



**PERANCANGAN UI/UX BERBASIS WEB PADA EPIC EVENT
ORGANIZER SALATIGA MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR



Oleh :

RAHADIAN YUDI KUSUMA

20410100023

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2026

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX BERBASIS WEB PADA EPIC EVENT
ORGANIZER SALATIGA MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Rahadian Yudi Kusuma
NIM : 20410100023
Program Studi : S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2026

Tugas Akhir

PERANCANGAN DESAIN UI/UX BERBASIS WEB PADA EPIC EVENT ORGANIZER SALATIGA MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rahadian Yudi Kusuma

NIM: 20410100023

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 03 Februari 2026

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0722108601

II. Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

Pembahas:

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

NIDN. 0731017601



Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2026.02.18
11:27:41 +07'00'



Digitally signed
by Tri Sagirani
Date: 2026.02.18
11:48:43 +07'00'



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



Tan Amelia, S.Kom., M.MT., Ph.D.

NIDN. 0728017602

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

Universitas Dinamika

Yesterday is History

Tomorrow is a Mystery

But Today is a Gift

That's Why It's Called "The Present"



UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada

Keluarga saya tercinta

Bapak/Ibu Dosen

Saudara, teman, dan sahabat yang saya cintai



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Rahadian Yudi Kusuma**
NIM : **20410100023**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN UI/UX BERBASIS WEB PADA EPIC
EVENT ORGANIZER SALATIGA MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive 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, 24 Februari 2026



Rahadian Yudi Kusuma
NIM : 20410100023

ABSTRAK

Perkembangan dunia digital menuntut pelaku usaha, termasuk *event organizer*, untuk memiliki media digital yang mampu merepresentasikan jasa secara optimal. EPIC Event Organizer Salatiga yang berdiri sejak tahun 2016 hingga saat ini belum memiliki *website* dan masih mengandalkan media sosial Instagram sebagai sarana promosi serta WhatsApp sebagai media komunikasi, sehingga informasi layanan, profil, dan portofolio EPIC belum tersaji secara terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* desain UI/UX berbasis *website* sebagai gambaran awal yang dapat digunakan oleh EPIC dalam pengembangan *website* di masa mendatang. Metode yang digunakan adalah Lean UX dengan tahapan pengumpulan data melalui wawancara, penyebaran kuesioner, analisis kompetitor, perancangan *user persona*, *user flow*, *wireframe*, hingga pembuatan *prototype*. Pengujian dilakukan menggunakan *guerilla testing* dengan bantuan *user test scenario* untuk memperoleh feedback kualitatif serta kuesioner *System Usability Scale* (SUS) sebagai pengujian akhir secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* EPIC memperoleh skor SUS sebesar 84 yang berada pada kategori “baik” dan lebih tinggi dibandingkan *website* kompetitor yang digunakan sebagai acuan desain dengan skor SUS sebesar 77. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap *prototype* yang dirancang, sehingga *prototype* UI/UX ini dapat digunakan sebagai dasar atau gambaran awal bagi EPIC Event Organizer Salatiga dalam pengembangan *website* yang sesungguhnya di masa mendatang.

Kata Kunci: *Website, Lean UX, Event Organizer, Prototype, System Usability Scale*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih, penyertaan, dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Berbasis Web Pada EPIC Event Organizer Salatiga Menggunakan Metode Lean UX”. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi S1 Sistem Informasi pada Universitas Dinamika.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, kritik, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta atas doa, kasih sayang, dukungan moral, serta motivasi yang selalu diberikan.
2. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika sekaligus dosen pembimbing kedua atas nasihat, saran, dan bimbingan yang diberikan dalam menyusun Tugas Akhir ini.
4. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT., selaku dosen penguji, atas kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.
5. Saudara-saudara serta teman-teman tercinta, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dan memberikan dukungan bagi penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis berharap bahwa laporan Tugas Akhir bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Penulis juga menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat

menghargai segala bentuk saran dan kritik yang membangun untuk memperbaiki segala kekurangan ada dan berusaha lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Surabaya, 12 Januari 2026

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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>	7
2.3 <i>User Experience</i>	8
2.4 <i>Website</i>	8
2.5 <i>Lean UX</i>	8
2.6 <i>Guerilla Testing</i>	10
2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.8 <i>Minimum Viable Product (MVP)</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 <i>Declare Assumptions</i>	16
3.1.1 Studi Literatur	16
3.1.2 Wawancara	16
3.1.3 Analisis Kompetitor	17
3.1.4 Deklarasi Asumsi	18
3.1.5 Penyusunan Hipotesis	19
3.1.6 Penentuan <i>User Persona</i>	20

3.1.7	Perancangan <i>User Journey Map</i>	21
3.1.8	Penyusunan Daftar Fitur & <i>User Flow</i>	23
3.2	<i>Create an MVP</i>	26
3.2.1	<i>Wireframe</i>	26
3.2.2	<i>Design Guidlines</i>	26
3.2.3	<i>Prototype</i>	28
3.3	<i>Run an Experiment</i>	29
3.3.1	Pengujian <i>Prototype</i>	29
3.4	<i>Feedback and Research</i>	31
3.4.1	Pengolahan Data Kuesioner	31
3.4.2	Perbaikan <i>Prototype</i>	31
3.4.3	Penyusunan Laporan	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Perancangan <i>Wireframe</i>	33
4.1.1	<i>Wireframe Homepage</i>	33
4.1.2	<i>Wireframe Pemesanan</i>	34
4.1.3	<i>Wireframe Tambah Pesanan</i>	34
4.1.4	<i>Wireframe Detail Pesanan</i>	35
4.1.5	<i>Wireframe Pembayaran</i>	35
4.1.6	<i>Wireframe Chat</i>	36
4.2	Perancangan <i>Prototype</i> Pelanggan	36
4.2.1	Halaman <i>Homepage</i>	37
4.2.2	Halaman <i>Events</i>	38
4.2.3	Halaman Testimoni	38
4.2.4	Halaman Pemesanan	39
4.2.5	Halaman Tambah Pesanan	40
4.2.6	Halaman Detail Pesanan	40
4.2.7	Halaman Pembayaran	41
4.3	Perancangan <i>Prototype</i> Admin	42
4.3.1	Halaman Daftar Pesanan Admin	42
4.3.2	Halaman Pesanan Baru Admin	42
4.3.3	Halaman Detail Pesanan Admin	43

4.3.4	Halaman <i>Edit Data Pesanan Admin</i>	44
4.3.5	Halaman <i>Edit Tracking Admin</i>	44
4.4	Pengujian <i>Prototype</i>	45
4.4.1	<i>Prepare the Testing</i>	45
4.4.2	<i>Pick the Right Place</i>	45
4.4.3	<i>Approaching the Audiences</i>	45
4.4.4	<i>Running the Testing</i>	46
4.5	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype</i>	48
BAB V_PENUTUP.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Lean UX (Alfiansyah Kurniawan, 2021)	9
Gambar 2.2 Kategori penilaian SUS	13
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	15
Gambar 3.2 <i>User Persona</i> Pelanggan	20
Gambar 3.3 <i>User Persona</i> Admin EPIC	21
Gambar 3.4 <i>User Journey Map</i> Pelanggan EPIC.....	22
Gambar 3.5 <i>User Journey Map</i> Admin EPIC	23
Gambar 3.6 <i>User Flow</i> Pelanggan	25
Gambar 3.7 <i>User Flow</i> Admin.....	25
Gambar 3.8 <i>Design Guidelines</i>	27
Gambar 4.1 <i>Wireframe Homepage</i>	33
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Pemesanan.....	34
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> Tambah Pesanan.....	34
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Detail Pesanan.....	35
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Pembayaran.....	35
Gambar 4.6 <i>Wireframe Chat</i>	36
Gambar 4.7 <i>Prototype Homepage</i>	37
Gambar 4.8 <i>Prototype Events</i>	38
Gambar 4.9 <i>Prototype Testimoni</i>	39
Gambar 4.10 <i>Prototype</i> Pemesanan	39
Gambar 4.11 <i>Prototype</i> Tambah Pesanan.....	40
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> Detail Pesanan	41
Gambar 4.13 <i>Prototype</i> Pembayaran	41
Gambar 4.14 <i>Prototype</i> Daftar Pesanan Admin.....	42
Gambar 4.15 <i>Prototype</i> Pesanan Baru Admin	43
Gambar 4.16 <i>Prototype</i> Detail Pesanan Admin	43
Gambar 4.17 <i>Prototype Edit</i> Pesanan Admin	44
Gambar 4.18 <i>Prototype Edit Tracking</i> Admin.....	44

Gambar L3.1 Hasil Analisis Kompetitor (Tourezia)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L4.1 Hasil Analisis Kompetitor (Spextra)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L5.1 Hasil Analisis Kompetitor (Stellar) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar L9 1 Hasil Pengujian SUS *Prototype* EPIC (Staf EPIC) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar L10.1 Hasil Pengujian Skor SUS (Gabungan)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L11.1 *Wireframe Events*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L12.1 *Wireframe* Testimoni**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L13.1 *Wireframe* Login.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L14.1 *Wireframe Registrasi***Error! Bookmark not defined.**

Gambar L15.1 Notifikasi Login.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L16.1 Halaman Login**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L17.1 Halaman Registrasi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L18.1 Halaman Detail *Event* Selesai.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L19.1 Notifikasi Pembayaran Pertama (DP)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L20.1 Notifikasi Pembayaran Kedua (Lunas)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L21.1 Bukti Pembayaran.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L22.1 Notifikasi Peringatan Pembatalan *Event***Error! Bookmark not defined.**

Gambar L23.1 Halaman *Event* Dibatalkan**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L24.1 Halaman Kumpulan Chat.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L25.1 Halaman Detail Chat.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L26.1 Notifikasi Testimoni**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L27.1 Halaman Tambah Testimoni.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L28.1 Notifikasi Jadwal *Event Crash* (Diterima)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar L29.1 Notifikasi Jadwal *Event Crash* (Ditolak)**Error! Bookmark not defined.**

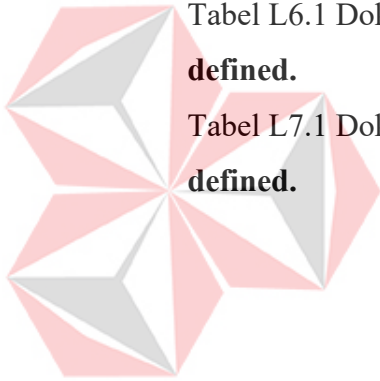
Gambar L30.1 Halaman *Event* Ditolak (Admin) ...**Error! Bookmark not defined.**
Gambar L31.1 Halaman Laporan Tahunan.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar L32.1 Halaman Grafik Laporan**Error! Bookmark not defined.**
Gambar L33.1 *Pop-Up* Keterangan Warna.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar L34.1 *Pop-Up Filter*.....**Error! Bookmark not defined.**



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3.1 Analisis Kompetitor	17
Tabel 3.2 Daftar Asumsi	19
Tabel 3.3 Hipotesis Peneliti	19
Tabel 3.4 Daftar Fitur.....	23
Tabel 4.1 <i>User Test Scenario</i>	46
Tabel L1.1 Hasil Wawancara Dengan <i>Co-founder</i> EPICError! Bookmark not defined.	
Tabel L2.1 Hasil Wawancara Dengan Pelanggan EPICError! Bookmark not defined.	
Tabel L6.1 Dokumentasi Pengujian Dengan Staf EPICError! Bookmark not defined.	
Tabel L7.1 Dokumentasi Pengujian Dengan PelangganError! Bookmark not defined.	



