

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN  
ARSITEK DENGAN PENDEKATAN LEAN UX: STUDI KASUS CV  
GAPURA 2000**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Sistem Informasi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Helmi Putera Laksono**

**18410100083**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PEMESANAN JASA  
DESAIN ARSITEK DENGAN PENDEKATAN LEAN UX: STUDI KASUS  
CV GAPURA 2000**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh :**

**Nama : Helmi Putera Laksono**

**NIM : 18410100083**

**Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

## Tugas Akhir

# PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN ARSITEK DENGAN PENDEKATAN LEAN UX: STUDI KASUS CV GAPURA 2000

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Nama : Helmi Putera Laksono**  
**NIM: 18410100083**

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas  
Pada: 08 November 2024


### Susunan Dewan Pembahas




#### Pembimbing:

- I. Endra Rahmawati, M.Kom.  
NIDN: 0712108701
- II. Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT.  
NIDN: 0726017801

#### Pembahas:

Sulistiowati, S.Si., M.M.  
NIDN: 0719016801

  
Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2024.11.12  
10:41:56 +07'00'

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

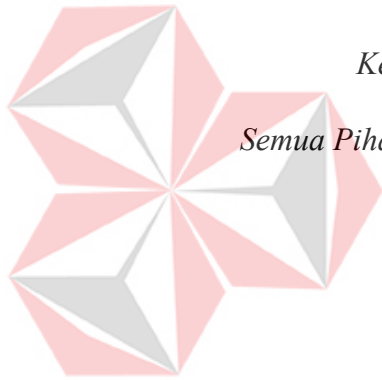
  
Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.  
NIDN: 0731057301

Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi  
UNIVERSITAS DINAMIKA



*"You have to fight to achieve your dreams, you have to sacrifice and work hard for it." (Lionel Messi)*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Saya ingin mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada  
Keluarga tercinta, Bapak/Ibu Dosen, Teman-teman, dan  
Semua Pihak yang Terlibat yang telah membantu dan berkontribusi dalam  
penyelesaian Tugas Akhir ini.*

UNIVERSITAS  
Dinamika

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Helmi Putera Laksono**  
NIM : **18410100083**  
Program Studi : **SI Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PEMESANAN  
JASA DESAIN ARSITEK DENGAN PENDEKATAN LEAN UX:  
STUDI KASUS CV GAPURA 2000**

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/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 adalah 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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 22 Januari 2025



**Helmi Putera Laksono**  
NIM : 18410100083

## ABSTRAK

CV Gapura 2000 adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pembangunan dan desain arsitektur, berdiri sejak tahun 2000 dan berlokasi di Jl. Ikan Dorang Baru no. 52, Surabaya, Jawa Timur. CV Gapura 2000 menyediakan berbagai layanan, seperti jasa desain interior, kontraktor interior, arsitektur, produksi *furniture* custom, dan pengadaan furniture. Saat ini, pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan masih bersifat manual, melalui pembagian brosur dan informasi dari mulut ke mulut. CV Gapura 2000 juga melayani pemesanan jasa melalui telepon atau *WhatsApp*, namun cara ini memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas, khususnya di era digital yang membutuhkan kemudahan pemesanan dan konsultasi *online*. Sehingga dibutuhkan website untuk pemesanan jasa desain arsitek. Oleh sebab itu pada penelitian ini dirancang UI/UX dengan metode *Lean UX* sebagai langkah awal untuk pembuatan website pemesanan jasa desain arsitek. Pendekatan metode *Lean UX* diterapkan karena metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna, selain itu pada beberapa tahap metode *Lean UX* melibatkan pengguna untuk membantu melakukan pemilihan desain dan pemberian feedback untuk memperbaiki desain yang tepat. Sedangkan metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain website. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner dengan metode SUS, diperoleh skor rata-rata 74%, yang menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Pengujian pada tiga *test scenario* juga menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata yang tinggi, mencapai 71%. Hasil ini menunjukkan bahwa perancangan UI/UX yang dihasilkan telah memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

**Kata Kunci :** *UI/UX, Lean UX, CV.Gapura, Perancangan, Pemesanan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Arsitek Dengan Pendekatan Lean UX: Studi Kasus CV. GAPURA 2000”.

Banyak orang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan memberikan nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya.
4. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya.
5. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 serta dosen wali yang selalu membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu membimbing, mendukung, memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia menjadi dosen pembahas dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
9. Pihak-pihak lain yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat disebutkan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal kepada semua orang yang telah membantu dan menawarkan nasihat dan bimbingan selama proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.



Penulis menyadari fakta bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari ideal. Sangat diharapkan bahwa kritik dan saran yang konstruktif diberikan oleh semua orang untuk membantu rencana desain ini menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca dan semua orang.

Surabaya, 17 Oktober 2024

Penulis

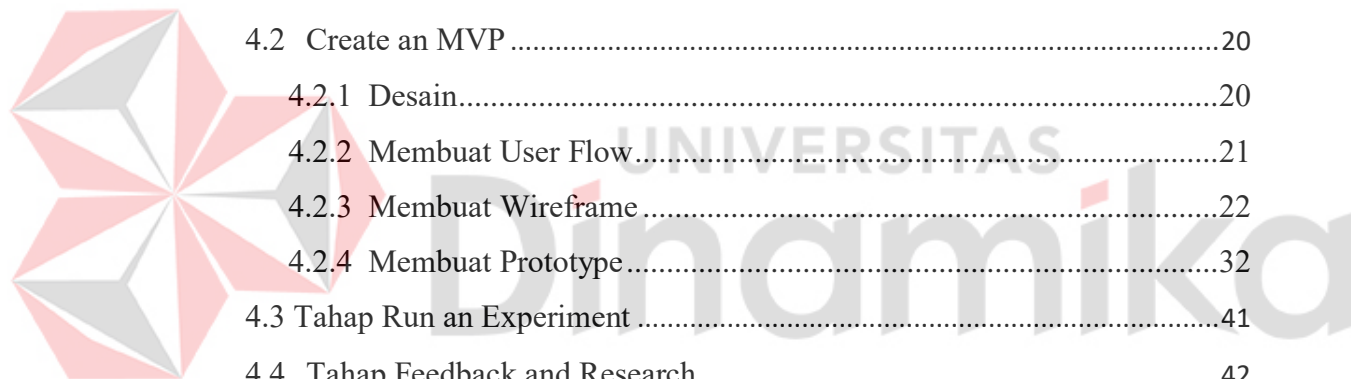


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	3
2.1 <i>User Interface</i> .....	3
2.2 <i>User Experience</i> .....	3
2.3 Website.....	3
2.4 Pemesanan.....	4
2.5 Lean UX.....	4
2.6 System Usability Scale (SUS) .....	5
2.7 User Persona .....	6
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	8
3.1 Tahap Declare Assumptions .....	8
3.1.1 Studi Literatur .....	8
3.1.2 Wawancara.....	8
3.1.3 Menulis Hipotesis.....	9
3.1.4 Pembuatan User Persona.....	9
3.1.5 Pembuatan Daftar Fitur .....	9
3.2 Tahap Create An MVP .....	10
3.2.1 Pembuatan Sketsa.....	10

3.2.2 Perancangan Wireframe .....	10
3.2.3 Perancangan Prototype .....	11
3.3 Tahap Run an Experiment.....	11
3.4 Tahap Feedback and Research.....	11
3.4.1 User Test Scenario .....	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	14
4.1 Hasil Declare Assumption.....	14
4.1.1 Hasil Wawancara .....	14
4.1.2 Hasil Observasi .....	14
4.1.3 Hasil <i>Declare Assumption</i> .....	16
4.1.4 Hasil Hipotesis .....	16
4.1.5 Hasil User Persona .....	17
4.1.6 Desain Fitur.....	19
4.2 Create an MVP .....	20
4.2.1 Desain.....	20
4.2.2 Membuat User Flow.....	21
4.2.3 Membuat Wireframe .....	22
4.2.4 Membuat Prototype.....	32
4.3 Tahap Run an Experiment .....	41
4.4 Tahap Feedback and Research.....	42
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Metode Lean UX .....	5
Gambar 2.2 Daftar Skor SUS.....	6
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	8
Gambar 3.2 Proses Pembuatan Scenario Test .....	12
Gambar 4.1 User Persona Pelanggan .....	18
Gambar 4.2 User Persona Pemilik .....	19
Gambar 4.3 Design Guidelines .....	20
Gambar 4.4 User Flow Login dan Registrasi.....	22
Gambar 4.5 User Flow Pemesanan .....	22
Gambar 4.6 Wireframe Halaman Login.....	23
Gambar 4.7 Wireframe Halaman Registrasi .....	23
Gambar 4.8 Wireframe Halaman Home/Beranda.....	25
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Portofolio .....	26
Gambar 4.10 Wireframe Halaman Testimoni.....	26
Gambar 4.11 Wireframe Halaman Pemesanan .....	28
Gambar 4.12 Wireframe Halaman Konsultasi & Pemesanan.....	29
Gambar 4.13 Wireframe Halaman Tentang Kami .....	30
Gambar 4.14 Wireframe Halaman Profil/Data diri.....	30
Gambar 4.15 Wireframe Halaman Dashboard Admin.....	31
Gambar 4.16 Wireframe Halaman Pesanan .....	31
Gambar 4.17 Wireframe Halaman Laporan.....	32
Gambar 4.18 Prototype Halaman Login .....	33
Gambar 4.19 Prototype Halaman Registrasi .....	33
Gambar 4.20 Prototype Halaman Home/Beranda.....	34
Gambar 4.21 Prototype Halaman Portofolio.....	35
Gambar 4.22 Prototype Halaman Testimoni.....	35
Gambar 4.23 Prototype Halaman Pemesanan .....	37
Gambar 4.24 Prototype Halaman Konsultasi & Pemesanan.....	38
Gambar 4.25 Prototype Halaman Tentang Kami .....	39
Gambar 4.26 Prototype Halaman Profil/Data Diri.....	39

Gambar 4.27 Prototype Halaman Dashboard.....	40
Gambar 4.28 Prototype Halaman Pesanan.....	40
Gambar 4.29 Prototype Halaman Laporan.....	41
Gambar 4.30 Hasil Test Scenario.....	43
Gambar 4.31 Test Scenario Melihat Portofolio Proyek Sebelumnya .....	43
Gambar 4.32 Test Scenario Mencari Informasi Tentang CV Gapura 2000.....	44



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil wawancara dengan pemilik CV. Gapura 2000 .....	9
Tabel 3.2 Daftar Fitur Pelanggan .....	9
Tabel 4.1 Identifikasi Masalah.....	14
Tabel 4.2 Observasi Website Kompetitor .....	14
Tabel 4.3 Daftar fitur.....	15
Tabel 4.4 Daftar Asumsi .....	16
Tabel 4.5 Desain Fitur.....	19
Tabel 4.6 Tabel Pengujian SUS .....	41
Tabel 4.7 Tabel Hasil Test Scenario .....	42
Tabel 4.8 Hasil Rata-rata Kepuasan 3 Uji Coba Menggunakan Maze .....	44



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil kuesioner pekerjaan.....	48
Lampiran 2 Hasil kuesioner umur.....	48
Lampiran 3 Hasil kuesioner jenis kelamin.....	49
Lampiran 4 Hasil kuesioner asal kota .....	49
Lampiran 5 Hasil Turnitin.....	50
Lampiran 6 Kartu Bimbingan .....	51
Lampiran 7 Biodata.....	52



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia bisnis yang semakin kompetitif, perusahaan dituntut untuk menerapkan strategi pemasaran yang efektif agar mampu bertahan dan berkembang. Menurut Kotler & Keller (2016), pemasaran yang efektif dapat menjadi faktor penentu keberhasilan perusahaan dalam menarik dan mempertahankan pelanggan. Pemasaran modern tidak hanya memerlukan pendekatan langsung seperti brosur dan rekomendasi dari mulut ke mulut, tetapi juga pemanfaatan teknologi digital untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan daya tarik terhadap pelanggan.

CV Gapura 2000 merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pembangunan dan desain arsitektur, meliputi jasa desain interior, kontraktor interior, arsitektur, produksi furniture custom, dan pengadaan furniture. Berdiri sejak tahun 2000, perusahaan ini berlokasi di Surabaya, Jawa Timur, dan telah melayani sejumlah pelanggan, termasuk 11 pelanggan yang melakukan pemesanan berulang. Meskipun telah berkembang secara bertahap, strategi pemasaran CV Gapura 2000 masih bersifat manual, dengan memanfaatkan brosur dan penyebaran informasi dari mulut ke mulut.

Proses pemesanan jasa di CV Gapura 2000 saat ini dilakukan melalui telepon atau WhatsApp, di mana pelanggan menghubungi admin untuk mendapatkan informasi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun, metode ini memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas dan efisiensi, terutama di era digital di mana pelanggan mengharapkan kemudahan pemesanan dan konsultasi online. Oleh karena itu, CV Gapura 2000 membutuhkan sebuah website yang dapat memfasilitasi pemesanan jasa desain arsitek secara online, sekaligus memungkinkan interaksi antara arsitek dan klien.

Sebelum pengembangan website, dilakukan analisis terhadap beberapa kompetitor menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi kualitas UI/UX kompetitor. Tiga kompetitor yang dibandingkan adalah Emporio Architect, Sigi Architect, dan Arsitag, dengan nilai rata-rata masing-masing 63, 62, dan 62. Dari hasil analisis ini, pemilik CV Gapura 2000 memutuskan untuk mengacu pada



tampilan UI/UX Emporio Architect, karena selain lebih banyak dikunjungi, konsep desain dan palet warna dianggap paling sesuai dengan preferensi visual perusahaan.

