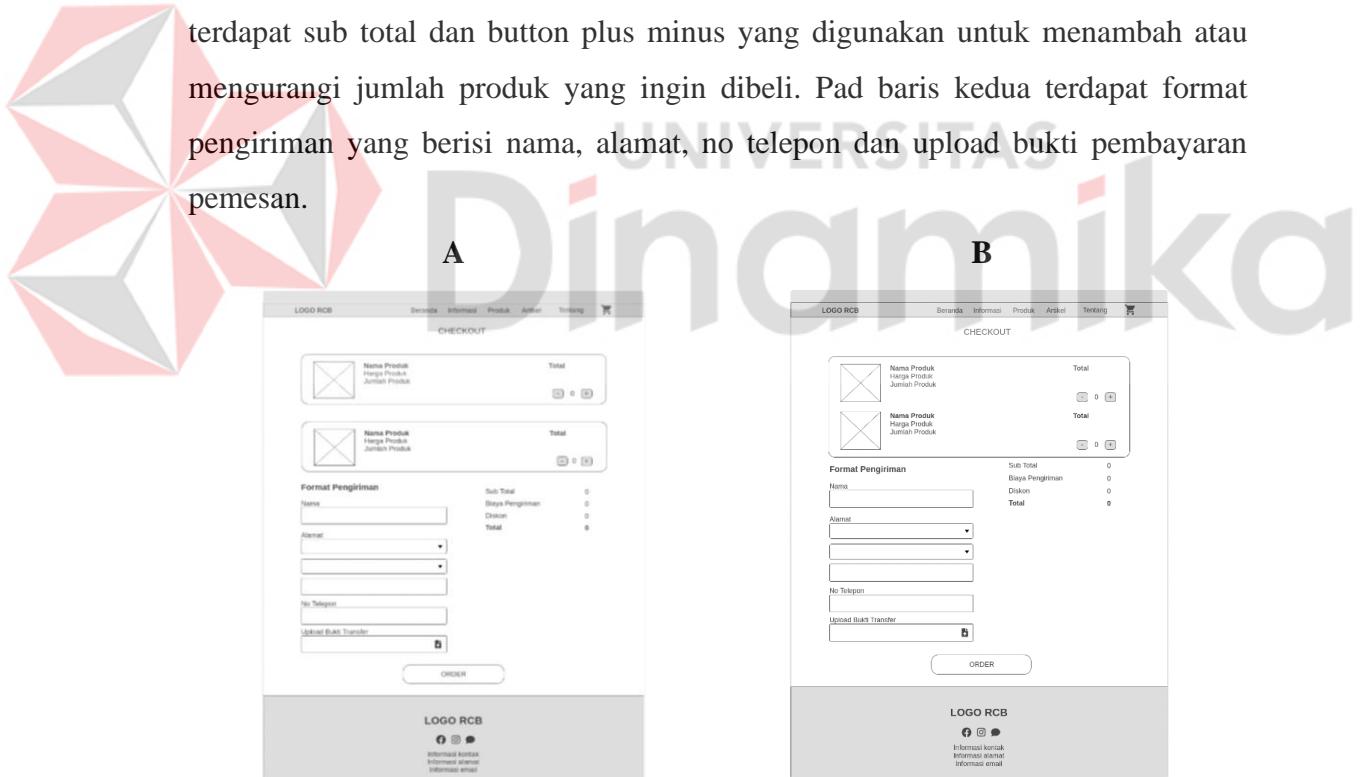


Gambar 4.8 Wireframe Halaman Tentang

6. Wireframe Halaman Keranjang

Wireframe pada halaman keranjang terdapat dua versi *wireframe* yaitu *wireframe* keranjang A dan *wireframe* keranjang B yang dapat dilihat pada Gambar 4.9. Pada *wireframe* halaman keranjang A bagian atas terdapat keranjang yang terdiri dari produk yang ingin dibeli. Pada satu produk terdapat gambar produk, nama produk, harga produk dan jumlah produk yang ingin dibeli. Pada sisi kanan terdapat sub total perproduk dan terdapat button plus minus yang digunakan untuk menambah atau mengurangi jumlah produk yang ingin dibeli. Dibagian bawah terdapat format pengiriman yang terdiri dari nama, alamat, no telepon dan upload bukti pembayaran pemesanan.

Pada *wireframe* keranjang B baris atas terdapat kotak yang menampung semua produk yang dimasukkan pada keranjang. Dimana pada tiap produk terdiri dari gambar produk, nama produk, harga produk, jumlah produk. Pada sisi kanan terdapat sub total dan button plus minus yang digunakan untuk menambah atau mengurangi jumlah produk yang ingin dibeli. Pad baris kedua terdapat format pengiriman yang berisi nama, alamat, no telepon dan upload bukti pembayaran pemesanan.



Gambar 4.9 Wireframe Halaman Keranjang

7. Wireframe Halaman Detail Produk

Wireframe detail produk merupakan halaman detail dari produk yang berisi nama produk, harga produk dan deskripsi produk secara lengkap. Terdapat *button*

plus minus untuk menambah atau mengurangi produk yang ingin dibeli. *Wireframe* detail produk dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.10 Wireframe Halaman Detail Produk

8. *Wireframe* Halaman Detail Artikel

Wireframe detail artikel merupakan halaman detail artikel yang berisi judul artikel, gambar artikel terkait dan isi artikel. *Wireframe* detail artikel dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Wireframe Halaman Detail Artikel

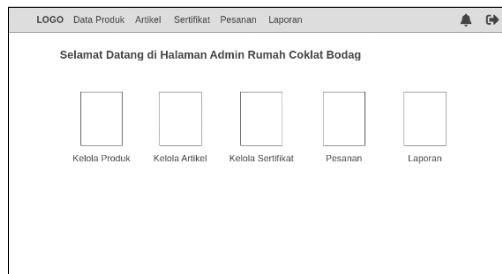
9. *Wireframe* Admin Login dan Dashboard

Wireframe admin login berisi *username* dan *password* yang telah disediakan untuk admin agar dapat mengakses website admin. *Wireframe* admin login dapat dilihat pada Gambar 4.13.

 A wireframe diagram of an admin login page. It features a large image placeholder with a red 'X' over it at the top. Below it are two input fields: one for 'Username' and one for 'Password', both with placeholder text. At the bottom is a 'LOGIN' button.