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Hasil Wawancara Dengan *Co-founder* EPIC **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Pelanggan EPIC **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Hasil Analisis Kompetitor (Tourezia) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Hasil Analisis Kompetitor (Spextra) **..Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Hasil Analisis Kompetitor (Stellar)**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6 Dokumentasi Pengujian Dengan Staf EPIC **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7 Dokumentasi Pengujian Dengan Pelanggan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8 Hasil Pengujian SUS *Prototype* EPIC (Pelanggan) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9 Hasil Pengujian SUS *Prototype* EPIC (Staf EPIC) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 10 Hasil Pengujian SUS *Prototype* EPIC (Gabungan) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 11 *Wireframe Events***Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 12 *Wireframe* Testimoni.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 13 *Wireframe Login*.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 14 *Wireframe* Registrasi**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 15 Notifikasi *Login*.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 16 Halaman *Login***Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 17 Halaman Registrasi.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 18 Halaman Detail *Event* Selesai.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 19 Notifikasi Pembayaran Pertama (DP) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 20 Notifikasi Pembayaran Kedua (Lunas) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 21 Bukti Pembayaran.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 22 Notifikasi Peringatan Pembatalan *Event* **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 23 Halaman *Event* Dibatalkan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 24 Halaman Kumpulan *Chat* **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 25 Halaman Detail *Chat* **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 26 Notifikasi Testimoni **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 27 Halaman Tambah Testimoni **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 28 Notifikasi Jadwal *Event Crash* (Diterima) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 29 Notifikasi Jadwal *Event Crash* (Ditolak) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 30 Halaman *Event* Ditolak (Admin) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 31 Halaman Laporan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 32 Halaman Grafik Laporan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 33 *Pop-Up* Keterangan Warna **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 34 *Pop-Up Filter* **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 35 Hasil Cek Plagiasi **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 36 Kartu Bimbingan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 37 Surat Adopsi **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 38 Biodata Penulis **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya *branding* di era digital ini karena dapat membantu suatu bisnis untuk membangun citra yang profesional, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan kepercayaan pelanggan. Selain itu, ekosistem digital yang terus bertambah, tren perubahan minat dan perilaku belanja konsumen, serta ketatnya persaingan bisnis di era digital, juga merupakan beberapa sebab mengapa *digital branding* menjadi sangat penting bagi kelangsungan bisnis suatu perusahaan di era digital seperti saat ini (Maulana, 2021). Salah satu dari perusahaan jasa untuk penelitian ini adalah EPIC Event Organizer.

EPIC Event Organizer adalah sebuah perusahaan jasa penyelenggara acara yang berdiri di Kota Salatiga pada tahun 2016. Dengan fokus pada penyelenggaraan berbagai jenis acara, baik berskala kecil maupun besar, EPIC telah melayani berbagai kebutuhan pelanggan dengan mengutamakan profesionalitas dan kualitas layanan. Reputasi EPIC di lingkup lokal terus berkembang seiring dengan pengalamannya dalam mengorganisir berbagai acara yang sukses. Hingga saat ini, EPIC telah menjalankan sebanyak kurang lebih 60 event yang berfokus di Jawa Tengah, tepatnya di kota Salatiga, Yogyakarta, Solo, dan Semarang.

Namun, EPIC menghadapi sejumlah tantangan dalam operasionalnya saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu *founder* EPIC, diketahui bahwa untuk saat ini, EPIC hanya mengandalkan Instagram sebagai media utama untuk menampilkan portofolio dan mempromosikan layanan mereka. Meskipun Instagram efektif untuk membangun *engagement* dengan *audiens*, *platform* ini memiliki keterbatasan dalam memberikan informasi secara terstruktur dan tidak memiliki fitur pemesanan langsung. Calon pelanggan yang tertarik menggunakan jasa EPIC harus menghubungi admin melalui WhatsApp, yang sering kali menyebabkan proses komunikasi yang kurang efisien, seperti keterlambatan respon dan kesulitan dalam menanyakan detail layanan secara lengkap.

Kendala-kendala ini memberikan dampak yang signifikan terhadap bisnis

EPIC. Minimnya branding digital membatasi jangkauan pasar, sehingga EPIC hanya dikenal di kalangan lokal atau melalui referensi dari mulut ke mulut. Hal ini menyebabkan perkembangan bisnis EPIC menjadi lama karena hanya dikenal di kalangan lokal, ditambah lagi Salatiga tergolong sebagai kota kecil. Keterbatasan informasi juga membuat EPIC kehilangan peluang untuk menarik lebih banyak pelanggan, meskipun mereka memiliki portofolio dan pengalaman yang seharusnya dapat dipromosikan lebih luas.

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkanlah sebuah media digital yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan bagi EPIC, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara lengkap dan memfasilitasi proses komunikasi serta pemesanan jasa yang lebih terstruktur. Solusi idealnya adalah pengembangan *website* sepenuhnya yang dapat diakses oleh publik. Namun karena EPIC hingga saat ini belum memiliki dasar atau rancangan sistem digital apapun, maka langkah awal yang dilakukan adalah merancang UI/UX terlebih dahulu. Perancangan ini berfungsi sebagai gambaran awal dari sistem digital yang nantinya akan dikembangkan, serta menjadi dasar visual dan struktural jika nantinya EPIC ingin melanjutkan ke tahap implementasi *website* yang sesungguhnya.

Maka untuk penelitian ini, dilakukanlah perancangan UI/UX berbasis web yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai tampilan, struktur, informasi, dan portofolio yang ideal. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan Lean UX. Hal ini karena menurut Gothelf & Seiden (2021), Lean UX berfokus pada iterasi cepat yang berdasarkan asumsi dan validasi langsung dari pengguna. *Prototype* ini nantinya dapat digunakan sebagai acuan apabila EPIC akan melakukan pengembangan lebih lanjut.

Namun, dikarenakan EPIC belum memiliki *website* resmi dan juga tidak memiliki referensi desain yang dapat dijadikan titik awal perancangan, maka sebagai langkah awal dalam menyusun gambaran UI/UX yang tepat, dilakukanlah analisis terhadap tiga kompetitor sejenis yang telah memiliki *website* terlebih dahulu, yaitu Tourezia, Stellar, dan Spextra. Analisis ini dilakukan dengan bantuan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan diikuti oleh 30 responden, di mana sebagian responden merupakan pelanggan atau calon pelanggan EPIC dan sisanya merupakan anggota EPIC.

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa Tourezia memperoleh skor SUS sebesar 76, Spextra sebesar 77, dan Stellar sebesar 74 dimana detail untuk setiap hasil kuesioner dapat dilihat pada lampiran 3, 4, dan 5. Dari ketiga kompetitor tersebut, *website* Spextra memperoleh skor tertinggi yang masuk ke dalam kategori “baik” dalam SUS yang menunjukkan bahwa desain dan pengalaman pengguna pada *website* tersebut dinilai paling baik oleh para responden. Oleh karena itu, hasil analisis *website* Spextra akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan *prototype* UI/UX untuk EPIC, dengan mengadopsi elemen-elemen desain yang dinilai efektif dan memuaskan dari kompetitor tersebut dan akan disesuaikan kembali dengan kebutuhan EPIC.

Meskipun ketiga kompetitor tersebut memiliki desain antarmuka yang cukup baik, terdapat satu kekurangan umum yang ditemukan adalah tidak adanya fitur pelayanan atau pemesanan jasa secara online melalui *website* mereka. Proses pemesanan tetap diarahkan kepada media lain seperti *email* ataupun Whatsapp, hal ini dapat menjadi peluang sekaligus pembeda utama untuk *prototype* UI/UX EPIC yang nantinya akan dirancang, dimana fitur pemesanan online akan menjadi keunggulan sekaligus perbedaan yang menonjol ketika dibandingkan dengan kompetitor lainnya. Dengan keunggulan ini, *prototype* yang akan dirancang tidak hanya mengadopsi hal-hal terbaik dari kompetitor, tetapi juga menghadirkan inovasi baru yang selama ini belum dimiliki oleh kompetitor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *prototype* UI/UX berbasis web dengan menggunakan metode Lean UX yang mampu melakukan proses pemesanan dan tracking event secara online pada EPIC Event Organizer dan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut di masa yang akan mendatang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pengujian *prototype* akan menggunakan *Guerilla Testing* untuk pengujian secara langsung dengan bantuan *User Scenario Test* dan penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS).
2. Jumlah partisipan dalam pengujian langsung *Guerilla Testing* adalah 5 partisipan.
3. Jumlah responden dalam kuesioner SUS berjumlah 30 orang pelanggan atau calon pelanggan dan 6 orang staf EPIC.
4. Hasil akhir berupa *prototype* dengan bentuk tampilan *website*.
5. *Tools* yang digunakan untuk desain UI/UX adalah Figma.

1.4 Tujuan

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang serta rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang *prototype* UI/UX berbasis web dengan menggunakan metode Lean UX yang mampu menyajikan informasi yang jelas terkait profil EPIC serta melakukan proses pemesanan dan tracking event secara online pada EPIC Event Organizer sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut di masa yang akan mendatang.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian perancangan UI/UX berbasis web pada EPIC Event Organizer menggunakan metode Lean UX adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan serta menjadi referensi penelitian selanjutnya yang memiliki hubungan dengan perancangan desain ui/ux berbasis *website* menggunakan metode lean ux.
2. Sebagai referensi bagi tim internal EPIC ketika akan dilakukannya pengembangan penuh.
3. Memberikan gambaran pengalaman pengguna ideal dalam mengakses layanan EPIC secara digital, yang apabila dikembangkan lebih lanjut dapat meningkatkan kemudahan dan profesionalitas layanan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menjabarkan beberapa landasan teori yang digunakan sebagai dasar teori penelitian dalam menerapkan terdapat menerapkan metode Lean UX untuk merancang UI/UX baru bagi EPIC Event Organizer Salatiga. Berikut ini adalah beberapa teori yang digunakan oleh dalam penelitian ini:

1. Penelitian Terdahulu
2. *User Interface*
3. *User Experience*
4. *Website*
5. Lean UX
6. *Guerilla Testing*
7. *System Usability Scale* (SUS)
8. *Minimum Viable Product* (MVP)

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan perbandingan terhadap tiga penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan dalam jenis atau judul penelitian. Kemudian, peneliti mengidentifikasi beberapa perbedaan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dikerjakan saat ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Penulis	Judul	Hasil
(Prayoga, Afni, Putra, & Efendi, 2022)	Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX.	Penelitian ini menghasilkan <i>prototype</i> berbasis mobile untuk jasa Panji Wedding Organizer.
Perbedaan	Penelitian yang dilakukan oleh Prayoga, Afni, Putra, dan Efendi berfokus pada desain UI / UX untuk aplikasi mobile dengan menggunakan metode yang sama yaitu Lean UX dan aplikasi ini juga berfokus	