Untuk mencapai desain yang optimal, penelitian ini menggunakan pendekatan *Lean UX*, yang memungkinkan proses perancangan dilakukan lebih cepat dan efisien. Selain itu, akan diterapkan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain website. Penggunaan kuesioner SUS akan memberikan wawasan penting mengenai pengalaman pengguna, yang akan digunakan untuk terus memperbaiki desain dan fungsionalitas website, sehingga mendukung pengembangan website yang lebih sesuai dengan kebutuhan klien dan tujuan bisnis CV Gapura 2000.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada laporan ini adalah bagaimana merancang desain UI/UX pada aplikasi pemesanan jasa desain arsitek menggunakan metode Lean UX pada CV. Gapura 2000.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Responden adalah pelanggan CV. Gapura 2000 berjumlah 30 orang.
2. Perancangan desain user interface menggunakan aplikasi Figma.
3. Penyebaran kuisisioner menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan pada tahap akhir evaluasi akan ditambahkan *User Test Scenario*.
4. Hasil Akhir penelitian ini berupa *Prototype* desain antarmuka *website*.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *Prototype* perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa desain arsitek pada CV. Gapura 2000 dengan metode Lean UX yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah user dalam berinteraksi pada aplikasi CV.Gapura 2000.
2. Membantu CV.Gapura 2000 untuk memiliki rancangan antarmuka aplikasi pemesanan jasa desain arsitek.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 User Interface**

Menurut Lastiansah (2012) *User Interface* (UI) adalah metode atau teknik yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara manusia dan sistem. Beberapa kali, UI juga disebut sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI), yang mencakup segala bentuk interaksi yang dilakukan oleh manusia terhadap komputer. sebuah desain dan antarmuka pengguna perlu diperhatikan agar pengguna puas saat berhubungan dengan aplikasi. Menurut Wilbert O. Galitz (2007), antarmuka pengguna (UI) adalah komponen komputer dan perangkat lunak yang memungkinkan manusia untuk melihat, mendengar, menyentuh, berbicara, dan memahami secara langsung. Antarmuka Pengguna pada situs web dapat membantu pengguna dalam memahami fungsi dan alur sebuah sistem. Tampilan antarmuka pengguna, yang memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada pengguna saat mencari informasi di situs web, adalah salah satu contoh bagaimana antarmuka pengguna mempengaruhi tingkah laku pengguna saat menggunakan situs web. Visualisasi dari antarmuka pengguna dapat berupa gambar, teks, suara, atau kombinasi dari ketiganya. Beberapa aspek desain antarmuka pengguna termasuk warna, susunan, ukuran, ikon, dan lainnya.

#### **2.2 User Experience**

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* menilai seberapa puas dan nyaman seseorang dengan produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan reaksinya saat menggunakan produk, sistem, atau jasa. Menurut Don Norman (2020), mendefinisikan UX sebagai semua aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produk. Norman menekankan bahwa UX mencakup tidak hanya antarmuka pengguna, tetapi juga keseluruhan pengalaman pengguna dari awal hingga akhir.

#### **2.3 Website**

Menurut Aziz (2013) Sebuah *website* adalah halaman informasi yang dapat diakses melalui internet, memungkinkan akses global di seluruh dunia selama

terhubung ke jaringan internet. Desain website yang baik sangat penting untuk menarik perhatian pengunjung. Dengan desain yang baik, website tidak hanya dapat menarik pengunjung, tetapi juga membuat pengunjung mengerti tujuan website dan ingin kembali ke sana. Menurut Doni dan Rahman (2020), website adalah kumpulan dokumen yang disimpan di server dan dapat diakses oleh pengguna melalui browser. Beberapa kriteria website yang baik adalah seperti berikut: kemudahan penggunaan; struktur sistem navigasi; desain visual; konten; kompatibilitas; waktu loading; fungsionalitas; aksesibilitas; dan interaksi.

#### 2.4 Pemesanan

Menurut Sharma dan Rani (2019), Pemesanan didefinisikan sebagai langkah strategis dalam rantai pasokan yang melibatkan pengaturan dan pengendalian produk yang dipesan oleh konsumen, serta proses untuk memastikan ketersediaan produk. Menurut Yusuf et al (2021), pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan.

#### 2.5 Lean UX

Menurut Gothelf & Seiden, (2013) *Lean UX* adalah metode untuk mendesain *user experience prototype* untuk produk yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Lean UX* adalah sebuah metode yang memungkinkan keberhasilan dan kesuksesan lintas fungsional dan kolaboratif yang lebih cepat dengan membawa sifat nyata dari sebuah produk. Metode ini mengutamakan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman produk yang dirancang daripada meningkatkan dokumentasi. Metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan yaitu *Declare assumption*, *Create an MVP*, *Run an Experiment* dan *Feedback and Research*.



Gambar 2.1 Tahapan Metode Lean UX  
(Sumber: Jeff Gothelf & Josh Seiden, 2013)

## 2.6 System Usability Scale (SUS)

Menurut Halim dan Nugroho (2022), SUS dapat diintegrasikan dengan metode pengukuran UX lainnya, seperti heuristik evaluasi dan wawancara pengguna. Halim dan Nugroho berpendapat bahwa kombinasi berbagai metode ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengalaman pengguna dan area yang perlu ditingkatkan.

Metode SUS (*System Usability Scale*) terdiri dari sepuluh pertanyaan dan lima pilihan jawaban, yang berkisar dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Menurut Z. Sharfina dan H. B. Santoso (2016), meskipun metode SUS menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa dasar, penelitian telah melakukannya dalam Bahasa Indonesia. Sistem menggunakan skala Likert satu hingga lima untuk menilai usability, dengan nilai satu sangat tidak setuju, dua tidak setuju, tiga netral, empat setuju, dan lima sangat setuju.

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data responden tersebut dihitung. Dalam cara menggunakan *System usability scale* (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor metode SUS. Berikut ini aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya.

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari responden akan dikurangi 1
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapatkan dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.

3. Skor *System usability scale* (SUS) didapatkan dari hasil penjumlahan semua skor dari setiap pertanyaan, yang kemudian dikalikan 2,5 dengan aturan perhitungan skor yang berlaku untuk satu responden. Skor SUS dari masing-masing responden diambil sebagai skor rata-rata untuk perhitungan selanjutnya, yang dihitung dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden. Rumus berikut digunakan untuk menghitung skor

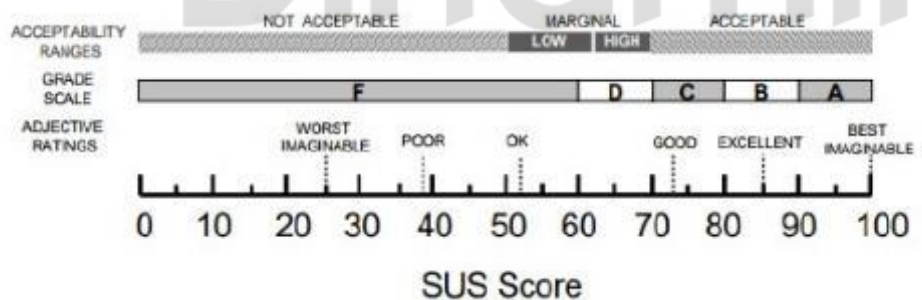
$$\text{SUS: } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \text{skor rata - rata}$$

$$\sum x = \text{jumlah skor SUS}$$

$$n = \text{jumlah responden}$$

Walau tidak dapat membantu dalam menentukan faktor atau fitur yang masih bermasalah pada sistem, *system usability scale* dapat membantu dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik (*usability*). Rata-rata tingkat *system usability scale* adalah 68. Maka jika skor dibawah 68 berindikasi terdapat permasalahan yang berpengaruh ke tingkat usability sistem.



Gambar 2.2 Daftar Skor SUS

## 2.7 User Persona

Menurut Goodwin & Cooper (2010) user persona adalah karakter buatan yang menggambarkan tujuan, potensi tujuan, dan perilaku yang diamati oleh user. Kebutuhan individu dapat membantu dalam keputusan desain dan prioritas. Meskipun dapat disimpan dalam berbagai format, informasi tentang user persona biasanya mencakup nama, profesi, umur, titik warna, dan goals/tujuan. Sedangkan

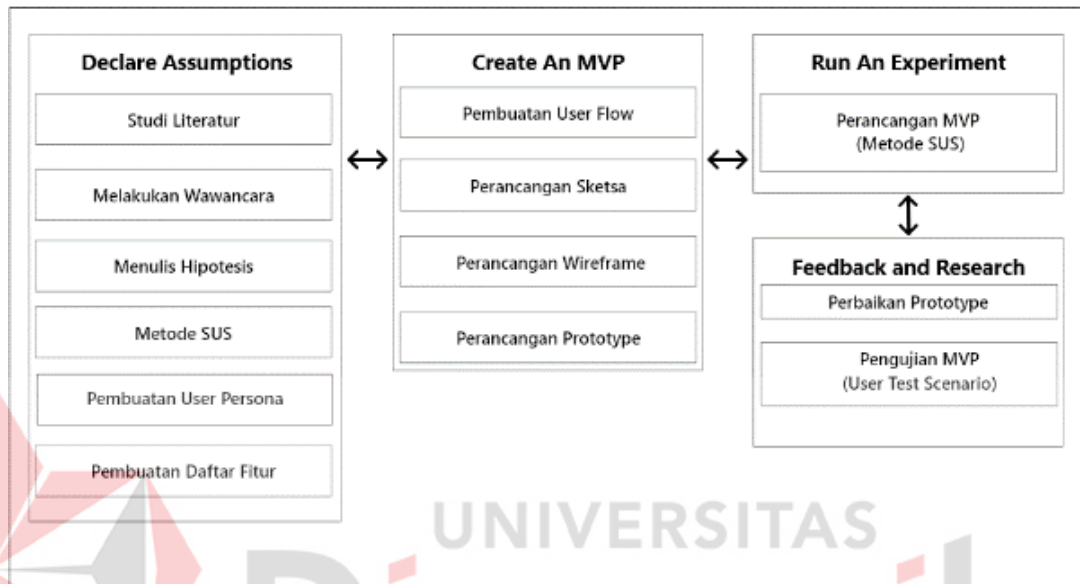
Menurut Ginsburg (2010) *User persona* biasanya dikembangkan dari berbagai sumber, seperti penelitian pengguna, dukungan pelanggan, dan analisis aplikasi. *User persona* mencegah tim desain menjadi referensi diri mewakili kebutuhan banyak pengguna. Menurut Alamsyah et al (2023) *user persona* digunakan untuk menggambarkan target pengguna aplikasi prototipe, meliputi profil, permasalahan, keinginan, dan kondisi penggunaan, yang nantinya akan dijadikan standar kebutuhan pengguna aplikasi prototipe.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan metodologi penelitian yang digunakan pada proses perancangan desain UI/UX aplikasi pemesanan berbasis website pada CV. Gapura 2000 menggunakan metode Lean UX.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

### 3.1 Tahap Declare Assumptions

Tujuan dari tahapan *declare assumption* adalah untuk menemukan masalah dengan dengan memulai tahapan observasi, wawancara, penyusunan daftar asumsi, daftar hipotesis, pembuatan *user persona* dan pembuatan daftar fitur.

#### 3.1.1 Studi Literatur

Untuk mendukung pengerjaan tugas akhir dari tahap pengembangan hingga tahap akhir, penelitian dilakukan untuk mempelajari materi tentang metode *Lean UX startup*, konsep desain *UI/UX*, website, penjualan, *user persona*, *usability* dan *Sistem Usability Scale (SUS)*.

#### 3.1.2 Wawancara

Wawancara ini dilakukan pada CV. GAPURA 2000 yaitu Yudi Indro Laksono sebagai pemilik, dan wawancara ini juga dilakukan kepada pelanggan CV.



GAPURA 2000 sebagai responden. Tujuan wawancara untuk memahami kebutuhan terkait pengalaman pengguna dalam memakai website.

Tabel 3.1 Hasil wawancara dengan pemilik CV. Gapura 2000

Hasil wawancara dengan pemilik CV. Gapura 2000		
No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Kapan CV.Gapura 2000 didirikan?	Berdiri Tahun 2000.
2	Bisnis apa yang menjadi fokus utama perusahaan?	Perusahaan bergerak di bidang pembangunan dan desain arsitek.
3	Berapa jumlah pelanggan tetap yang saat ini dimiliki oleh CV.Gapura 2000?	Saat ini, kami memiliki 11 pelanggan tetap yang pesan berulang kali.
4	Bagaimana proses pemesanan jasa desain di CV.Gapura 2000?	Proses pemesanan produk dapat dilakukan melalui kontak langsung melalui telepon dan <i>whatsapp</i> .

### 3.1.3 Menulis Hipotesis

Tahap ini merupakan jenis pernyataan penelitian yang akan dibuktikan untuk dibuat, selanjutnya data yang akan terkumpul melalui wawancara akan dianalisis dengan metode Lean UX.

### 3.1.4 Pembuatan User Persona

User persona dirancang untuk meningkatkan pemahaman tentang demografi pengguna yang akan menggunakan website. Informasi pribadi pengguna, kebutuhan, dan masalah mereka saat menggunakan website dikumpulkan dalam user persona. Gagasan persona dilakukan dengan membagi kuesioner kepada beberapa klien CV.

### 3.1.5 Pembuatan Daftar Fitur

Daftar fitur dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan. fitur yang disusun terbagi menjadi dua daftar fitur yaitu fitur pada website pelanggan dan admin. Fitur untuk pelanggan dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah

Tabel 3.2 Daftar Fitur Pelanggan

No	Fitur	Fungsi Fitur
1	Home	Informasi singkat pelayanan toko, highlight jasa desain

No	Fitur	Fungsi Fitur
2	Register&Login	Daftar akun, masuk akun yang sudah terdaftar
3	Pencarian	Mencari jasa desain
4	Portofolio	Menyediakan berbagai macam desain
5	Pemesanan	Menampilkan cara pemesanan desain
6	Tentang kami	Menampilkan informasi CV.Gapura 2000

Daftar fitur pada admin digunakan untuk mengelola isi website seperti menambah, mengubah dan menghapus data. Daftar fitur admin dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Daftar Fitur Admin

No	Fitur	Fungsi Fitur
1	Login	Masuk dashboard admin
2	Pesanan	Detail pesanan dan proses pesanan
3	Laporan	Detail laporan transaksi pesanan

## 3.2 Tahap Create An MVP

Tahap *create an MVP* adalah tahap yang membantu dalam pengujian atau pengujian asumsi kepada pengguna. Tahap ini dimulai dengan pengembangan aliran pengguna, perancangan *wireframe*, dan pembuatan *prototype* untuk memungkinkan pengguna menguji *prototype* tersebut.

