



**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI PENJUALAN
PERABOTAN DAPUR PADA CV. SUKSES AMAN DAN
TENTRAM DENGAN METODE *LEAN UX***



Oleh:
ANDIKA PUTRA PRATAMA
18410100239

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023

**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI PENJUALAN PERABOTAN
DAPUR PADA CV. SUKSES AMAN DAN TENTRAM DENGAN METODE
*LEAN UX***

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Andika Putra Pratama
NIM : 18410100239
Program Studi : S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

Tugas Akhir

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI PENJUALAN PERABOTAN DAPUR PADA CV. SUKSES AMAN DAN TENTRAM DENGAN METODE *LEAN UX*

Dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Putra Pratama

NIM: 18410100239

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Senin, 2 Januari 2023

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

- I. I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng
NIDN. 0805058602

Date:
2023.02.03
14:55:29
+07'00'

- II. Sulistiowati, S.Si., M.M.
NIDN. 0719016801

Pembahas:

- III. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0731017601

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.03
15:31:25 +07'00'

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

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.06
10:11:13 +07'00'

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

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA



“Berdoa, berusaha dan berserah diri kepada allah, apapun bisa terjadi”

-Andika Putra Pratama

UNIVERSITAS
Dinamika

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Andika Putra Pratama
NIM : 18410100239
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
PENJUALAN PERABOTAN DAPUR PADA CV.
SUKSES AMAN DAN TENTRAM DENGAN 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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/tindakan 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 adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik tindakan 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Januari 2023


Andika Putra Pratama
18410100239

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan yang ada pada CV. Sukses Aman dan Tenram Saat ini belum memiliki sebuah platform *website* sehingga karyawan harus mengirimkan satu per satu katalog produk kepada pelanggan. Berdasarkan hasil dari penyebaran kuisioner kepada 30 responden yang merupakan pelanggan dari CV. Sukses Aman dan Tenram diperoleh presentase 73,3%. Permasalahan yang dihadapi oleh pengguna yaitu pelanggan sulit menemukan produk yang dicari pada media sosial (instagram), pelanggan juga kesulitan untuk mengetahui informasi detail mengenai produk yang dijual oleh perusahaan. Solusi yang diberikan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah perancangan UI/UX Aplikasi penjualan perabotan dapur pada CV. Sukses Aman dan Tenram. Perancangan UI/UX dilakukan sebelum pembuatan website agar mengetahui bagaimana alur program. Perancangan UI/UX menggunakan metode *Lean UX dengan tahapan yaitu Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiment, dan Feedback and Research* yang hasilnya dalam bentuk *prototype* untuk desain halaman beranda, halaman produk, halaman detail produk, halaman checkout, halaman pembayaran. Dalam melaksanakan pengujian *prototype* yang di uji cobakan terhadap 32 responden dengan menggunakan metode *Usability Testing* agar dapat mengevaluasi hasil akhir sebagai alat ukur kepuasan pengguna. Pada pengujian yang dilakukan menggunakan *Usability Testing* mendapatkan skor rata-rata *variable* sebesar 77,3% yang dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* yang telah dibuat bisa dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci: *User Interface, User experience, Lean UX, Penjualan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanallah Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat serta memberikan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga pada kesempatan ini penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Perabotan Dapur Pada CV. Sukses Aman dan Tentram dengan Metode *Lean UX*”. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu di Universitas Dinamika. Sholawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasalam, keluarga, serta sahabat. Agar kita sebagai umatnya selalu mendapatkan syafaat dari beliau hingga akhirat kelak.

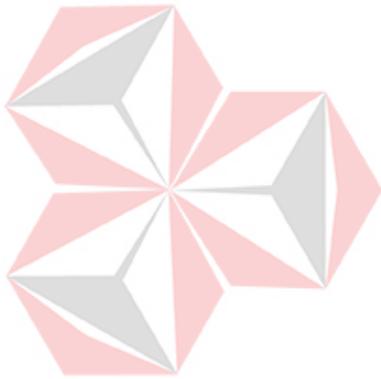
Dengan selesainya Laporan Tugas Akhir ini, Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Dinamika sebagai motivasi.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. sebagai Ketua Fakultas Teknologi dan Informasi Universitas Dinamika.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. sebagai Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika
4. Kepada kedua Orang Tua dan seluruh keluarga yang tak pernah hentinya selalu memberikan segala kasih sayangnya, memberikan doa dan motivasi kepada penulis.
5. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini
6. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. sebagai Dosen Pembimbing 2 yang sudah membantu memberikan semangat kepada penulis dan segala waktu serta usahanya pada saat melakukan bimbingan dari awal hingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembahas yang bersedia meluangkan waktu untuk membantu dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

8. Seluruh Kawan-Kawan Universitas Dinamika yang sudah membantu memberikan support dan motivasi kepada penulis pada saat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis juga menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis juga sangat membutuhkan kritik dan saran kedepannya, agar nantinya dalam penyusunan laporan dimasa yang akan datang dapat jauh lebih baik lagi. Pada kesempatan kali ini penulis berkeinginan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk diri penulis dan para pembaca.

Surabaya, 2 Januari 2023

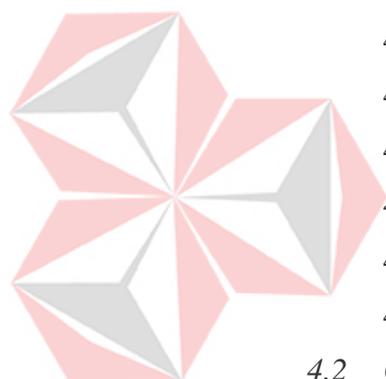


UNIVERSITAS
Dinamika Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 <i>User Interface</i>	6
2.3 <i>User Experience</i>	6
2.4 <i>Website</i>	7
2.5 Penjualan	7
2.6 <i>Lean User Experience (Lean UX)</i>	7
2.7 <i>Prototype</i>	10
2.8 <i>Usability Testing</i>	10
2.9 <i>Skala Likert</i>	11
2.10 <i>Jumlah Sample</i>	12
2.11 <i>User Persona</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 <i>Declare Asumption</i>	15
3.1.1 Wawancara	15
3.1.2 Observasi	15
3.1.3 Membuat Daftar Asumsi	15
3.1.4 <i>User Persona</i>	15

3.1.5	Fitur	16
3.2	<i>Create An MVP</i>	16
3.2.1	Perancangan <i>Wireframe</i>	16
3.2.2	Perancangan <i>Prototype</i>	16
3.3	<i>Run An Experiment</i>	16
3.3.1	Pengujian Iterasi Pertama	17
3.4	<i>Feedback and Research</i>	17
3.4.1	Perbaikan <i>Prototype</i>	17
3.4.2	Pengujian MVP Iterasi Kedua	17
3.4.3	Analisa Hasil Pengujian Iterasi Kedua	18
3.5	Tahap Akhir.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		19
4.1	<i>Declare Asumption</i>	19
4.1.1	Wawancara	19
4.1.2	Observasi	19
4.1.3	Membuat Daftar Asumsi	20
4.1.4	<i>User Persona</i>	20
4.1.5	Kebutuhan Pengguna.....	21
4.1.6	Fitur	22
4.2	<i>Create An MVP</i>	24
4.2.1	Perancangan <i>Wireframe</i>	24
4.2.2	Perancangan <i>Prototype</i>	30
4.3	<i>Run An Experiment</i>	39
4.3.1	Pengujian MVP Iterasi Pertama	39
4.4	<i>Feedback And Research</i>	39
4.4.1	Analisa Hasil Pengujian Iterasi Pertama	39
4.4.2	Perbaikan <i>Prototype</i>	40
4.4.3	Analisa Hasil Pengujian Iterasi kedua	44
4.5	Tahap Akhir.....	46
BAB V PENUTUP.....		47
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN.....		51



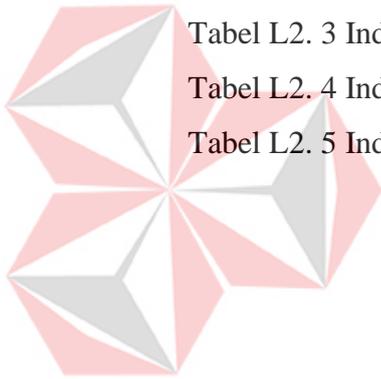
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Pendapatan Penjualan CV. Sukses Aman dan Tenram.....	2
Gambar 2. 1 Metode Lean UX.....	8
Gambar 2. 2 Skala Likert	11
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian	14
Gambar 4. 1 Flowchart Proses Bisnis	19
Gambar 4. 2 User Persona 1	20
Gambar 4. 3 User Persona 2.....	21
Gambar 4. 4 User Flow Login dan Daftar Akun.....	22
Gambar 4. 5 User Flow Pemesanan	23
Gambar 4. 6 User Flow Login admin	23
Gambar 4. 7 User Flow Menambah Produk	24
Gambar 4. 8 User Flow Menerima Pesanan	24
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Login.....	25
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Beranda.....	25
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Produk.....	26
Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Detail Produk.....	27
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Pembayaran	27
Gambar 4. 14 Wireframe Dashboard Admin	28
Gambar 4. 15 Wireframe Barang	28
Gambar 4. 16 Wireframe Pesanan	29
Gambar 4. 17 Wireframe Laporan Penjualan	30
Gambar 4. 18 Desain Guidline.....	30
Gambar 4. 19 Prototype Login.....	31
Gambar 4. 20 Prototype Halaman Beranda.....	32
Gambar 4. 21 Prototype Halaman Produk	33
Gambar 4. 22 Prototype Halaman Detail Produk.....	34
Gambar 4. 23 Prototype Halaman Pembayaran	35
Gambar 4. 24 Prototype Dashboard Admin.....	36
Gambar 4. 25 Prototype Halaman Barang	37
Gambar 4. 26 Prototype Pesanan Masuk	38

Gambar 4. 27 Prototype Laporan	39
Gambar 4. 28 Perbaikan Halaman Tentang Kami	41
Gambar 4. 29 Perbaikan Halaman Detail Produk	42
Gambar 4. 30 Perbaikan Halaman Produk	43
Gambar 4. 31 Perbaikan Halaman Menerima Pesanan	44
Gambar L3. 1 Wireframe Halaman Profile	56
Gambar L3. 2 Wireframe Alamat	57
Gambar L3. 3 Wireframe Pesanan Saya	58
Gambar L3. 4 Wireframe Status Pesanan	59
Gambar L3. 5 Wireframe Fitur Chat	60
Gambar L3. 6 Wireframe Halaman Keranjang	61
Gambar L3. 7 Wireframe Halaman Checkout	62
Gambar L3. 8 Wireframe Halaman Metode Pembayaran	63
Gambar L3. 9 Wireframe Halaman Detail Transaksi	64
Gambar L4. 1 Prototype Halaman Keranjang	65
Gambar L4. 2 Prototype Fitur Chat	66
Gambar L4. 3 Prototype Halaman Profile	68
Gambar L4. 4 Prototype Halaman Alamat	69
Gambar L4. 5 Prototype Tambah Alamat	70
Gambar L4. 6 Prototype Halaman Edit Alamat	71
Gambar L4. 7 Prototype Status Pesanan	72
Gambar L4. 8 Prototype Halaman Checkout	73
Gambar L4. 9 Prototype Halaman Detail Transaksi	74
Gambar L5. 1 Prototype Tambah Barang	75
Gambar L5. 2 Prototype Hapus Barang	76
Gambar L5. 3 Prototype Edit Barang	77
Gambar L5. 4 Prototype Detail Pesanan Masuk	78
Gambar L6.1 Hasil Turnitin	79

DAFTAR TABEL

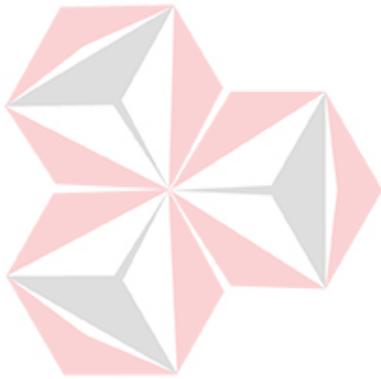
	Halaman
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2. 2 Pertanyaan Usability Testing	10
Tabel 4. 1 Tabel Daftar Asumsi	20
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan Pengguna	22
Tabel 4. 3 Tabel Feedback Iterasi Pertama	40
Tabel 4. 4 Nilai Indikator Usability Testing	44
Tabel 4. 5 Penilaian Interval	45
Tabel 4. 6 Tabel Perhitungan Skala Likert.....	45
Tabel L1. 1 Data Hasil Pengujian	51
Tabel L2. 1 Tabel Indikator Learnability.....	54
Tabel L2. 2 Indikator Efficiency	54
Tabel L2. 3 Indikator Memorability	54
Tabel L2. 4 Indikator Errors.....	55
Tabel L2. 5 Indikator Satisfaction.....	55



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Kuesioner Pengujian Usability Testing.....	51
Lampiran 2 Indikator Usability Testing.....	54
Lampiran 3 Wireframe iterasi pertama	56
Lampiran 4 Prototype Pelanggan	65
Lampiran 5 Prototype Admin	75
Lampiran 6 Hasil Turnitin.....	79
Lampiran 7 Biodata Penulis	80



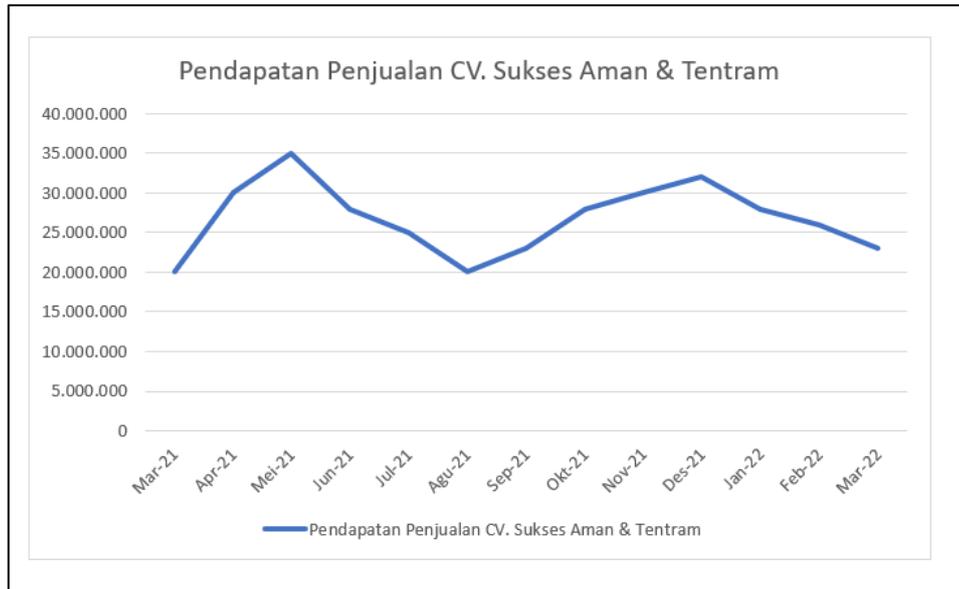
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sukses, Aman dan Tentram merupakan sebuah perusahaan yang menjual berbagai jenis perabotan dapur yang berdiri sejak tahun 2019, tempat usaha berada di jalan Simojawar no 78D, Surabaya. Pada CV. Sukses Aman dan Tentram menyediakan berbagai jenis perabotan dapur seperti penggorengan, spatula, panci. Dalam proses bisnis pada CV. Sukses Aman dan Tentram masih menggunakan pemasaran dengan sosial media diantaranya yaitu *Instagram* dan *whatsapp*.