Nama Penulis	Judul	Hasil
	hanya pada layanan <i>Wedding Organizer</i> . Sedangkan penelitian ini menghasilkan desain UI / UX berbasis <i>website</i> dan <i>event organizer</i> yang mencakup berbagai jenis event / acara.	
(Andika Malik & Riri Frimadani, 2022)	UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup <i>Prototype</i> by Using Lean UX	Menghasilkan <i>prototype</i> berbasis mobile yang mempertemukan guru dengan murid untuk les privat pada Startup Less-ON.
Perbedaan	Meskipun penelitian ini sama – sama menggunakan metode lean ux, tetapi penelitian ini tidak melakukan analisis kompetitor di dalam penelitian mereka. Selain itu <i>target</i> user untuk <i>prototype</i> ini hanya ada 2 yaitu guru dan pelajar.	
(Alfiansyah Kurniawan, 2021)	Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir	Menghasilkan <i>prototype</i> berbasis web untuk melayani pemesanan umrah dan haji secara online
Perbedaan	Penelitian ini tidak melakukan analisis terhadap kompetitor mereka yang telah memiliki <i>website</i> serupa untuk menangani pemesanan umrah dan haji. Selain itu, pengujian terhadap <i>prototype</i> juga tidak dicantumkan sehingga tidak diketahui bagaimana hasil penilaian terhadap rancangan <i>prototype</i> tersebut.	
(Kartiko, Abda Arrasyid, & Cahya Wardhana, 2021)	Designing a mobile user experience student knowledge management system using Lean UX	Menghasilkan <i>prototype</i> berbasis mobile terkait sistem informasi untuk mahasiswa jurusan IT di Universitas Telkom Purwokerto
Perbedaan	Tidak dilakukan analisis terkait aplikasi serupa yang sudah dimiliki oleh perguruan tinggi lainnya. Tidak ada penjelasan terkait alur yang dilalui oleh pengguna ketika mengoperasikan aplikasi. Disebutkan bahwa telah dilakukan pengujian <i>prototype</i> kepada 6 responden, tetapi tidak ada penjelasan terkait hasil dari pengujian tersebut dan hanya disebutkan bahwa <i>prototype</i> telah memberikan hasil yang memuaskan.	

2.2 *User Interface*

User Interface merupakan bagian visual dari sebuah *website*, aplikasi, atau perangkat lunak lainnya yang berperan sebagai media interaksi antara pengguna dengan sistem. Melalui tampilan antarmuka yang dirancang dengan baik, pengguna dapat menggunakan fitur yang tersedia dengan lebih mudah, nyaman, dan efisien. *User interface* dan *user experience* merupakan dua konsep yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena *user interface* yang baik akan berpengaruh langsung terhadap pengalaman pengguna ketika mengoperasikan sebuah sistem, meskipun keduanya memiliki fokus dan tujuan yang berbeda (Adani, 2020).

Menurut Malik (2021), terdapat enam prinsip dasar yang perlu diperhatikan dalam perancangan *user interface*, yaitu:

1. **Konsistensi:** Tampilan antarmuka harus dirancang secara konsisten agar pengguna mudah mengenali pola dan merasa familiar saat menggunakan sistem.
2. **Familiaritas:** Desain sebaiknya mengadopsi elemen atau struktur yang sudah umum digunakan pada aplikasi lain, sehingga pengguna tidak memerlukan waktu lama untuk beradaptasi.
3. **Umpan Balik:** Sistem perlu memberikan respons atas setiap tindakan pengguna agar mereka memahami hasil atau konsekuensi dari aksi yang dilakukan.
4. **Sederhana:** Antarmuka harus dibuat sederhana dan nyaman digunakan, sehingga tidak membingungkan pengguna dalam menjalankan fungsi sistem.
5. **Kontrol Pengguna:** Pengguna perlu diberikan kendali terhadap tindakan yang mereka lakukan, dengan dukungan tampilan yang memudahkan proses tersebut.
6. **Responsif:** Desain antarmuka harus mampu menyesuaikan tampilan dengan baik di berbagai perangkat dan ukuran layar

2.3 *User Experience*

UX atau *User Experience* merupakan sebuah konsep yang menitikberatkan pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan yang digunakan (Faradilla, 2023).

Dalam penerapannya pada aplikasi, website, atau perangkat lunak lainnya, *user experience* mencakup seluruh aspek yang dirancang untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna saat mengakses sistem. Fokus utama UX adalah memastikan proses penggunaan berjalan secara jelas dan tidak menyulitkan, mulai dari tahapan yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Semakin mudah sebuah aplikasi atau website digunakan serta semakin sering pengguna kembali menggunakannya, maka dapat dikatakan kualitas user experience pada sistem tersebut semakin baik (Narendra, 2024).

2.4 *Website*

Website merupakan kumpulan halaman yang berisi suatu informasi tertentu yang kemudian bisa di akses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun dengan mudah selama terhubung dengan koneksi internet (Kurniawan, 2023).

Website merupakan sekumpulan halaman yang menyajikan berbagai informasi dan dapat diakses secara luas oleh pengguna melalui jaringan internet, tanpa dibatasi oleh waktu dan lokasi (Farid, 2022). Keberadaan sebuah *website* juga dapat membantu sebuah produk atau jasa untuk meningkatkan *branding* mereka di dunia digital agar semakin dikenal oleh banyak orang (Ismail, 2024).

2.5 *Lean UX*

Lean UX, menurut Gothelf & Seiden (2021), merupakan pendekatan desain yang berfokus pada kolaborasi tim dan pengujian cepat untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Metode ini menekankan pentingnya umpan balik pengguna dan iterasi yang cepat dalam proses desain. Beberapa poin penting mengenai *Lean UX* adalah:

- **Fokus pada Pengguna:** *Lean UX* menempatkan pengguna di pusat proses desain, dengan tujuan untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka secara mendalam.

- **Kolaborasi Tim:** Pendekatan ini mendorong kolaborasi antara desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya untuk menciptakan solusi yang lebih efektif dan inovatif.
- **Prototyping Cepat:** *Lean UX* mendorong pembuatan prototipe yang cepat dan sederhana, yang memungkinkan tim untuk menguji ide-ide mereka dengan pengguna lebih awal dalam proses.
- **Umpan Balik Berkelanjutan:** Dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna secara terus-menerus, tim dapat melakukan penyesuaian dan perbaikan pada desain mereka, sehingga menciptakan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- **Iterasi Berbasis Data:** *Lean UX* mengandalkan data dan hasil pengujian untuk menginformasikan keputusan desain, memastikan bahwa setiap iterasi didasarkan pada bukti nyata dari pengalaman pengguna.

Metode *Lean UX* sendiri memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui untuk mencapai hasil akhir. Tahapan ini dibagi menjadi 4 tahapan utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Tahapan Lean UX (Alfiansyah Kurniawan, 2021)

Berikut adalah 4 konsep utama Lean UX yaitu Declare Assumptions, Create an MVP, Run an Experiment, dan Feedback and Research :

1. *Declare Assumptions*

Pada tahap ini, tim (atau individu) berfokus pada pemahaman masalah yang ingin diselesaikan dan kebutuhan pengguna dengan cara menyusun asumsi dan hipotesis. Ini melibatkan penelitian pengguna, pengumpulan data, dan analisis untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang konteks dan tantangan yang dihadapi.

2. *Create an MVP*

Minimum Viable Product (MVP) merupakan suatu produk dengan serangkaian fitur yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan dasar pengguna. Tahapan ini akan menghasilkan *wireframe* (low fidelity) dan *prototype* (high fidelity) yang akan memberikan gambaran terkait desain akhir.

3. *Run an Experiment*

Apabila *prototype* telah selesai dirancang, maka akan dilakukan pengujian kepada pemangku kepentingan dan juga pelanggan untuk mendapatkan feedback dan penilaian terhadap hasil dari *prototype* tersebut.

4. *Feedback and Research*

Pada tahap ini, akan dilakukan perubahan ataupun pembaruan dengan menggunakan feedback dan penilaian yang telah diberikan sebelumnya melalui tahap uji coba apabila *prototype* dinilai masih kurang dalam memenuhi kebutuhan tertentu.

2.6 *Guerilla Testing*

Guerilla Testing merupakan salah satu metode pengujian usability yang relatif sederhana dan mudah diterapkan. Metode ini dilakukan dengan cara mendatangi pengguna secara langsung di lingkungan umum untuk meminta mereka mencoba *prototype* yang telah dirancang dan memberikan tanggapan secara spontan. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh masukan langsung berupa pendapat, kesan, maupun kritik terhadap ide dan konsep desain yang dikembangkan. Perlu dipahami bahwa partisipan dalam guerilla testing tidak harus sepenuhnya mewakili target pengguna utama, sehingga metode ini kurang tepat digunakan pada aplikasi atau website yang membutuhkan keahlian atau pemahaman khusus. Selain itu, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pengujian menuntut peneliti untuk memilih skenario pengujian yang paling penting dan relevan agar hasil yang diperoleh tetap optimal (Anirudha, 2022).

Menurut Riski Tri Sandi (2020), berikut ini adalah langkah-langkah dari *Guerilla Testing*:

1. *Prepare for Testing*

Pada tahap awal, penguji perlu memahami dengan jelas tujuan dari

pengujian yang akan dilakukan serta pemanfaatan data yang diperoleh. Pemahaman tujuan ini penting agar data yang dikumpulkan relevan dan sesuai kebutuhan. Untuk mendukung proses pengujian, penguji dapat menyiapkan daftar pertanyaan atau skenario yang akan diberikan kepada audiens.

2. *Pick the Right Place*

Pemilihan lokasi menjadi faktor penting dalam Guerilla Testing. Pengujian sebaiknya dilakukan di tempat yang sesuai dengan karakteristik target audiens dan memiliki suasana yang santai, sehingga audiens tidak merasa tergesa-gesa. Apabila pengujian membutuhkan akses internet, penguji perlu memastikan lokasi tersebut memiliki koneksi internet yang memadai.

3. *Approaching Audience*

Pada tahap ini, penguji mendekati audiens yang terlihat memiliki waktu luang. Penguji perlu memperkenalkan diri serta menjelaskan secara singkat tujuan dan maksud dari pengujian yang akan dilakukan agar audiens merasa nyaman dan bersedia berpartisipasi.

4. *Running the Testing*

Penguji menjelaskan proses pengujian serta istilah – istilah yang mungkin belum dipahami oleh audiens, seperti usability testing atau *prototype*. Audiens kemudian diarahkan untuk mencoba *prototype* dan diminta memberikan masukan secara jujur. Setiap feedback yang diberikan, baik positif maupun negatif, digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas aplikasi atau website.