Gambar 4.12 Wireframe Halaman Admin Login

Setelah melakukan login maka akan berpindah ke dashboard. *Wireframe* dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Wireframe* Halaman Dashboard

10. *Wireframe* Admin Master Data

Wireframe master data berisi data dimana admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus data. *Wireframe* master data produk dapat dilihat pada Gambar 4.14.

No.	Nama	Gambar	Deskripsi	Harga	Aksi
1.	Lorem ipsum		Lorem ipsum dolor sit amet et delectus accommodare his consul copiosae legendos at vix ad	Lorem ipsum	
2.	Lorem ipsum		Lorem ipsum dolor sit amet et delectus accommodare his consul copiosae legendos at vix ad	Lorem ipsum	

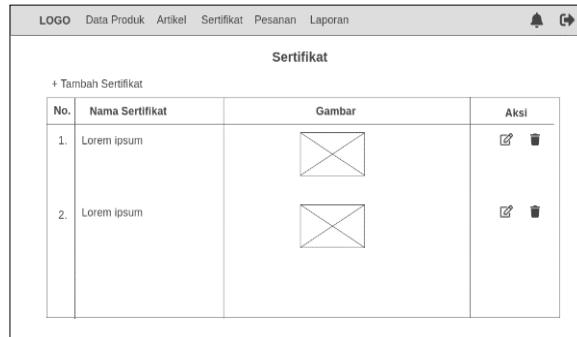
Gambar 4.14 *Wireframe* Data Produk

Wireframe master data artikel untuk mengelola artikel pada website dapat dilihat pada Gambar 4.15.

No.	Judul Artikel	Gambar	Isi Artikel	Aksi
1.	Lorem ipsum		Lorem ipsum dolor sit amet et delectus accommodare his consul copiosae legendos at vix ad patet delectus delectus usu. Vt dissident eorum ut enim est triste copiosae legendos at vix erant dolorum an. Per faser affen ut. Mei inesse meritum moderatus cu. Sit	
2.	Lorem ipsum		Lorem ipsum dolor sit amet et delectus accommodare his consul copiosae legendos at vix eos cu eum an triste copiosae legendos at vix erant dolorum an. Per faser affen ut. Mei inesse meritum moderatus cu. Sit	

Gambar 4.15 *Wireframe* Data Artikel

Wireframe master data sertifikat untuk mengelola sertifikat dapat dilihat pada Gambar 4.16.

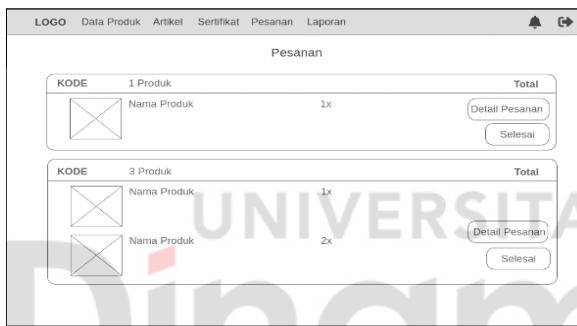


No.	Nama Sertifikat	Gambar	Aksi
1.	Lorem ipsum		
2.	Lorem ipsum		

Gambar 4.16 Wireframe Data Sertifikat

11. Wireframe Admin Pesanan

Wireframe pesanan berisi daftar pesanan yang diterima dari pelanggan website. Wireframe pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.17.



KODE	Nama Produk	1x	Total	Detail Pesanan	Selesai
		1x			

KODE	Nama Produk	1x	Total	Detail Pesanan	Selesai
		1x			
		2x			

Gambar 4.17 Wireframe Admin Pesanan

12. Wireframe Admin Detail Pesanan

Wireframe detail pesanan berisi rincian dari pesanan pelanggan dari website yang terdiri dari format pengiriman dan produk yang dibeli pelanggan. Wireframe detail pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Tanggal Transaksi	KODE	Nama Produk	1x	Total	Bukti Pembayaran
			2x		

Gambar 4.18 Wireframe Admin Detail Pesanan

13. Wireframe Admin Laporan Penjualan

Wireframe laporan penjualan berisi laporan penjualan yang telah selesai melakukan transaksi. *Wireframe* laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.19.



No.	Tanggal Transaksi	Kode Pesanan	Total Bayar	Resi	Keterangan
1.	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem	Lorem ipsum	selesai
2.	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem	Lorem ipsum	selesai
3.	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem	Lorem ipsum	selesai
4.	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem	Lorem ipsum	selesai

Gambar 4.19 Wireframe Laporan Penjualan

4.2.3 Prototype

Prototype dirancang berdasarkan hasil *wireframe* yang telah dibuat. Perancangan *prototype* menggunakan aplikasi Adobe XD. Sebelum melakukan perancangan dilakukan penentuan jenis font yang digunakan pada tulisan dan warna yang akan digunakan pada website. Terdapat tiga warna utama yang digunakan pada website Rumah Coklat Bodag dengan menggunakan *tone* warna cokelat. *Tone* warna cokelat dipilih sesuai dengan saran pengguna yang menginginkan website yang menggambarkan Rumah Coklat Bodag dengan kombinasi warna cokelat. Warna yang digunakan pada website Rumah Coklat Bodag dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Warna Website

Jenis font yang digunakan pada website terbagi menjadi 3 yaitu Soria, Louis George Café dan Margadeth. Font Soria yaitu font yang berjenis serif digunakan tulisan menu pada navbar karena jenis font ini memberikan kesan klasik dan mudah terbaca. Font Louis George Café yaitu font yang berjenis sanserif digunakan sebagai font utama pada website untuk menjelaskan informasi karena jenis font sanserif memiliki tingkat lebih tinggi untuk mudah dibaca dengan kesan formal. Font margadeth yaitu font yang berjenis script digunakan sebagai judul submenu tiap halaman website karena jenis font ini memberikan kesan santai dan lebih variatif. Ketiga jenis font tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Font