Berdasarkan wawancara dengan pemilik CV. Sukses Aman dan Tentram saat ini pihak perusahaan belum mempunyai *website*. CV. Sukses Aman dan Tentram saat ini memasarkan produk menggunakan media sosial, Instagram, dan *whatsapp*. Penjualan produk saat ini pelanggan memilih produk yang akan dibeli selanjutnya pelanggan menghubungi kontak CV. Sukses Aman dan Tentram. Tahap berikutnya pelanggan memberikan contoh produk kepada CV. Sukses Aman dan Tentram lalu pihak perusahaan mengecek terlebih dahulu stok produk yang dipilih. Setelah stok produk tersedia pihak perusahaan menkonfirmasi kepada pelanggan selanjutnya pelanggan memberikan jumlah produk yang akan dipesan tahap berikutnya pelanggan melakukan pembayaran dengan cara transfer kepada pihak perusahaan melalui nomor rekening. Setelah pelanggan melakukan pembayaran, pelanggan memberikan alamat pengiriman barang. Selanjutnya pihak perusahaan mengirimkan barang yang dipesan kepada pelanggan sesuai dengan alamat yang diberikan melalui jasa ekspedisi. Berdasarkan informasi yang didapatkan pada hasil wawancara dengan pemilik perusahaan pendapatan penjualan 1 tahun terakhir mengalami proses naik-turun pendapatan penjualan pada CV. Sukses Aman dan Tentram dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Pendapatan Penjualan CV. Sukses Aman dan Tentram

Berdasarkan hasil dari penyebaran kuisioner kepada 30 responden yang merupakan pelanggan dari CV. Sukses Aman dan Tentram diperoleh presentase 73,3 % responden menyatakan bahwa permasalahan yang ada yaitu pelanggan sulit menemukan produk yang dicari pada media sosial (*instagram*), pelanggan juga kesulitan untuk mengetahui informasi detail mengenai produk yang dijual oleh perusahaan. Hal ini disebabkan pihak perusahaan tidak mencantumkan penjelasan secara detail mengenai informasi produk yang dijual. Media sosial perusahaan hanya menampilkan foto foto produk dan informasi yang kurang detail, proses transaksi penjualan memerlukan waktu yang sangat lama. Oleh karena itu penjabaran diatas dibutuhkan solusi yang berkaitan dengan pengenalan produk dan proses penjualan yang dapat meningkatkan pendapatan penjualan pada perusahaan.

Berdasarkan hasil analisis kompetitor pada *steincookware* dan *idealife* dari segi *user interface* didalam tampilan *website steincookware* memiliki kelebihan pada tata letak produk yang dijual sesuai dengan kategori kelemahan dari *steincookware* informasi yang disajikan minim sekali dan tidak ada informasi detail mengenai produk yang dijual sedangkan didalam tampilan *website idealife* informasi yang disajikan cukup informatif terdapat informasi detail produk namun memiliki kelemahan didalam terdapat konten yang berlebihan sehingga terkesan membingungkan.

Solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah sebelum dilakukan pembuatan *website* perlu adanya *prototype* desain *UI/UX* sebagai langkah awal dalam proses pengembangan pembuatan sebuah *website* guna mengetahui proses alur dari *website*, memudahkan pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna sehingga dapat meningkatkan jumlah pengguna baru yang berdampak pada penjualan dan sebagai media promosi produk yang dijual. Desain antarmuka pengguna harus membutuhkan suatu pendekatan yang dapat mendukung perancangan. Pendekatannya adalah melakukan perancangan desain antar muka pengguna menggunakan metode *Lean UX*. Metode ini dapat mengetahui suatu keberhasilan produk dengan waktu yang efisien dan proses pembuatan konsep pemecahan masalah yang sederhana. Sehingga sangat cocok digunakan untuk CV. Sukses Aman dan Tenram yang masih baru dalam membangun sebuah *website* yang menjual perabotan dapur serta dalam proses penjualan produknya lebih luas dan memberikan cara untuk meningkatkan konsumen dan penjualan produk pada CV. Sukses Aman dan Tenram. Dalam tahap *feedback and research* menggunakan metode *usability testing*. Dengan menggunakan *usability* dapat menunjukkan bahwa *usability testing* ialah aspek terpenting dalam tahap pengembangan untuk menghasilkan dan mengetahui tingkat kegunaan produk atau sistem. Sehingga diharapkan pada penelitian ini bisa memperoleh pengaruh yang begitu baik dan positif untuk kemajuan CV. Sukses Aman dan Tenram.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana analisis dan perancangan desain *UI/UX* pada aplikasi penjualan perabotan dapur yang menggunakan metode *Lean UX* pada CV. Sukses Aman dan Tenram untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam pemesanan produk.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan *UI/UX* berupa *prototype*.
2. Bentuk rancangan desain sistem yang dibuat adalah berbasis *website*

3. Penelitian ini berfokus pada proses transaksi penjualan perabotan dapur yang terjadi pada aplikasi penjualan perabot rumah tangga di CV. Sukses Aman dan Tentram.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan perancangan UI/UX aplikasi penjualan perabotan dapur pada CV. Sukses Aman dan Tentram dengan metode *Lean UX* yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan admin.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai referensi untuk CV. Sukses Aman dan Tentram dalam membangun aplikasi penjualan perabotan dapur berbasis *website*.
2. Memaksimalkan *user interface* pada aplikasi penjualan sehingga dapat mudah dipahami pengguna dalam penggunaan aplikasi
3. Mengetahui tingkat *usability* dari *website* CV. Sukses Aman dan Tentram
4. Penelitian ini sebagai pengembangan kemampuan dalam bidang perancangan desain *UI/UX*.
5. Pada manfaat penelitian yaitu Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi pengembangan penulisan dan penelitian karya ilmiah, khususnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

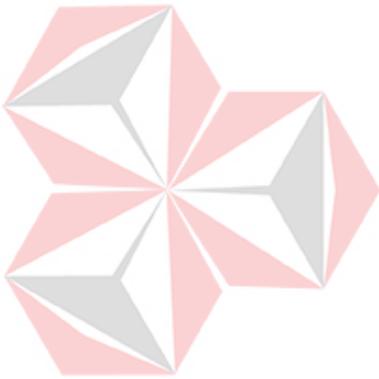
BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya merupakan sumber referensi penulis dalam melakukan sebuah penelitian sehingga dapat memperbanyak tinjauan pustaka serta wawasan yang berguna dalam melakukan perbandingan ataupun perbedaan yang dilakukan penulis. Berikut adalah penelitian sebelumnya.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
(Setyani, 2021)	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Website</i> Pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	Pada Penelitian ini menghasilkan sebuah tampilan website <i>e-commerce</i>	Pada penelitian ini menghasilkan tampilan penjualan dengan menggunakan pengujian <i>Usability testing</i>
(Adhipratama, 2018)	Perancangan Antarmuka Pengguna dengan Metode <i>Lean UX</i> Pada <i>website Hello Work</i> Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan	Hasil dari penelitian ini memperbaiki desain yang sudah ada dan desain yang baru menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.	Penelitian ini belum memiliki <i>website</i> sehingga dibutuhkan perancangan desain <i>UI/UX</i> mulai awal hingga akhir dan dengan menggunakan



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
			pengujian <i>usability testing</i>

2.2 *User Interface*

Menurut Muhyidin et al (2020) Antarmuka Pengguna atau *User Interface* adalah bentuk visual penyesuaian posisi grafis dari sebuah *website* atau aplikasi. Jangkauan antarmuka pengguna terdiri dari tombol yang diklik oleh pengguna, teks, gambar, kolom input teks, dan objek apa pun yang berinteraksi dengan pengguna. Adapun penyesuaian posisi letak, animasi, transisi, dan semua yang berhubungan. Antarmuka pengguna mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan situs web dan apa yang ditampilkan di situs web. Elemen visual atau rancangan grafis memiliki unsur-unsur yang terdiri dari warna, menentukan bentuk tombol dan menentukan jenis typography yang digunakan pada teks. Perancang antarmuka pengguna harus mampu menciptakan desain bagus yang dapat meningkatkan keterlibatan langsung terhadap pengguna.

2.3 *User Experience*

User experience atau yang sering disingkat UX adalah pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau teknologi ketika mereka menggunakannya.. Prasetyaningsih & Ramadhani (2021),

User Experience adalah sikap, perilaku, dan perasaan pengguna tentang penggunaan produk, sistem, atau layanan, disertai dengan pengamatan individu tentang kegunaan dan kenyamanan yang dirasakan. (Heny, 2016).

User Experience (UX) menurut Robiulla et al (2020) adalah tahap perencanaan sistem, menganalisis kebutuhan pengguna sehingga layanan sistem yang ditawarkan menjawab kebutuhan tersebut. UX menawarkan pengguna kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan sistem. Komponen UX meliputi kesesuaian fungsi sistem dan semua aspek interaksi sistem dengan pengguna.

User experience dapat diartikan *perfect* jika suatu produk sudah mendapatkan pengalaman aspek psikologis dan perilaku pengguna selama mencoba berinteraksi kepada produk tersebut. Sehingga produk yang dihasilkan dapat memberikan user

experience yang baik, produk harus memenuhi kebutuhan dan karakteristik produk dari pengguna. (Martono et al 2020).

2.4 Website

Teknologi merupakan wadah sarana prasarana yang digunakan sebagai media promosi dan informasi khususnya dalam bidang *website*. Pada saat ini *website* memegang peran sangat penting dalam penyampaian informasi. *Website* menawarkan tentang berbagai macam kumpulan informasi yang bisa dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah situs *web*. Informasi yang diperoleh berisikan mengenai tentang konten gambar, video, serta kumpulan teks untuk berbagai macam kepentingan. Misalnya, *website* dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan promosi. (Hasugian, 2018).

2.5 Penjualan

Penjualan adalah salah satu transaksi yang dilakukan oleh penjual dan pembeli yang selanjutnya dilakukan proses memberikan suatu produk berbentuk barang dan jasa. Didalam suatu bisnis, proses penjualan dapat diartikan sebagai kunci suksesnya suatu bisnis yang menentukan perusahaan dalam mencapai target penjualan yaitu memperoleh laba. Untuk penjelasan dari penjualan sangat luas, beberapa ahli mengemukakan tentang definisi penjualan, antara lain:

Pada penjualan menurut Moekijat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa memperoleh pembeli dan memberikan informasi kepada pembeli agar dapat menyesuaikan kebutuhannya atau keinginan dengan produk yang ditawarkan dan untuk kesepakatan nominal bisa menguntungkan antara pembeli dan penjual.

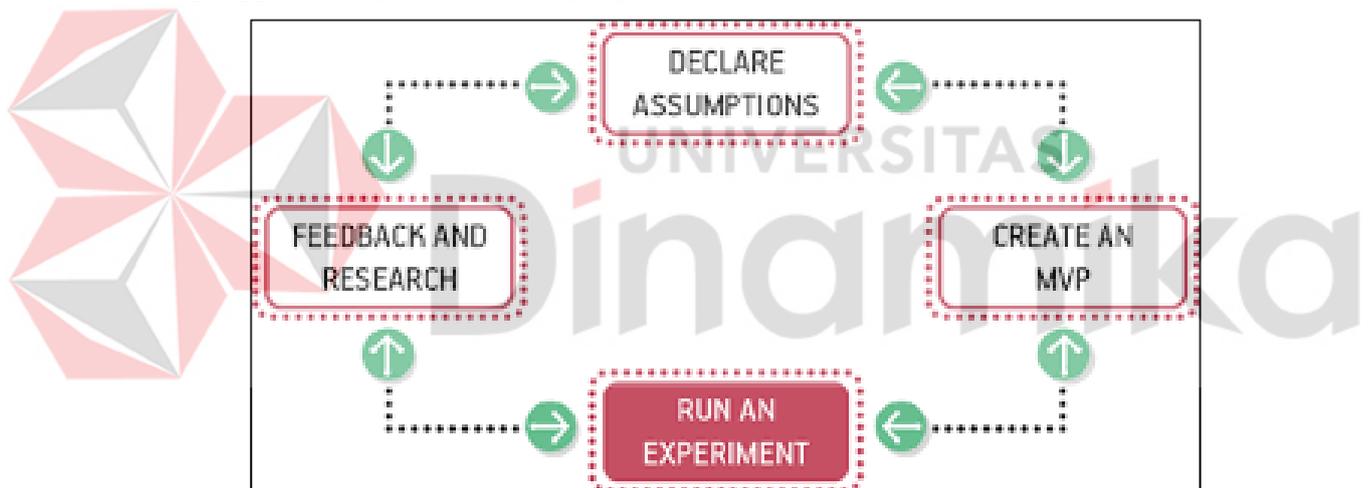
Pengertian penjualan adalah proses sosial yang dimana setiap individu dan kelompok bisa mendapatkan keinginan mengenai produk/barang yang mereka butuhkan (Sari, 2017).

2.6 Lean User Experience (Lean UX)

Lean UX adalah metode yang sering digunakan untuk membuat perancangan *user experience (UX) design/prototype* suatu produk yang memenuhi dengan kriteria kebutuhan penggunanya. *Lean UX* adalah suatu metode perancangan *UI/UX*

yang mengurangi penekanan pada penyampaian atau menyederhanakan teknik dokumentasi perancangan desain umum. Hal ini dibuat hanya menjadi komponen terpenting saja yang digunakan untuk mempercepat dengan intensitas tinggi dan focus mengarah kepada *actual experience* yang akan dibuat desain (Gothelf & Seiden, 2013).

Pendekatan pendekatan *Lean UX* melibatkan pengguna dalam pengembangan dengan membuat MVP (*Minimum Viable Product*) untuk pengujian sehingga mereka dapat memberikan umpan balik pada desain antarmuka dan memperbaikinya berdasarkan hasil yang diterima. *Lean UX* juga berfokus pada pengurangan proses yang tidak perlu karena siklus pengembangan dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan setiap iterasi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk dokumentasi. Selanjutnya, *Lean UX* berfokus pada kepuasan pengguna dengan antarmuka yang dibuat.



Gambar 2. 1 Metode *Lean UX*
(Sumber: Gothlef 2013)

Metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan yaitu *declare assumption*, *Create an MVP*, *Run an Experiment* dan *Feedback and Research*. Tahap *Lean UX* sebagai berikut :

1. *Declare Assumption*

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat desain antarmuka pengguna menggunakan metode *Lean UX* adalah dengan menyatakan landasan pikiran. Dengan terciptanya landasan pikiran akan memunculkan titik awal untuk melakukan identifikasi. Langkah selanjutnya yaitu membuat daftar asumsi yang mencakup semua informasi yang telah diperoleh dan apa saja permasalahan yang

dihadapi. Kemudian menentukan hasil yang diinginkan sebagai ukuran dari keberhasilan yang diimplementasikan.

2. *Create an MVP*

Langkah kedua dalam metode ini adalah membuat MVP. MVP adalah produk dengan fitur yang cukup untuk membuat pelanggan senang menerima umpan balik yang bermanfaat dari pengguna di pembaruan mendatang. MVP itu sendiri membantu menguji asumsi agar menetapkan bahwa solusi yang diusulkan mencapai hasil yang diinginkan. MVP akan digunakan untuk melakukan penelitian. Salah satu cara yang paling berhasil dalam pembuatan MVP adalah dengan menciptakan sebuah *prototype*. *Prototype* adalah model awal desain yang dibuat untuk memperoleh pengalaman sehingga dapat mensimulasikan perasaan menggunakan produk atau layanan yang dimaksud.

3. *Run an Experiment*

Langkah ketiga adalah menguji menggunakan MVP yang dihasilkan. Pengujian *prototype* MVP dapat dilakukan dengan tim pengembangan, pemangku kepentingan, dan tim lainnya. Selama fase pengujian, setiap peserta memberikan informasi terperinci kepada tim tentang bagaimana produk akan bekerja, bagaimana mereka akan menggunakan produk, dan apakah produk dapat dikembangkan. *Prototype* itu sendiri membantu pemangku kepentingan melihat perkembangan produk. Selain itu, *prototype* dapat diuji pada pengguna untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

4. *Feedback and Research.*

Pada fase ini berfungsi berbagai macam asumsi-asumsi yang ada akan divalidasi melalui hasil dari *prototype* MVP yang sudah dilakukan pengujian. Langkah ini berguna untuk memastikan bahwa produk yang diproduksi sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.7 *Prototype*

Menurut Pradipta (2019) *Prototype* adalah suatu gambaran awal dari sebuah sistem perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan *user* yang telah mendapatkan suatu gambaran desain secara umum. Fungsi *prototype* adalah membantu sebuah proses pembuatan desain apa yang diinginkan sehingga dapat meningkatkan tingkat terhadap kepuasan kepada *user*, percobaan rancangan, sehingga bisa menemukan masalah-masalah serta mendapatkan solusi baru yang memiliki kemungkinan bisa menampakkan pada *prototype*.

2.8 *Usability Testing*

Usability mengarahkan kepada sekian banyak *user* yang dapat belajar dan bisa menggunakan produk agar bisa tercapainya tujuan mereka dan berapa kepuasan sertiap pengguna setelah menggunakan produk atau sistem Santoso (2018). Pada *usability* memiliki 5 kategori yang terdiri dari yaitu:

1. *Learnability*: Mengukur seberapa mudah pengguna belajar menggunakan produk untuk pertama kalinya.
2. *Efficiency*: Mengukur seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas.
3. *Memorability*: Seberapa banyak pengguna mengingat langkah atau proses yang mereka selesaikan untuk mencapai tujuan mereka.
4. *Error*: Berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna dan apa konsekuensi dari kesalahan tersebut dan apakah mudah bagi pengguna untuk menangani kesalahan tersebut.
5. *Satisfaction*: Bagaimana perasaan pengguna ketika mereka menggunakan produk atau bagaimana mereka bereaksi terhadap keseluruhan desain produk.