2.7 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale pertama kali diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986. Hingga saat ini, SUS telah umum digunakan untuk menguji kebergunaan berbagai teknologi, dari software hingga hardware. Perlu diingat, nilai SUS bukanlah nilai mutlak dari kebergunaan suatu sistem, akan tetapi sebuah nilai yang mengukur kebergunaan yang dirasakan oleh pengguna. Hasil dari SUS dapat digunakan untuk membandingkan tingkat kebergunaan dari desain-desain yang berbeda (Savanti, 2021). *System Usability Scale* menggunakan skala Likert dengan

rentang nilai satu sampai lima, di mana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju (Andysa, 2022).

Daftar pernyataan dari *System Usability Scale* sendiri adalah sebagai berikut:

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini.
2. Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.
3. Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan.
4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.
5. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.
6. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini.
7. Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat.
8. Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan.
9. Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.
10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini.

Selanjutnya, untuk menghitung skor hasil dari pengujian *System Usability Scale* terdapat beberapa aturan ketika akan dilakukan perhitungan:

1. Setiap pernyataan yang bernomor ganjil, maka skor setiap pernyataan yang didapat dari pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan yang bernomor genap, maka skor dari pengguna akan dikurangi 5.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan yang kemudian dikali 2,5.

Berikut adalah rumus untuk menghitung skor rata – rata SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

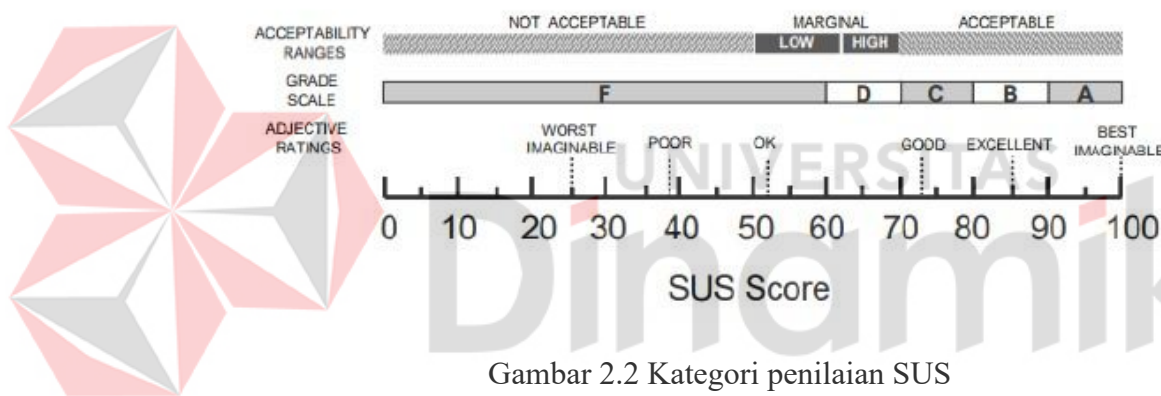
Keterangan :

$\bar{x}$: Skor rata – rata

$\sum x$: Jumlah skor SUS

n : Jumlah responden

Pada proses akhir perhitungan skor, hanya perlu untuk membandingkan skor dengan masing – masing kategori pada *System Usability Scale* untuk mendapatkan keterangan deskriptif terkait hasil akhir dari penilaian:



Gambar 2.2 Kategori penilaian SUS

2.8 *Minimum Viable Product (MVP)*

Menurut Gothelf & Seiden (2021), *Minimum Viable Product (MVP)* merupakan sebuah produk dengan fitur minimum yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan memungkinkan tim atau individu untuk mengumpulkan umpan balik yang digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan pengembangan selanjutnya.

Dalam *Lean UX*, MVP berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk beberapa hal, seperti :

1. **Validasi Hipotesis:** MVP memungkinkan tim untuk menguji hipotesis desain dan asumsi tentang apa yang diinginkan pengguna. Dengan meluncurkan versi produk yang sederhana, tim dapat melihat apakah

pengguna merespons dengan cara yang diharapkan.

2. **Pengumpulan Umpan Balik:** Dengan MVP, tim dapat mengumpulkan umpan balik dari pengguna lebih awal dalam proses pengembangan. Ini membantu dalam memahami apa yang berfungsi dan apa yang tidak, sehingga tim dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan.
3. **Iterasi Cepat:** MVP mendukung pendekatan iteratif yang menjadi inti dari Lean UX. Dengan meluncurkan produk yang lebih sederhana, tim dapat dengan cepat melakukan perubahan berdasarkan umpan balik pengguna dan terus meningkatkan produk.
4. **Mengurangi Risiko:** Fokus pada pengembangan fitur minimum, MVP membantu mengurangi risiko terkait pengembangan produk. Tim dapat menghindari investasi besar dalam fitur yang tidak diinginkan pengguna.

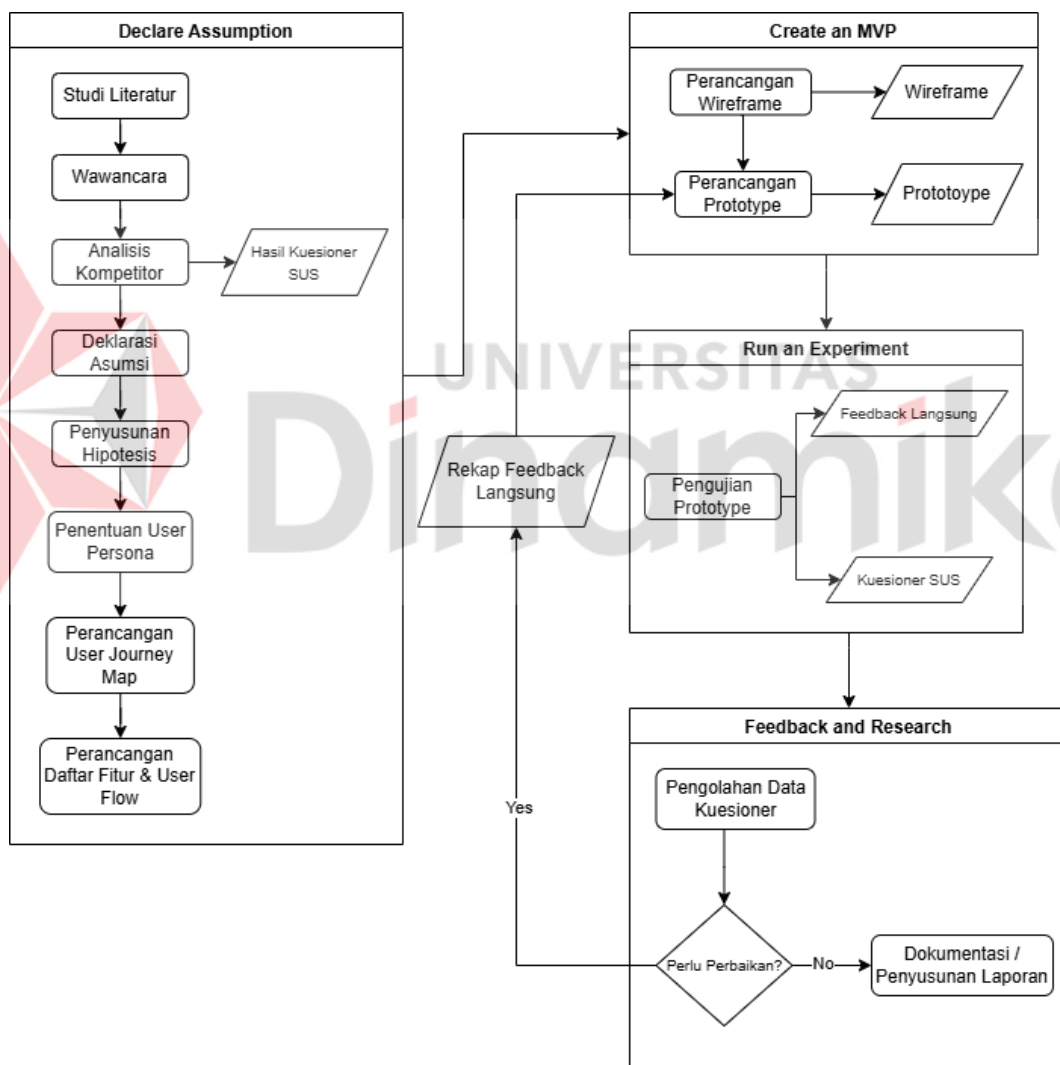


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan UI/UX berbasis *web* untuk EPIC Event Organizer ini menggunakan metode lean ux. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan langkah-langkah pelaksanaan lean ux ke dalam alur penelitian yang dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.1 *Declare Assumptions*

Pada tahapan ini akan dilakukan proses identifikasi permasalahan dengan melakukan studi literatur, wawancara, dan penyebaran kuesioner sebagai bentuk pengumpulan data. Kemudian dilanjutkan ke tahap deklarasi asumsi, menyusun hipotesis, menentukan *user persona* dan *user journey map*, serta perancangan daftar fitur.

3.1.1 Studi Literatur

Tahapan studi literatur dilakukan oleh peneliti untuk memperdalam pengetahuan terkait teori-teori yang akan dibahas dalam penelitian ini sehingga dapat memperkuat landasan-landasan teori yang mendukung penelitian ini. Studi literatur ini mencakup beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini, seperti *Lean UX*, *User Interface*, *User Experience*, *Web Based Design* yang digunakan peneliti dalam proses perancangan UI/UX serta *Guerilla Testing* dan *System Usability Scale* yang nantinya digunakan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dikembangkan.

3.1.2 Wawancara

Wawancara telah dilaksanakan dengan salah satu *Co-founder* dari EPIC Event Organizer dan salah satu pelanggan yang pernah memesan jasa dari EPIC. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data bagi peneliti dalam merancang desain berbasis web yang baru untuk EPIC Event Organizer.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan *Co-founder* EPIC yang terdapat pada lampiran 1, diketahui bahwa hingga saat ini, EPIC belum memiliki media digital untuk mempromosikan jasa mereka selain melalui instagram. Selain itu proses pemesanan jasa yang masih sepenuhnya dilakukan melalui WhatsApp. Meskipun instagram efektif untuk berbagi dokumentasi acara yang telah dikelola, *platform* ini memiliki keterbatasan dalam menyediakan informasi yang terstruktur dan tidak bisa melakukan pemesanan jasa secara langsung.

Sedangkan hasil wawancara dari sisi *customer* pada lampiran 2 mengungkapkan bahwa keterbatasan akses informasi menjadi salah satu kendala utama yang mereka alami saat mencari dan menggunakan jasa EPIC. Sebagian

besar pelanggan mengetahui EPIC melalui instagram atau rekomendasi teman, namun mereka merasa bahwa informasi mengenai layanan, harga, dan portofolio kurang lengkap atau terstruktur. Sehingga mereka harus menghubungi admin melalui WhatsApp untuk mendapatkan detail lebih lanjut, yang sering kali memakan waktu karena harus menunggu respons dan melakukan komunikasi secara berulang.