### 3.2.1 Pembuatan Sketsa

Sketsa adalah tahap desain awal yang harus dilakukan sebelum membuat *prototype*. Pada tahap sketsa desain elemen-elemen dasar dari sebuah antarmuka seperti navigasi, tulisan, tampilan, dan tombol dan lainnya dalam bentuk sketsa kertas. Pada tahap ini menghasilkan pembuatan sketsa untuk CV.Gapura 2000.

### 3.2.2 Perancangan Wireframe

Tahap pembuatan *prototype* dengan warna hitam dan putih dikenal sebagai perancangan *wireframe*. Tahap ini menghasilkan perancangan *wireframe* untuk CV. Gapura 2000. Tahap ini juga memberikan kerangka *layout* dengan gambaran konten serta semua fitur aplikasi yang akan digunakan pada *prototype*.

### 3.2.3 Perancangan Prototype

Perancangan *prototype*, atau fase pembuatan, mencakup penjelasan yang lebih detail daripada *wireframing*, baik dari segi visual maupun konten. *Prototype* CV. Gapura 2000 saat ini dibuat menggunakan figma.

### 3.3 Tahap Run an Experiment

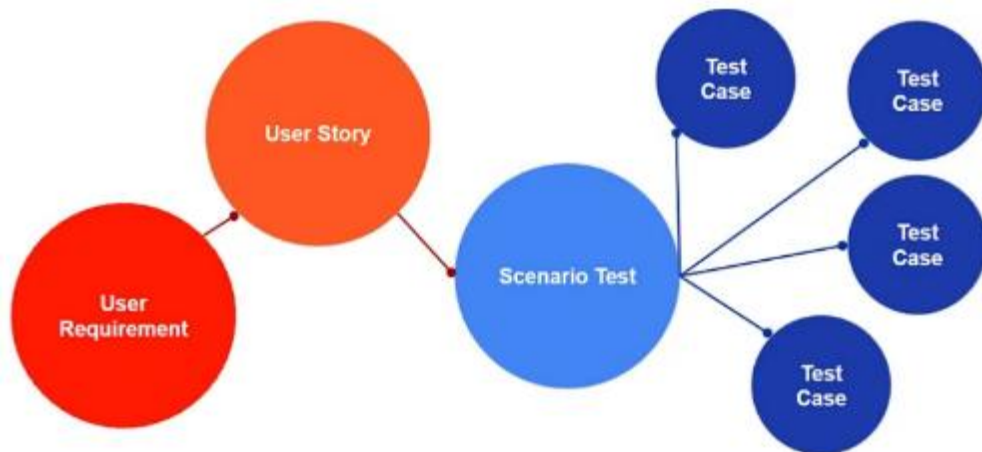
*Prototype* yang telah dibuat sebelumnya diuji pada tahap *Run an Experiment*. Dalam pengujian ini, peneliti memastikan bahwa *prototype* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan asumsi dan jangkauan harapan sebelum diujicobakan kepada pemilik dan pelanggan CV. Gapura 2000. Eksperimen ini menilai setiap fitur yang dirancang menggunakan asumsi dan skenario sebelumnya.

### 3.4 Tahap Feedback and Research

Pada tahap *feedback and research*, atau dengan kata lain yaitu menerima tanggapan dari pelanggan. Untuk menilai dan memperbaiki MVP ketika terjadi kesalahan atau kritik dan saran dari pelanggan, *feedback and research* digunakan. Pada tahap ini, *prototype* yang telah dibuat dan telah diuji oleh pelanggan CV.Gapura 2000. Setelah itu, pelanggan akan memberikan umpan balik tentang desain *UI/UX* CV.Gapura 2000. Dari umpan balik ini, dapat menentukan apakah desain CV.Gapura *UI/UX* 2000 memerlukan perbaikan.

#### 3.4.1 User Test Scenario

Test scenario adalah ringkasan atau garis besar skenario yang akan diuji, biasanya hanya menyebutkan fitur-fitur apa saja yang akan diuji. Sehingga bisa dibayangkan test scenario adalah daftar fitur yang akan diuji.



Gambar 3.2 Proses Pembuatan Scenario Test

1. *User Requirement*

Mengumpulkan spesifikasi kebutuhan pengguna untuk membangun sebuah aplikasi.

2. *User Story*

Sebelum membuat *scenario test*, terlebih dahulu membuat cerita pengguna untuk menentukan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi. Cerita pengguna ini akan digunakan sebagai referensi ketika menyusun kriteria penerimaan.

3. *Scenario Test*

Kumpulan *test case* yang berisi rangkaian tindakan yang dilakukan oleh pengguna untuk memastikan bahwa fitur atau fungsi yang diinginkan telah terpenuhi.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Declare Assumption

#### 4.1.1 Hasil Wawancara

Dilakukan wawancara terhadap pengelola CV.Gapura 2000. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti secara in-depth-interview kepada pengelola CV.Gapura 2000 menghasilkan permasalahan yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Identifikasi Masalah

No	Permasalahan
1	Kurangnya informasi yang diberikan pada CV.Gapura 2000 masih kurang maksimal.
2	Belum ada identitas perusahaan yang belum menggambarkan citra dan karakter perusahaan tentang CV.Gapura 2000.
3	Memanfaatkan sarana internet untuk pembuat <i>website</i> sebagai media informasi.

#### 4.1.2 Hasil Observasi

Hasil observasi dengan menggunakan analisis dari tiga website kompetitor pada bidang yang sama yaitu tempat pemesanan jasa desain arsitek yang terdiri dari website Emporio Architect, Sigi Architect, dan Arsitag dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Observasi Website Kompetitor

Nama Website	Keunggulan	Kelemahan	Jumlah Responden	Nilai Akhir Kuisi on er (SUS SCORE)	Rata-rata jumlah pengunjung website pertahun
Emporio Architect ( <a href="https://www.emporioarchitect.com/">https://www.emporioarchitect.com/</a> )	Menampilkan informasi perusahaan, memiliki fitur pencarian, deskripsi portfolio desain jelas	Keterlambatan & kurangnya respons terhadap pertanyaan	35 Orang	63	394,200 orang
Sigiarchitect ( <a href="https://www.sigiarchitect.com/">https://www.sigiarchitect.com/</a> )	deskripsi portfolio jelas, menampilkan	tidak ada fitur pencarian	35 Orang	62	162,060 orang

Nama Website	Keunggulan	Kelemahan	Jumlah Responden	Nilai Akhir Kuisisioner (SUS SCORE)	Rata-rata jumlah pengunjung website pertahun
Arsitag ( <a href="https://www.arsitag.com/">https://www.arsitag.com/</a> )	memiliki fitur pencarian, memiliki fitur cara kerja, menampilkan informasi tren terkini	perlu membayar biaya untuk mendapatkan akses penuh ke fitur	35 Orang	62	1,137,705 orang
<b>Nilai Rata-rata Kuisisioner</b>				<b>62.33</b>	
				=	

Berdasarkan hasil dari analisis kompetitor dari ketiga *website* tersebut secara garis besar ketiga *website* kompetitor memiliki kesamaan pada fitur-fiturnya. Dengan melihat permasalahan tersebut, peneliti menyesuaikan kekurangan dan kelebihan fitur dari analisis kompetitor sebagai salah satu acuan dalam menjalankan penelitian.

Berikut merupakan fitur dan fungsi yang dirancang pada CV.Gapura 2000.

Tabel 4.3 Daftar fitur

No	Fitur	Fungsi
1	Login	Fitur ini memungkinkan untuk masuk ke akun pengguna di website.
2	Registrasi	Pengguna dapat membuat akun baru untuk mengakses layanan yang tersedia.
3	Home/Beranda	Halaman utama yang memberikan informasi umum tentang CV Gapura 2000.
4	Portofolio	Menampilkan hasil karya dan proyek yang telah diselesaikan sebagai referensi bagi calon pelanggan.
5	Testimoni	Menampilkan ulasan atau pengalaman pelanggan yang telah menggunakan jasa arsitek.
6	Pemesanan	Memudahkan pengguna untuk menavigasi dan mengakses berbagai fitur dan informasi yang tersedia.
7	Konsultasi & Pemesanan	Mendukung pengguna dalam perjalanan untuk mendapatkan layanan desain arsitektur yang pengguna butuhkan.

No	Fitur	Fungsi
8	Tentang Kami	Menyediakan informasi tentang perusahaan atau penyedia jasa arsitek kepada pengguna.
9	Profil/Data Diri	Pengguna dapat melihat dan mengedit informasi pribadi pengguna dengan mudah melalui halaman profil, sehingga pengguna dapat memastikan data yang tercatat selalu akurat dan terkini
10	Pencarian	Mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian terkait jasa arsitektur yang tersedia.

#### 4.1.3 Hasil *Declare Assumption*

Asumsi-asumsi berikut disusun berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola dan pelanggan CV Gapura 2000. Tujuan dari penyusunan asumsi ini adalah untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna dalam proses pemesanan yang saat ini dilakukan, serta untuk membantu dalam perancangan UI/UX website yang lebih efektif. Asumsi-asumsi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Daftar Asumsi

No	Asumsi
1	Pelanggan CV Gapura 2000 yang pernah melakukan pemesanan via WhatsApp berdomisili di kota Surabaya dan Sidoarjo sebagai target pengguna.
2	Saat ini seluruh proses pemesanan dilakukan via WhatsApp CV Gapura 2000.
3	Pelanggan CV Gapura 2000 memiliki pengetahuan dan keterampilan menggunakan internet dan e-commerce.
4	CV Gapura 2000 perlu memberikan informasi secara maksimal tentang identitas perusahaan, citra, dan karakter perusahaan melalui deskripsi portofolio desain, fitur pencarian, testimoni, cara kerja, serta informasi tren terkini kepada pelanggannya.
5	CV Gapura 2000 belum memiliki desain UI/UX yang mampu memenuhi kebutuhan user untuk mengakses website dan mendapatkan informasi mengenai layanan yang ditawarkan.
6	Analisis dan perancangan UI/UX website CV Gapura akan mempermudah untuk membangun website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di kemudian hari.

#### 4.1.4 Hasil Hipotesis

Berdasarkan asumsi-asumsi yang telah dibuat, hipotesis yang dihasilkan adalah bahwa perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna CV Gapura 2000 akan mempermudah

proses pembangunan website yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna di masa mendatang. Hipotesis ini didasarkan pada keyakinan bahwa dengan menyediakan informasi yang mudah diakses dan menggunakan visualisasi yang menarik, website CV Gapura 2000 akan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna serta mempercepat proses pengambilan keputusan dan pemesanan layanan. Dengan demikian, perancangan UI/UX yang efektif tidak hanya akan meningkatkan kepuasan pengguna tetapi juga akan mendukung tujuan jangka panjang perusahaan dalam memberikan layanan yang lebih baik dan lebih responsif terhadap kebutuhan pelanggan.

#### 4.1.5 Hasil User Persona

User persona merupakan gambaran karakteristik pengguna yang diperoleh dari responden. Dalam rancangan UI/UX Website CV Gapura 2000, terdapat 1 tipe pengguna utama: User Pelanggan.

##### 1. User Pelanggan

User Pelanggan CV Gapura 2000 adalah calon konsumen yang membutuhkan layanan desain interior, kontraktor interior, arsitektur, produksi furniture custom, dan pengadaan furniture. Berdasarkan hasil survei, kebanyakan calon pelanggan ini adalah pria dan wanita dewasa yang berusia di atas 35 tahun. Pengguna berasal dari berbagai profesi, memiliki penghasilan tetap, dan memiliki daya beli yang cukup untuk menggunakan layanan premium yang ditawarkan oleh CV Gapura 2000. User persona Pelanggan ini membantu dalam memahami profil demografis, kebutuhan, dan frustrasi pelanggan, sehingga desain website dapat lebih responsif terhadap harapan dan kebutuhan pelanggan, serta memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pemesanan jasa.





Gambar 4.1 User Persona Pelanggan

## 2. User Admin

User Admin adalah pemilik perusahaan CV Gapura 2000, yang bertanggung jawab atas pengelolaan bisnis serta pemantauan operasional sehari-hari. Admin ini adalah seorang pria berusia 54 tahun, berprofesi sebagai arsitek, dan memiliki pengalaman lebih dari 20 tahun dalam bidang desain arsitektur, interior, dan layanan kontraktor. Selain itu, admin juga terlibat dalam produksi dan pengadaan furniture custom, memastikan bahwa semua proyek berjalan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh perusahaan. Tujuan dari user persona Admin adalah untuk memahami karakteristik dan kebutuhan pemilik perusahaan yang akan mengelola website pemesanan, serta untuk merancang antarmuka yang mendukung kemudahan dalam pengelolaan operasional bisnis melalui platform tersebut.



Gambar 4.2 User Persona Pemilik

#### 4.1.6 Desain Fitur

Fitur yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan pada wawancara dan observasi. Adapun fitur yang dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Desain Fitur

No	Fitur	Fungsi
1	Login	Masuk ke system dengan syarat sudah memiliki akun.
2	Registrasi	Mendaftarkan akun ke system sebelum dapat digunakan untuk login.
3	Home/Beranda	Halaman utama yang berfungsi untuk menampilkan informasi tentang Perusahaan.
4	Portofolio	Informasi proyek yang pernah dikerjakan oleh perusahaan kepada client terdahulu sebagai validasi agar calon client tertarik.
5	Testimoni	Pernyataan atau ulasan dari pengguna yang telah menggunakan jasa arsitek.
6	Tentang Kami	Memberikan informasi dan membangun kepercayaan pengguna terhadap penyedia jasa.
7	Profil	Menampilkan informasi data diri.
8	Pemesanan	Berfungsi untuk memesan layanan dengan pengisian form yang diperlukan.
9	Pencarian	Memudahkan pengguna dalam menemukan dan memesan layanan arsitektur yang pengguna butuhkan.