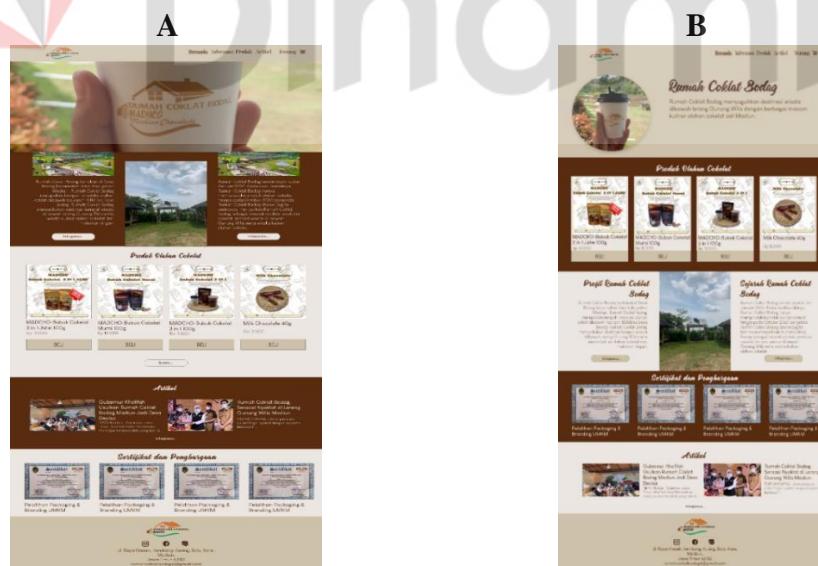
Soria AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
Louis George Café regular AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
Louise George Café Light AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
<i>Margadeth AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk</i>

Prototype yang dibuat terbagi menjadi 2 halaman website yaitu *prototype* untuk pengguna website dan *prototype* untuk admin. Selain beberapa *prototype* dibuat berdasarkan dua versi terdapat pula beberapa *prototype* yang menampilkan detail dan halaman admin yang dapat dilihat pada Lampiran 13. Berikut merupakan hasil *prototype* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya.

1. *Prototype* Website Pengguna

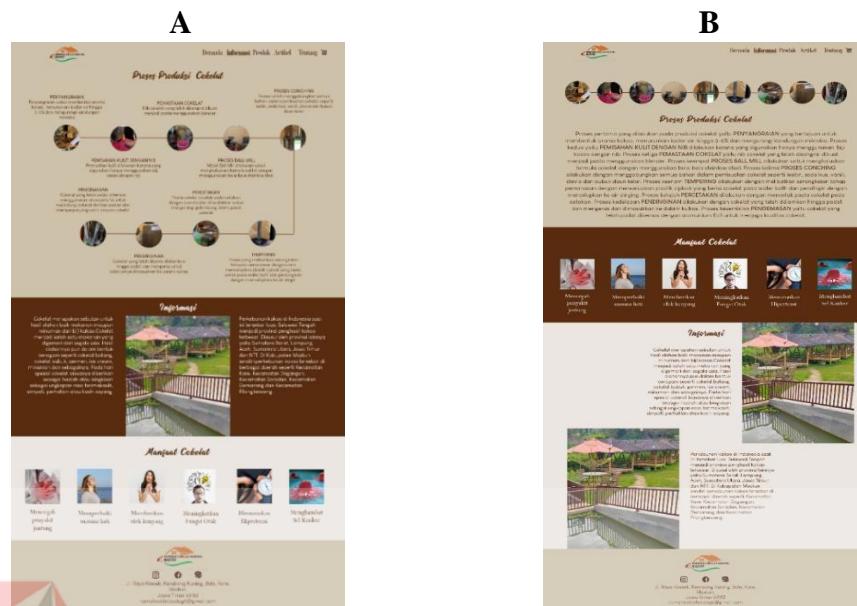
A. *Prototype* Halaman Beranda

Pada halaman beranda pengguna website dapat menemukan *header*, informasi singkat mengenai profil dan sejarah, produk olahan, sertifikat dan penghargaan serta artikel kegiatan. Dimana pada masing-masing submenu tersebut dapat diakses lebih lengkap pada halaman lain yang dituju. *Prototype* halaman beranda A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.21.

Gambar 4.21 *Prototype* Halaman Beranda

B. Prototype Halaman Informasi

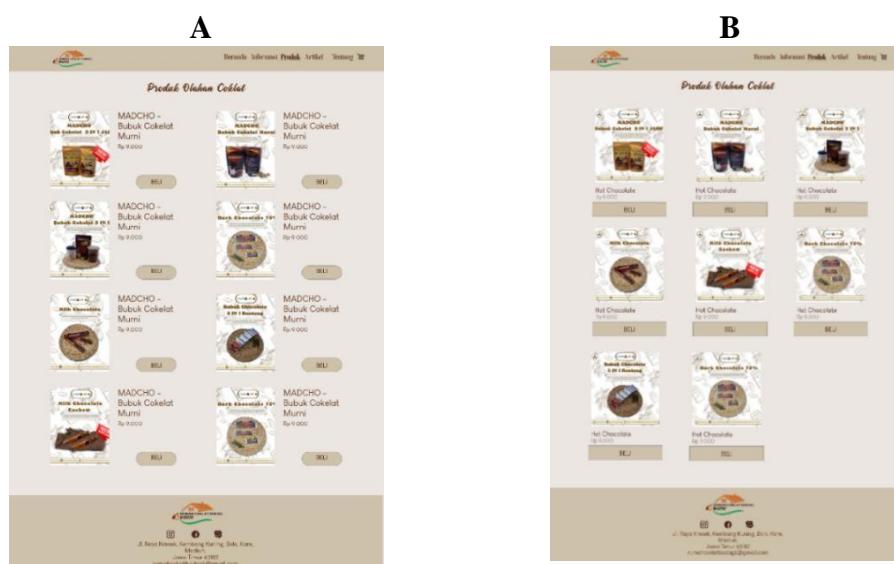
Pada halaman informasi pengguna website dapat menemukan informasi mengenai alur proses produksi cokelat, informasi mengenai cokelat dan manfaat coklat. *Prototype* halaman informasi A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 *Prototype* Halaman Informasi