3.1.3 Analisis Kompetitor

Tahap analisis kompetitor dilakukan terhadap tiga kompetitor EPIC Event Organizer yang telah memiliki *website* yaitu Tourezia, Spextra, dan Stellar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing kompetitor sebagai bahan pembandingan dan inspirasi awal dalam merancang *prototype* UI/UX untuk EPIC.

Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang diikuti oleh 30 responden, yang terdiri dari staf EPIC dan pelanggan ataupun calon pelanggan. Responden diminta untuk mengeksplorasi setiap *website* kompetitor dan mengisi kuesioner yang mencakup 10 pernyataan standar *usability*, untuk hasil dari pengisian kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisis Kompetitor

Nama Website	URL	Skor SUS	Kategori	Kelebihan	Kekurangan
Tourezia Event Organizer	https://tourezia.com/	76	BAIK	Memiliki kumpulan testimoni dari pelanggan terdahulu	Tidak adanya fitur pemesanan jasa secara online
Spextra Organizer	https://spextraorganizer.com/	77	BAIK	Menyediakan layanan sewa peralatan event	

Nama Website	URL	Skor SUS	Kategori	Kelebihan	Kekurangan
Stellar Event Organizer	https://stellareventorganizer.id/	74	BAIK	Penyampaian profil yang jelas dan desain yang <i>colorful</i>	

Berdasarkan data tabel diatas, *website* Spextra dinilai memiliki *usability* terbaik berdasarkan penilaian responden dengan tampilan dan pengalaman pengguna yang paling mudah dipahami dan nyaman digunakan. Namun, terdapat kekurangan umum dari ketiga kompetitor, yaitu tidak tersedianya fitur pemesanan jasa secara online di dalam *website*.

Data hasil analisis kompetitor ini nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun struktur, fitur, dan alur interaksi untuk *prototype* UI/UX EPIC. Selain itu, elemen-elemen dan desain dari Spextra dapat diadopsi dan disesuaikan dengan kebutuhan EPIC, sedangkan untuk fitur pemesanan jasa secara online memiliki peluang untuk menjadi keunggulan dan pembeda bagi EPIC dari kompetitor lainnya.

3.1.4 Deklarasi Asumsi

Pada tahapan ini akan dilakukan identifikasi dan perumusan asumsi dari peneliti terkait perancangan *prototype* berbasis web untuk EPIC Event Organizer dengan bantuan data hasil wawancara sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan *Co-founder* EPIC, peneliti memiliki asumsi bahwa *customer* EPIC menginginkan tampilan yang user friendly dan informatif terkait EPIC sehingga *customer* dapat dengan mudah memahami apa saja yang dapat ditawarkan oleh EPIC. Selain itu, dengan dilakukannya analisis terhadap *website* dari 3 Event Organizer yang menunjukkan bahwa ketiganya tidak memiliki pelayanan pemesanan jasa secara *online*, maka peneliti berasumsi bahwa dengan menghadirkan fitur pemesanan *online* pada perancangan UI/UX EPIC dapat menjadi poin unggulan yang dapat membedakan EPIC dengan Event Organizer lainnya. Untuk detail dari daftar asumsi peneliti dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Daftar Asumsi

No.	Asumsi
1.	Pengguna sedikit kesusahan untuk menggali informasi terkait layanan EPIC.
2.	Pengguna ingin mendapatkan informasi yang jelas tanpa harus berulang kali bertanya melalui WhatsApp.
3.	Instagram tidak cukup untuk memberikan informasi terkait portofolio EPIC.
4.	EPIC kesulitan dalam bersaing dengan kompetitor dikarenakan hanya mengandalkan instagram sebagai media branding.
5.	Pelanggan kesulitan ketika ingin melakukan pemesanan jasa melalui WhatsApp karena <i>respond time</i> yang terkadang lama.
6.	<i>Prototype</i> UI/UX memuat informasi lengkap terkait portofolio EPIC sebagai <i>event organizer</i> .
7.	Pengguna harus menunggu respon dari EPIC hanya untuk mengetahui sejauh mana persiapan event
8.	Fitur pemesanan jasa akan membantu pengguna ketika ingin melakukan perancangan event tanpa perlu bertanya dan menunggu respon melalui WhatsApp
9.	Adanya fitur pemesanan jasa secara online akan membantu EPIC ketika bersaing dengan kompetitor lain.

3.1.5 Penyusunan Hipotesis

Tahapan ini dilakukan untuk merumuskan asumsi peneliti menjadi sebuah pernyataan dengan berdasarkan pada data-data awal, seperti hasil wawancara dan analisis kompetitor. Berikut ini adalah hipotesis yang telah dirancang oleh peneliti yang dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3 Hipotesis Peneliti

No.	Hipotesis
1.	Jika <i>prototype</i> mampu menampilkan informasi layanan dan portofolio secara terstruktur, maka calon pelanggan akan lebih mudah memahami layanan yang ditawarkan
2.	Jika <i>prototype</i> menyediakan fitur pemesanan jasa secara <i>online</i> , maka hal ini akan menjadi nilai positif untuk EPIC ketika nantinya bersaing dengan kompetitor
3.	Selain pemesanan <i>online</i> , fitur <i>tracking</i> pengerjaan <i>event</i> akan menjadi nilai positif untuk bersaing serta membantu pelanggan untuk melacak <i>progress</i> pengerjaan <i>event</i> secara mandiri
4.	Jika <i>prototype</i> dilengkapi dengan tampilan dokumentasi acara dan testimoni pelanggan, maka tingkat keyakinan calon pelanggan dalam menggunakan jasa EPIC akan meningkat karena melihat rekam jejak yang valid dan menarik.

3.1.6 Penentuan *User Persona*

Pada tahap ini, akan dilaksanakan penentuan *user persona* yang memiliki tujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik dari calon pengguna *platform* yang terdiri dari *customer* dan admin. Dalam *user persona* terdapat beberapa informasi dasar seperti kebutuhan pengguna, permasalahan yang dihadapi, dan solusi yang diharapkan. Berikut ini adalah *user persona* untuk *customer* EPIC.



Gambar 3.2 *User Persona* Pelanggan

User persona pelanggan EPIC dirancang untuk merepresentasikan karakteristik umum dari pelanggan-pelanggan EPIC yang akan atau sudah pernah menggunakan jasa mereka sebelumnya. Pengguna kali ini berharap bahwa EPIC memiliki media lain selain instagram untuk menampilkan informasi terkait layanan jasa mereka sehingga dapat dipelajari secara mandiri tanpa diperlukannya waktu menunggu respon dari EPIC untuk menjelaskan layanan mereka.

Selanjutnya adalah merancang *user persona* untuk admin dari EPIC yang nantinya akan menangani pesananan *event* yang telah dirancang oleh pelanggan.

ADMIN	
PROFIL	KEINGINAN
Nama : Novia Susanti	- Ingin sistem kerja yang lebih terstruktur untuk mencatat data pemesanan pelanggan. - Berharap pelanggan dapat memahami layanan apa saja yang ditawarkan tanpa perlu bertanya satu per satu
Umur : 28	KELUHAN
Alamat : Salatiga	- Banyak pelanggan menanyakan hal yang sama (layanan, harga, jenis event), sehingga harus dijawab berulang kali - Harus mencatat detail dan kebutuhan event dari chat WhatsApp ke dokumen internal
Pekerjaan : Customer Service	EKSPEKTASI
	Menginginkan adanya sistem baru yang dapat membantu untuk menampilkan dan memahami kebutuhan event yang sudah dirancang oleh pelanggan dengan mudah. Serta mampu untuk menampilkan portofolio dengan baik sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh pelanggan

Gambar 3.3 *User Persona Admin EPIC*

User persona admin EPIC dirancang berdasarkan karakteristik dari staf EPIC yang bertugas untuk menangani pesanan atau permohonan pengerjaan *event* dari klien. Admin berharap bahwa EPIC memiliki media sendiri yang ditujukan untuk menjelaskan profil dan layanan dari EPIC dengan jelas sehingga dapat dipelajari secara mandiri oleh pelanggan.

3.1.7 Perancangan *User Journey Map*

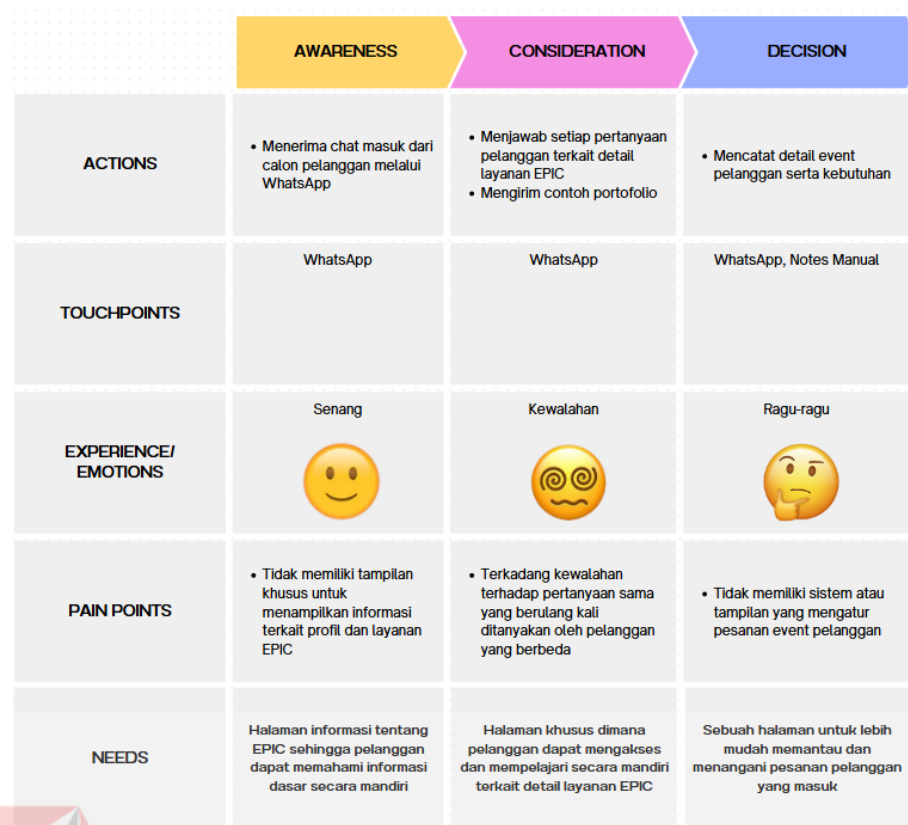
Pada tahap ini, akan dilaksanakan pemetaan alur perjalanan pelanggan ketika berinteraksi dengan layanan EPIC Event Organizer. Karena EPIC belum memiliki *website*, maka proses perancangan diawali dengan memahami bagaimana pengguna saat ini mengenal dan menggunakan layanan EPIC, yaitu melalui media sosial seperti Instagram dan komunikasi langsung via WhatsApp. Data ini diperoleh berdasarkan hasil dari wawancara dengan *Co-founder* EPIC dan pelanggan EPIC yang sudah pernah menggunakan jasa mereka sebelumnya.