Maka dari itu kesimpulan dari penjelasan diatas adalah *usability* merupakan inti dari menjawab pertanyaan, apakah produk tersebut sudah sesuai dengan kriteria kebutuhan *user*.

Tabel 2. 2 Pertanyaan *Usability Testing*

Pertanyaan/Pernyataan	
LEARNABILITY	
1.	Secara keseluruhan <i>website</i> mudah digunakan
2.	Untuk alur <i>website</i> mudah dipahami
3.	Apakah anda mendapatkan informasi dengan mudah saat

 Pertanyaan/Pernyataan

- menggunakan *website* ini
4. Apakah menu-menu pada website yang ada cukup mudah dipahami
 5. Apakah teks yang digunakan pada halaman *website* mudah dan jelas bagi anda

EFFICIENCY

6. Anda dapat melakukan pencarian informasi dengan cepat saat menggunakan *website* ini
7. Anda merasa nyaman saat menggunakan *website* ini

MEMORABILITY

8. Anda dapat menggunakan *website* ini dengan cepat.
9. Anda dapat dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan *website* ini.
10. *Website* mudah dipelajari cara penggunaannya.
11. Anda cepat menjadi terampil dengan *website* ini

ERRORS

12. Jika terjadi *error*, *website* akan memberikan pesan pemberitahuan mengenai langkah apa saja yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut

SATISFACTION

13. Anda menyukai tampilan *website* ini
 14. *Website* ini dapat memberikan fungsi dan kapabilitas yang anda perlukan
 15. Anda puas dengan kinerja *website* ini
-

2.9 Skala Likert

Menurut Maryuliana et al.(2016) *skala likert* adalah alat ukur dimana empat atau lebih pertanyaan digabungkan untuk membentuk skor/nilai yang mewakili karakteristik individu. *Skala Likert* merupakan skala psikologis yang biasa digunakan dalam kuesioner dan skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian berupa survey. Pada skala likert digunakan guna untuk mengukur sikap, presepsi dan pendapat seseorang. Data-data dari variabel yang dievaluasi pada penelitian ini ditujukan kepada responden menggunakan skala 1 – 5 dengan bobot nilai sebagai berikut:

SS	ST	C	TS	STS
5	4	3	2	1

Gambar 2. 2 *Skala Likert*

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

ST = Setuju

C = Cukup

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Setelah mendapatkan nilai skala bobot nilai, dilanjutkan dengan melakukan perhitungan *skala likert* menggunakan rumus berikut:

$$Y = T \times P_n$$

Keterangan:

Y = skor tertinggi *likert*

T = jumlah responden

P_n = pilihan angka skor *likert*

Setelah itu untuk mendapatkan hasil interpretasi dari setiap poin jawaban kuesioner dengan bobot nilai yang tersedia, dilanjutkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \text{Skor Total} / Y \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Total = skor hasil jawaban responden

Y = skor tertinggi *likert*

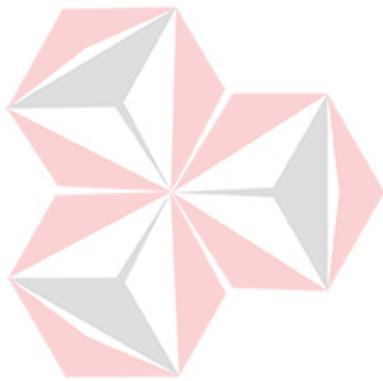
2.10 Jumlah Sample

Menurut Alwi (2015) masalah ukuran sampel dapat diwakili oleh satu teorema tentang variabel tunggal atau univariat, yaitu teorema limit sentral. Teorema limit sentral telah dapat diterapkan pada ukuran sampel minimum 30. Dinyatakan bahwa untuk ukuran sampel yang melebihi dari 20, distribusi normal

telah dapat digunakan untuk mendekati distribusi binomial. Ukuran sampel diatas dari 30 dan dibawah 500 sesuai untuk kebanyakan penelitian.

2.11 User Persona

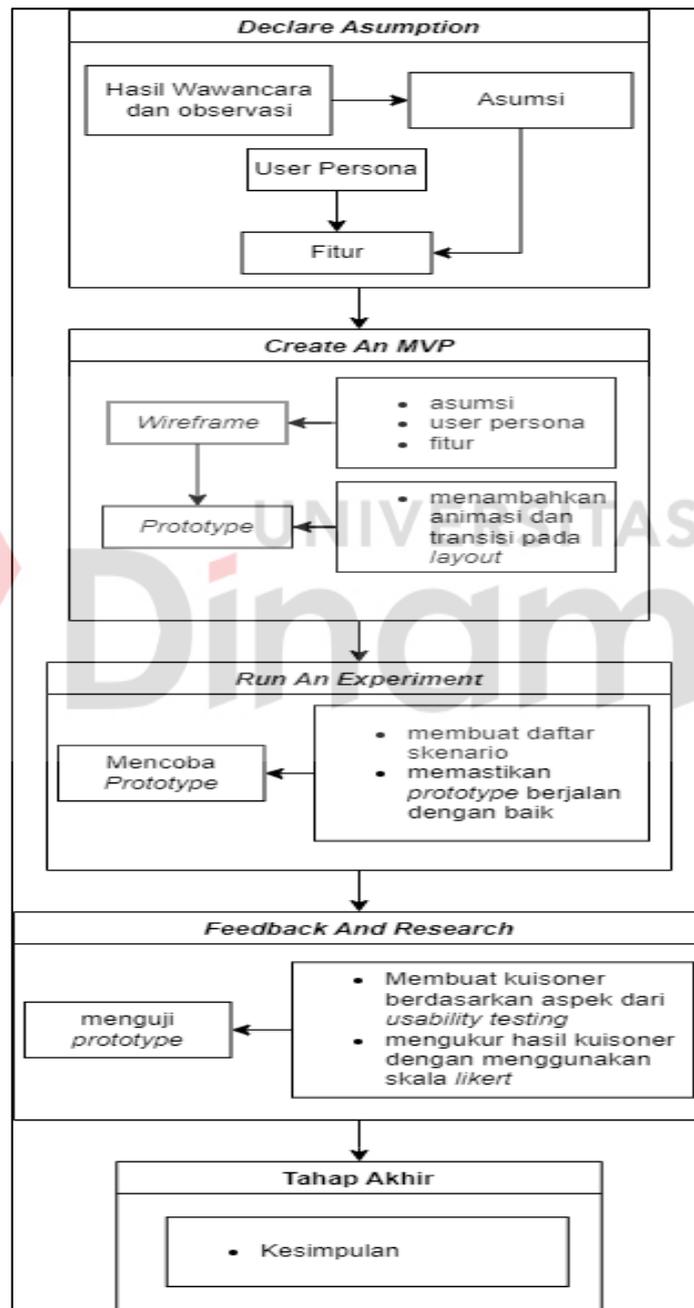
User persona merupakan sebuah perlengkapan yang memiliki manfaat untuk mensimulasikan perangkat pengguna aplikasi yang bertujuan mewakili pengguna yang nanti akan menggunakan sistem atau produk. Selain itu dengan adanya. Memberikan pemahaman yang komprehensif tentang pengguna dalam efektivitas dan pemahaman serta percakapan dan pertemuan bisnis. Menciptakan sebuah user persona dapat membantu memahami apa saja kebutuhan, pengalaman, perilaku, dan tujuan pengguna aplikasi itu sendiri(Fadhilah et al., 2021).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam proses perancangan desain UI/UX aplikasi penjualan berbasis *website* pada CV. Sukses Aman dan Tenram menggunakan metode *Lean User Experience*.



Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian

3.1 *Declare Asumption*

Pada tahapan *declare asumption*, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berlanjut dengan membuat tahapan penyusunan asumsi dan *user persona*. Pada Tahapan penyusunan asumsi dan *user persona* adalah wawancara, dan observasi.

3.1.1 Wawancara

Pada tahap wawancara ini memiliki responden yang terdiri yaitu pelanggan dan pemilik CV. Sukses dengan aman dan tenang. Untuk tujuan dari tahapan wawancara ini yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi, serta informasi mengenai informasi penjualan dan fitur-fitur yang akan dibuat pada aplikasi.

3.1.2 Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk mengamati subjek yang sedang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses bisnis perusahaan dan mengidentifikasi fitur-fitur yang akan dibuat sesuai dari permasalahan yang diterima. Dan setelah mengamati objek yang diteliti, dilakukan pembuatan desain UI/UX.

3.1.3 Membuat Daftar Asumsi

Pada bagian ini, asumsi diperoleh dari wawancara dan observasi selama perjalanan CV. Sukses aman dan tentram. Pada tahap asumsi, didapatkan asumsi dasar dan pola pikir sebagai landasan penelitian ini. Wawancara dengan pemilik dan pelanggan CV. Sukses aman dan tentram.

3.1.4 *User Persona*

Pada tahapan *user persona* didapatkan dari hasil wawancara dan penyebaran kuisioner yang telah dilakukan pada karyawan dan pelanggan dari CV. Sukses Aman dan Tentram. Hasil dari *user persona* digunakan sebagai informasi pendukung setelah daftar asumsi dalam membuat fitur.

3.1.5 Fitur

Setelah membuat *user persona* tahapan selanjutnya yang dilakukan membuat *user flow* diagram yang digunakan untuk mengetahui alur dari *website* yang akan dibuat dan menciptakan pengalaman pengguna sebelum membuat sebuah desain *prototype*.

3.2 Create An MVP

Pada tahapan MVP ini dilakukan perancangan desain *wireframe* dengan menggunakan aplikasi *wireframepro*. Selanjutnya untuk pembuatan *prototype* dengan ditunjang dari segi warna, transisi dan perpindahan *tools* yang digunakan untuk membuat *interactive prototyping* ini adalah *Figma*.

3.2.1 Perancangan Wireframe

Pada tahapan perancangan *wireframe* tahapan ini dilakukan sebelum pembuatan desain *prototype* dalam bentuk konsep *interface layout* yang nantinya akan diterapkan pada proses desain *prototype*. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan *wireframe* yaitu menggunakan *wireframepro*.

3.2.2 Perancangan Prototype

Setelah tahapan perancangan *wireframe* selesai, dilanjutkan dengan merancang *interactive prototype* untuk membuat hasil *prototype* yang menarik. Pada saat pembuatan desain *prototype* akan dilakukan pemberian warna dalam setiap kontennya sehingga dapat menyerupai hasil akhir produk. Saat pembuatan desain *prototype* ini akan ditunjukkan dengan transisi dan animasi. *Tools* yang akan digunakan untuk membuat rancangan desain *prototype* yaitu menggunakan *tools figma*.

3.3 Run An Experiment

Tahap pengujian pada penelitian ini akan dilakukan sebanyak dua kali yaitu pengujian pertama dilakukan dengan wawancara mendalam sebagai rangkaian dari uji coba *prototype* yang nantinya akan menyerahkan pertanyaan-pertanyaan kepada

3 pelanggan dan 2 orang dari pihak CV. Sukses Aman dan Tenram. Dari hasil pengujian tersebut nantinya akan ditulis untuk melakukan perbaikan MVP.

Pada literasi kedua pada penelitian ini dilakukan pengujian MVP menggunakan metode *Usability Testing* yang mencakup 5 aspek yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, *Satisfaction* kepada responden dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 32 responden yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan sesuai dengan pengukuran masing-masing aspek.

3.3.1 Pengujian Iterasi Pertama

Pada tahapan ini dilakukan analisa dengan menggunakan wawancara mendalam dengan responden. Hasil saran dan masukan yang didapatkan melalui wawancara mendalam dapat dijadikan patokan untuk perbaikan *prototype*.

3.4 Feedback and Research

Tahap *feedback and research* adalah tahapan validasi asumsi yang diteliti dengan melakukan proses pengujian. Pada proses pengujian *prototype* dilakukan melalui wawancara mendalam dan pengujian *Usability Testing*. Pada tahapan ini, dibuat analisis berdasarkan hasil pengujian, hasil pengujian digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan dari *prototype* yang dibuat..

3.4.1 Perbaikan Prototype

Pada tahapan perbaikan *prototype* dilakukan sesuai dengan *feedback* yang telah didapat pada hasil dari pengujian iterasi pertama yaitu melalui wawancara mendalam. Perbaikan *prototype* akan menghasilkan perancangan *prototype* baru sehingga dapat digunakan sebagai bahan pengujian iterasi kedua.

3.4.2 Pengujian MVP Iterasi Kedua

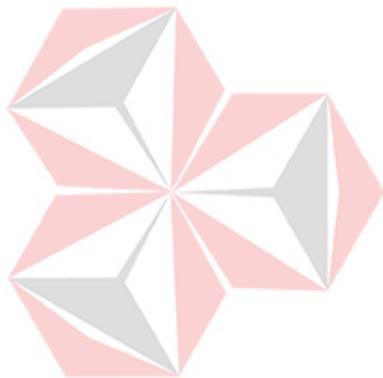
Pada tahapan ini dilakukan pengujian iterasi kedua dengan menggunakan metode *usability testing* dan hasil perbaikan *prototype* sebagai bahan untuk pengujian pada iterasi kedua. Pada pengujian ini dilakukan dengan kuesioner dengan bantuan *google form* yang akan diisi sebanyak 32 responden.

3.4.3 Analisa Hasil Pengujian Iterasi Kedua

Pada tahap ini dilakukan analisa hasil pengujian iterasi kedua. Analisa dilakukan dengan bantuan perhitungan *skala likert* untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna ketika melakukan pemesanan alat dapur setelah dilakukan perancangan *UI/UX* sebagai visualisasi aplikasi penjualan alat dapur berbasis *website*.

3.5 Tahap Akhir

Ditahap ini akan dilakukan dokumentasi dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Kesimpulan dari hasil yang sesuai pada kebutuhan pengguna dan saran yang diperlukan untuk pengembangan hasil penelitian yang telah dilakukan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Declare Asumption*

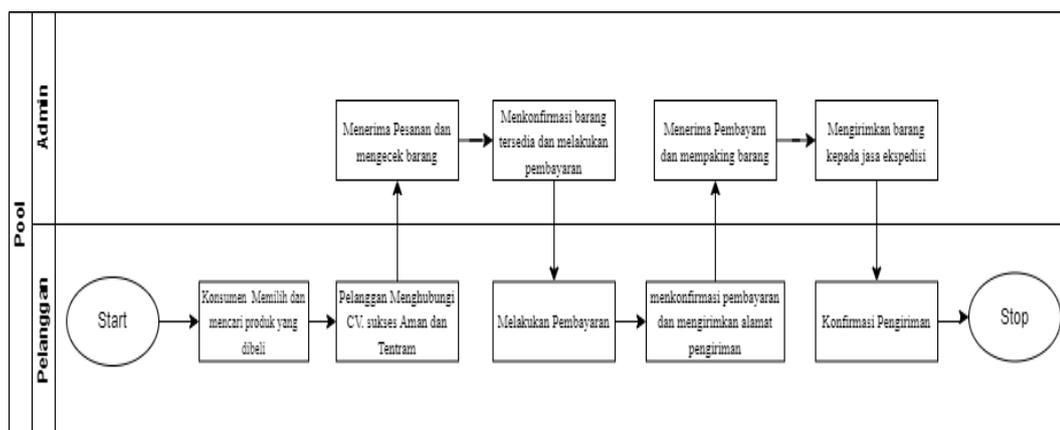
4.1.1 Wawancara

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pemilik CV. Sukses Aman dan tentram permasalahan yang ada pada perusahaan yaitu perusahaan belum memiliki media atau *platform* pemesanan produk, dalam proses pemesanan produk karyawan harus mengirimkan satu persatu katalog produk kepada pelanggan.

Berdasarkan hasil dari penyebaran kuisioner kepada pelanggan CV. Sukses Aman dan Tentram 73,3 % responden menyatakan bahwa permasalahan yang ada yaitu pelanggan sulit menemukan produk yang dicari pada media sosial (*instagram*), pelanggan juga kesulitan untuk mengetahui informasi detail mengenai produk yang dijual oleh perusahaan. Hal ini disebabkan pihak perusahaan tidak mencantumkan penjelasan secara detail mengenai informasi produk yang dijual dan proses transaksi pemesanan produk memerlukan waktu yang cukup lama.