C. Prototype Halaman Produk

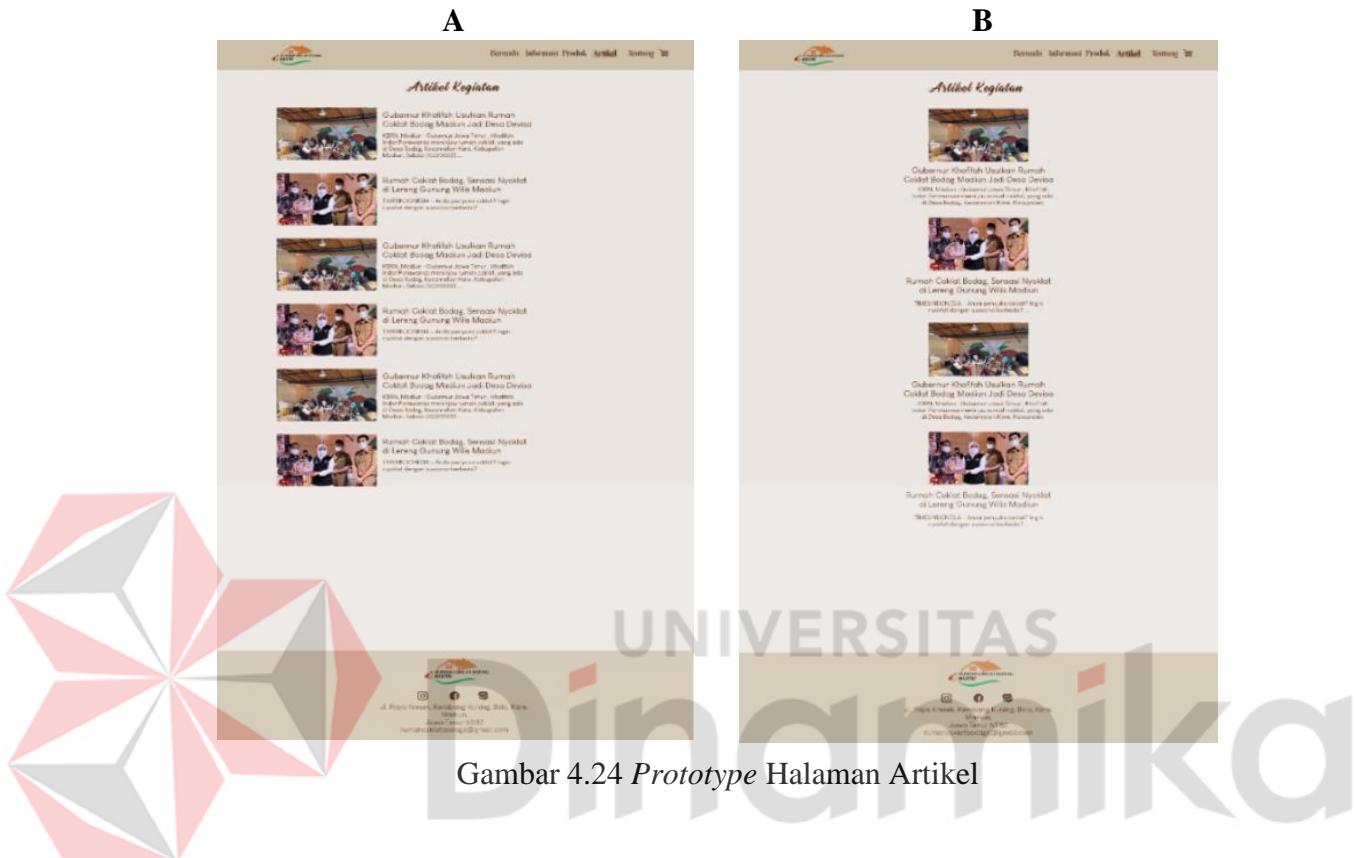
Pada halaman produk pengguna website dapat menemukan informasi katalog produk olahan cokelat dari Rumah Coklat Bodag. *Prototype* halaman produk A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 *Prototype* Halaman Produk

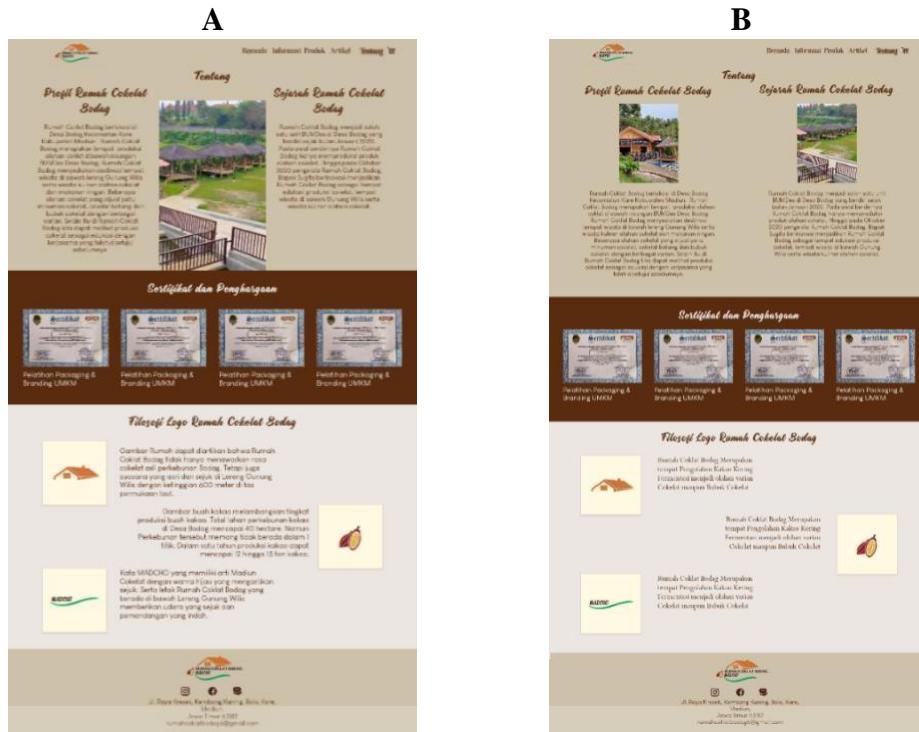
D. Prototype Halaman Artikel

Pada halaman artikel pengguna dapat menemukan informasi artikel kegiatan yang diselenggarakan di Rumah Coklat Bodag. *Prototype* halaman artikel A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.24.