	AWARENESS	CONSIDERATION	DECISION
ACTIONS	Melihat postingan EPIC di Instagram (feed, reels, highlight)	- Mengikuti (follow) akun Instagram EPIC - Menghubungi admin EPIC via WhatsApp	Berdiskusi dengan admin EPIC mengenai acara yang ingin digelar
TOUCHPOINTS	Instagram	WhatsApp	WhatsApp
EXPERIENCE/ EMOTIONS	Tertarik 	Penasaran 	Ragu-ragu 
PAIN POINTS	Informasi terbatas dan kurang terstruktur	- Harus tanya satu per satu kepada admin - Waktu respon yang bervariasi terkadang cepat terkadang lama	- Komunikasi hanya melalui WhatsApp - Tidak memiliki form untuk menyusun kebutuhan acara secara pribadi
NEEDS	Halaman yang menampilkan informasi terkait profil EPIC secara terstruktur dan rapi	Halaman khusus menampilkan jenis event apa saja yang dapat dikerjakan	Form pemesanan secara online agar pelanggan dapat merancang kebutuhan event yang diinginkan secara pribadi

Gambar 3.4 *User Journey Map* Pelanggan EPIC

Gambar 3.4 di atas merupakan pengalaman pelanggan dari awal mengenal EPIC hingga menggunakan jasa layanan EPIC. Mayoritas pelanggan mengeluhkan hal yang sama bahwa informasi yang disediakan melalui instagram dinilai masih kurang dalam memberikan informasi terkait layanan jasa yang disediakan oleh EPIC sehingga harus menanyakan beberapa informasi lainnya melalui Whatsapp dan itupun terkadang disertai menunggu respon dari EPIC.

Setelah selesai merancang *user journey map* untuk pelanggan EPIC, berikutnya adalah merancang *user journey map* untuk admin yang ditujukan untuk memberikan gambaran terkait proses yang dilalui ketika menanggapi pelanggan dan permohonan mereka untuk menggunakan jasa EPIC untuk mengejar suatu *event*, serta mendapatkan tanggapan admin terkait setiap proses yang dilalui.



Gambar 3.5 User Journey Map Admin EPIC

Gambar 3.5 di atas merupakan proses yang dilalui oleh admin EPIC dari awal menerima *chat* dari pelanggan hingga akhirnya mencatat kebutuhan acara yang sudah disepakati oleh pelanggan untuk dikerjakan. *User journey map* ini juga memberikan tanggapan dari admin terkait keluhan apa saja yang dialami dan apa yang diharapkan untuk dapat menangani keluhan yang diberikan.

3.1.8 Penyusunan Daftar Fitur & User Flow

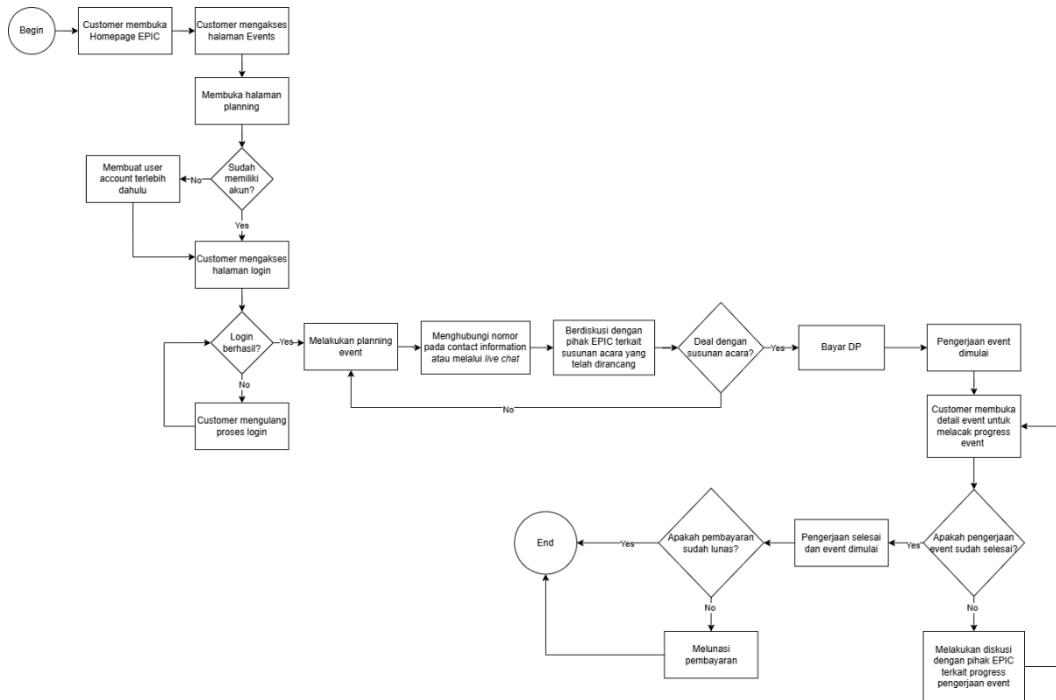
Pada tahapan ini, peneliti menyusun sebuah daftar fitur yang dibutuhkan untuk merancang UI/UX. Daftar fitur ini dirancang berdasarkan bantuan dari data-data wawancara, analisis kompetitor, asumsi dan hipotesis peneliti.

Tabel 3.4 Daftar Fitur

Fitur	Keterangan
<i>Homepage</i>	Halaman utama yang berisi deskripsi tentang EPIC, keunggulan dari EPIC, serta testimonial dari beberapa pelanggan yang sudah pernah menggunakan jasa EPIC.

Fitur	Keterangan
<i>Events</i>	Halaman yang menjelaskan terkait event-event terdahulu yang pernah ditangani oleh EPIC (mengutamakan event dalam skala besar).
<i>Account</i>	Akun yang telah dibuat oleh pelanggan yang dapat digunakan untuk melakukan pemesanan <i>event</i> secara online
<i>Dashboard Pemesanan</i>	Halaman yang berfungsi untuk menampilkan daftar event yang sedang dikerjakan oleh pihak EPIC, sehingga pelanggan dapat memantau status event secara mudah.
<i>Pemesanan</i>	Fitur bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan <i>event</i> mereka seperti jenis acara, tema acara, jumlah tamu, dan tenant atau catering.
<i>Tracking</i>	Fitur yang dapat diakses oleh customer jika sudah melakukan pemesanan, fitur ini digunakan untuk melacak sejauh mana <i>progress</i> event yang sedang dikerjakan dan sudah pada tahap apa pengerjaan event tersebut.
<i>Live Chat</i>	Fitur komunikasi yang dapat digunakan oleh <i>customer</i> untuk menghubungi EPIC ketika ingin bertanya terkait event yang akan dipesan ataupun sejauh mana <i>progress event</i> sudah dikerjakan.
<i>Contact Information</i>	Berisi <i>contact information</i> berupa nomor WhatsApp, telepon kantor (jika ada), dan link instagram EPIC.

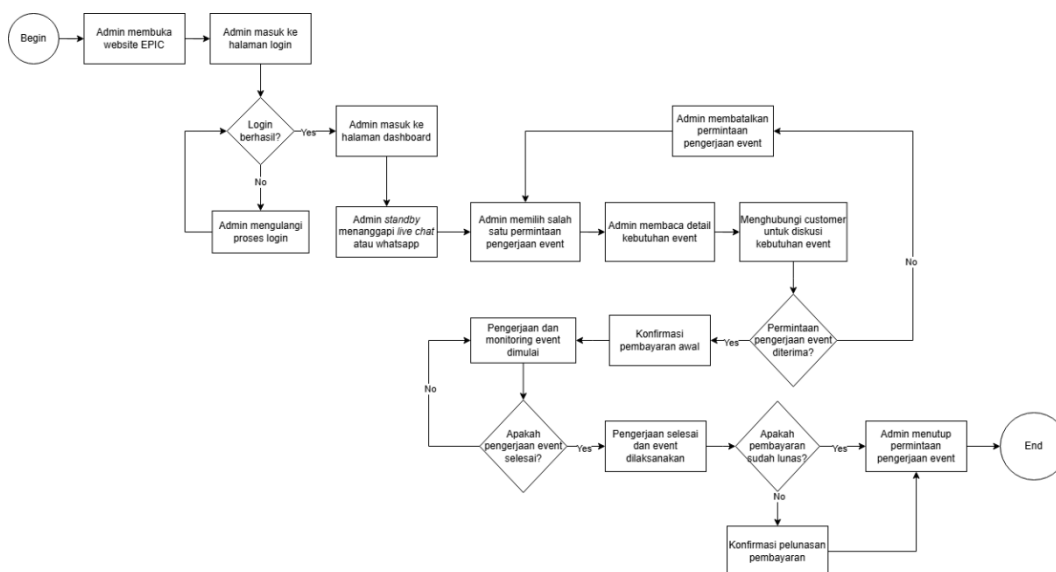
Setelah selesai merancang daftar fitur, maka tahap berikutnya adalah merancang *user flow*. Perancangan *user flow* dilakukan untuk memvisualisasikan alur yang dilalui pengguna ketika berinteraksi dengan sistem sehingga dapat dipahami dengan baik. *User flow* yang dirancang terdiri dari dua sisi, yaitu dari sisi pelanggan dan sisi admin EPIC. Berikut ini adalah *user flow* untuk sisi pelanggan:



Gambar 3.6 User Flow Pelanggan

User flow pelanggan dirancang untuk memberikan gambaran proses yang dilalui oleh pelanggan ketika berinteraksi dengan sistem, mulai dari menelusuri informasi terkait profil dan layanan EPIC, membuat pesanan, monitoring *progress tracking*, melakukan pembayaran, hingga *event* sudah terlaksana dan proses selesai.

Selanjutnya yaitu merancang *user flow* untuk bagian admin EPIC ketika berinteraksi dengan sistem. Berikut ini adalah alur dari admin EPIC:



Gambar 3.7 User Flow Admin

User flow admin EPIC dirancang untuk memberikan gambaran proses yang dilalui oleh admin ketika berinteraksi dengan sistem untuk menangani permohonan pengerjaan *event* dari pelanggan, mulai dari menerima pesanan pelanggan, menghubungi pelanggan untuk konfirmasi detail kebutuhan event, konfirmasi pembayaran DP, melakukan edit informasi event dan tahap pengerjaan event pada *tracking*, hingga akhirnya *event* terlaksanakan dan admin menutup pesanan.