4.1.2 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi saat ini pada CV. Sukses Aman dan Tentram. *Flowchart* Proses bisnis CV. Sukses Aman dan Tentram dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 *Flowchart* Proses Bisnis

4.1.3 Membuat Daftar Asumsi

Hasil yang didapatkan dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada pelanggan dan owner CV. Sukses Aman dan Tenram nantinya diubah menjadi daftar asumsi. Daftar asumsi dapat dilihat pada Tabel 4.1 tabel asumsi dibawah ini.

Tabel 4. 1 Tabel Daftar Asumsi

No	Asumsi
1	Pelanggan kesulitan dalam pencarian produk yang akan dibeli
2	Informasi yang disajikan masih belum detail dan informatif
3	Pelanggan membutuhkan desain aplikasi pemesanan produk yang mudah digunakan
4	Pelanggan memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan internet dan <i>e-commerce</i>

4.1.4 User Persona

Pada tahapan *user persona* didapatkan dari hasil wawancara dan penyebaran kuisioner yang telah dilakukan pada karyawan dan pelanggan dari CV. Sukses Aman dan Tenram. Hasil *user persona* digunakan sebagai informasi pendukung setelah daftar asumsi dalam membuat fitur hasil *user persona* 1 dapat dilihat pada gambar 4.2.





Nama: Yunita Eka
Umur: 25 Tahun
Gender : Perempuan
Pekerjaan: Admin

Profile
Yunita merupakan salah satu karyawan yang bekerja pada bagian keuangan dan juga mengurus bagian penjualan. Ia memiliki sifat yang tanggap, tegas dan bertanggung jawab. cara bertutur kata yang baik ia miliki.

Needs

1. memberikan kemudahan pelanggan dalam memberikan informasi ketika pelanggan memilih dan memesan produk.
2. tercapainya peningkatan dalam penjualan produk
3. memberikan kemudahan karyawan dalam memasarkan produk serta proses transaksi

Paint Points
Proses transaksi pemesanan produk pada CV. Sukses Aman dan Tenram masih menggunakan media sosial Instagram dan Whatsapp sehingga proses transaksi pemesanan memerlukan waktu yang lama, karyawan harus mengirimkan satu per satu katalog produk yang dijual dan pelanggan juga mengalami kesulitan dalam pencarian produk

Expectation in the future
dengan dibuatkannya perancangan desain aplikasi penjualan alat dapur pada CV. Sukses Aman dan Tenram semoga kedepannya aplikasi yang akan dirancang dan di desain dapat membantu perusahaan dalam transaksi penjualan dan dapat mempromosikan penjualan produk. serta tampilan yang dirancang dapat memberikan informasi yang detail dan desain yang menarik

Gambar 4. 2 User Persona 1

Responden yang dipilih dari hasil penyebaran kuesioner kepada 30 responden adalah responden dengan kriteria pengguna internet usia 25-35 tahun yang berprofesi sebagai karyawan swasta. Responden yang dipilih adalah Dini Oktavia yang berprofesi sebagai karyawan swasta responden mengharapkan adanya aplikasi penjualan alat dapur dapat memudahkan dalam pemesanan, memudahkan dalam pencarian produk dan informasi yang disajikan sangat informatif seperti informasi mengenai detail produk.



Profile
Dini Oktavia memiliki pekerjaan yaitu karyawan swasta. ia suka berbelanja online dan suka membeli barang-barang perabotan rumah

Needs

1. kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi
2. fitur dan konten yang informatif
3. terdapat fitur ulasan produk

Pain Points
pemasaran dan promosi produk yang digunakan saat ini media sosial instagram yang mana dalam pemesanan produknya memerlukan waktu yang sangat lama dan juga kesulitan dalam menemukan produk yang ingin dibeli serta informasi yang disajikan masih belum detail

Expectation in the future
dengan dibuatkannya perancangan desain aplikasi penjualan alat dapur pada CV. Sukses Aman dan Tenram semoga kedepannya aplikasi yang akan dirancang dan di desain dapat membantu pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan sehingga pelanggan tidak kesulitan dalam melakukan pencarian produk hingga saat transaksi produk dan semoga desain yang dirancang sangat menarik dan informatif

Nama: Dini Oktavia
Umur: 28 Tahun
Gender : Perempuan
Pekerjaan: Karyawan Swasta

Gambar 4. 3 User Persona 2

4.1.5 Kebutuhan Pengguna

Hasil kebutuhan pengguna terdapat 2 aktor yaitu admin dan pelanggan yang dapat dilihat pada tabel 4.2.

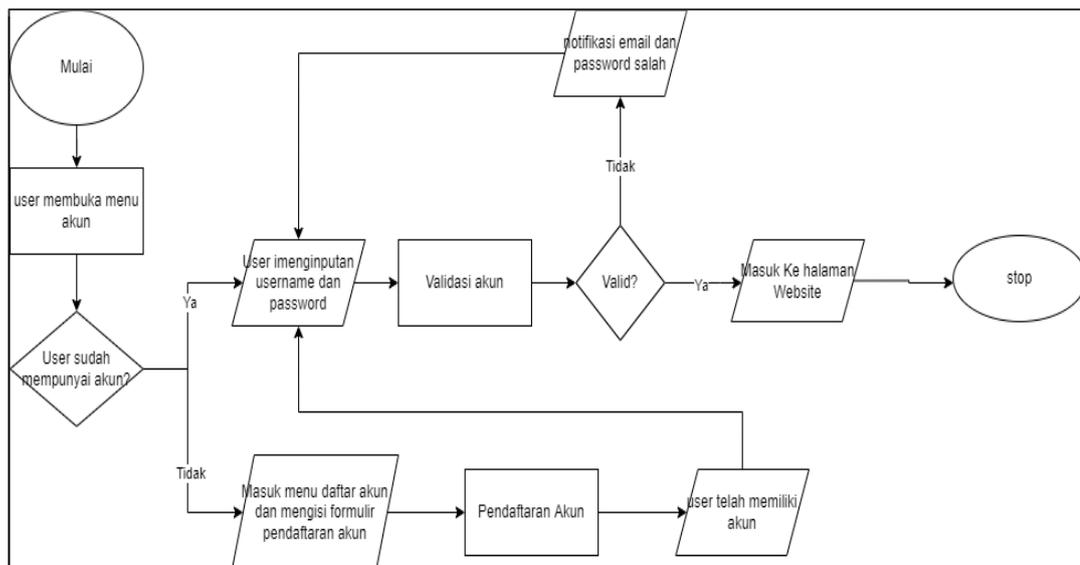
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan Pengguna

No	Aktor	Fitur
1.	Pelanggan	Daftar Akun Login Aplikasi Informasi detail produk Katalog Produk Pemesanan Produk Riwayat Pemesanan Status Pesanan
2.	Admin	Login Aplikasi Informasi grafik penjualan Menambah barang Menerima pesanan Laporan penjualan

4.1.6 Fitur

A. Login dan Daftar Akun

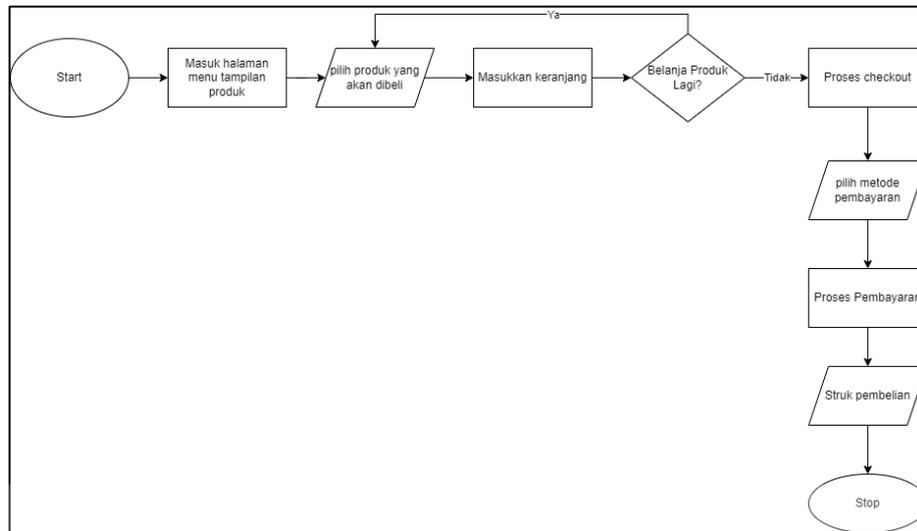
Sebelum pelanggan membeli produk perlu adanya identifikasi pelanggan agar perusahaan dapat mengetahui pelanggan yang akan membeli produk. Oleh karena itu ada fitur login dan daftar akun. *User flow login* dan daftar akun dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 User Flow Login dan Daftar Akun

B. Pembelian Produk

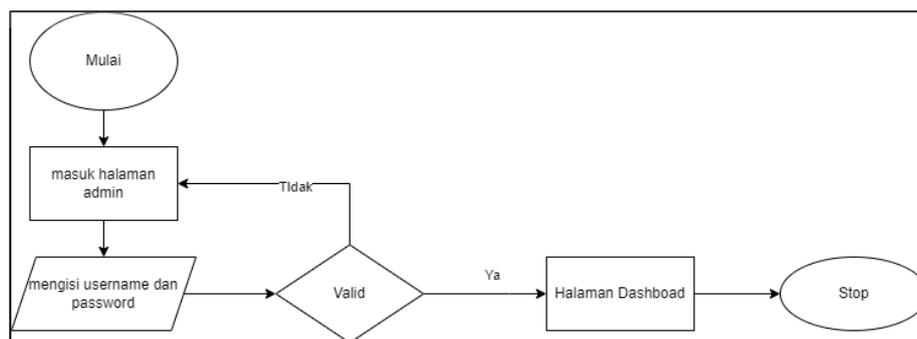
Agar pelanggan bisa membeli produk tanpa harus membeli secara manual, oleh karena itu didalam tampilan terdapat fitur pembelian produk. *User flow* pembelian produk dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 *User Flow* Pemesanan

C. Login Admin

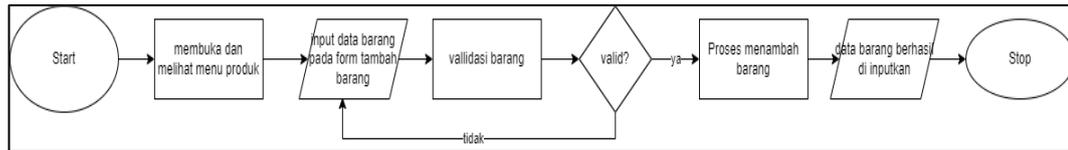
Untuk membedakan antara login admin dan login pelanggan agar tidak memiliki kesamaan saat login oleh karena itu adanya fitur login admin. *User flow* login admin dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 *User Flow* Login admin

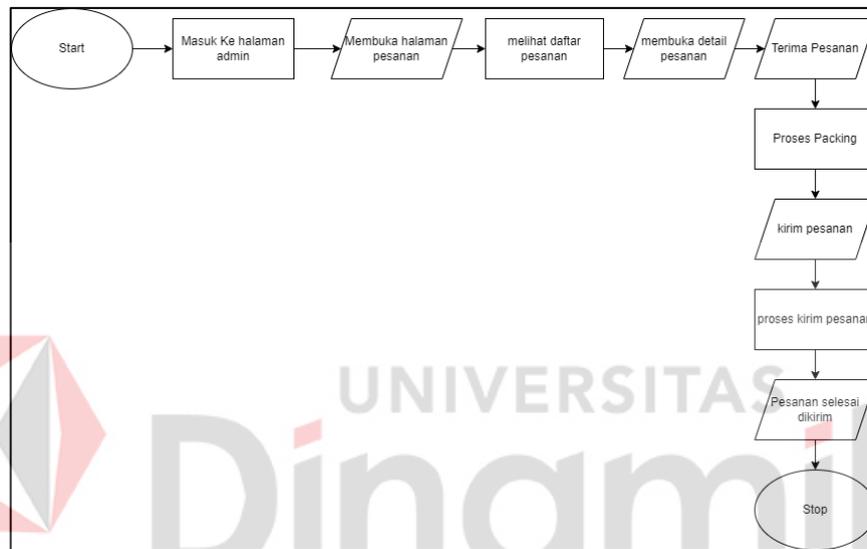
D. Menambah Barang

Untuk menambah barang agar admin tidak kesulitan dalam penambahan barang ke *website*, oleh karena itu terdapat fitur menambah barang pada tampilan. *User flow* menambah barang dapat dilihat pada gambar 4.7.

Gambar 4. 7 *User Flow* Menambah Produk

E. Menerima Pesanan

Untuk mengetahui pesanan yang masuk dari pelanggan agar admin tidak kesulitan dalam penerimaan pesanan oleh karena itu terdapat fitur pesanan dalam tampilan. *User flow* menerima pesanan dapat dilihat pada gambar 4.8.

Gambar 4. 8 *User Flow* Menerima Pesanan

4.2 Create An MVP

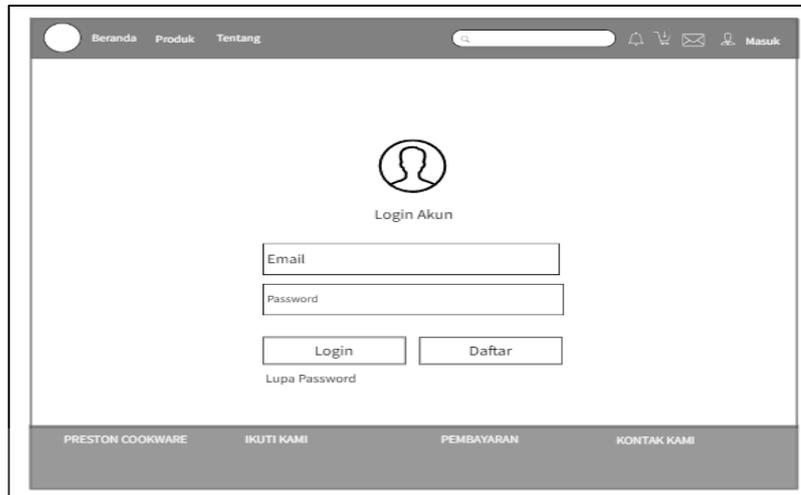
4.2.1 Perancangan Wireframe

. permasalahan yang ada pada penelitian ini perusahaan belum memiliki media atau *platform* pemesanan produk, dalam proses pemesanan produk karyawan harus mengirimkan satu persatu katalog produk kepada pelanggan. Dari sisi pelanggan. Pelanggan sulit menemukan produk yang dicari pada media sosial (instagram), pelanggan juga kesulitan untuk mengetahui informasi detail mengenai produk yang dijual oleh perusahaan. Hal ini disebabkan pihak perusahaan tidak mencantumkan penjelasan secara detail mengenai informasi produk yang dijual dan proses transaksi pemesanan produk memerlukan waktu yang cukup lama.

A. Wireframe Pelanggan

A.1. Wireframe Login Akun

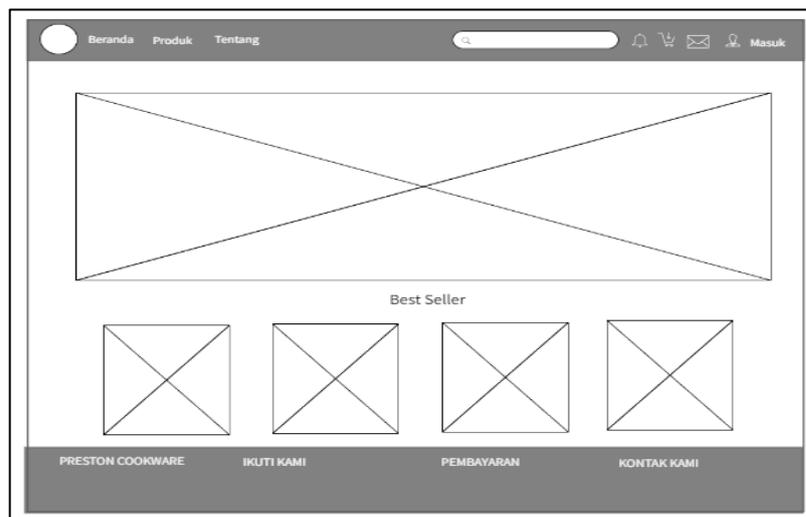
Wireframe halaman login akun berisikan inputan *email* dan *password* yang digunakan pelanggan untuk masuk kedalam *website* sebelum melakukan pembelian produk.



Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Login

A.2. Wireframe Halaman Beranda

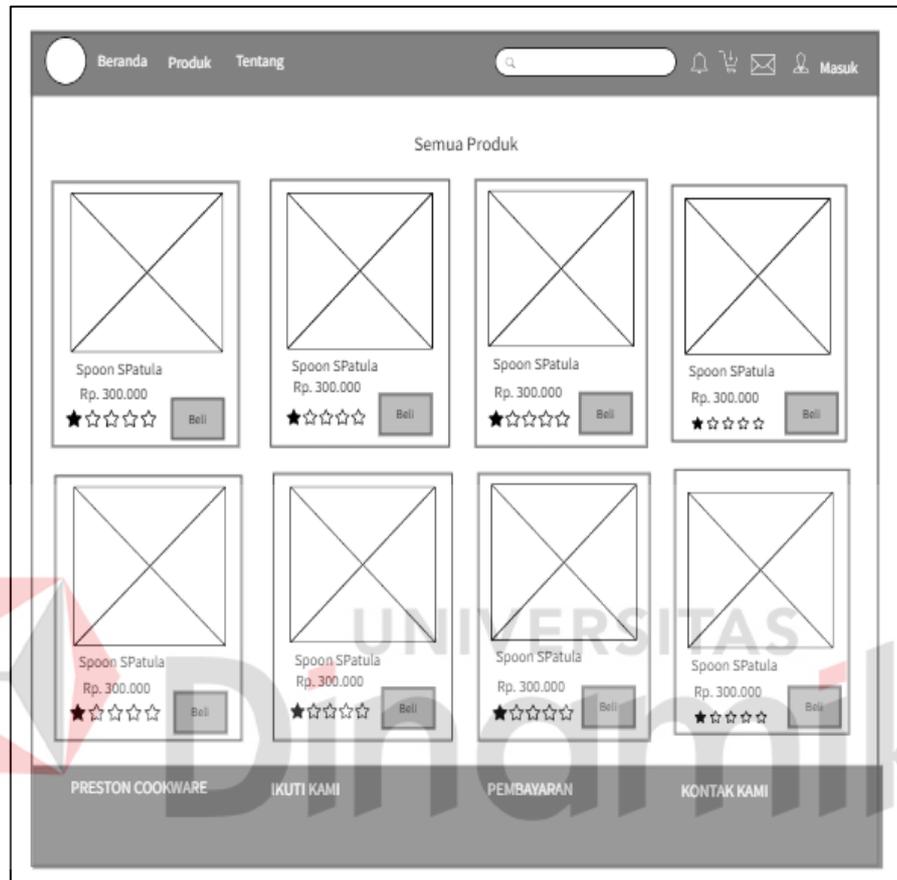
Pada permasalahan pelanggan kesusahan dalam pencarian produk maka perlu adanya katalog produk. Oleh karena itu adanya tampilan tampilan *wireframe* halaman beranda digunakan untuk membantu pelanggan dalam mencari produk dan dapat membantu pelanggan untuk mengetahui informasi tentang produk yang di cari.



Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Beranda

A.3. Wireframe Halaman Produk

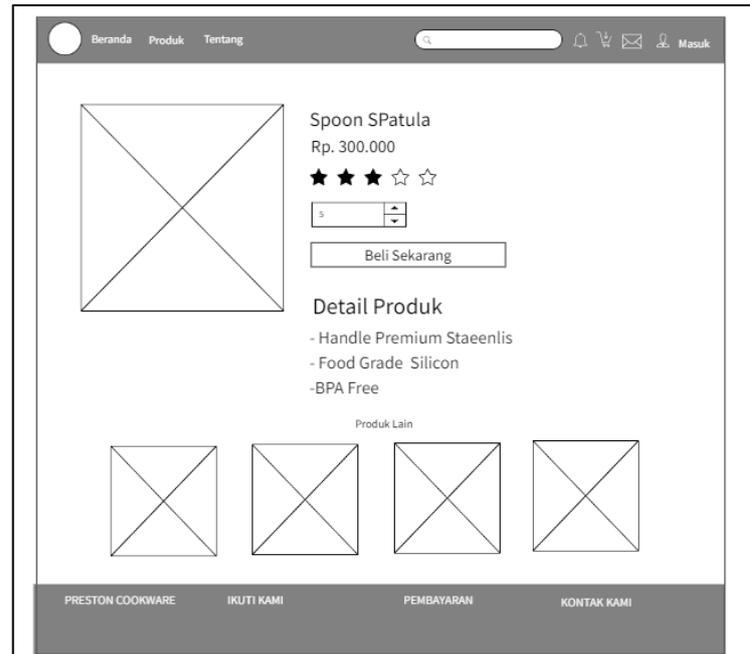
Pada permasalahan pelanggan kesusahan dalam pencarian produk maka perlu adanya katalog produk. Oleh karena itu Halaman produk ini dapat membantu pelanggan dalam menemukan produk yang ingin dibeli maupun yang ingin dicari.



Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Produk

A.4. Wireframe Detail Produk

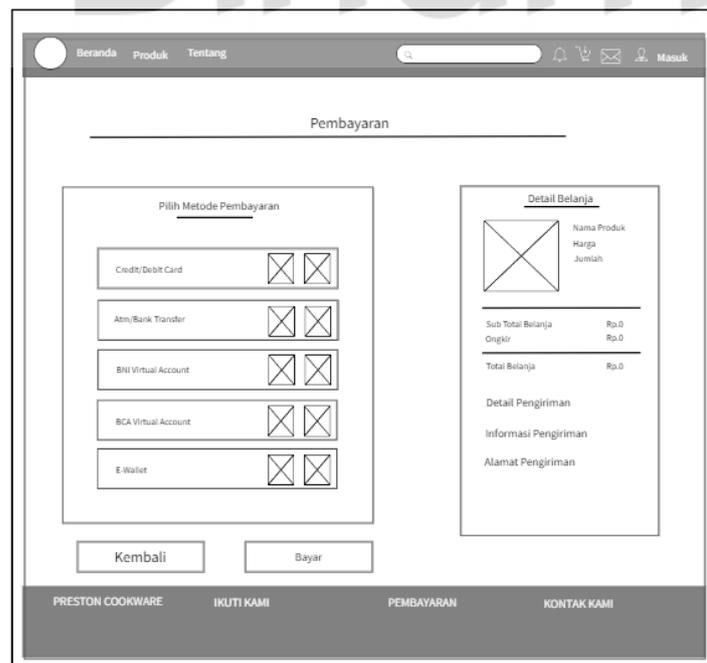
Pada permasalahan pelanggan sulit menemukan informasi detail produk maka perlu adanya detail produk. Wireframe halaman detail produk pada dapat membantu memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi tentang produk yang ingin dibeli.



Gambar 4. 12 *Wireframe* Halaman Detail Produk

A.5. *Wireframe* Pembayaran

Pada permasalahan pelanggan dalam proses transaksi pembelian masih memerlukan waktu yang lama maka perlu adanya tampilan transaksi hingga pembayaran. *Wireframe* halaman pembayaran berisikan membantu pelanggan dalam pemesanan atau pembelian produk.

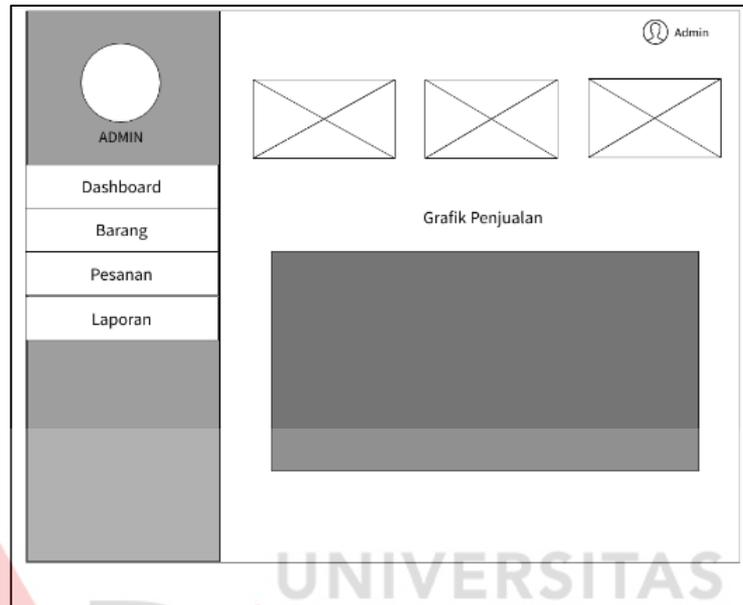


Gambar 4. 13 *Wireframe* Halaman Pembayaran

B. Wireframe Admin

B.1. Wireframe Dashboard Admin

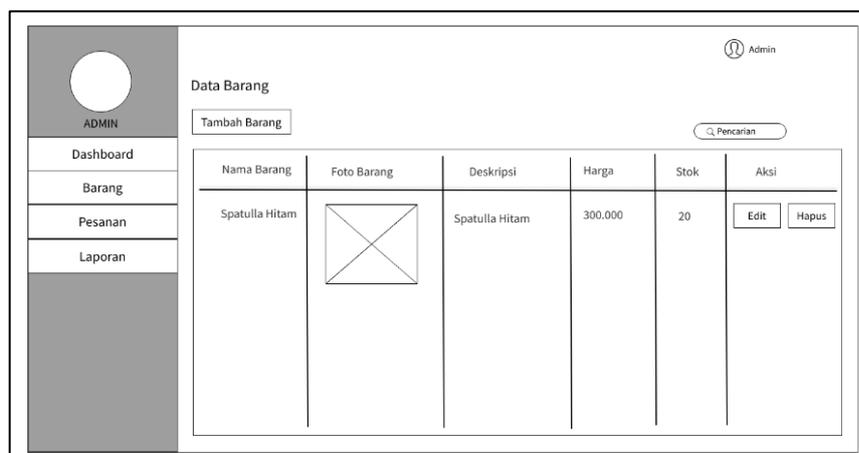
Pada desain *wireframe Dashboard* terdapat fitur barang, pesanan, laporan yang dapat membantu memudahkan admin dalam hal pengelolaan barang, pengelolaan pesanan masuk serta laporan penjualan.



Gambar 4. 14 Wireframe Dashboard Admin

B.2. Wireframe Barang

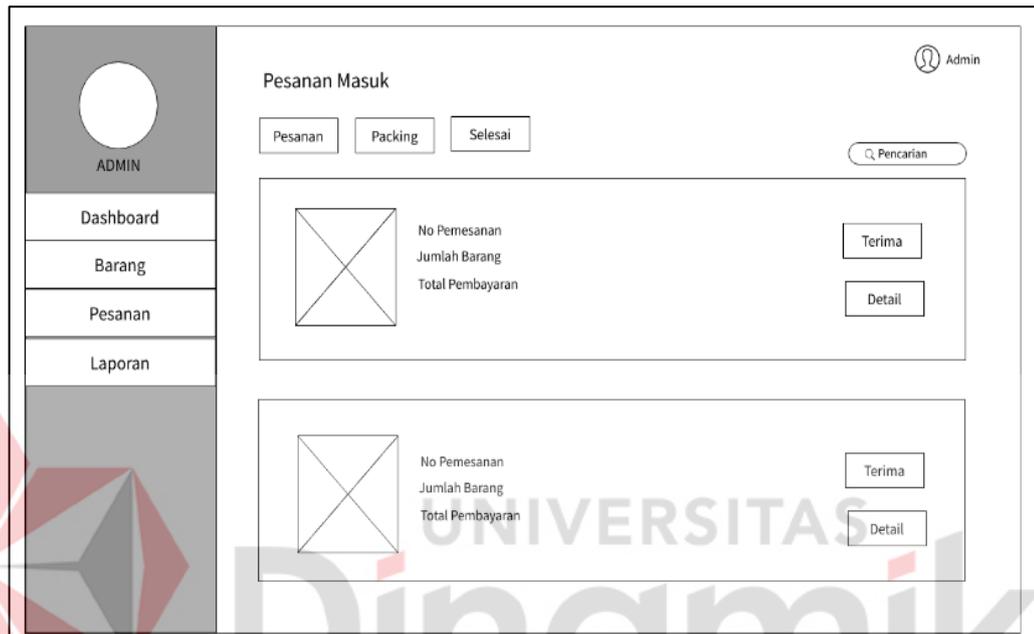
Pada permasalahan admin harus mengirimkan satu per satu katalog produk maka dari itu perlu adanya pengelolaan barang. Pada desain *wireframe* barang ini digunakan untuk membantu admin agar tidak kesulitan dalam pengelolaan produk dan tidak perlu lagi mengirimkan satu per satu produk kepada pelanggan.



Gambar 4. 15 Wireframe Barang

B.3. Wireframe Pesanan

Pada permasalahan admin kesusahan dalam pengelolaan pesanan maka dari itu perlu adanya *wireframe* pesanan. Pada desain *wireframe* pesanan terdapat tombol pesanan, packing, dan selesai yang digunakan untuk membantu admin dalam mengelola pesanan masuk serta dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai status pesanan produk yang dibeli.



Gambar 4. 16 Wireframe Pesanan

B.4. Wireframe Laporan Penjualan

Pada permasalahan admin kesulitan dalam pengelolaan laporan maka dari itu perlu adanya *wireframe* laporan penjualan. Pada desain *wireframe* laporan penjualan yang dapat diakses saat memilih “laporan” pada sidebar, pada laporan ini berisi list semua data penjualan pada *sistem* yang dapat mempermudah admin dalam melihat laporan penjualan yang terjadi pada sistem.

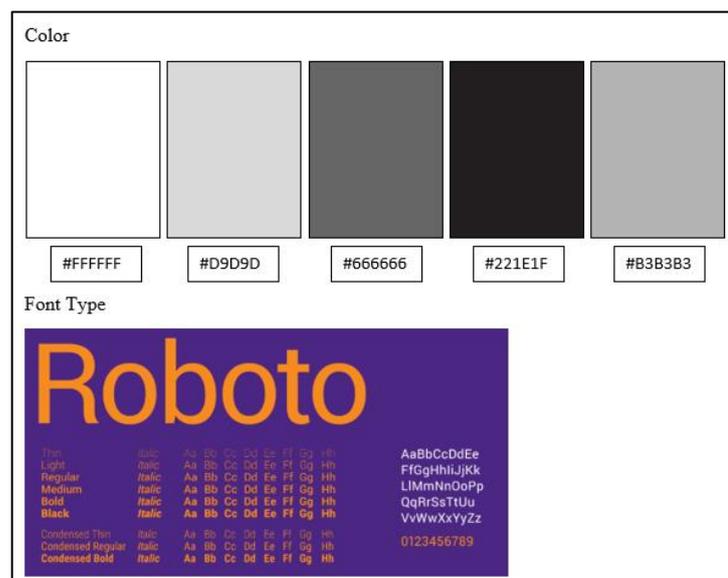
No	Tanggal	Nama Barang	No Pemesanan	Jumlah	Subtotal	Aksi
1	11/11/2022	Spatulla Hitam	2205230983CYFC	1	300.000	Print

Gambar 4. 17 Wireframe Laporan Penjualan

4.2.2 Perancangan *Prototype*

A. Desain *Guidline*

Desain *guidline* yang digunakan pada *prototype* yang akan dibuat adalah Warna putih dengan kode #FFFFFF, warna abu muda dengan kode #D9D9D9, warna abu tua dengan kode #B3B3B3, warna hitam muda dengan kode #666666 dan warna hitam dengan kode #221E1F. Warna tersebut diambil dari logo. *Font* yang digunakan pada *prototype* yang akan dibuat menggunakan *Font* "Roboto" untuk semua halaman *prototype* karena *font* ini adalah *font google* merupakan jenis *font* yang menarik dan mudah saat di baca. Desain *guidline* dapat dilihat pada gambar 4.19.