E. Prototype Halaman Tentang

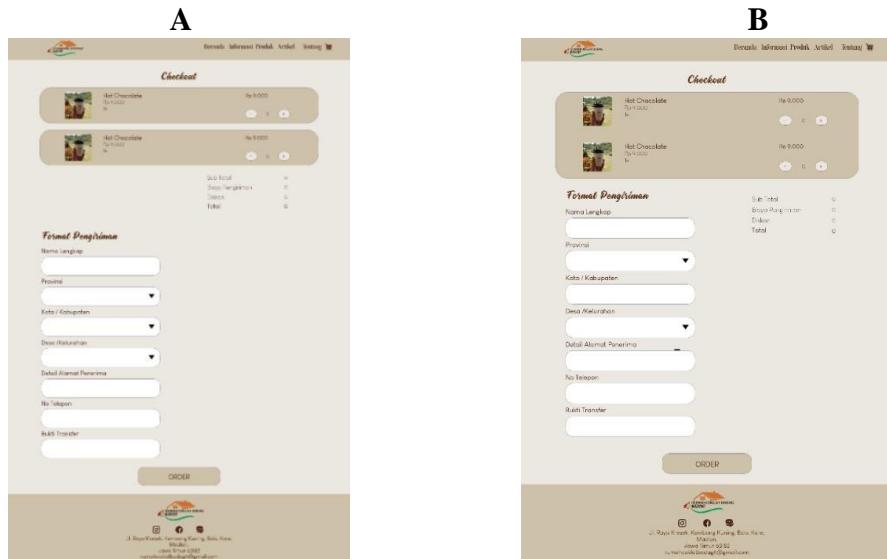
Pada halaman tentang pengguna website dapat menemukan informasi tentang profil dan sejarah Rumah Coklat Bodag, sertifikat dan penghargaan yang pernah didapatkan dan informasi mengenai filosofi logo Rumah Coklat Bodag. *Prototype* tentang A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Prototype Halaman Tentang

F. Prototype Halaman Kerajang

Pada halaman kerajang pengguna website dapat melihat daftar produk yang ingin dibeli. Terdapat form yang berisi format pengiriman yang diisi pengguna yang ingin melakukan pembelian produk. *Prototype* kerajang A dan B dapat dilihat pada Gambar 4.26.

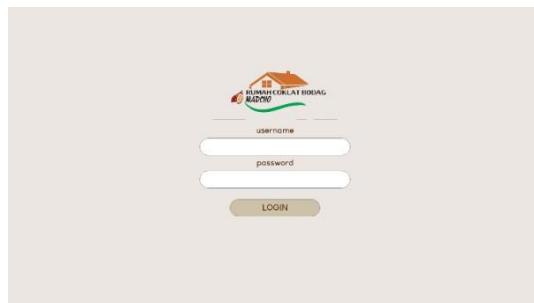


Gambar 4.26 Prototype Halaman Kerajang

2. Prototype Admin

A. Prototype Login

Prototype login dilakukan agar admin dapat mengakses halaman admin. Pada halaman admin terdapat *username*, *password* dan *button* untuk login. *Prototype* login dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.27 *Prototype* Halaman Login

B. Prototype Dashboard

Setelah melakukan login maka akan dibawa pada halaman *dashboard*. Pada halaman *dashboard* terdapat menu yang dibutuhkan admin untuk mengelola data dan menerima pesanan pembeli. *Prototype* dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.28 *Prototype* Halaman Dashboard

C. Prototype Master Data Produk

Prototype master data produk digunakan untuk mengelola data produk dimana dapat menambah, mengubah dan menghapus data produk. *Prototype* master data produk dapat dilihat pada Gambar 4.31.

Produk							
No	Nama Produk	Gambar	Deskripsi	Harga	Stok	Aksi	
1	MADCHO-Bubuk Cokelat 3in1 Jute		Halum ketan rangkap satu kali dengan rasa cokelat. Dapat dikonsumsi langsung atau dicampur dengan susu dingin.	Rp 70.000	20		
1	MADCHO-Bubuk Cokelat 3in1 Murni		Bubuk cokelat ketan murni dengan rasa cokelat yang kuat. Cocok dicampur dengan susu dingin.	Rp 10.000	20		

Gambar 4.29 *Prototype Master Data Produk*

D. *Prototype Master Data Artikel*

Prototype master data artikel digunakan untuk mengelola data artikel dimana admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data artikel. *Prototype* master data artikel dapat dilihat pada Gambar 4.32.

Artikel				
No	Judul Artikel	Gambar	Isi Artikel	Aksi
1	Galeri Makanan Khas Aceh Cokelat Medan dan Deua Dens		Halaman artikel dengan judul Galeri Makanan Khas Aceh Cokelat Medan dan Deua Dens. Dalam halaman ini terdapat beberapa gambar makanan khas Aceh seperti cokelat medan, deua dens, dan lainnya.	

Gambar 4.30 *Prototype Halaman Master Data Artikel*

E. *Prototype Master Data Sertifikat*

Prototype master data sertifikat digunakan untuk mengelola data sertifikat dimana admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data sertifikat. *Prototype* master data sertifikat dapat dilihat pada Gambar 4.33.

Sertifikat			
No	Nama Sertifikat	Gambar	Aksi
1	Pelithan packaging & branding produk UMM		

Gambar 4.31 *Prototype Halaman Master Data Sertifikat*

F. *Prototype* Pesanan

Prototype pesanan berisi daftar pesanan yang masuk dari pembeli. Dimana pesanan yang telah selesai akan masuk pada laporan pesanan. *Prototype* pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.34.



Gambar 4.32 *Prototype* Halaman Pesanan

G. *Prototype Detail Pesanan*

Prototype detail pesanan berisi rincian pesanan dari pembeli yang terdiri dari format pembelian dan produk yang dibeli. *Prototype* detail pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.35.



Gambar 4.33 *Prototype* Halaman Detail Pesanan

H. *Prototype Laporan Pesanan*

Prototype laporan pesanan berisi transaksi pesanan yang telah selesai. Prototype laporan pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.41.



Gambar 4.34 *Prototype* Halaman Laporan Pesanan

4.3 Run an Experiment Iterasi Pertama

4.3.1 A/B Testing

Pengujian dengan *A/B testing* dilakukan untuk mengetahui *prototype* terbaik dari dua versi *prototype* website Rumah Coklat Bodag. Responden dalam pengujian ini yaitu pengelola dan karyawan Rumah Coklat Bodag serta responden lainnya dengan total 31 responden. Pengujian dilakukan dengan responden disediakan dua versi *prototype* yang telah dibuat sesuai alur sistem website. Kemudian responden memilih satu *prototype* dari dua versi *prototype* yang dianggap tepat. Pemilihan *prototype* oleh responden dilakukan dengan bantuan *google form*.