## 4.2 Create an MVP

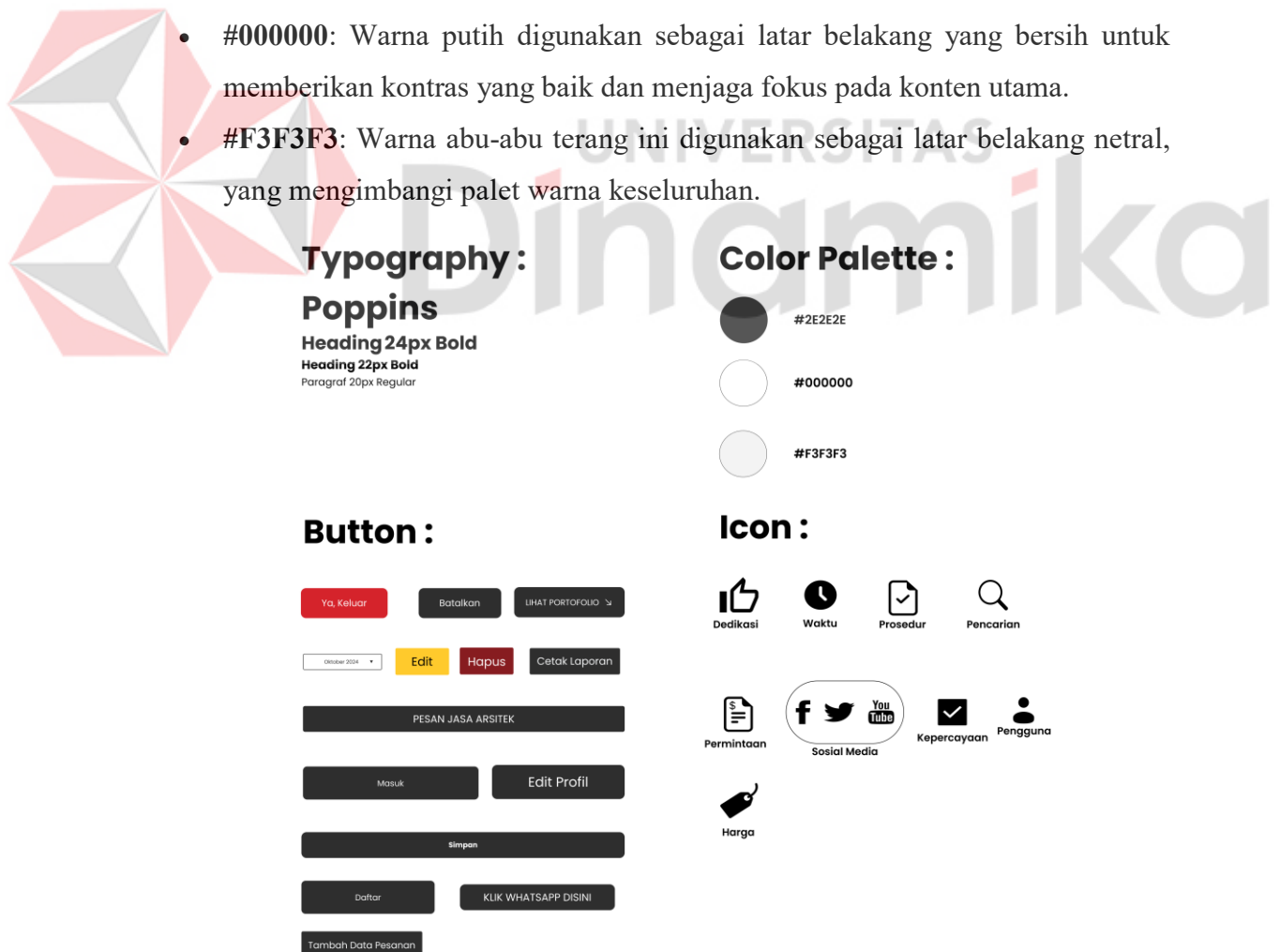
### 4.2.1 Desain

Pada tahap ini, semua elemen yang diperlukan untuk desain interaksi CV. Gapura 2000 telah diselesaikan. Elemen ini termasuk logo identitas CV. Gapura 2000, skema warna, dan tipografi atau jenis font yang digunakan.

#### 1. Skema warna

Skema warna yang digunakan pada *prototype* yang dibuat ditunjukkan pada Gambar 4.3. Pengembang situs web ingin menggunakan tiga warna utama: hitam, putih, dan abu-abu. Berdasarkan preferensi ini, beberapa warna telah dipilih untuk digunakan di situs web:

- **#2E2E2E**: Warna hitam utama yang memberikan kesan profesional, mewah, dan elegan. Ini sangat penting bagi bisnis arsitektur yang ingin menunjukkan kredibilitas dan keahlian mereka dalam desain yang berkualitas tinggi.
- **#000000**: Warna putih digunakan sebagai latar belakang yang bersih untuk memberikan kontras yang baik dan menjaga fokus pada konten utama.
- **#F3F3F3**: Warna abu-abu terang ini digunakan sebagai latar belakang netral, yang mengimbangi palet warna keseluruhan.



Gambar 4.3 Design Guidelines

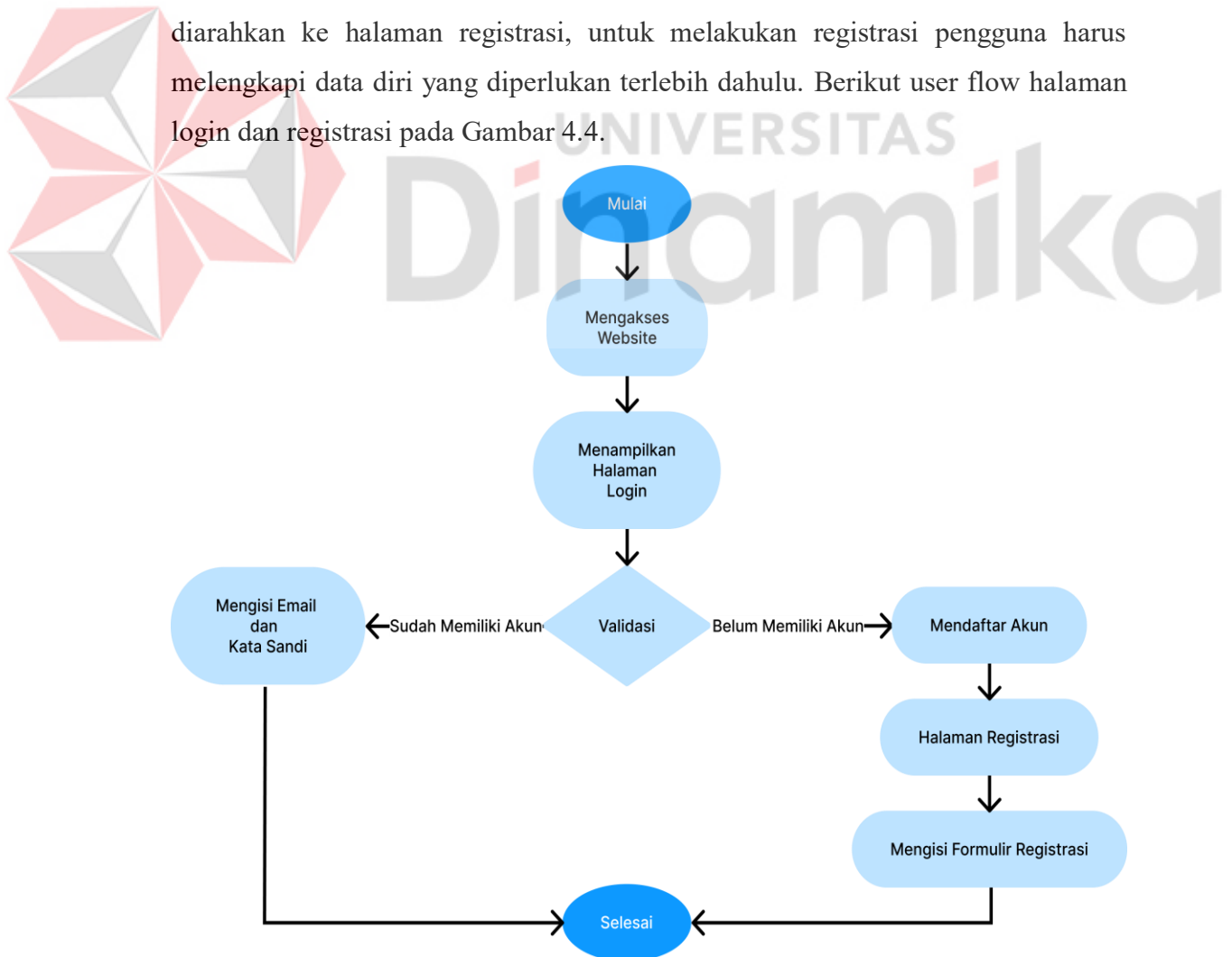
## 2. Tipografi

Selama proses pemilihan *typography*, pemilik CV. Gapura 2000 disarankan untuk menggunakan font Poppins karena gayanya yang modern dan bersih, yang mendukung kemudahan membaca pada berbagai ukuran layar. Karakternya yang kuat dan sederhana membuat font ini ideal untuk tampilan profesional yang mudah digunakan. Selain itu, keterbacaan Poppins yang baik sangat penting, terutama untuk menjamin bahwa informasi dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna.

### 4.2.2 Membuat User Flow

#### 1. User Flow Login dan Registrasi

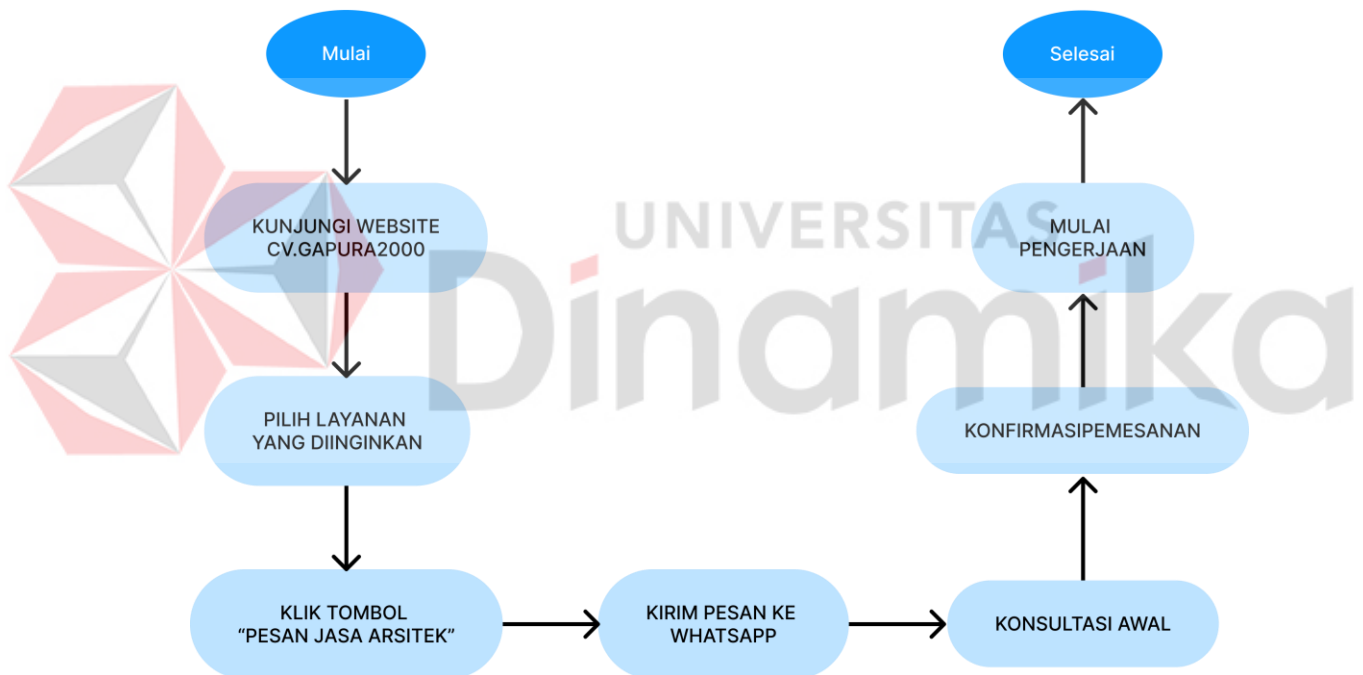
Pertama, ketika pengguna mengakses website, maka halaman awal yang tampil adalah halaman login. Pada halaman login, pengguna akan diminta untuk mengisi email dan kata sandi jika sudah memiliki akun. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, dapat menekan tombol “Daftar Disini”, maka pengguna akan diarahkan ke halaman registrasi, untuk melakukan registrasi pengguna harus melengkapi data diri yang diperlukan terlebih dahulu. Berikut user flow halaman login dan registrasi pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 User Flow Login dan Registrasi

## 2. User Flow Pemesanan

Apabila pengguna ingin melakukan pemesanan jasa arsitek di website CV. Gapura2000 melalui WhatsApp dimulai dengan pengguna mengunjungi situs untuk memilih layanan yang diinginkan. Setelah itu, pengguna mengklik tombol "Pesan jasa arsitek" melalui whatsapp untuk langsung mengirim pesan ke tim CV. Gapura2000. Di WhatsApp, pengguna mendiskusikan kebutuhan proyek pengguna, mendapatkan penawaran harga, dan mungkin dijadwalkan untuk konsultasi awal. Jika setuju, pemesanan dikonfirmasi, pembayaran dilakukan, dan proyek desain mulai dikerjakan sesuai kesepakatan. Berikut user flow halaman pemesanan pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 User Flow Pemesanan

### 4.2.3 Membuat Wireframe

#### 1. Wireframe Halaman Login

Wireframe halaman login menampilkan rancangan tata letak halaman login yang akan dibuat. Tata letak pada wireframe diatur sedemikian rupa agar lebih fungsional dan mudah digunakan. Jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat langsung mengakses halaman registrasi dengan menekan tombol "Daftar Disini". Jika pengguna melupakan password saat hendak login, pengguna dapat

mengubah password dengan menekan tombol “Lupa Password?”. Berikut adalah wireframe halaman login pada Gambar 4.6.

Gambar 4.6 Wireframe Halaman Login

## 2. Wireframe Halaman Registrasi

Wireframe halaman registrasi menampilkan rancangan tata letak halaman registrasi yang akan dibuat. Formulir yang perlu diisi oleh pengguna diatur secara berurutan untuk memudahkan proses registrasi. Checkbox syarat dan kebijakan juga disisipkan agar pengguna dapat memahami ketentuan yang ada sebelum melakukan pendaftaran. Tombol kembali di bagian atas berfungsi untuk kembali ke halaman login. Berikut adalah wireframe halaman registrasi pada Gambar 4.7.