Gambar 4. 18 Desain *Guidline*

B. *Prototype Pelanggan*

B.1. *Prototype Login*

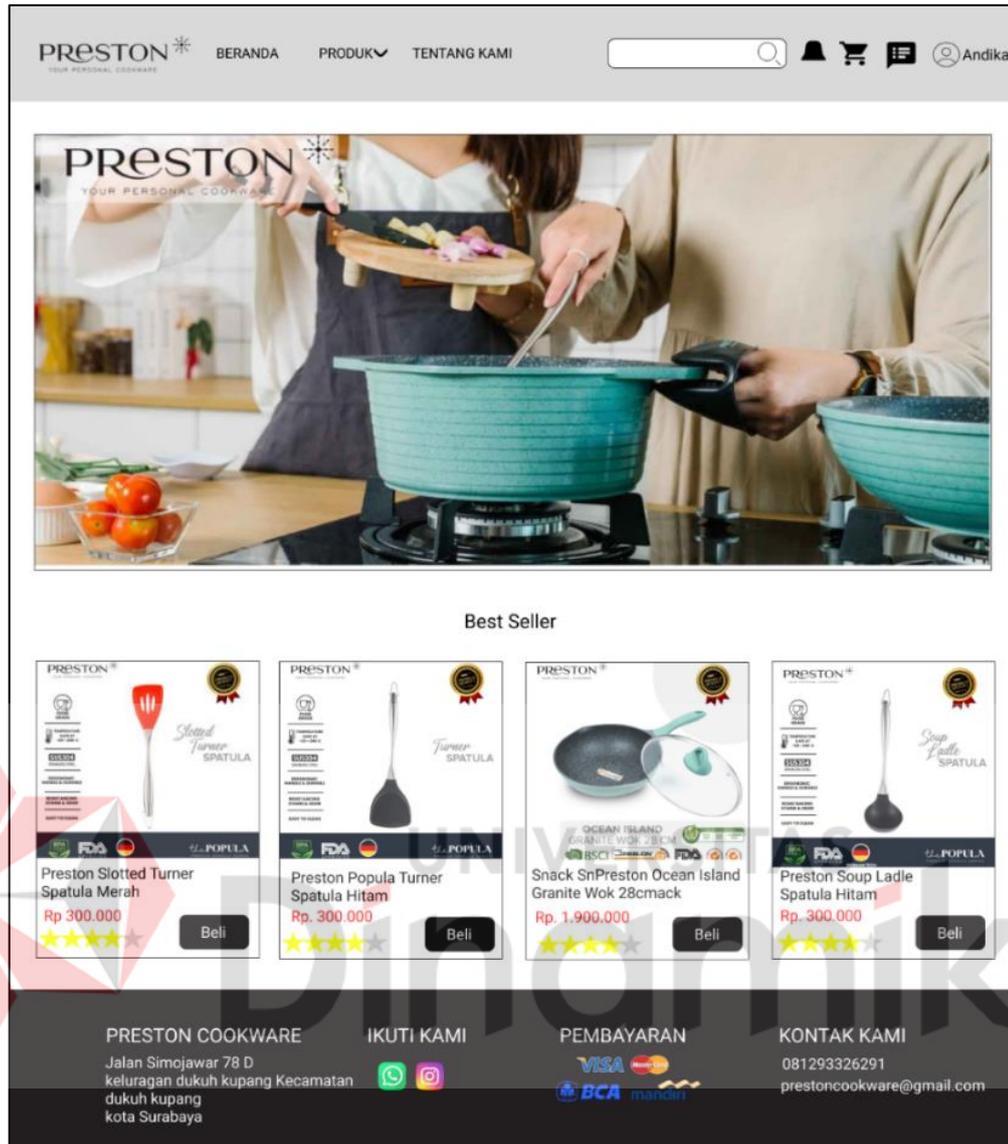
Pada *login* terdapat *email* dan *password* yang sudah terdaftar atau yang sudah melakukan *registrasi*. *Button Login* berguna untuk *login* jika sudah memiliki akun, dan *button* daftar digunakan jika belum memiliki akun.

The image shows a web prototype for the login page of Preston Cookware. The layout includes a top navigation bar with the brand name 'PRESTON' and 'YOUR PERSONAL COOKWARE', along with menu items 'BERANDA', 'PRODUK', and 'TENTANG KAMI'. A search bar and utility icons (notification, shopping cart, chat, and a 'Masuk' login icon) are also present. The central area is titled 'Login Akun' and features a user icon, two input fields for 'Email' and 'Password', and buttons for 'Login' and 'Daftar'. A 'Lupa Password' link is located below the password field. The footer contains contact details for Preston Cookware, social media icons for WhatsApp and Instagram, payment logos for VISA, Mastercard, BCA, and Mandiri, and a contact email address.

Gambar 4. 19 *Prototype Login*

B.2. *Prototype Halaman Beranda*

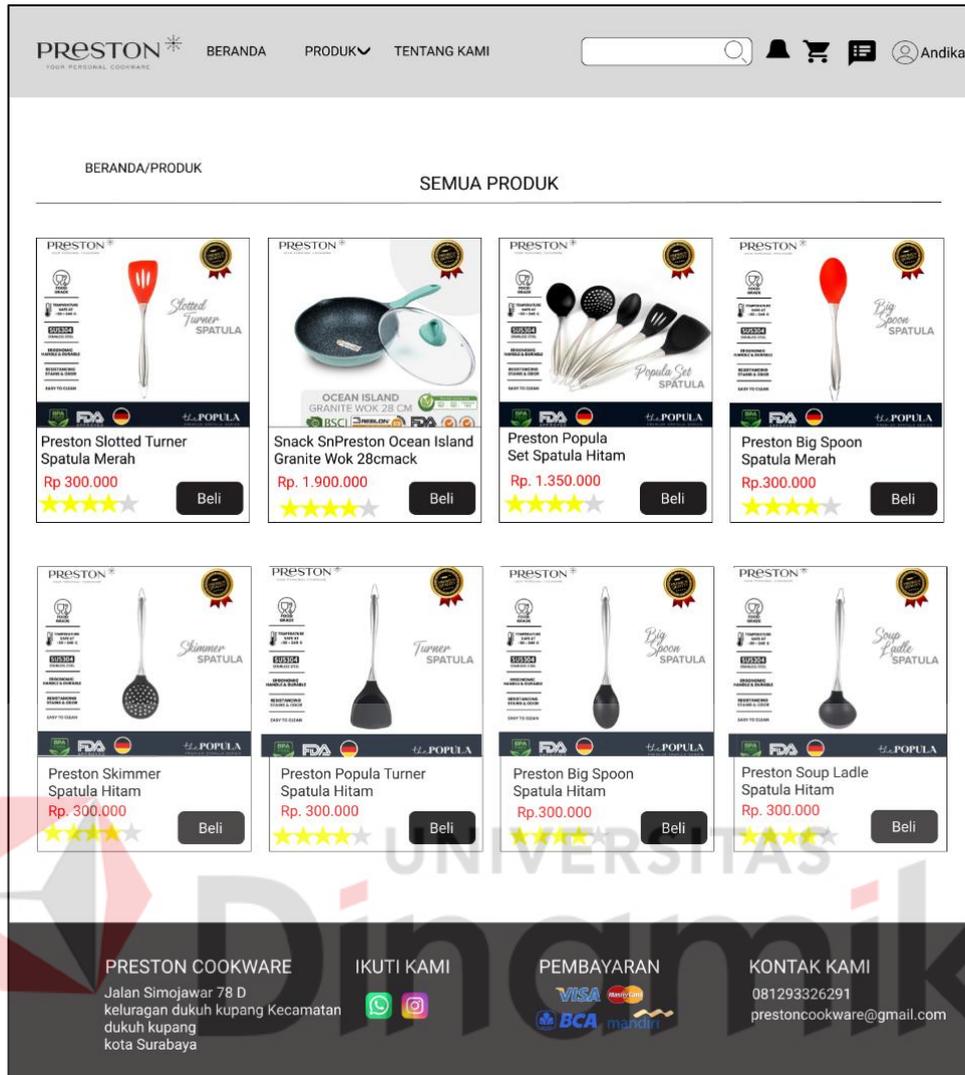
Pada halaman beranda terdapat beberapa produk *best seller* yang dijual oleh CV. Sukses Aman dan Tentram dan juga terdapat beberapa informasi mengenai produk yang dijual.



Gambar 4. 20 *Prototype* Halaman Beranda

B.3. *Prototype* Produk

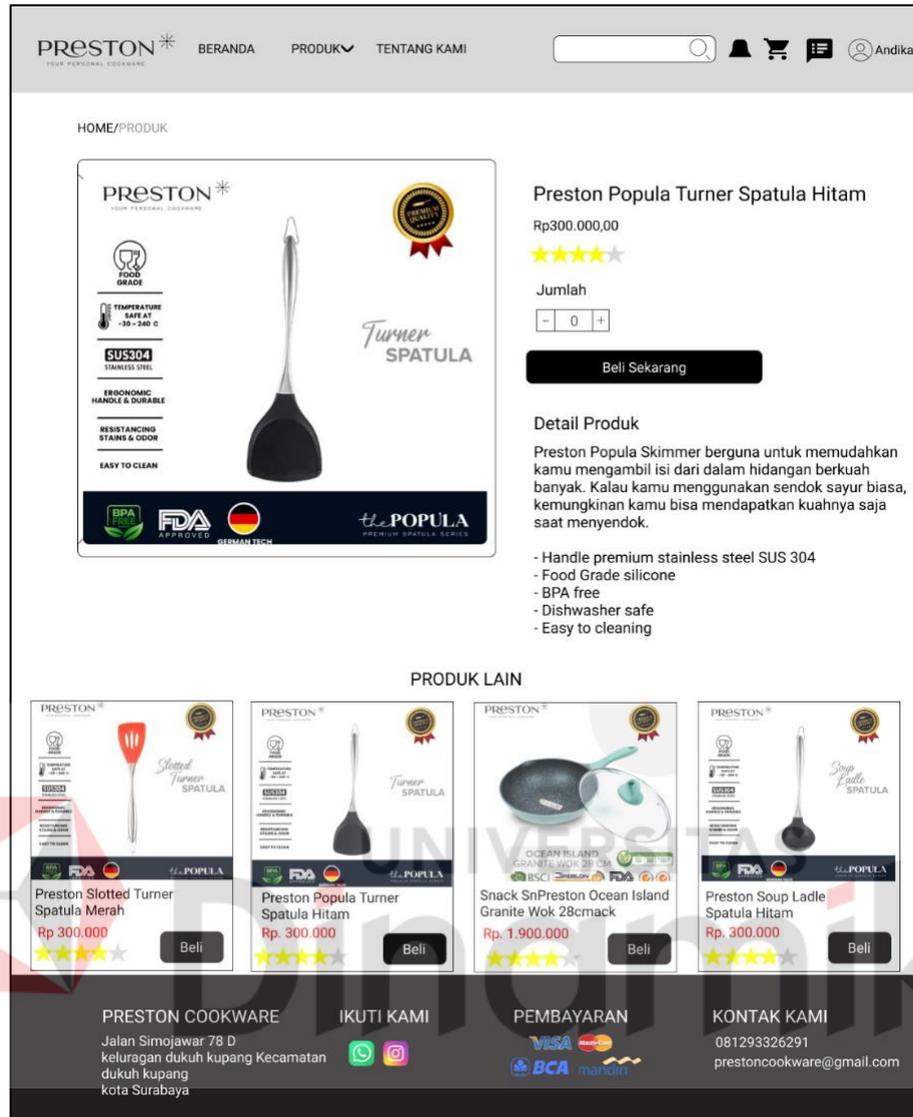
Pada halaman produk terdapat produk produk yang dijual beserta dengan harga dan rating dari produk tersebut serta terdapat tombol beli jika pelanggan ingin membeli produk tersebut.



Gambar 4. 21 *Prototype* Halaman Produk

B.4. *Prototype* Detail Produk

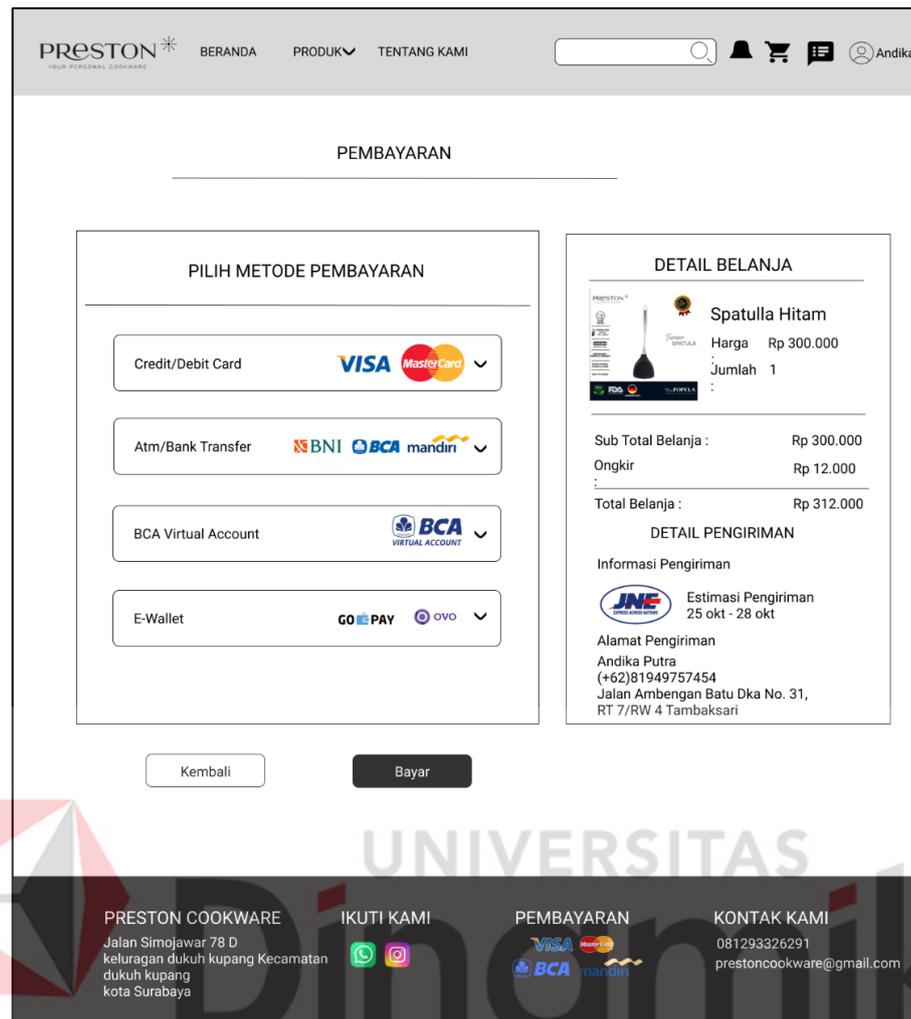
Pada halaman detail produk terdapat informasi mengenai produk yang ingin dibeli dan juga pada halaman tersebut pelanggan dapat memilih jumlah produk yang ingin dibeli serta pelanggan juga bisa menekan tombol beli untuk membeli produk tersebut atau menekan tombol keranjang untuk menyimpan produk tersebut dalam keranjang.



Gambar 4. 22 *Prototype* Halaman Detail Produk

B.5. *Prototype* Pembayaran

Pada halaman pembayaran terdapat beberapa metode pembayaran yang dapat dipilih pelanggan untuk membayar produk yang dibeli serta pada halaman tersebut terdapat pula rincian biaya serta informasi mengenai pengiriman barang jika pelanggan sudah memilih metode pembayaran pelanggan dapat menekan tombol bayar.