4.4 Feedback and Research

4.4.1 Pengolahan data

Hasil pengujian dengan *A/B testing* pada dua versi *prototype* didapatkan sejumlah 31 responden yang terdiri dari pengelola, karyawan dan pengunjung Rumah Coklat Bodag. Hasil pengujian dengan *A/B testing* dapat dilihat pada Lampiran 8. Hasil pengujian *prototype* website Rumah Coklat Bodag dengan *A/B testing* dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.6 Hasil Pengujian *A/B Testing*

Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Winner
Halaman Beranda	16%	84%	B
Halaman Informasi	84%	16%	A
Halaman Produk	68%	32%	A
Halaman Artikel	65%	35%	A
Halaman Tentang	58%	42%	A
Halaman Keranjang	58%	42%	A

Selain hasil pengujian dengan *A/B testing* terdapat pula kritik dan saran dari responden sebagai pertimbangan pada perbaikan *prototype* C. Hasil kritik dan saran dapat dilihat pada Lampiran 9. Secara garis besar kritik dan saran tersebut diantaranya:

1. Halaman Beranda

- a. Pada *prototype* B tambahan deskripsi pada *space* yang kosong dan perbesar ukuran font pada profil rumah coklat

- b. Penambahan *link* shopee dan whatsapp di bagian footer untuk kontak informasi dan reservasi

2. Halaman Informasi

- a. Pada *prototype A* bagian informasi dibuat seperti *prototype B* dan ukuran font diperbesar
- b. Gambar pada proses produksi lebih diperbesar dan garis dibuat alur panah dan deskripsi dibuat sama tidak zigzag

3. Halaman Produk

Pada halaman produk terdapat saran untuk menambahkan kategori untuk membedakan antara *chocolate bar* dan *cocoa powder*.

4. Halaman Artikel

- a. Layout gambar dibuat zigzag agar tidak monoton
- b. Pada *prototype B* ukuran font lebih diperbesar

5. Halaman Tentang

- a. Deskripsi profil dan sejarah dibuat rata kiri
- b. Gambar pada filosofi dibuat rata kiri

6. Halaman Keranjang

- a. Sub total dibuat rata kiri
- b. Format pengiriman digeser ke sebelah kanan atau tengah



4.4.2 Perbaikan *Prototype*

Berdasarkan hasil pengujian *prototype* dan kritik serta saran maka dibuat *prototype C* atau *prototype* yang diadaptasi dari perbaikan kedua versi *prototype* sebelumnya. Hasil pada *prototype C* sebagai berikut.

1. Halaman Beranda

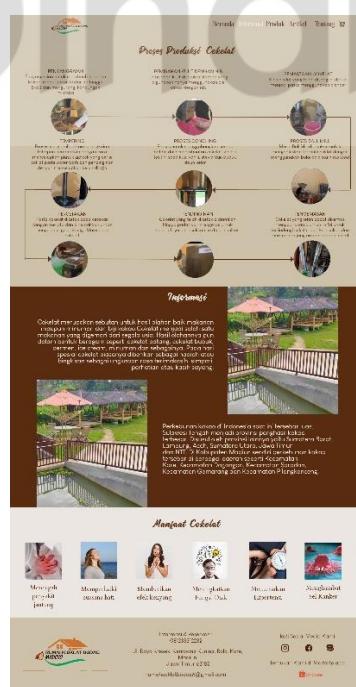
Prototype C pada halaman beranda terdapat perbaikan pada gambar dan ukuran font pada header yang diperbesar berdasarkan kritik dan saran dari responden. *Prototype C* halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.37.



Gambar 4.35 Prototype C Halaman Beranda

2. Halaman Informasi

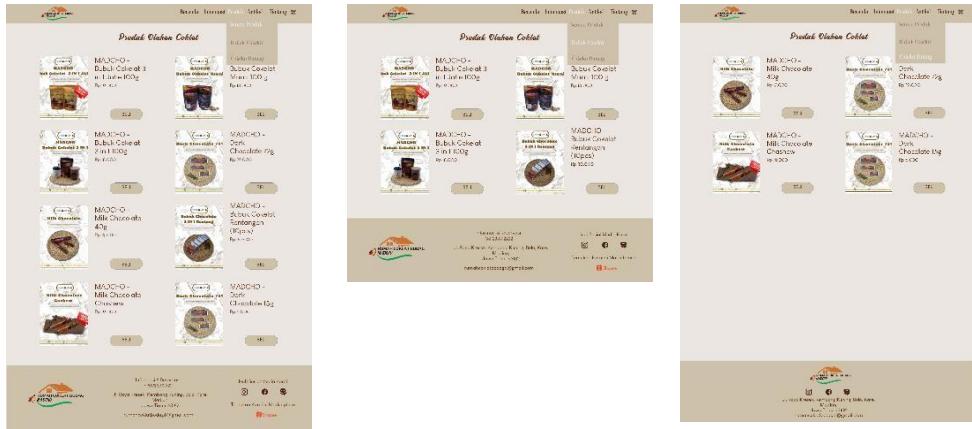
Prototype C pada halaman informasi terdapat perbaikan pada proses produksi seperti ukuran gambar diperbesar, posisi keterangan dibuat diatas gambar dan terdapat panah pada garis alur dan pada bagian informasi dibuat seperti *prototype B*. *Prototype C* halaman informasi dapat dilihat pada Gambar 4.38.



Gambar 4.36 Prototype C Halaman Informasi

3. Halaman Produk

Prototype C pada halaman produk terdapat perbaikan dengan tambahan kategori produk. *Prototype C* halaman produk dapat dilihat pada Gambar 4.39.



Gambar 4.37 *Prototype C* Halaman Produk

4. Halaman Artikel

Prototype C pada halaman artikel terdapat perbaikan pada *footer*. *Prototype* artikel dapat dilihat pada Gambar 4.40.