Gambar 4.7 Wireframe Halaman Registrasi

### 3. Wireframe Halaman Home/Beranda

Wireframe halaman home menampilkan rancangan tata letak halaman home yang akan dibuat. Halaman home terdiri dari beberapa bagian, yaitu: Header, Sambutan, Tentang Kami, Layanan Kami, Keunggulan dan Footer. Setiap bagian pada halaman home berfungsi untuk menarik minat calon pembeli untuk menggunakan jasa yang ditawarkan di website. Setiap bagian diatur agar calon pembeli dapat memahami maksud, tujuan, serta fungsi yang ada di website. Berikut adalah wireframe halaman home pada Gambar 4.8.



UNIVERSITAS  
Dinamika



Gambar 4.8 Wireframe Halaman Home/Beranda

#### 4. Wireframe Halaman Portofolio

Wireframe halaman portofolio menampilkan rancangan tata letak halaman portofolio yang akan dibuat. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan hasil karya terbaik yang pernah dikerjakan oleh penyedia jasa. Calon pembeli dapat mendapatkan kepercayaan dengan melihat portofolio yang sudah dikerjakan. Berikut adalah wireframe halaman portofolio pada Gambar 4.9.

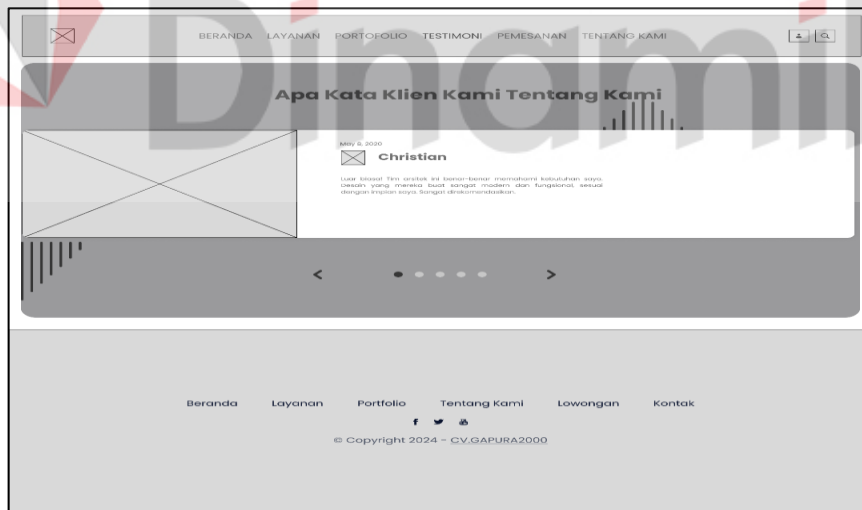




Gambar 4.9 Wireframe Halaman Portofolio

## 5. Wireframe Halaman Testimoni

Wireframe halaman testimoni membantu menyusun tata letak halaman testimoni agar pengguna baru bisa melihat kualitas layanan yang diberikan oleh jasa desain arsitek melalui pengalaman dan ulasan klien sebelumnya. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan feedback atau ulasan dari klien sebelumnya. Berikut adalah wireframe halaman portofolio pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Wireframe Halaman Testimoni

## 6. Wireframe Halaman Pemesanan

Wireframe halaman pemesanan menampilkan rancangan tata letak halaman pemesanan yang akan dibuat. Halaman cara pemesanan terdiri dari 3 yaitu:

- a. Cara pemesanan desain arsitektur.
- b. Cara pemesanan desain interior.

### c. Cara pemesanan jasa pelaksanaan pembangunan

Berikut adalah wireframe halaman pemesanan pada Gambar 4.11.

✕
BERANDA LAYANAN PORTOFOLIO TESTIMONI PEMESANAN TENTANG KAMI
🔍

## CARA PEMESANAN DESAIN ARSITEKTUR

**TAHAP PERTAMA**

1. **PENYAMPAIAN DATA AWAL & KONSULTASI** Klien melakukan konsultasi awal kepada arsitek kami. Klien mengirimkan data-data yang diperlukan yang dikirimkan ke whatsapp: +6281252887800 atau kirim ke alamat email berikut ini: [cvgapura2000@gmail.com](mailto:cvgapura2000@gmail.com)

Data awal yang dibutuhkan :

- Lokasi dan ukuran lahan (Scan 6S tanah) termasuk Garis Sempadan Bangunan (batas-batas lahan yang boleh dibangun) apabila sudah diketahui.
- Informasi Lokasi Sekitar Lahan
- Foto Lokasi Lahan (jika Ada)
- Contoh gaya desain atau style rumah yang diinginkan (minimalis, classic, modern, tropis, kontemporer, dll)
- Rincian Kebutuhan Ruang (jumlah kamar tidur utama, kamar tidur anak, kamar tidur tamu, kamar pembantu, kamar mandi utama, kamar mandi anak, kamar mandi luar, kamar mandi pembantu, mushola, ruang keluarga, ruang tamu, dapur, ruang makan, garasi, carport, teras depan, teras belakang, balkon depan, balkon belakang, tinggi plafond, gudang, kolam renang, kolam ikan, ruang baca, ruang kerja, ruang cuci jemur, ruang setrika, dll)
- Budget maksimum pembangunan

Semakin lengkap data dan informasi yang anda berikan, maka semakin baik

1. **PENGALJUAN DRAFT KONTRAK PEMESANAN DESAIN ARSITEKTUR**, yang memuat penjelasan mengenai fee layanan jasa desain arsitektur berdasarkan perkiraan luasan bangunan yang sekiranya diperlukan berdasarkan keinginan klien, cara pembayaran, waktu pengerjaan desain, serta kelengkapan apa saja yang diterima klien.
2. **PEMBAYARAN TANDA JADI / DOWN PAYMENT**, jika draft kontrak pemesanan desain arsitektur dan penawaran yang kami ajukan disepakati, maka akan kami kirimkan INVOICE-1 sebagai biaya tanda jadi / DP sebesar 30% dari total biaya desain yang telah disepakati ke rekening yang telah ditentukan oleh urby arsitek.
3. **SURVEY LOKASI** \*jika diperlukan dan bersifat optional/ tidak harus pada saat pembuatan desain arsitektur. Survey lokasi gratis untuk wilayah Surabaya, dan diluar Surabaya dikenakan biaya transportasi dan akomodasi

**TAHAP KEDUA**

1. **PRA-DESAIN / KONSEP DENAH**, konsultasi lanjutan dimulai (konsultasi mengenai konsep denah) dan pembuatan konsep denah menggunakan software AutoCad. Denah adalah sebuah konsep yang paling penting dalam suatu desain bangunan karena pada tahap ini perencanaan tata ruang & konsep denah, dan sirkulasi setiap ruang, fungsi ruang, pencahayaan & penghawaan direncanakan. Dari Denah inilah nantinya yang akan dijadikan acuan utama untuk membuat 3D dan gambar teknis. Khusus pada tahap ini, revisi denah dipersiapkan dan tidak dibatasi
2. **PEMBAYARAN TERMIN KE-1** Setelah konsep denah disetujui, selanjutnya adalah pembuatan konsep 3D Model atau 3D render. Maka kami akan mengirimkan INVOICE 2 sebagai pembayaran termin ke 1 sebesar 50% dari total biaya desain.
3. **MODEL 3D RENDERING DESAIN RUMAH**, pada tahap ini dilakukan pembuatan konsep 3D modeling bangunan yang mempresentasikan eksterior maupun interior bangunan diikuti asistensi/ koreksi tetap muka atau online sampai sesuai ( 3x revisi ) dengan catatan \*tidak merubah konsep dasar desain rumah/ tema desain fasad secara keseluruhan / berubah fungsi peruntukan, dan hal ini sesuai dengan referensi fasade yang sebelumnya sudah dikomunikasikan pada tim kami.

**TAHAP KETIGA**

1. **PEMBAYARAN TERMIN KE-2**, setelah konsep denah dan 3D model disetujui, selanjutnya adalah pembuatan pembuatan gambar kerja / basisk. Maka kami akan mengirimkan INVOICE-3 sebagai pembayaran termin ke-2 / pelunasan sebesar 20% dari total biaya desain.
2. **PEMBUATAN CAMDAR KERJA / BASTEK 2D**, pada tahap ini, pengerjaan gambar teknis arsitektur, berisi sejumlah halaman gambar detail yang akan menjadi acuan ukuran dalam proses pelaksanaan pembangunan oleh pelaksana pembangunan / kontraktor gambar kerja / basisk terdiri dari 3 kelompok gambar, yaitu:
  - GAMBAR DETAIL ARSITEKTUR
  - GAMBAR DETAIL STRUKTUR
  - GAMBAR DETAIL M.E.P ( Mechanical, Electrical & Plumbing)
3. **PENYERAHAN/PENCIKIRAN HASIL DESAIN**, Penyerahan/pengiriman file final berupa hardcopy dan softcopy kepada klien ke alamat tujuan. Jika semua file sudah diterima dengan baik oleh klien maka tahap desain dinyatakan telah selesai dan tidak diperkenankan lagi revisi.

PEMIN 0000/0000

Beranda
Layanan
Portofolio
Tentang Kami
Lowongan
Kontak

© Copyright 2024 - CV.GAPURA2000



Gambar 4.11 Wireframe Halaman Pemesanan

## 7. Wireframe Halaman Konsultasi & Pemesanan

Wireframe halaman konsultasi & pemesanan menampilkan untuk mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tentang layanan dan memesan konsultasi secara langsung. Berikut adalah wireframe halaman konsultasi & pemesanan pada Gambar 4.12.

The wireframe shows a consultation and ordering form for CV. GAPURA 2000. The form is titled "FORM KONSULTASI & PEMESANAN" and is located on a page with a navigation menu at the top (BERANDA, PORTOFOLIO, TESTIMONI, PEMESANAN, KONSULTASI & PEMESANAN, TENTANG KAMI) and a search icon. The form fields are as follows:

- Nama:
- Email:
- No. Hp:
- Desain Bangunan yang diperlukan:
- Lebar Depan x Panjang Lahan (jika lahan persegi):
- Luas Lahan (dalam m2):
- Alamat / Kota lahan:
- Jumlah lantai yang diinginkan:
- Budget untuk Bangunan:

At the bottom of the form is a button labeled "PESAN JASA ARSITEK". The background of the form area contains the following information:

**CV. GAPURA 2000**  
 Jalan Ikan Darang Baru no 52, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan, Surabaya  
 WA/CALL : +6281252887900 (Yudi)  
 Email : cvgapura2000@gmail.com  
 KLIK WHATSAPP DISINI

The footer of the page includes a navigation menu (Beranda, Layanan, Portfolio, Tentang Kami, Lowongan, Kontak), social media icons (Facebook, Twitter, Instagram), and a copyright notice: © Copyright 2024 - CV.GAPURA2000.

Gambar 4.12 Wireframe Halaman Konsultasi & Pemesanan

## 8. Wireframe Halaman Tentang Kami

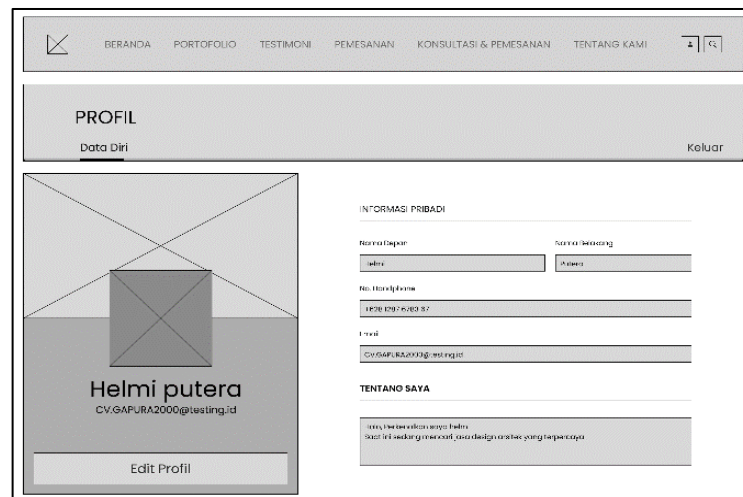
Wireframe halaman tentang kami menampilkan untuk memudahkan pengguna dalam menelusuri dan menemukan informasi perusahaan. Berikut adalah wireframe halaman tentang kami pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Wireframe Halaman Tentang Kami

## 9. Wireframe Halaman Profil/Data diri

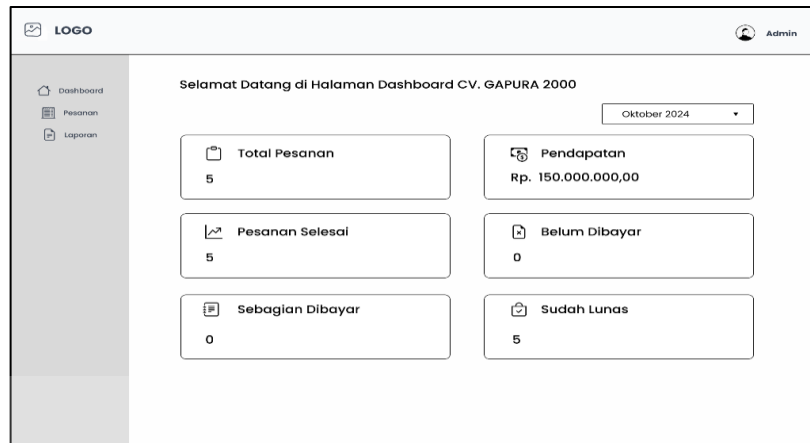
Wireframe halaman profil/data diri menampilkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik dalam mengelola informasi pribadi pengguna. Berikut adalah wireframe halaman profil/data diri pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Wireframe Halaman Profil/Data diri