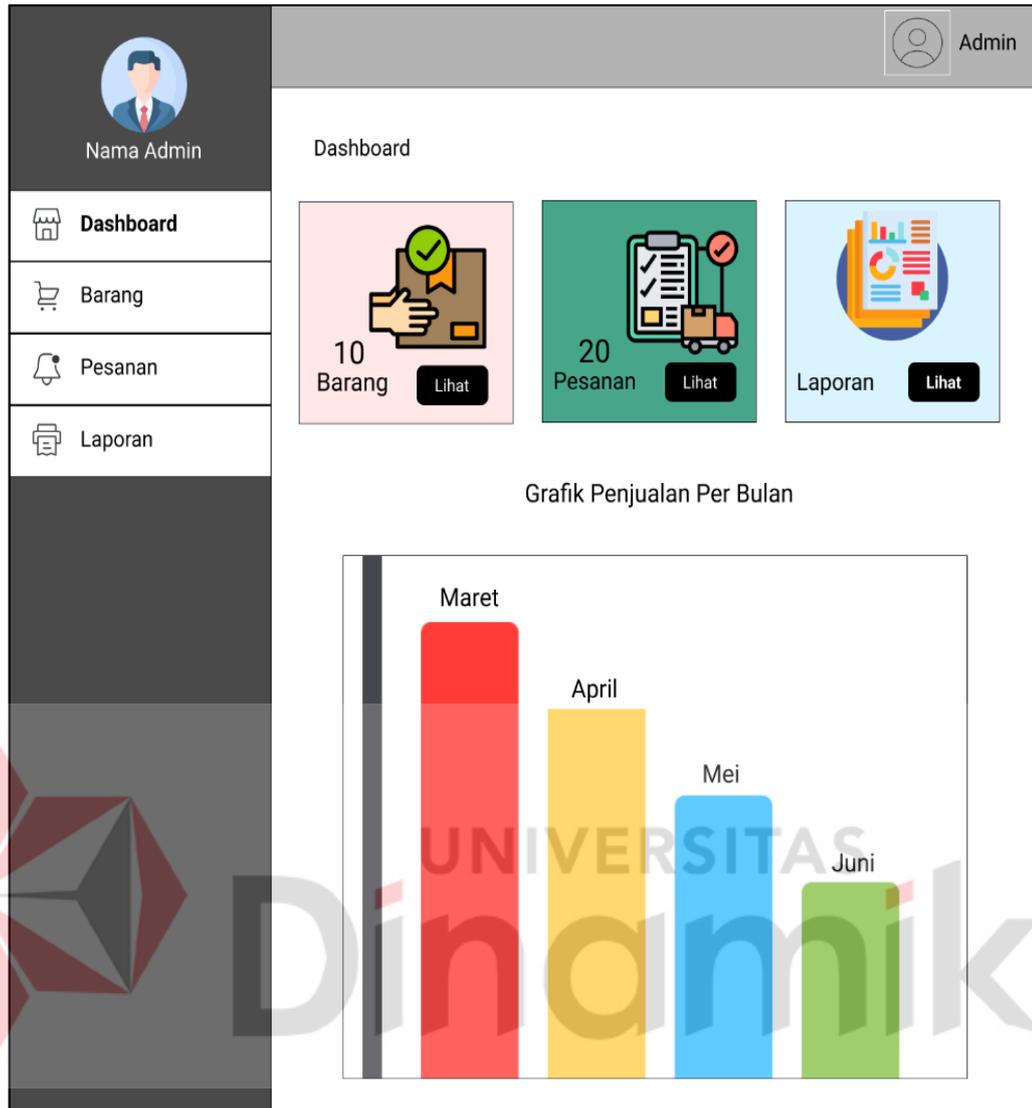


Gambar 4. 23 *Prototype* Halaman Pembayaran

C. *Prototype Admin*

C.1. *Prototype Dashboard admin*

Prototype dashboard admin terdapat grafik penjualan, jumlah barang, jumlah pesanan serta laporan di halaman *dashboard* admin terdapat beberapa menu yaitu barang, pesanan dan laporan.



Gambar 4. 24 *Prototype Dashboard Admin*

C.2. Prototype Barang

Prototype barang terdapat tabel barang yang berisi kode barang, nama barang, harga, stok dan lain lain. Pada halaman barang terdapat *button* Tambah Barang dan juga terdapat 2 aksi yaitu edit dan juga hapus.

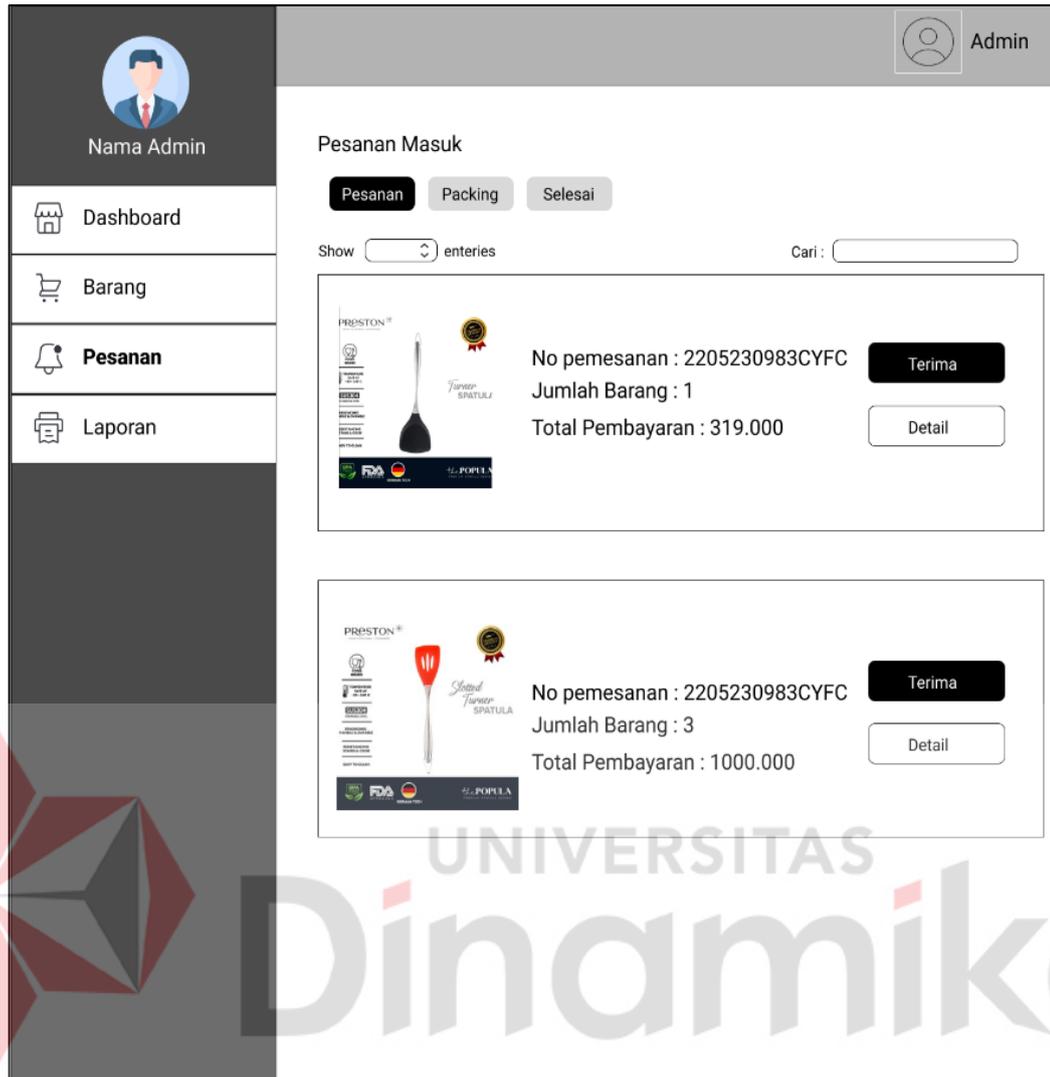
The screenshot shows an Admin Dashboard with a sidebar on the left containing navigation options: Dashboard, **Barang**, Pesanan, and Laporan. The main content area is titled 'Data Barang' and includes a 'Tambah Barang' button, a search bar, and a table of items.

No	Nama Barang	Gambar	Deskripsi	Harga	Stok	Aksi
1	Preston Popula Turner Spatula Hitam		Preston Popula Skimmer berguna untuk memudahkan kamu mengambil isi dari dalam hidangan berkuah banyak. Kalau kamu menggunakan sendok sayur biasa, kemungkinan kamu bisa mendapatkan kuahnya saja saat menyendok.	300.000	20	
2	Preston Popula Turner Spatula Hitam		Preston Popula Skimmer berguna untuk memudahkan kamu mengambil isi dari dalam hidangan berkuah banyak. Kalau kamu menggunakan sendok sayur biasa, kemungkinan kamu bisa mendapatkan kuahnya saja saat menyendok.	300.000	20	

Gambar 4. 25 *Prototype* Halaman Barang

C.3. *Prototype Pesanan*

Prototype pesanan terdapat list pesanan yang masuk pada halaman tersebut admin dapat melihat detail pesanan yang masuk dan juga dapat menerima pesanan yang masuk.



Gambar 4. 26 *Prototype Pesanan Masuk*

C.4. *Prototype Laporan*

Halaman laporan penjualan ini berisi tabel yang isinya terdapat no, nama barang, no penjualan, no pemesanan, jumlah, subtotal dari semua transaksi melalui sistem.

No	Tanggal	Nama Barang	No Pemesanan	Jumlab	Subtotal	Aksi
1	01/02/2022	Preston Popula Turner Spatula Hitam	2205230983CYFC	1	300.000	
2	01/02/2022	Preston Popula Turner Spatula Hitam	2205230983CYFC	1	300.000	

Gambar 4. 27 *Prototype* Laporan

4.3 *Run An Experiment*

4.3.1 Pengujian MVP Iterasi Pertama

Pengujian MVP iterasi pertama dilakukan kepada 5 responden 3 selaku pelanggan dan 2 karyawan dari CV. Sukses Aman dan Tenram dengan cara responden diminta untuk melihat dan mencoba *prototype* secara langsung dan memberikan respon terhadap *prototype* yang sudah dibuat. *Feedback* dari responden akan dicatat sebagai acuan untuk perbaikan *prototype*.

4.4 *Feedback And Research*

4.4.1 Analisa Hasil Pengujian Iterasi Pertama

Hasil pengujian MVP iterasi pertama mendapat beberapa *feedback* dari 5 responden berupa saran dan masukan terhadap *prototype* iterasi pertama. Adapun *feedback* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Tabel *Feedback* Iterasi Pertama

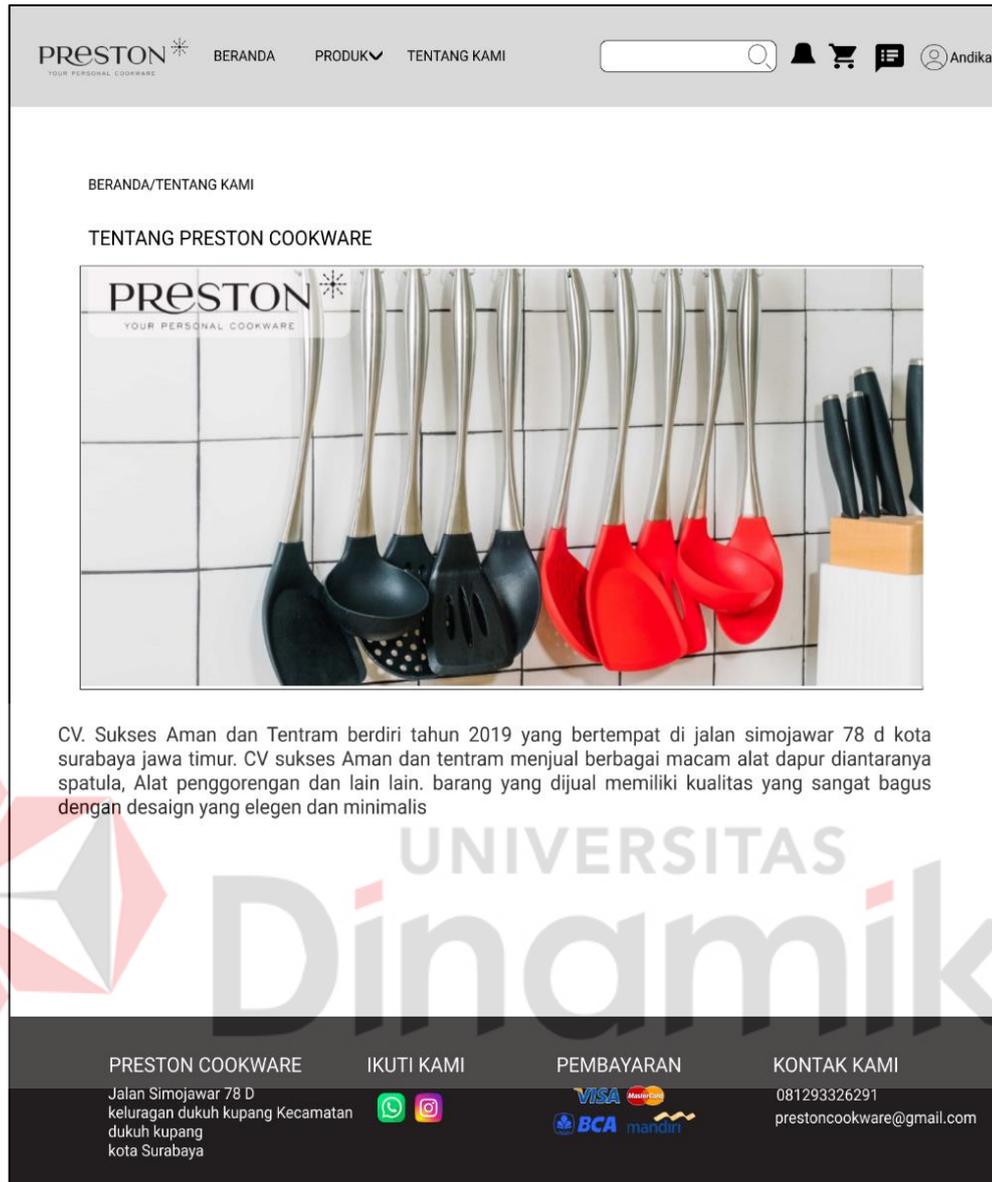
No	<i>Feedback</i>
1.	<i>Font</i> informasi pada halaman tentang kami kurang terlihat
2.	Warna <i>Font</i> harga pada halaman detail produk konsumen lebih baik di bedakan dari nama produk dan agak diperbesar
3.	<i>Font</i> detail produk pada halaman detail produk dicetak tebal dan deskripsi produk di rata kanan dan kiri
4.	Konsisten terhadap <i>size</i> gambar produk dan tata letak pada halaman produk
5.	Pada halaman terima pemesanan admin <i>size</i> gambar belum sama
6.	Pada halaman terima pesanan dikasi tanggal pemesanan

4.4.2 Perbaikan *Prototype*

Tahapan perbaikan *prototype* yaitu tahapan yang dilakukan perubahan perancangan desain *prototype* yang dibuat berdasarkan hasil *feedback* dari pengujian iterasi pertama. Perbaikan tersebut diantaranya:

1. Perbaikan *Prototype* Halaman Tentang Kami

Terdapat perubahan terhadap *prototype* halaman tentang kami dari hasil *feedback* yang didapat pada pengujian iterasi pertama informasi yang ada pada halaman tentang kami *font* masih kurang terlihat jelas dan kurang terbaca karena ukuran dari *font* yang kurang diperbesar. Dapat dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4. 28 Perbaikan Halaman Tentang Kami

2. Perbaikan *prototype* Halaman Detail Produk

Terdapat perubahan terhadap *prototype* halaman detail produk hasil *feedback* yang didapat pada pengujian iterasi pertama perubahan pada warna font harga dibedakan agar tidak sama dengan nama produk dan tulisan detail produk dicetak tebal dan deskripsi produk di rata kanan dan kiri. Dapat dilihat pada gambar 4.31.

PRESTON* YOUR PERSONAL COOKWARE

BERANDA PRODUK▼ TENTANG KAMI

HOME/PRODUK

PRESTON* YOUR PERSONAL COOKWARE

FOOD GRADE

TEMPERATURE SAFE AT -30~240 C

SUS304 STAINLESS STEEL

ERGONOMIC HANDLE & DURABLE

RESISTANCING STAINS & ODOR

EASY TO CLEAN

Turner SPATULA

PREMIUM QUALITY

PRESTON Popula Turner Spatula Hitam

Rp300.000,00

★★★★★

Jumlah

- 0 +

Beli Sekarang

Detail Produk

Preston Popula Skimmer berguna untuk memudahkan kamu mengambil isi dari dalam hidangan berkuah banyak. Kalau kamu menggunakan sendok sayur biasa, kemungkinan kamu bisa mendapatkan kuahnya saja saat menyendok.