Gambar 4.38 *Prototype C* Halaman Artikel

5. Halaman Tentang

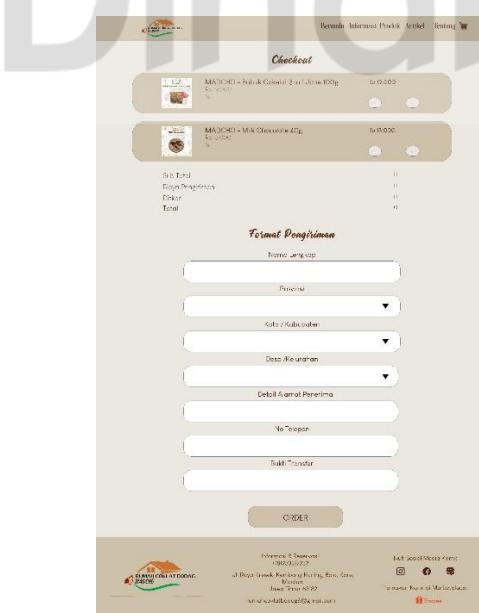
Prototype C pada halaman tentang terdapat perbaikan pada informasi profil dan sejarah yang dibuat rata kiri. Selain itu, gambar dan penjelasan filosofi logo juga dibuat rata kiri. *Prototype C* halaman tentang dapat dilihat pada Gambar 4.41.



Gambar 4.39 *Prototype C Halaman Tentang*

6. Halaman Keranjang

Prototype C pada halaman keranjang terdapat perbaikan pada sub total yang dibuat rata kiri dan form pengiriman dibuat rata tengah. *Prototype C* halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 4.42.



Gambar 4.40 *Prototype C Halaman Keranjang*

4.4.3 Run an Experiment Iterasi Kedua

Pengujian yang dilakukan pada *prototype* C dilakukan secara *in-depth-interview* kepada 15 responden yang terdiri dari 5 pengelola dan karyawan serta 10 pengunjung Rumah Coklat Bodag. Pengujian dilakukan dengan responden menjalankan *prototype* pada masing-masing *task*. Selama menjalankan *prototype* responden diberikan pertanyaan apakah mengalami kendala atau kesusahan pada dalam memahami *prototype*. Pengujian *opinion scale* dilakukan dengan menilai kesesuaian informasi, kesesuaian tata letak, kemudahaan pemahaman informasi, kenyamanan, konsistensi warna, font dan ukuran. Hasil pengujian *opinion scale* dapat dilihat pada Lampiran 10.

Hasil pengujian *opinion scale* website dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.7 *Opinion Scale* Website

No	Komponen	1	2	3	4	5	Total Skor	Indeks	Hasil
1	Konsistensi warna		2	4	4		42	84%	Sangat setuju
2	Konsistensi font		1	6	3		42	84%	Sangat setuju
3	Kejelasan informasi		2	6	2		40	80%	Sangat setuju
4	Kesesuaian layout		5	5		45	90%	Sangat setuju	
5	Tampilan mudah dipahami		6	4		44	88%	Sangat setuju	
6	Tampilan nyaman digunakan		5	5		45	90%	Sangat setuju	
Rata - rata							86%	Sangat Setuju	

Hasil pengujian *opinion scale* admin dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.8 *Opinion Scale* Admin

No	Komponen	1	2	3	4	5	Total Skor	Indeks	Hasil
1	Konsistensi warna		3	2		22	88%	Sangat setuju	
2	Konsistensi font		1	2	2		21	84%	Sangat setuju
3	Kejelasan informasi		4	1		21	84%	Sangat setuju	
4	Kesesuaian layout		2	2	1		19	75%	Setuju

No	Komponen	1	2	3	4	5	Total Skor	Indeks	Hasil
5	Tampilan mudah dipahami			4	1		21	84%	Sangat setuju
6	Tampilan nyaman digunakan		2	2	1		19	75%	Sangat setuju
Rata - rata							81,6%	Sangat Setuju	

Keterangan indeks interval skala likert:

Indeks 0% - 19,99% = sangat tidak setuju

Indeks 20% - 39,99% = tidak setuju

Indeks 40% - 59,99% = netral

Indeks 60% - 79,99% = setuju

Indeks 80% - 100% = sangat setuju

Berdasarkan hasil pengujian website dengan *opinion scale*, strategi yang dilakukan untuk membangun *branding* pada website telah terpenuhi. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil pengujian yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil indeks pengguna menyatakan sangat setuju dengan desain pada website Rumah Coklat Bodag yang dinilai dari konsistensi pemilihan warna yang sesuai konsep, warna dan ukuran font, kejelasan informasi dan tambahan fitur artikel, kesesuaian layout, kemudahan dan kenyamanan website.

Pengujian juga dilakukan dengan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk tingkat *usability* pada *prototype* Website Rumah Coklat Bodag. Pengujian SUS dilakukan pada responden dengan bantuan *google form* untuk menilai dengan skala *likert* 1 sampai 5. Hasil pengujian *prototype* dengan SUS dapat dilihat pada Tabel.

RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	JML	TOTAL NILAI
1	3	3	3	1	3	3	3	3	2	1	25	62,5
2	3	3	3	1	3	1	4	1	3	0	22	55
3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	21	52,5
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
5	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
7	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80
8	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37	92,5

RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	JML	TOTAL NILAI
9	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	92,5
10	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	32	80
11	3	4	3	3	3	3	3	3	0	3	28	70
12	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	35	87,5
13	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
14	3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	32	80
15	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33	82,5
Nilai Akhir												74,83

Hasil SUS yang dilakukan pada *prototype* Website Rumah Coklat Bodag menghasilkan nilai akhir sebesar 74,83. Nilai akhir tersebut berarti bahwa *prototype* Website Rumah Coklat Bodag masuk pada kriteria Bagus. Sehingga dapat diketahui bahwa *prototype* tersebut dapat diterima oleh pengguna.

4.5 Tahap Akhir

Berdasarkan perancangan UI/UX yang telah dilakukan dengan metode Lean UX, maka pada penelitian ini menghasilkan dokumen analisis dan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag Madiun. Dokumen ini dapat digunakan sebagai acuan dalam implementasi perbaikan dalam perbaikan website Rumah Coklat Bodag.

4.6 Hasil dan Evaluasi

Pada pengujian *prototype* A dan *prototype* B dengan pengujian *A/B testing* pada 6 halaman yaitu beranda, informasi, produk, artikel, tentang dan keranjang. Hasil dari pengujian tersebut responden memilih *prototype* B pada halaman beranda dan *prototype* A pada halaman informasi, produk, artikel, tentang dan keranjang. Perbaikan pada *prototype* baru yang diambil dari *prototype* dengan pilihan terbanyak yang disesuaikan dengan beberapa saran dari responden.