3.2 *Create an MVP*

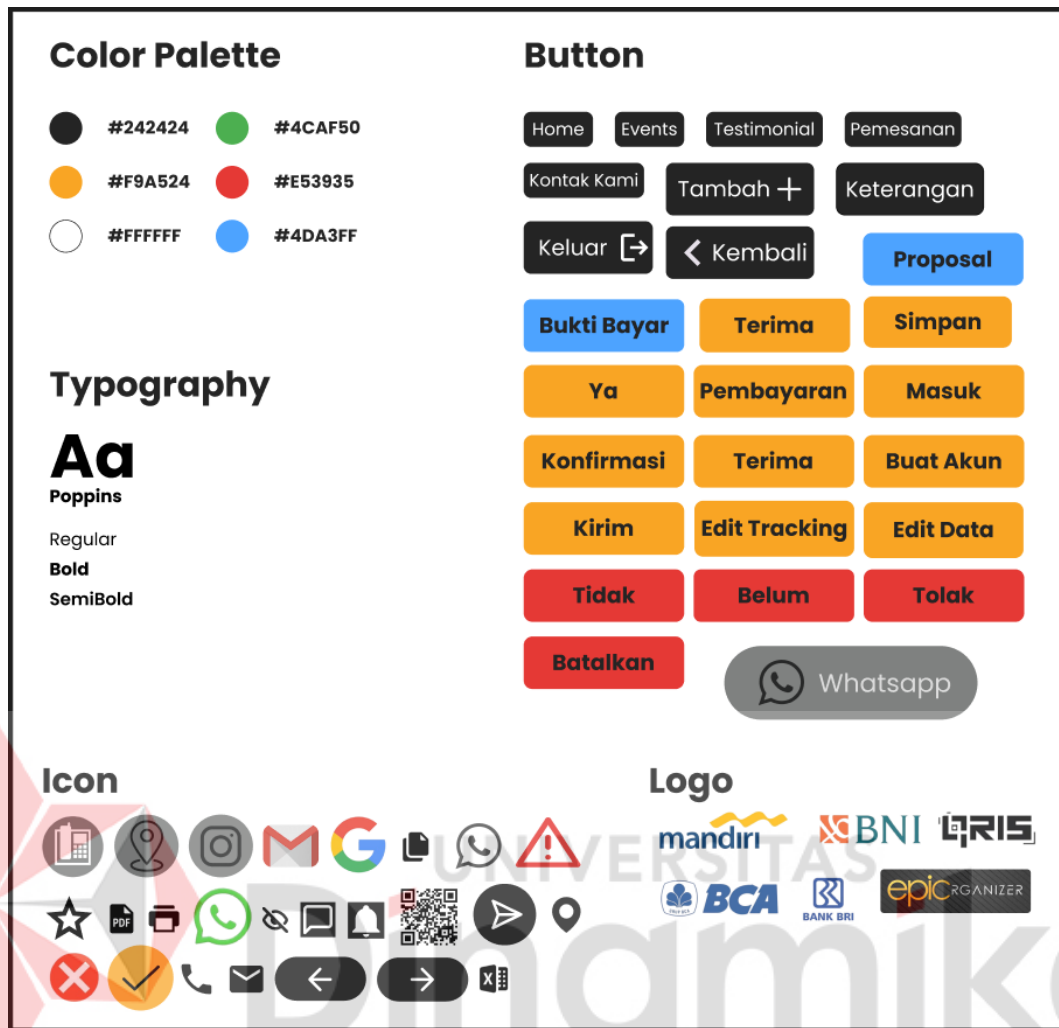
Tahapan untuk merancang *Minimum Viable Product* (MVP) berdasarkan data dari wawancara, asumsi, dan daftar fitur yang nantinya terbagi menjadi 2 tahapan yaitu perancangan *wireframe* dan *prototype*.

3.2.1 *Wireframe*

Pada tahap ini akan dilaksanakan perancangan desain awal dari user interface secara sederhana namun jelas untuk dipahami dan bertujuan untuk menyampaikan gambaran struktur, susunan, dan navigasi dari desain user interface yang akan dirancang nantinya.

3.2.2 *Design Guidelines*

Setelah tahap perancangan *wireframe*, selanjutnya adalah merancang *design guidelines* yang digunakan sebagai acuan ketika melakukan perancangan *prototype* menggunakan aplikasi figma, seperti pemilihan *typography*, *color*, *icon*, *button*, dan lain-lain. Hal ini bertujuan agar perancangan *prototype* tetap konsisten dan memberikan kesan *familiar* yang diharapkan mampu memudahkan pengguna ketika berinteraksi dengan *prototype*.



Gambar 3.8 Design Guidelines

1. Typography

Untuk pemilihan *typography*, Poppins dipilih sebagai font utama. Karena selain menjadi salah satu *font* yang paling sering digunakan pada aplikasi figma, Poppins juga memberikan kesan yang bersih, *modern*, dan mudah untuk dibaca pada ukuran layar yang bervariasi. Maka *font* Poppins dianggap ideal untuk dijadikan *font* utama dalam perancangan *prototype*.

2. Color Palette

Dalam pemilihan warna, sebelumnya telah didiskusikan dengan *co-founder* EPIC bahwa warna yang akan digunakan terdiri dari hitam dan oranye karena logo dari EPIC sendiri menggunakan warna tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka beberapa warna yang dipilih adalah sebagai berikut:

- **#242424**: Warna hitam yang tidak terlalu gelap ini merupakan salah satu warna utama yang digunakan dan dapat ditemui pada berbagai halaman *prototype*, seperti sebagai warna *navigation bar* dan *background*. Warna ini juga dianggap memberikan kesan elegan dan profesional.
- **#F9A525**: Warna oranye juga merupakan salah satu warna utama yang digunakan dan dapat ditemui pada berbagai halaman *prototype*. Warna ini terutama digunakan sebagai warna *button*.
- **#FFFFFF**: Warna putih dipilih untuk memberikan kesan yang bersih terutama pada bagian *background* atau latar belakang, dan untuk menjaga kontras dan keterbacaan.
- **#4CAF50**: Warna hijau sedikit gelap digunakan sebagai warna yang mengindikasikan status positif seperti selesai atau berhasil.
- **#E53935**: Warna merah digunakan untuk mengindikasikan status negatif seperti pembatalan atau penolakan sehingga dapat dikenali dengan mudah oleh pengguna.
- **#4DA3FF**: Warna biru terang digunakan sebagai penanda terkait informasi baru seperti dokumen atau pesanan baru.

3. *Button, Icon, dan Logo*

Button dirancang secara sederhana namun jelas dengan warna yang kontras sehingga mudah untuk diidentifikasi oleh pengguna. *Icon* dan logo yang digunakan merupakan kumpulan jenis-jenis yang umum atau sering ditemukan pada berbagai tampilan antarmuka *website* atau aplikasi sehingga membantu menumbuhkan rasa familiar pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.

3.2.3 *Prototype*

Tahap ini akan merancang *prototype* berdasarkan dari hasil desain awal *wireframe* yang nantinya dapat diuji kepada calon pengguna untuk mendapatkan masukan atau *feedback* terkait kekurangan atau tambahan yang nantinya dapat diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

3.3 *Run an Experiment*

Tahap ini dilaksanakan untuk menguji *prototype* yang telah dirancang serta mendapatkan masukan atau *feedback* dari pengguna terkait pengalaman mereka dalam menilai *prototype* yang telah dirancang sehingga nantinya dapat memperoleh skor atau penilaian yang memuaskan.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Guerilla Testing* dan juga kuesioner SUS yang ditujukan untuk karyawan atau staf EPIC Event Organizer dan pelanggan ataupun calon pelanggan EPIC untuk mendapatkan *feedback* atau umpan balik terkait *prototype* yang diuji.

3.3.1 *Pengujian Prototype*

Pada tahapan ini *Guerilla Testing* digunakan sebagai metode pengujian awal terhadap *prototype* UI/UX EPIC Event Organizer yang telah dirancang. Pengujian ini dilakukan secara informal, cepat, dan langsung kepada pengguna, yaitu staf EPIC dan pelanggan ataupun calon pelanggan.

Guerilla Testing dibagi menjadi empat tahapan utama, yang secara bertahap juga akan melibatkan kuesioner SUS dalam proses pengujian *prototype* untuk mendapatkan penilaian kuantitatif.

1. *Prepare the Testing*

Tahap ini dimulai dengan persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pengujian. Dalam penelitian ini, yang dipersiapkan adalah *prototype* berbasis web milik EPIC yang telah selesai dirancang dengan menggunakan metode Lean UX, serta instrument evaluasi berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan *User Test Scenario* untuk membantu ketika pengujian secara langsung. *Prototype* yang disiapkan merupakan representasi *high-fidelity* dari *website* yang menggambarkan alur dan fitur utama.

2. *Pick the Right Place*

Pengujian dapat dilaksanakan dimana saja dan tidak membatasi harus pada lokasi tertentu. Pemilihan lokasi ini tidak hanya mempermudah akses kepada partisipan, tetapi juga mendukung pelaksanaan *guerilla testing* secara alami.

3. *Approaching the Audiences*

Partisipan dalam pengujian ini terbagi menjadi dua kelompok utama yang dikategorikan sebagai pengguna internal dan eksternal:

1. Staf dan karyawan EPIC, seperti admin dan tim pelaksana event, yang merupakan pengguna internal.
2. Pelanggan EPIC, baik yang sudah pernah menggunakan jasa EPIC maupun calon pelanggan, yang merupakan pengguna eksternal.

Partisipan didekati secara langsung dan informal tanpa prosedur rekrutmen khusus, sesuai dengan karakteristik *Guerilla Testing*. Mereka diberikan kesempatan untuk mencoba *prototype* secara sukarela dan diminta untuk memberikan tanggapan atas pengalaman penggunaan mereka.

4. *Running the Testing*

Tahap pelaksanaan pengujian ini dibagi dalam dua tahap yang mengintegrasikan pendekatan *Guerilla Testing* dan kuesioner SUS:

- Tahap Pertama: Pengujian Langsung

Pada tahap ini, partisipan diminta untuk menggunakan *prototype* secara langsung dengan mengikuti alur skenario pada *User Scenario Test* dan memberikan *feedback* atau masukan langsung. Jumlah partisipan yang ditargetkan dari pengujian ini adalah sebanyak 5 partisipan, baik itu karyawan EPIC ataupun pelanggan. Peneliti nantinya akan mencatat dan menyimpan segala komentar atau masukan yang telah diberikan oleh partisipan dan digunakan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan apabila *prototype* yang diuji belum mencapai *target* skor yang diinginkan.

- Tahap Kedua: Kuesioner SUS

Setelah pengujian tahap pertama selesai, maka dilakukanlah pengujian akhir menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Peserta akan diberikan *link* yang nantinya akan mengarahkan peserta menuju halaman Figma untuk mencoba *prototype* secara mandiri, kemudian peserta diminta untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan untuk menilai sejauh mana *prototype* tersebut mudah digunakan. Hasil pengisian kuesioner ini nantinya akan diolah untuk menghasilkan skor *usability*, yang selanjutnya akan dikategorikan sesuai

standar SUS. Apabila skor SUS belum mencapai target yang ditentukan, maka akan dilakukan perbaikan *prototype* hingga mendapatkan skor yang telah ditargetkan.

3.4 Feedback and Research

Tahapan untuk mengolah data hasil kuesioner SUS dari tahap *Run an Experiment* sebelumnya serta akan dilakukan perbaikan kepada *prototype* apabila hasil SUS belum mencapai target yang telah ditentukan.

3.4.1 Pengolahan Data Kuesioner

Tahapan ini bertujuan untuk mengolah data hasil pengujian kuesioner SUS untuk mendapatkan skor *usability* dari *prototype* UI/UX yang telah dirancang.