- Handle premium stainless steel SUS 304
- Food Grade silicone
- BPA free
- Dishwasher safe
- Easy to cleaning

PRODUK LAIN

PRESTON* YOUR PERSONAL COOKWARE

FOOD GRADE

TEMPERATURE SAFE AT -30~240 C

SUS304 STAINLESS STEEL

ERGONOMIC HANDLE & DURABLE

RESISTANCING STAINS & ODOR

EASY TO CLEAN

Slotted Turner SPATULA

PREMIUM QUALITY

PRESTON Slotted Turner Spatula Merah

Rp 300.000

★★★★★

Beli

PRESTON* YOUR PERSONAL COOKWARE

FOOD GRADE

TEMPERATURE SAFE AT -30~240 C

SUS304 STAINLESS STEEL

ERGONOMIC HANDLE & DURABLE

RESISTANCING STAINS & ODOR

EASY TO CLEAN

Turner SPATULA

PREMIUM QUALITY

PRESTON Popula Turner Spatula Hitam

Rp. 300.000

★★★★★

Beli

PRESTON* YOUR PERSONAL COOKWARE

FOOD GRADE

TEMPERATURE SAFE AT -30~240 C

SUS304 STAINLESS STEEL

ERGONOMIC HANDLE & DURABLE

RESISTANCING STAINS & ODOR

EASY TO CLEAN

OCEAN ISLAND GRANITE WOK 28 CM

BSCI

PRESTON Ocean Island Granite Wok 28cm

Rp. 1.900.000

★★★★★

Beli

PRESTON* YOUR PERSONAL COOKWARE

FOOD GRADE

TEMPERATURE SAFE AT -30~240 C

SUS304 STAINLESS STEEL

ERGONOMIC HANDLE & DURABLE

RESISTANCING STAINS & ODOR

EASY TO CLEAN

Soup Ladle SPATULA

PREMIUM QUALITY

PRESTON Soup Ladle Spatula Hitam

Rp. 300.000

★★★★★

Beli

PRESTON COOKWARE

Jalan Simojawar 78 D
kelurahan dukuh kupang Kecamatan
dukuh kupang
kota Surabaya

IKUTI KAMI

WhatsApp Instagram

PEMBAYARAN

VISA Mastercard
BCA mandiri

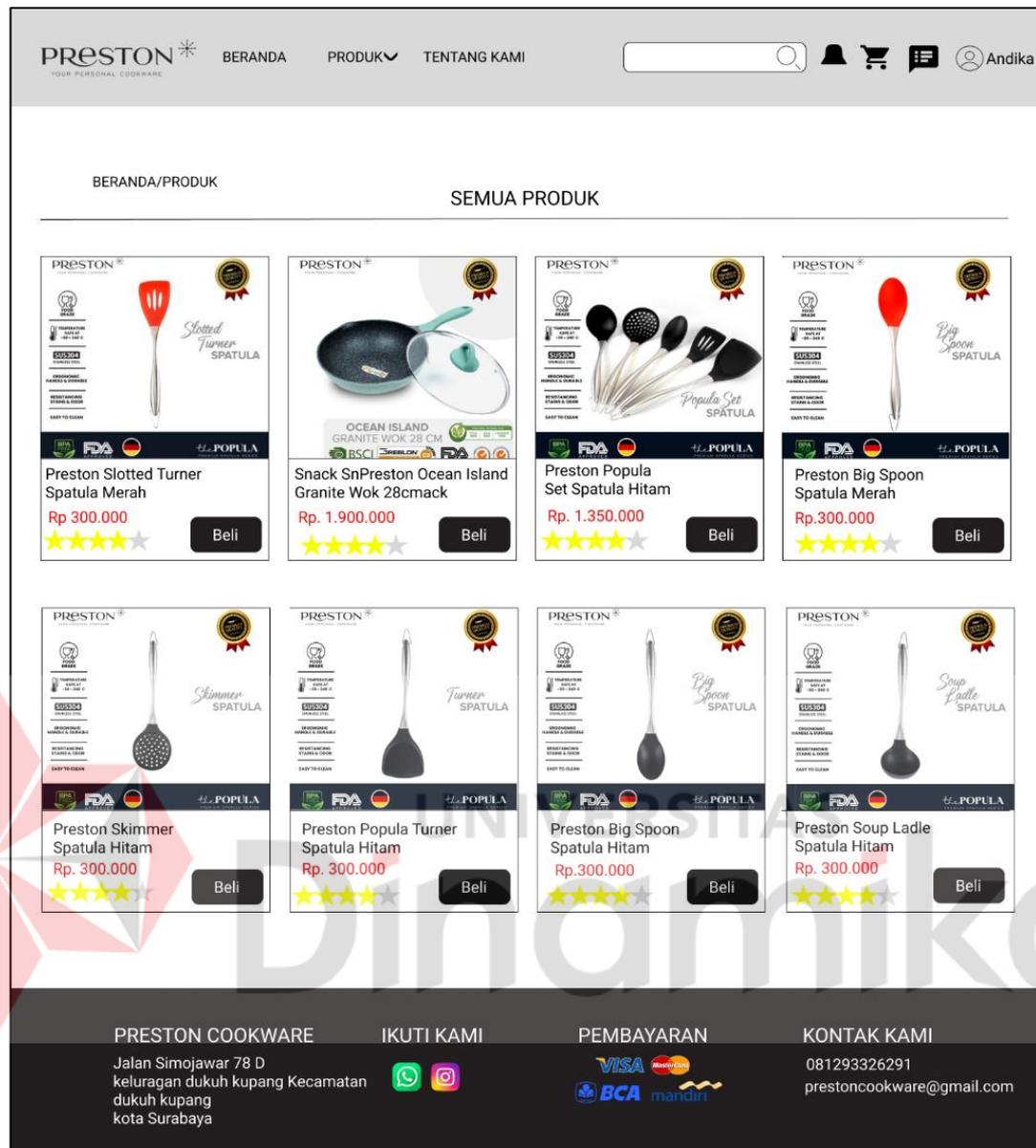
KONTAK KAMI

081293326291
prestoncookware@gmail.com

Gambar 4. 29 Perbaikan Halaman Detail Produk

3. Perbaikan *Prototype* Halaman Produk

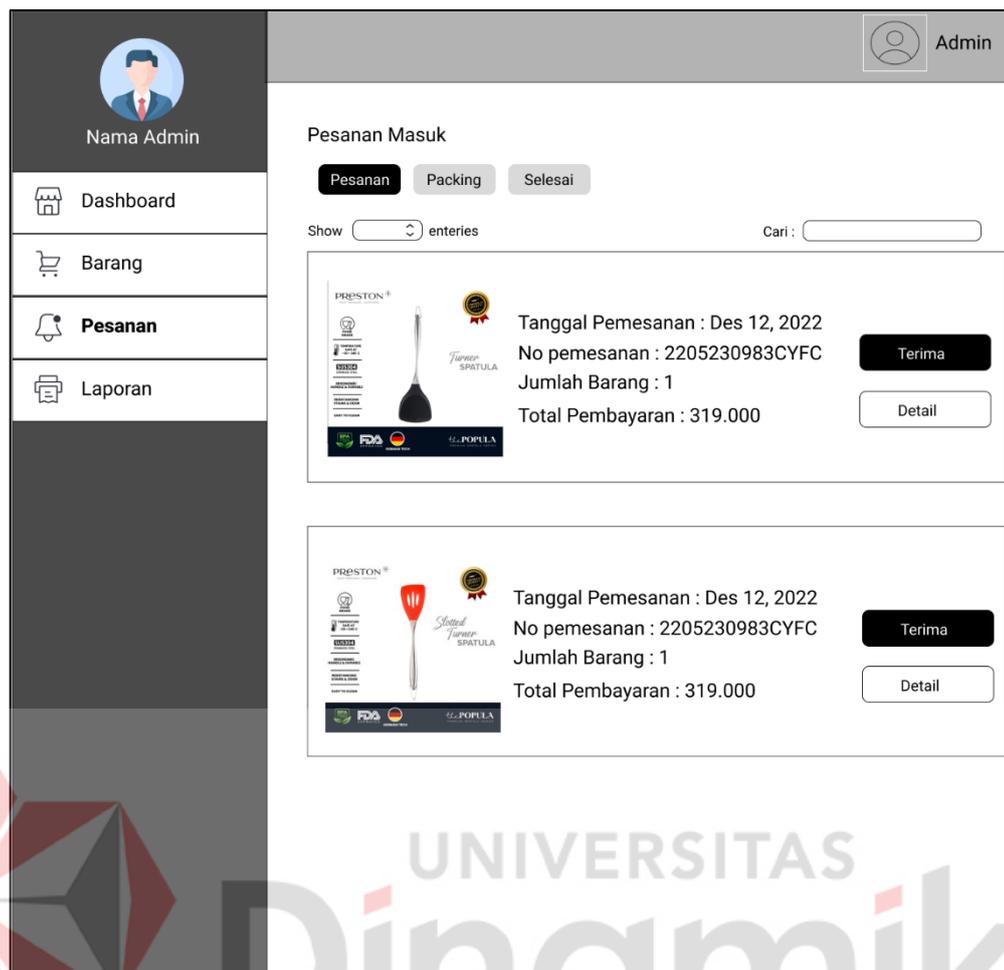
Terdapat perubahan terhadap *prototype* halaman produk hasil *feedback* yang didapat pada pengujian iterasi pertama perubahan pada halaman produk terdapat pada size gambar harus konsisten satu sama lain pada halaman produk. Dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4. 30 Perbaikan Halaman Produk

4. Perbaikan *Prototype* halaman Admin Pemesanan Produk

Terdapat perubahan terhadap *prototype* halaman admin pemesanan produk berdasarkan hasil *feedback* yang didapat pada pengujian iterasi pertama perubahan pada halaman produk terdapat pada size gambar harus konsisten satu sama lain pada halaman admin pemesanan produk dan ditambahkan tanggal pemesanan. dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4. 31 Perbaikan Halaman Menerima Pesanan

4.4.3 Analisa Hasil Pengujian Iterasi kedua

Setelah dilakukan pengujian *prototype* iterasi pertama dan mendapat *feedback* lalu dilakukan perbaikan *prototype* tahapan selanjutnya yang dilakukan yaitu Analisa hasil pengujian iterasi kedua dengan menggunakan metode *Usability Testing* kepada 32 responden dengan bantuan *google form* berupa kuisoner yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan yang mengenai 5 aspek *usability testing*.

Tabel 4. 4 Nilai Indikator Usability Testing

Indikator	Rata-Rata (Mean)
<i>Learnbility</i>	4,07
<i>Efficiency</i>	3,92
<i>Memorability</i>	3,9
<i>Errors</i>	3,5
<i>Satisfaction</i>	3,93

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan nilai rata-rata keseluruhan pertanyaan dari indikator *usability testing* yang didapatkan rata-rata *learnbility* (4,07), *efficiency* (3,92), *memorability* (3,9), *errors* (3,5), *satisfaction* (3,93).

A. *Skala likert*

Skala likert digunakan untuk menghitung skala dalam penelitian untuk mengukur sikap dan pendapat dari responden. Dalam melakukan perhitungan menggunakan *skala likert* dimulai dengan menentukan interval pada *skala likert* dengan rumusan sebagai berikut

$$I = 100/\text{jumlah skor}$$

$$I = 100/5$$

$$I = 20\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh nilai *interval* terendah yaitu 20% dengan *range* keseluruhan sebesar 80%. Jarak selisih antar *interval* sebesar 16% didapat dari skala tertinggi yaitu 80% dibagi dengan pilihan angka *likert* yaitu 5. nilai *interval* dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Penilaian *Interval*

No	Interval	Kriteria
1	20% - 35,99%	Sangat tidak setuju
2	36% - 51,99%	Tidak setuju
3	52% - 67,99%	Cukup setuju
4	68% - 83,99%	Setuju
5	84% - 100%	Sangat setuju

Setelah *interval* penilaian sudah diketahui, selanjtnya dilakukan perhitungan *skala likert*. Hasil perhitungan berdasarkan pada rumus *skala likert* diatas dapat dilihat pada tabel 4,6 berikut.

Tabel 4. 6 Tabel Perhitungan *Skala Likert*

Indikator	Total Skor	Persentase likert	Rata-rata likert
<i>Learnbility</i>			
XL1	135	84,4%	81,63%
XL2	132	83%	
XL3	130	81,3%	
XL4	130	81,3%	
XL5	125	78,13%	
<i>Efficiency</i>			
XE1	126	78,8%	78,5%
XE2	125	78,13%	

Indikator	Total Skor	Persentase likert	Rata-rata likert
Memorability			
XM1	120	75%	77,52%
XM2	125	78,13%	
XM3	129	80,63%	
XM4	122	76,3%	
Errors			
XER1	112	70%	70%
Satisfaction			
XS1	125	78,13%	78,6%
XS2	122	76,3%	
XS3	130	81,3%	
Rata-Rata			77,3%

Hasil dari perhitungan persentase pada variabel *Learnbility* mempunyai nilai rata-rata 81,63%, pada variabel *memorability* didapatkan nilai rata-rata 78,5%, variabel *efficiency* mempunyai nilai rata-rata sebesar 78,5%, variabel *errors* mempunyai nilai rata-rata sebesar 70%, dan variabel *satisfication* didapatkan nilai rata-rata sebesar 78,6%. Sehingga dari semua variabel didapatkan nilai rata-rata sebesar 77,3%. Berdasarkan tabel 4.6 nilai rata-rata 77,3% menunjukan kriteria setuju yang berarti *prototype* telah dapat diterima oleh pengguna serta dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat sebuah rancang bangun aplikasi.

4.5 Tahap Akhir

Berdasarkan tahapan *Lean UX* yang telah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan dokumen perancangan UI/UX. Dokumen ini dapat dijadikan sebagai acuan atau pedomen bagi *developer*.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan desain UI/UX aplikasi penjualan perabotan dapur pada CV. Sukses Aman dan Tentram dengan metode *Lean UX* dapat disimpulkan bahwa:

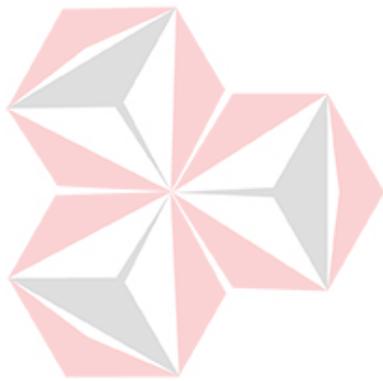
1. Dari hasil desain UI/UX yang menghasilkan prototype yang, meliputi halaman beranda, halaman produk, halaman detail produk, halaman pembayaran, halaman checkout, halaman pembayaran menggunakan metode usability testing variable *learnability* sebesar 81,63% yang berarti bahwa hasil desain UIUX dapat memudahkan pengguna dalam pencarian produk dan informasi detail produk.
2. Dari hasil testing *prototype* menggunakan metode *usability testing* diperoleh nilai rata-rata tiap variabel sebagai berikut: *learnability* sebesar 81,63% mudah untuk dipahami, *efficiency* sebesar 78,5% efisien untuk digunakan, *memorability* sebesar 77,52 mudah diingat dalam penggunaan dari symbol-simbol dan alur penggunaannya, *errors* sebesar 70%, terdapat pemberitahuan saat terjadi situasi yang tidak diinginkan, *satisficatio*s sebesar 78,6%. merasa menikmati dan puas terhadap desain yang dibuat.dari hasil setiap variabel diperoleh rata-rata sebesar 77,3% yang berarti bahwa respon pengguna terhadap *prototype* yang telah dibuat sangat baik dan dapat dikatakan *prototype* mudah digunakan.

5.2 Saran

Saran yang diberikan sebagai pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan antara lain:

1. Dari hasil desain UI/UX dapat ditambahkan fitur yang belum ada pada desain *website* dengan membuat desain ulasan produk, pembatalan pesanan.
2. penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan membuat rancang bangun *website* sesuai rancangan yang telah dibuat. Hasil penelitian ini juga

dapat dijadikan acuan untuk *developer* membuat *website*.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

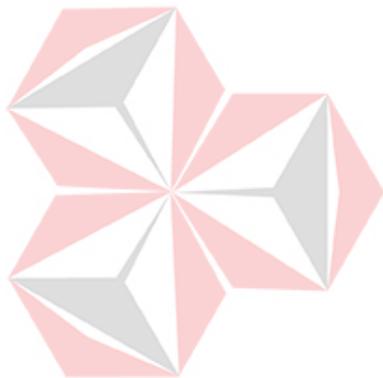
- Adhipratama, Y. (2018). *Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Worok Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan*. Stikom Surabaya.
- Alwi, I. (2015). Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 140–148. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.95>
- Fadhilah, J. D., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Responsif myITS Connect Modul Komunitas Menggunakan Metodologi User-Centered Design. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.62976>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Applying Lean Principles to Improve User Experience*. <https://doi.org/10.1145/2639189.2670285>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Heny, D. N. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta*, 2, 183. <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>
- Martono, K. T., Eridani, D., & Isabella, D. I. S. (2020). User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 1–11.
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Pradipta, A. A. dk. (2019). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Tugas Akhir / Fakultas Rekayasa Industri*, 3(1), 341–347. <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/83/66>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Robiulla, I. W., KOMPIANG, A. A., Sudana, O., Kadek, N., & Wirdiani, A. (2020). Perancangan User Interface Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana Dan

Prasarana. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(2), 154–163.
<https://www.neliti.com/publications/351372/>

Santoso, J. (2018). Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 12(2), 174–181.

Sari, S. amelia. (2017). *Perancangan sistem penjualan Berbasis web pada toko join mart*. 549, 40–42.

Setyani, anis dwi. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. 6.



UNIVERSITAS
Dinamika