## 10. Wireframe Halaman Dashboard Admin

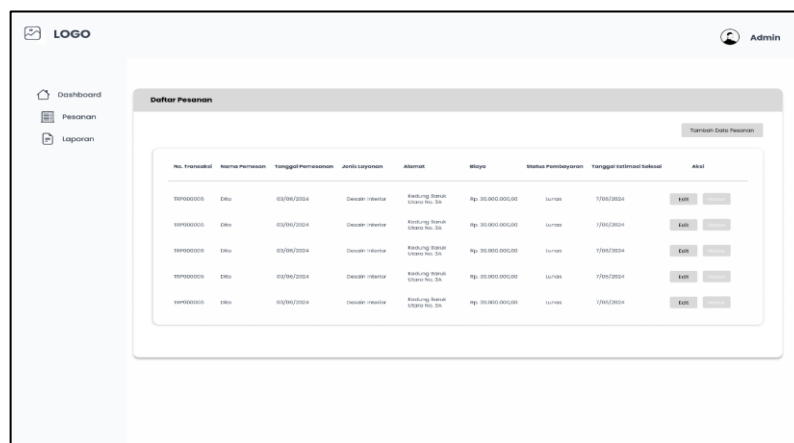
Wireframe halaman dashboard admin untuk memberikan admin ringkasan visual dan akses cepat ke fungsi-fungsi manajemen utama. Halaman ini menampilkan total pesanan, pendapatan, pesanan selesai, belum dibayar, Sebagian dibayar dan sudah lunas. Berikut adalah wireframe halaman dashboard admin pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 Wireframe Halaman Dashboard Admin

## 11. Wireframe Halaman Pesanan

Wireframe halaman pesanan untuk memudahkan admin dalam mengelola dan memantau seluruh pesanan yang masuk. Halaman ini menampilkan daftar pesanan terbaru dengan detail lengkap seperti nomor transaksi, nama pemesan, tanggal pemesanan, jenis layanan, alamat, biaya, status pembayaran, tanggal estimasi selesai dan opsi tindakan seperti edit atau hapus. Berikut adalah wireframe halaman dashboard admin pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 Wireframe Halaman Pesanan

## 12. Wireframe Halaman Laporan

Wireframe halaman laporan memungkinkan admin untuk melihat daftar laporan transaksi penjualan seperti menampilkan nomor transaksi, nomor pemesan, tanggal pemesanan, jenis layanan, biaya, status pembayaran, tanggal estimasi selesai, dan status penyelesaian Berikut adalah wireframe halaman dashboard admin pada Gambar 4.17

No. Transaksi	Nama Pemesan	Tanggal Pemesanan	Jenis Layanan	Biaya	Status Pembayaran	Tanggal Estimasi Selesai	Status Penyelesaian
TRP000006	Dito	03/06/2024	Desain interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	7/06/2024	Selesai
TRP000006	Dito	03/06/2024	Desain interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	7/06/2024	Selesai
TRP000006	Dito	03/06/2024	Desain interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	7/06/2024	Selesai
TRP000006	Dito	03/06/2024	Desain interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	7/06/2024	Selesai
TRP000006	Dito	03/06/2024	Desain interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	7/06/2024	Selesai

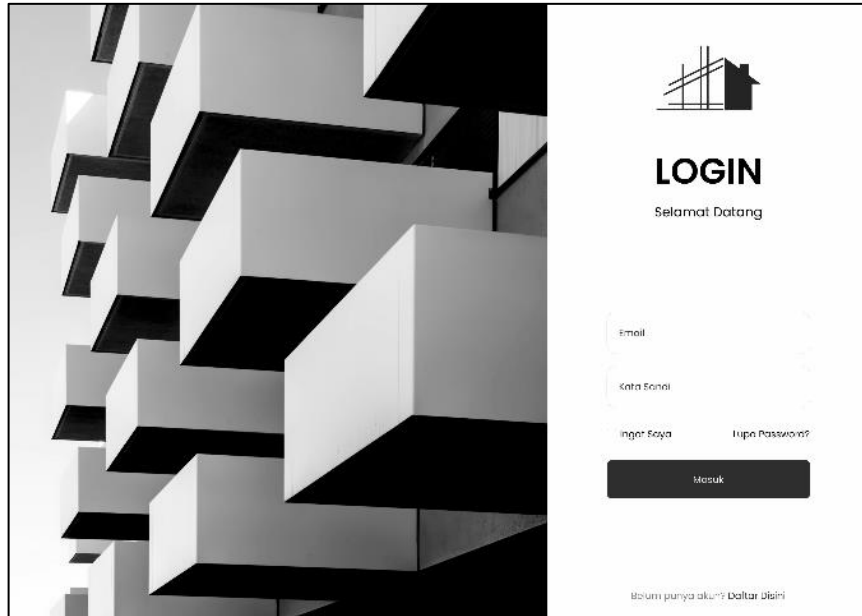
Gambar 4.17 Wireframe Halaman Laporan

### 4.2.4 Membuat Prototype

#### A. Prototype Untuk Pelanggan

##### 1. Prototype Halaman Login

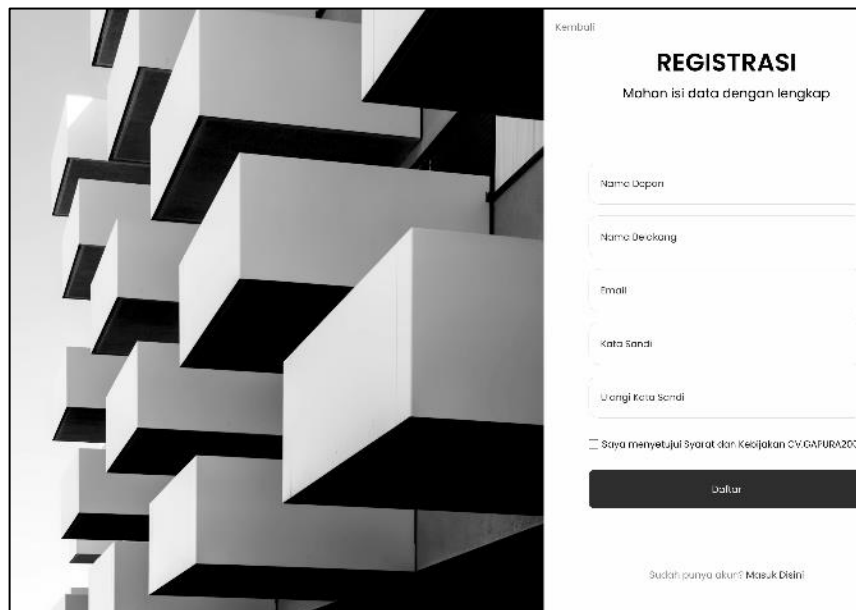
Prototype halaman login menampilkan tampilan akhir dari halaman login yang sudah dirancang dengan tujuan memudahkan pengguna dalam mengakses akun pengguna. Jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat diarahkan ke halaman registrasi melalui tombol “Daftar Disini”. Untuk pengguna yang lupa password, tersedia tombol “Lupa Password?” untuk mengubah password. Berikut adalah tampilan prototype halaman login.



Gambar 4.18 Prototype Halaman Login

## 2. Prototype Halaman Registrasi

Prototype halaman registrasi menampilkan tampilan akhir dari halaman registrasi yang telah dirancang untuk menyederhanakan proses pendaftaran. Formulir pendaftaran disusun secara logis dengan penambahan checkbox untuk syarat dan kebijakan, memastikan pengguna memahami ketentuan sebelum mendaftar. Tombol kembali memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman login dengan mudah. Berikut adalah tampilan prototype halaman registrasi.



Gambar 4.19 Prototype Halaman Registrasi



### 3. Prototype Halaman Home/Beranda

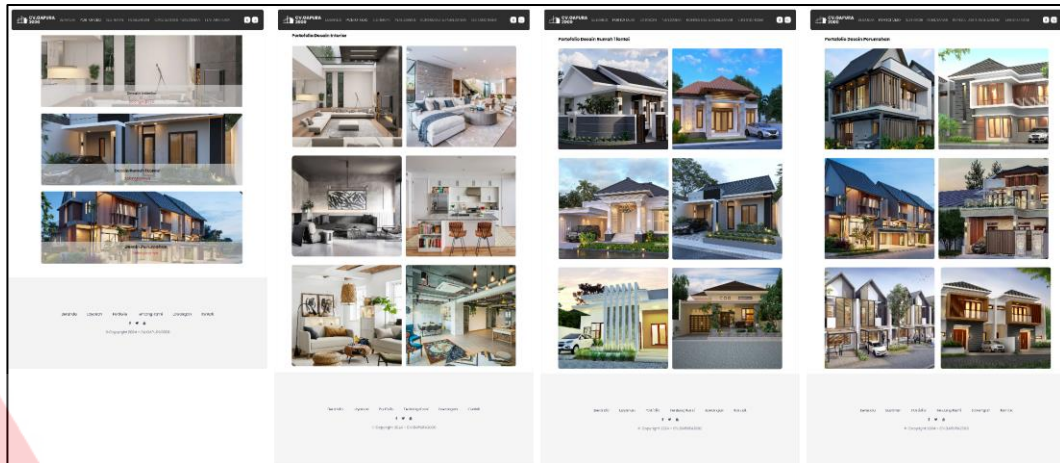
Prototype halaman home menampilkan tampilan akhir dari halaman home yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna. Halaman ini terdiri dari beberapa bagian, termasuk: Header, Sambutan, Tentang Kami, Layanan Kami, Keunggulan, dan Footer. Setiap bagian didesain untuk memberikan informasi yang menarik dan relevan bagi calon pengguna. Berikut adalah tampilan prototype halaman home.



Gambar 4.20 Prototype Halaman Home/Beranda

#### 4. Prototype Halaman Portofolio

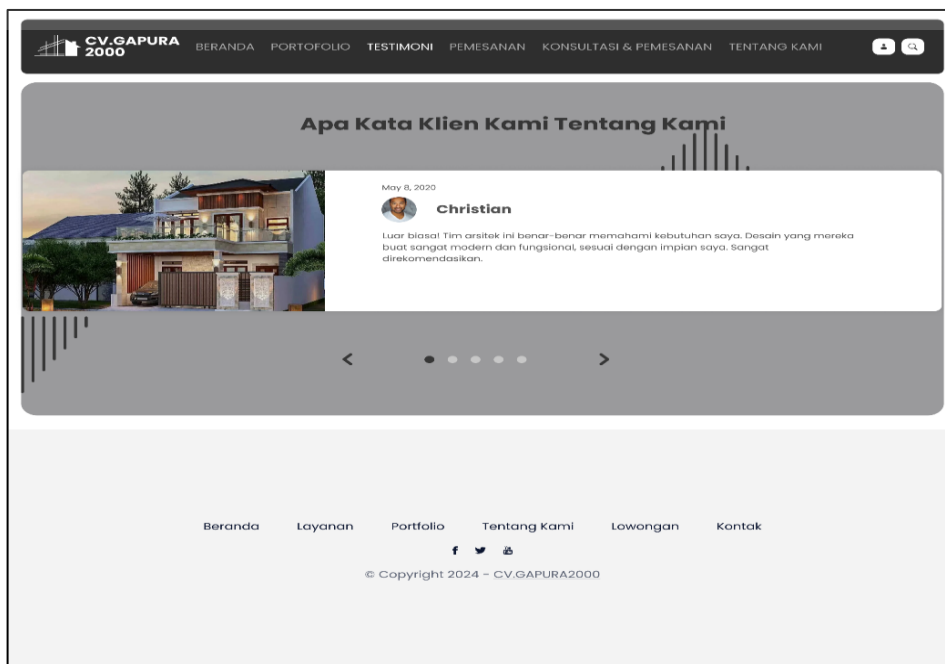
Prototype halaman portofolio menampilkan tampilan akhir dari halaman portofolio yang dirancang untuk menunjukkan karya terbaik yang telah dihasilkan oleh penyedia jasa. Halaman ini memberikan bukti visual kualitas layanan kepada calon pembeli, membangun kepercayaan melalui portofolio yang ditampilkan. Berikut adalah tampilan prototype halaman portofolio.



Gambar 4.21 Prototype Halaman Portofolio

#### 5. Prototype Halaman Testimoni

Prototype halaman testimoni menampilkan. Berikut adalah tampilan prototype halaman testimoni.



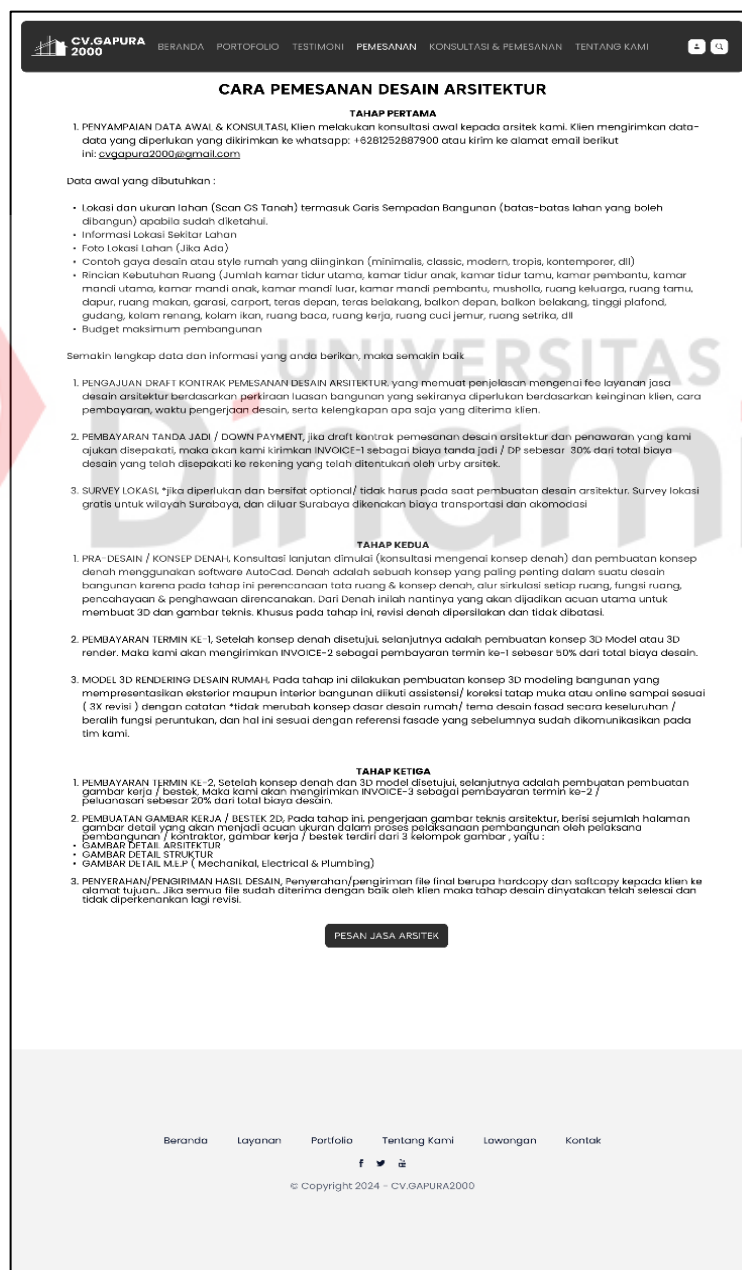
Gambar 4.22 Prototype Halaman Testimoni

## 6. Prototype Halaman Pemesanan

Prototype halaman pemesanan menampilkan tampilan akhir dari halaman pemesanan yang dirancang untuk memandu pengguna melalui proses pemesanan. Halaman ini terdiri dari empat tahap:

- Penyampaian data awal & konsultasi.
- Pengajuan draft kontrak pemesanan desain.
- Pembayaran tanda jadi/dp.
- Survey lokasi.