Pengujian yang dilakukan dengan *opinion scale* menunjukkan bahwa *prototype* website Rumah Coklat Bodag telah memenuhi strategi *branding* yang harus dilakukan pada website. Hal tersebut diketahui dari hasil opinion scale yang menunjukkan bahwa responden sangat setuju dengan komponen yang diperhatikan pada perancangan UI/UX website Rumah Coklat Bodag seperti konsistensi warna,

font, kejelasan informasi, kesesuaian layout, kemudahan pemahaman, dan kenyamanan pengguna.

Perhitungan nilai *usability* dilakukan untuk mengetahui tingkat *usability* antara website saat ini dan *prototype* website Rumah Coklat Bodag. Pengujian *System Usability Scale* yang dilakukan pada website Rumah Coklat Bodag pada website Rumah Coklat menghasilkan nilai akhir sebesar 39,4 yang berarti website tersebut sangat kurang diterima oleh pengguna. Hasil kuesioner SUS pada website Rumah Coklat Bodag dapat dilihat pada Lampiran 11. Sedangkan SUS pada *prototype* website Rumah Coklat Bodag menghasilkan nilai sebesar 74,8 yang berarti bahwa *prototype* tersebut dapat diterima oleh pengguna. Hasil kuesioner SUS pada *prototype* website Rumah Coklat Bodag dapat dilihat pada Lampiran 12. Sehingga dengan pengujian SUS dapat diketahui bahwa dengan perancangan UI/UX pada website Rumah Coklat Bodag dapat meningkatkan nilai kegunaan dan nilai *branding* dari tampilan website sebelumnya .



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan UI/UX yang dilakukan pada Website Rumah Coklat Bodag Madiun menggunakan metode *Lean UX*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian iterasi kedua pengguna pada *opinion scale* admin menghasilkan rata-rata indeks 81,6% dan customer menghasilkan rata-rata indeks 86% yang menunjukkan bahwa baik admin maupun customer sangat setuju dengan *user interface* dan *user experience* yang dilakukan pada website.
2. *User interface* dan *user experience* yang dihasilkan telah sesuai dengan strategi yang harus dilakukan untuk membangun *branding* pada website yang dapat diketahui dari hasil pengujian iterasi kedua.
3. Hasil kuesioner dengan SUS yang dilakukan pada *prototype* menghasilkan nilai akhir 74,83 yang berarti *prototype* tersebut bagus dan dapat diterima oleh pengguna, dimana sebelumnya hasil kuesioner dengan SUS pada website menghasilkan nilai akhir 39,4 yang berarti website tersebut sangat kurang diterima oleh pengguna.

Dengan demikian penelitian ini dapat memberikan peningkatan nilai pada *usability* atau kegunaan dari website sebelumnya. Selain itu, penelitian ini *prototype* website yang dirancang dapat memberikan peningkatan *branding* Rumah Coklat Bodag dengan memenuhi nilai strategi yang perlu diperhatikan dalam *branding* sebuah website.

5.2 Saran

Pada penelitian ini perlu dilakukan pengembangan agar menciptakan website yang lebih baik. Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Analisis dan perancangan desain *prototype user interface* dan *user experience* website Rumah Coklat Bodag yang dilakukan dengan berbagai resolusi ukuran layar monitor agar tampilan website dapat disesuaikan dengan

tampilan layar monitor yang berbeda seperti ukuran font, *layout*, gambar dan sebagainya.

2. Analisis dan perancangan UI/UX pada admin sehingga dapat menciptakan dashboard admin yang lebih nyaman dan membantu admin dalam mengelola website.
3. Perbaikan desain *user interface* dan *user experience* yang dilakukan dengan pengujian untuk memaksimalkan nilai *branding* pada website Rumah Coklat Bodag



DAFTAR PUSTAKA

- Devi, S. C., & Muallimah, H. (2019). *Perancangan Kemasan Sebagai Media Promosi Borondong Majalaya*. 01(01), 36–43.
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. D. (2021). *Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A / B Testing*. 2(November), 150–157.
- Fakhruddin, M. (2022). Madiun Dorong Petani Kakao Terapkan TPOKJ Tingkatkan Nilai Jual. shorturl.at/dOR79, diakses pada 8 Juni 2022 pukul 10.55.
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- Febryan. (2022). Kemendes Proyeksikan Semua Desa Punya Bumdes pada 2028. shorturl.at/orux6, diakses pada 13 Juni 2022 pukul 11.24.
- Ghina, B., Ma, H., Wong, J., Agushinta, D., & Metty, R. (2019). Analisis User Experience Terhadap Website Perpustakaan Universitas Gunadarma Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(3). <https://doi.org/10.32409/jikstik.18.3.2589>
- Gothelf, J., Seiden, J., & Editor. (2013). *Lean UX: applying lean principles to improve user experience / Jeff Gothelf; Josh Seiden, editor*. 152.
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Heriyani, H. (2020). Sistem Pengelolaan Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Di Bumdes Lestari Jaya. *Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1). <https://doi.org/10.37338/jaab.v2i1.120>
- Icubeonline.com. (2022). *Strategi Menerapkan Branding untuk Website Bisnis Anda*. <https://icubeonline.com/news-blog/menerapkan-branding-di-website>, diakses pada 12 Mei 2022 pukul 09.00.
- Kurniawan, N. A., Suranto, B. (2020). Adopsi Metode Lean UX untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir. *Universitas Islam Indonesia*,

2(2).

- Marvy, Thoriq Satria. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Panggilan Darurat pada Command Center 122 Surabaya menggunakan Metode Design Sprint. Laporan Tugas Akhir. Universitas Dinamika. Surabaya.
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Prakasa, P. (2021). Desain Aplikasi Mobile Gamifikasi untuk Pramuka dengan Metode UI/UX. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 58. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4424>.
- Prasetyo, B.D & Febriani, N. S. (2020). *Strategi Branding Teori dan Perspektif Komunikasi dalam Bisnis*. Malang: UB Press.
- Pratama, M. A. P., Sukmaaji, A., & Nurcahyawati, V. (2022). ISSN 2338-137X *Perancangan User Interface (UI)/ User Experience (UX) E-commerce Menggunakan Metode Lean UX dan User Experience Questionnaire (UEQ).* 11(2), 95–101.
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Komputer Terapan*, 7(Vol. 7 No. 1 (2021)), 120–132. <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i1.4578>
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i2.416>
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai Identitas Merek pada Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1–16. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1294>