Berikut adalah tampilan prototype halaman pemesanan.



**CV.GAPURA 2000** BERANDA PORTOFOLIO TESTIMONI PEMESANAN KONSULTASI & PEMESANAN TENTANG KAMI

### CARA PEMESANAN DESAIN ARSITEKTUR

#### TAHAP PERTAMA

- PENYAMPAIAN DATA AWAL & KONSULTASI**, Klien melakukan konsultasi awal kepada arsitek kami. Klien mengirimkan data-data yang diperlukan yang dikirimkan ke whatsapp: +6281252887900 atau kirim ke alamat email berikut ini: [cvgapura2000@gmail.com](mailto:cvgapura2000@gmail.com)

Data awal yang dibutuhkan :

- Lokasi dan ukuran lahan (Scan GS Tanah) termasuk Garis Sempadan Bangunan (batas-batas lahan yang boleh dibangun) apabila sudah diketahui.
- Informasi Lokasi Sekitar Lahan
- Foto lokasi lahan (Jika Ada)
- Contoh gaya desain atau style rumah yang diinginkan (minimalis, classic, modern, tropis, kontemporer, dll)
- Rincian Kebutuhan Ruang (Jumlah kamar tidur utama, kamar tidur anak, kamar tidur tamu, kamar pembantu, kamar mandi utama, kamar mandi anak, kamar mandi luar, kamar mandi pembantu, musholla, ruang keluarga, ruang tamu, dapur, ruang makan, garasi, carport, teras depan, teras belakang, balkon depan, balkon belakang, tinggi plafond, gudang, kolam renang, kolam ikan, ruang baca, ruang kerja, ruang cuci jemur, ruang setrika, dll
- Budget maksimum pembangunan

Semakin lengkap data dan informasi yang anda berikan, maka semakin baik.

- PENGUJUAN DRAFT KONTRAK PEMESANAN DESAIN ARSITEKTUR**, yang memuat penjelasan mengenai fee layanan jasa desain arsitektur berdasarkan perkiraan luasan bangunan yang sekiranya diperlukan berdasarkan keinginan klien, cara pembayaran, waktu pengerjaan desain, serta kelengkapan apa saja yang diterima klien.
- PEMBAYARAN TANDA JADI / DOWN PAYMENT**, jika draft kontrak pemesanan desain arsitektur dan penawaran yang kami ajukan disepakati, maka akan kami kirimkan INVOICE-1 sebagai biaya tanda jadi / DP sebesar 30% dari total biaya desain yang telah disepakati ke rekening yang telah ditentukan oleh urby arsitek.
- SURVEY LOKASI** \*jika diperlukan dan bersifat optional/ tidak harus pada saat pembuatan desain arsitektur. Survey lokasi gratis untuk wilayah Surabaya, dan diluar Surabaya dikenakan biaya transportasi dan akomodasi

#### TAHAP KEDUA

- PRA-DESAIN / KONSEP DENAH**, konsultasi lanjutan dimulai (konsultasi mengenai konsep denah) dan pembuatan konsep denah menggunakan software AutoCad. Denah adalah sebuah konsep yang paling penting dalam suatu desain bangunan karena pada tahap ini perencanaan tata ruang & konsep denah, atau sirkulasi setiap ruang, fungsi ruang, pencahayaan & penerangan direncanakan. Dari denah inilah nantinya yang akan dijadikan acuan utama untuk membuat 3D dan gambar teknis. Khusus pada tahap ini, revisi denah dipersilakan dan tidak dibatasi.
- PEMBAYARAN TERMIN KE-1**, Setelah konsep denah disetujui, selanjutnya adalah pembuatan konsep 3D Model atau 3D render. Maka kami akan mengirimkan INVOICE-2 sebagai pembayaran termin ke-1 sebesar 50% dari total biaya desain.
- MODEL 3D RENDERING DESAIN RUMAH**, Pada tahap ini dilakukan pembuatan konsep 3D modeling bangunan yang mempresentasikan eksterior maupun interior bangunan diikuti asistensi/ koreksi tatap muka atau online sampai sesuai (3X revisi) dengan catatan \*tidak merubah konsep dasar desain rumah/ tema desain fasad secara keseluruhan / beralih fungsi peruntukan, dan hal ini sesuai dengan referensi fasade yang sebelumnya sudah dikomunikasikan pada tim kami.

#### TAHAP KETIGA

- PEMBAYARAN TERMIN KE-2**, Setelah konsep denah dan 3D model disetujui, selanjutnya adalah pembuatan gambar detail yang akan menjadi acuan dalam proses pelaksanaan pembangunan oleh pelaksana pembangunan / kontraktor, gambar kerja / bestek terdiri dari 3 kelompok gambar, yaitu:
  - GAMBAR DETAIL ARSITEKTUR
  - GAMBAR DETAIL STRUKTUR
  - GAMBAR DETAIL M.E.P ( Mechanical, Electrical & Plumbing)
- PENYERAHAN/PENGIRIMAN HASIL DESAIN**, Penyerahan/pengiriman file final berupa hardcopy dan softcopy kepada klien ke alamat tujuan. Jika semua file sudah diterima dengan baik oleh klien maka tahap desain dinyatakan telah selesai dan tidak diperkenankan lagi revisi.

**PELAN JASA ARSITEK**

Beranda Layanan Portofolio Tentang Kami Lowongan Kontak

© Copyright 2024 - CV.GAPURA2000



Gambar 4.23 Prototipe Halaman Pemesanan

## 7. Prototype Halaman Konsultasi & Pemesanan

Prototype halaman konsultasi & pemesanan menampilkan pengalaman yang menyeluruh dan memudahkan pengguna dalam mendapatkan jasa desain arsitek yang pengguna butuhkan.

Berikut adalah tampilan prototype halaman konsultasi & pemesanan.

The image shows a web form for CV. GAPURA 2000, titled "FORM KONSULTASI & PEMESANAN". The form is set against a background image of a construction site with cranes and buildings. The form fields are as follows:

- Nama:** [Text input field]
- Email:** [Text input field]
- No. Hp:** [Text input field]
- Desain Bangunan yang diperlukan:** [Dropdown menu with "Pilih Desain" selected]
- Lebar Depan x Panjang Lahan (jika lahan persegi):** [Text input field]
- Luas Lahan (dalam m2):** [Text input field]
- Alamat / Kota lahan:** [Text input field]
- Jumlah lantai yang diinginkan:** [Text input field]
- Budget untuk bangunan:** [Text input field]

At the bottom of the form is a button labeled "PESAN JASA ARSITEK". To the right of the form, there is contact information for CV. GAPURA 2000, including the address "Jalan Ikan Darang Baru no 52, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan, Surabaya", phone number "WA/CALL : +6281252887900 (yudi)", and email "Email : cvgapura2000@gmail.com". A button labeled "KLIK WHATSAPP DISINI" is also present.

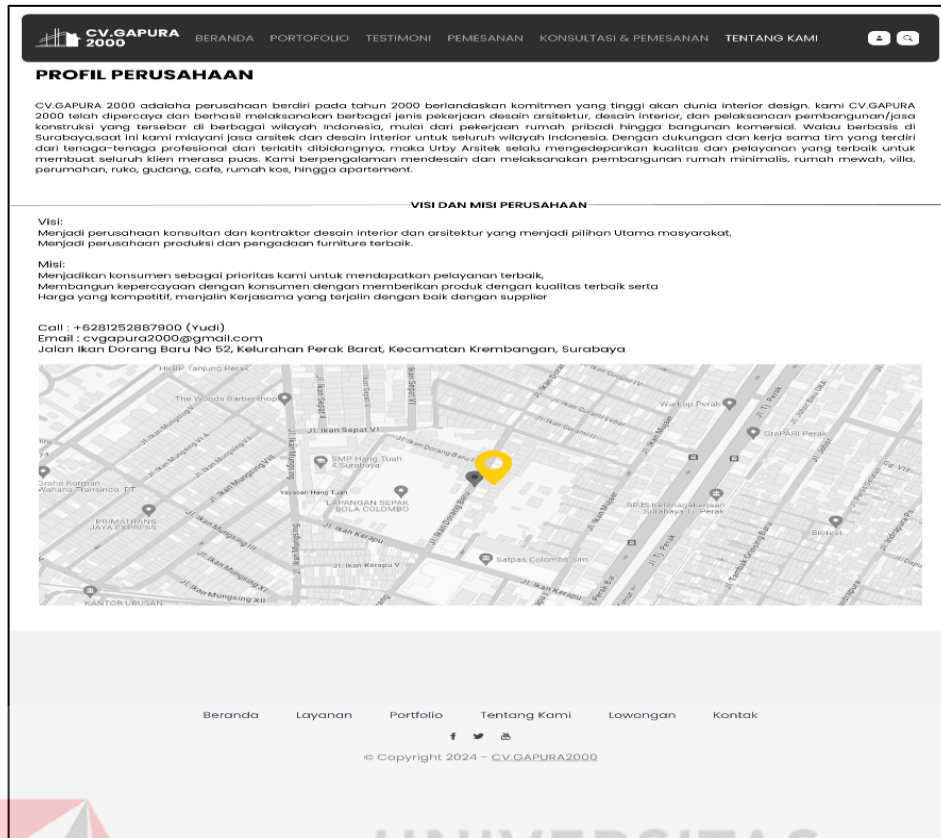
The website header includes the logo "CV.GAPURA 2000" and navigation links: BERANDA, PORTOFOLIO, TESTIMONI, PEMESANAN, KONSULTASI & PEMESANAN, and TENTANG KAMI. The footer includes navigation links: Beranda, Layanan, Portfolio, Tentang Kami, Lowongan, and Kontak, along with social media icons and a copyright notice: "© Copyright 2024 - CV.GAPURA2000".

Gambar 4.24 Prototype Halaman Konsultasi & Pemesanan

## 8. Prototype Halaman Tentang Kami

Prototype halaman tentang kami menampilkan untuk membangun hubungan dengan klien dan mengkomunikasikan nilai dari jasa yang ditawarkan..

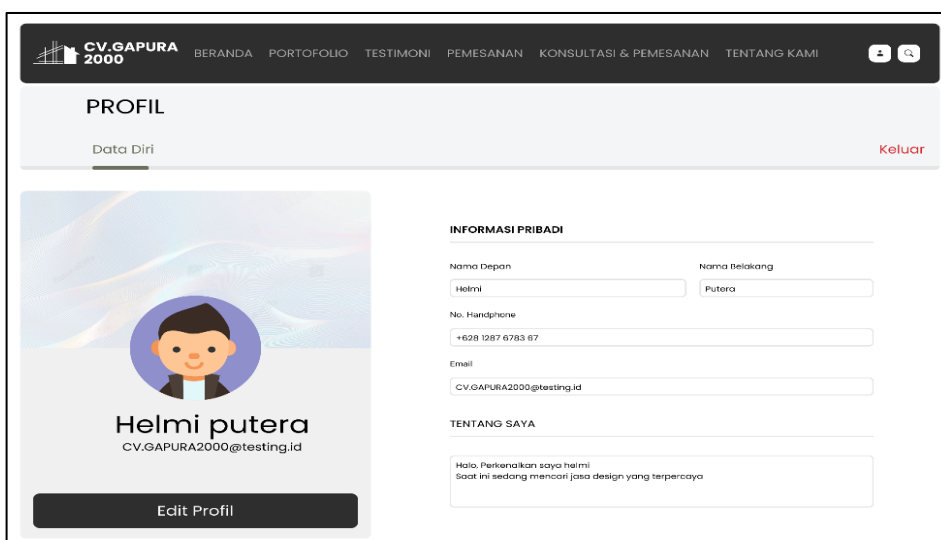
Berikut adalah tampilan prototype halaman tentang kami.



Gambar 4.25 Prototype Halaman Tentang Kami

## 9. Prototype Halaman Profil/Data Diri

Prototype halaman profil/data diri menampilkan untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah diakses tentang pengguna. Berikut adalah tampilan prototype halaman profil/data diri.

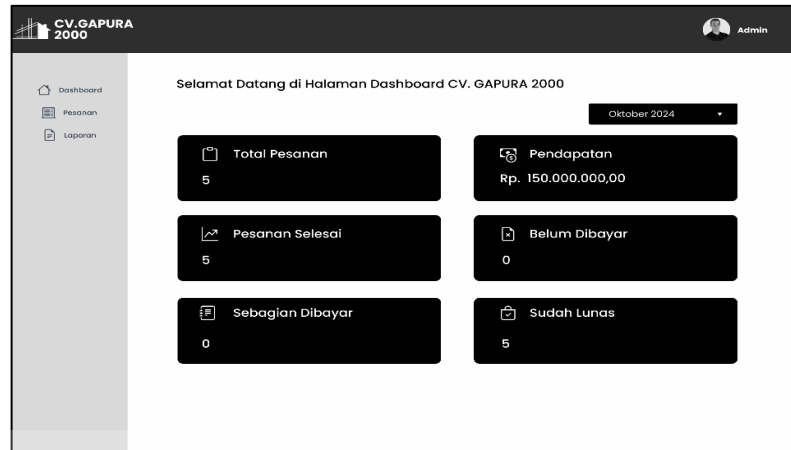


Gambar 4.26 Prototype Halaman Profil/Data Diri

## B. Prototype Untuk Admin

### 1. Prototype Halaman dashboard

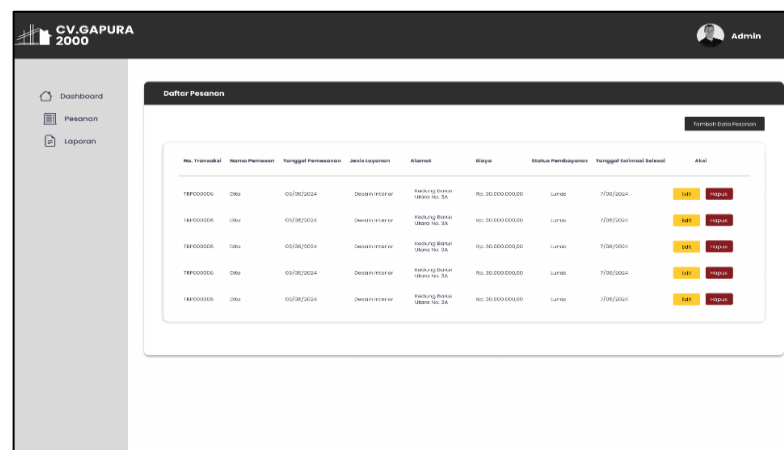
Prototype halaman dashboard menampilkan info total pesanan, pendapatan, pesanan selesai, belum dibayar, sebagian dibayar dan sudah lunas. Berikut adalah tampilan prototype halaman dashboard.



Gambar 4.27 Prototype Halaman Dashboard

### 2. Prototype Halaman pesanan

Prototype halaman pesanan untuk memudahkan admin dalam mengelola dan memantau seluruh pesanan yang masuk. Halaman ini menampilkan daftar pesanan terbaru dengan detail lengkap seperti nomor transaksi, nama pemesan, tanggal pemesanan, jenis layanan, alamat, biaya, status pembayaran, tanggal estimasi selesai dan opsi tindakan seperti edit atau hapus. Desain dashboard ini membantu pengguna mengelola dan memantau status pesanan dengan mudah. Berikut adalah tampilan prototype halaman pesanan,



Gambar 4.28 Prototype Halaman Pesanan

### 3. Prototype Halaman laporan

Prototype halaman laporan transaksi pesanan menampilkan tabel yang menyajikan data pesanan. Tabel ini mencakup kolom nomor transaksi, nomor pemesan, tanggal pemesanan, jenis layanan, biaya, status pembayaran, tanggal estimasi selesai, dan status penyelesaian. Di bagian atas, terdapat filter untuk menyesuaikan periode waktu yang diinginkan. Berikut adalah tampilan prototype halaman laporan,

No. Transaksi	Nama Pemesan	Tanggal Pemesanan	Jenis Layanan	Biaya	Status Pembayaran	Tanggal Estimasi Selesai	Status Penyelesaian
TRF000005	Dina	03/06/2024	Desain Interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	17/06/2024	Selesai
TRF000005	Dina	03/06/2024	Desain Interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	17/06/2024	Selesai
TRF000005	Dina	03/06/2024	Desain Interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	17/06/2024	Selesai
TRF000005	Dina	03/06/2024	Desain Interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	17/06/2024	Selesai
TRF000005	Dina	03/06/2024	Desain Interior	Rp. 30.000.000,00	Lunas	17/06/2024	Selesai

Gambar 4.29 Prototype Halaman Laporan

### 4.3 Tahap Run an Experiment

Peneliti juga melakukan pengujian System Usability Scale (SUS) untuk menguji tingkat usability pada prototype website CV.GAPURA2000. 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.

Tabel 4.6 Tabel Pengujian SUS

No	Responden	JK	Skor Asli										Jumlah	Nilai Jumlah x 2,5
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	P	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	32	80
2	Responden 2	L	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
3	Responden 3	P	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	35	87,5
4	Responden 4	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
5	Responden 5	L	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	36	90
6	Responden 6	P	2	2	2	2	3	4	2	4	2	2	25	62,5
7	Responden 7	P	2	3	3	3	3	4	3	4	3	1	29	72,5
8	Responden 8	P	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24	60
9	Responden 9	P	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	36	90
10	Responden 10	L	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	33	82,5



No	Responden	JK	Skor Asli										Jumlah	Nilai Jumlah x 2,5
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
11	Responden 11	L	2	4	2	1	4	4	3	2	2	0	24	60
12	Responden 12	P	4	0	4	4	4	2	4	4	4	0	30	75
13	Responden 13	P	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	37	92,5
14	Responden 14	P	4	1	4	1	4	1	3	1	4	0	23	57,5
15	Responden 15	L	4	2	4	1	3	2	4	2	4	1	27	67,5
16	Responden 16	L	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	24	60
17	Responden 17	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
18	Responden 18	P	4	3	4	3	4	2	1	1	1	1	24	60
19	Responden 19	P	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24	60
20	Responden 20	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
21	Responden 21	P	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
22	Responden 22	L	3	3	3	1	3	4	3	3	3	2	28	70
23	Responden 23	P	3	1	4	1	4	2	3	2	3	0	23	57,5
24	Responden 24	L	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
25	Responden 25	P	4	0	4	1	3	1	3	1	3	1	21	52,5
26	Responden 26	P	4	2	3	1	4	0	3	2	2	2	23	57,5
27	Responden 27	L	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	32	80
28	Responden 28	P	2	4	2	3	2	3	2	4	2	3	27	67,5
29	Responden 29	P	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	33	82,5
30	Responden 30	L	4	3	3	3	3	4	3	3	1	3	30	75
Rata-rata Score													74,4166667	

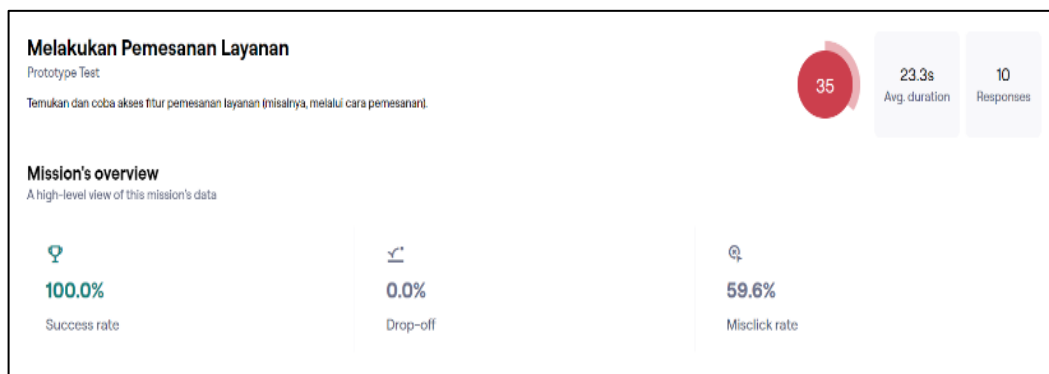
Hasil pengujian System Usability Scale (SUS) pada website CV.GAPURA2000 menghasilkan nilai akhir 74. Nilai akhir tersebut menentukan kriteria usability pada website dengan status GOOD, sehingga dapat diketahui prototype website dapat diterima pengguna.

#### 4.4 Tahap Feedback and Research

Tabel 4.7 Tabel Hasil Test Scenario

No	Test Scenario
1.	Pengguna diminta untuk melakukan pemesanan layanan. Temukan dan coba akses fitur pemesanan layanan (misalnya, melalui cara pemesanan)
2.	Pengguna diminta untuk mengarahkan ke halaman portofolio dan lihat detail dari salah satu proyek yang pernah diselesaikan oleh CV Gapura 2000.
3.	Pengguna diminta untuk menyelesaikan pembelian produk. Cari bagian yang memberikan informasi tentang sejarah perusahaan, visi misi, atau tim di balik CV Gapura 2000.

Tabel 4.7 *test scenario* di atas berisi skenario tugas yang diberikan kepada pengguna untuk menguji fungsionalitas dan tampilan desain website.



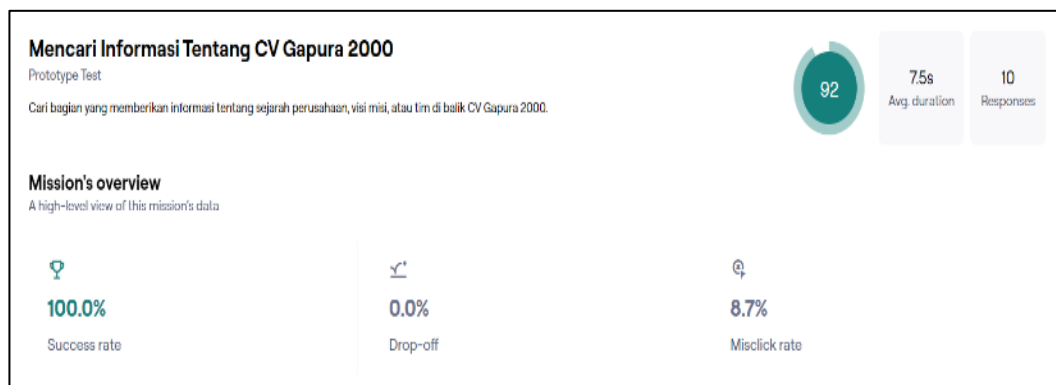
Gambar 4.30 Hasil Test Scenario

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada gambar diatas, terlihat bahwa 100% responden berhasil menyelesaikan pemesanan secara langsung. Tidak ada responden yang gagal menyelesaikan tugas tersebut, dengan tingkat kesalahan klik hanya sebesar 59,6%. Data ini diambil dari total 10 responden yang berpartisipasi dalam pengujian menggunakan *platform* Maze



Gambar 4.31 Test Scenario Melihat Portofolio Proyek Sebelumnya

Pada gambar diatas hasil test scenario melihat portofolio 100% responden berhasil menyelesaikan tugas tersebut secara langsung. Tiidak ada responden yang gagal menyelesaikan tugas, dengan tingkat kesalahan klik sebesar 10,7%. Data ini diambil dari total 10 responden yang berpartisipasi dalam pengujian menggunakan *platform* Maze.



Gambar 4.32 Test Scenario Mencari Informasi Tentang CV Gapura 2000

Pada gambar test scenario dimana pengguna melakukan mencari informasi tentang 100% responden berhasil menyelesaikan tugas tersebut secara langsung. Tidak ada responden yang gagal menyelesaikan tugas, dengan tingkat kesalahan klik sebesar 8,7%. Data ini diambil dari total 10 responden yang berpartisipasi dalam pengujian menggunakan platform Maze.

Hasil rata-rata kepuasan pengujian test scenario berdasarkan 3 uji coba yaitu melakukan pemesanan layanan, melihat portofolio proyek sebelumnya dan mencari informasi tentang CV Gapura 2000. Hasil pengujian test scenario dirangkum dalam tabel:

Tabel 4.8 Hasil Rata-rata Kepuasan 3 Uji Coba Menggunakan Maze

Aspek	Uji Coba 1	Uji Coba 2	Uji Coba 3
Rata-rata kesuksesan (%)	100%	100%	100%
Rata-rata durasi (s)	23.3s	6.6s	7.5s
Missclick rate (%)	59,6%	10,7%	8,7%
Tingkat kepuasan	35%	85%	92%
Rata-rata kepuasan		71%	

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan perancangan UI/UX pada website CV.GAPURA 2000 yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan fitur-fitur website pemesanan jasa desain arsitek yaitu fitur portofolio, testimoni, tentang kami, profil, pemesanan, dan pencarian.
2. Hasil kuesioner System Usability Scale (SUS) menunjukkan rata-rata skor sebesar 74%, yang mengindikasikan bahwa desain website telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pelanggan. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa nyaman dalam menggunakan antarmuka yang disediakan.
3. Pengujian melalui test scenario menghasilkan rata-rata kepuasan sebesar 71% untuk tiga skenario yang diuji. Hal ini menandakan bahwa alur penggunaan dan fitur-fitur utama pada website mampu memberikan pengalaman yang positif sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan dari hasil perancangan desain website pemesanan jasa desain arsitek pada CV.GAPURA 2000, beberapa hal yang dapat disarankan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Menambahkan peningkatan sistem pemesanan.
2. Membuat tampilan untuk desain mobile.
3. Menambahkan gambar 3D atau video pada fitur portofolio agar lebih interaktif
4. Pengembangan layanan pembayaran online
5. Menambahkan fitur-fitur baru dengan kebutuhan pengguna website pada masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, D. R., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2023). DESIGN UI/UX E-LEARNING ENGLISH MOBILE USING USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD. *Sinkron*, 8(4), 2434–2443. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i4.12727>
- Anggraeni, D. R. (2019). *Perancangan User Interface Pada Website Internal Stiesia Dengan Metode Lean UX*. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
- Aziz, S. (2013, Juni 18). *Gampang dan Gratis Membuat Website Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/>: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>
- Doni, R., & Rahman, M. (2020). Sistem Monitoring Tanaman Hidroponik Berbasis Iot (Internet of Thing) Menggunakan Nodemcu ESP8266. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 4(2).
- Ginsburg, S. (2010). *Designing the Iphone User Experience: A User-centered Approach to Sketching and prototyping iphone apps*. Addison-Wesley Professional.
- Goodwin, & Cooper, J. (2010). *Research in Psychology Methods and Design (Sixth Edition)*. New Jersey: John Wiley dan Sons, Inc.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. California: O'Reilly Media.
- Halim, M., & Nugroho, R. (2022). Integrasi System Usability Scale dengan Metode Pengukuran User Experience Lainnya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 154-161.
- ISO 9241-210. 2019. —ISO 9241-210: Ergonomics of Human-System Interaction — Part 210: Human-Centred Design for Interactive Systems. International Organization for Standardization.
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, 2016. *Marketing Managemen*, 15th Edition, Pearson Education, Inc.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Norman, D. (2020). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.

Sharma, R., & Rani, R. (2019). An Insight into the Order Management Process: Challenges and Solutions. *International Journal of Business and Management*, 14(3), 59-69.

Wilbert O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2007.

Yusuf, D., Afrizal, T., Budiarto, A., & Arsitektur, T. (2021). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS JAVA PADA WIRABUJANA FUTSAL INDRAMAYU. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. (Printed), 5(1). <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>,



UNIVERSITAS  
**Dinamika**