Pengolahan kuesioner ini menggunakan data dari hasil pengujian kuesioner SUS yang diikuti oleh 30 responden yang merupakan pelanggan atau calon pelanggan EPIC dan 6 responden yang merupakan staf EPIC dengan menggunakan perhitungan sesuai dengan kriteria dari *System Usability Scale* (SUS).

3.4.2 Perbaikan Prototype

Tahapan ini sepenuhnya opsional dan akan dilakukan apabila hasil dari pengolahan data kuesioner belum mencapai target skor yang diharapkan, yang artinya masih terdapat beberapa elemen yang kurang optimal atau kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga perlu untuk memperbaiki kembali *prototype* berdasarkan saran atau masukan dari pengguna yang dikumpulkan melalui kuesioner.

Dalam hal ini, peneliti memiliki target untuk *prototype* yang nantinya dirancang untuk memiliki skor penilaian SUS sebesar 80 atau masuk kategori “baik”, sehingga apabila skor SUS dari penilaian masih belum mencapai angka tersebut maka akan dilakukan perbaikan dengan menggunakan beberapa *feedback* dari responden yang sebelumnya telah dicatat ketika dilakukan pengujian *prototype* secara langsung.

3.4.3 Penyusunan Laporan

Tahapan ini merupakan tahap akhir perancangan UI/UX EPIC dimana peneliti akan mendokumentasikan seluruh *progress* perancangan dari awal hingga *prototype* yang sudah selesai dirancang sekaligus hasil akhir pengujian *prototype*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

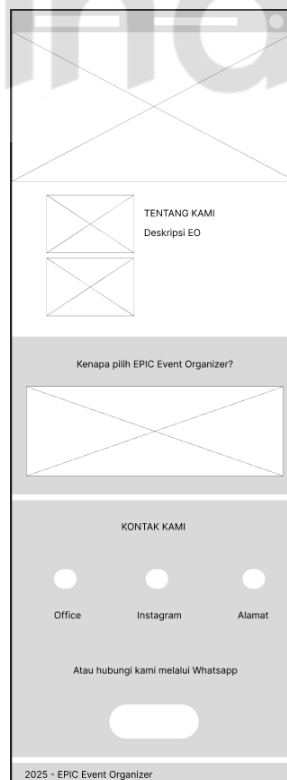
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan *Wireframe*

Pada tahap ini, *wireframe* dirancang dengan berdasarkan pada konsep ui/ux, dimana prinsip-prinsip dasar *user interface* seperti konsistensi, kesederhanaan, dan familiar akan diterapkan ke dalam perancangan *wireframe*.. Sedangkan konsep *user experience* digunakan untuk memastikan alur interaksi pengguna berjalan dengan jelas dan mudah untuk dipahami.

4.1.1 *Wireframe Homepage*

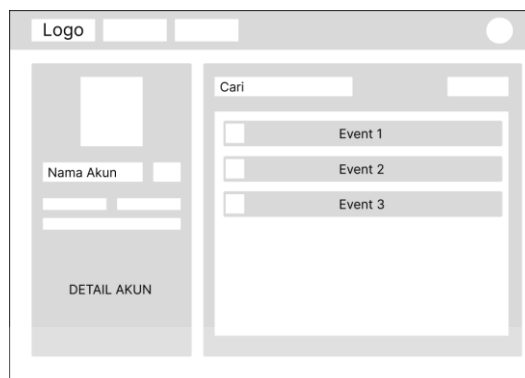
Halaman awal yang dituju oleh pengguna ketika mengakses *prototype* untuk pertama kalinya. Halaman ini menampilkan deskripsi singkat tentang EPIC Event Organizer, layanan apa saja yang diberikan, testimoni pelanggan sebelumnya, dan juga kontak informasi.



Gambar 4.1 *Wireframe Homepage*

4.1.2 Wireframe Pemesanan

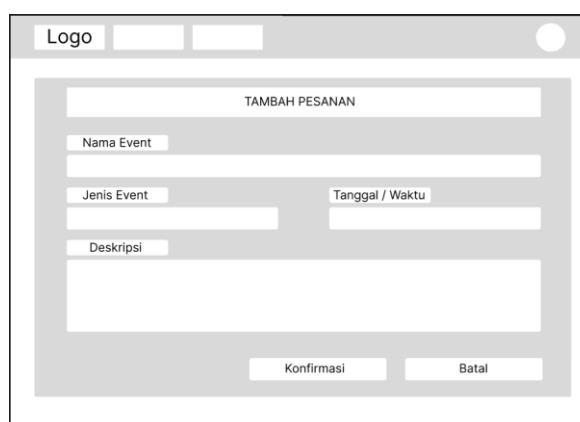
Halaman utama untuk melakukan pemesanan event, halaman ini akan menampilkan detail akun yang sudah dibuat oleh pelanggan serta tabel yang nantinya akan menampilkan histori terkait event yang sebelumnya sudah pernah dipesan atau event yang sedang berlangsung.



Gambar 4.2 Wireframe Pemesanan

4.1.3 Wireframe Tambah Pesanan

Halaman tambah pesanan bertujuan untuk membantu pelanggan untuk merancang detail – detail event yang nantinya akan dikerjakan oleh pihak EPIC Event Organizer dengan cara mengisi kolom-kolom yang telah disediakan, seperti apa nama event, tanggal pelaksanaanya, dan lain-lain.



Gambar 4.3 Wireframe Tambah Pesanan

4.1.4 Wireframe Detail Pesanan

Halaman *detail* pesanan menampilkan detail dari event yang sudah selesai dikerjakan maupun event yang sedang berlangsung atau sedang dalam proses pengerjaan. *Tracking* juga ditampilkan pada halaman ini sehingga pelanggan dapat mengetahui sejauh mana *progress event* yang sedang dikerjakan.



Gambar 4.4 Wireframe Detail Pesanan

4.1.5 Wireframe Pembayaran

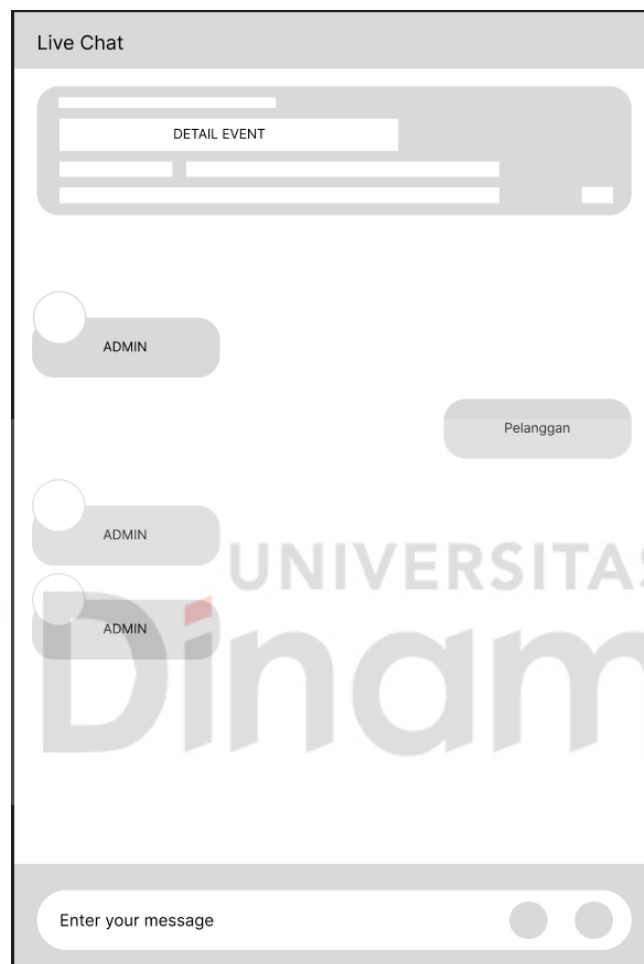
Halaman pembayaran merupakan bagian akhir dari proses pemesanan event, dimana pelanggan melakukan pembayaran lunas langsung atau membayar uang muka terlebih dahulu dan melunaskan sisanya di akhir ketika event sudah selesai dikerjakan.



Gambar 4.5 Wireframe Pembayaran

4.1.6 Wireframe Chat

Halaman *chat* bertujuan untuk menghubungkan pelanggan dengan admin EPIC untuk melakukan diskusi perkara event yang sudah dirancang untuk mencapai sebuah kesepakatan agar event bisa langsung dikerjakan oleh EPIC.



Gambar 4.6 Wireframe Chat

4.2 Perancangan *Prototype* Pelanggan

Ketika *wireframe* selesai dirancang, hasil tersebut akan diubah menjadi *prototype* yang lebih jelas dan dapat digunakan sebagai acuan apabila akan dilakukan perancangan *website* kedepannya. *Prototype* ini dirancang dengan harapan mampu untuk menjadi solusi terkait beberapa masalah yang ada pada EPIC.

4.2.1 Halaman *Homepage*

Perancangan prototype halaman *homepage* bertujuan sebagai titik awal interaksi pengguna. Halaman ini dirancang untuk menyajikan gambaran umum mengenai EPIC secara jelas dan terstruktur sehingga pengguna dapat memahami identitas serta layanan EPIC sejak pertama kali mengoperasikan *prototype*. Selain berfungsi sebagai media penyajian informasi, *homepage* juga dirancang untuk membantu pengguna dalam menavigasi halaman lain, seperti layanan *events*, testimoni, hingga proses pemesanan jasa.



Gambar 4.7 *Prototype Homepage*

Halaman *homepage* ini diharapkan mampu untuk mengatasi masalah dimana pelanggan harus menghubungi pihak EPIC terlebih dahulu hanya untuk mempelajari informasi lebih lanjut terkait profil EPIC.

4.2.2 Halaman *Events*

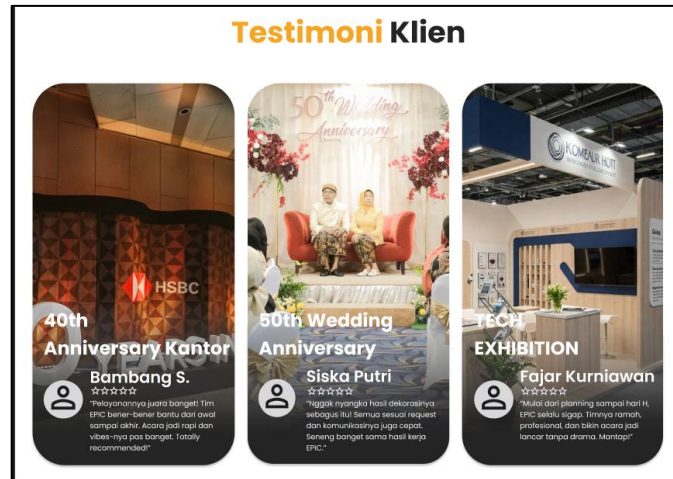
Halaman event akan menampilkan kumpulan event yang sebelumnya sudah pernah dikerjakan oleh EPIC. Sama seperti *homepage*, halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi jelas dan terstruktur yang dapat dipelajari secara mandiri oleh pelanggan terkait event apa saja yang bisa ditangani oleh EPIC



Gambar 4.8 *Prototype Events*

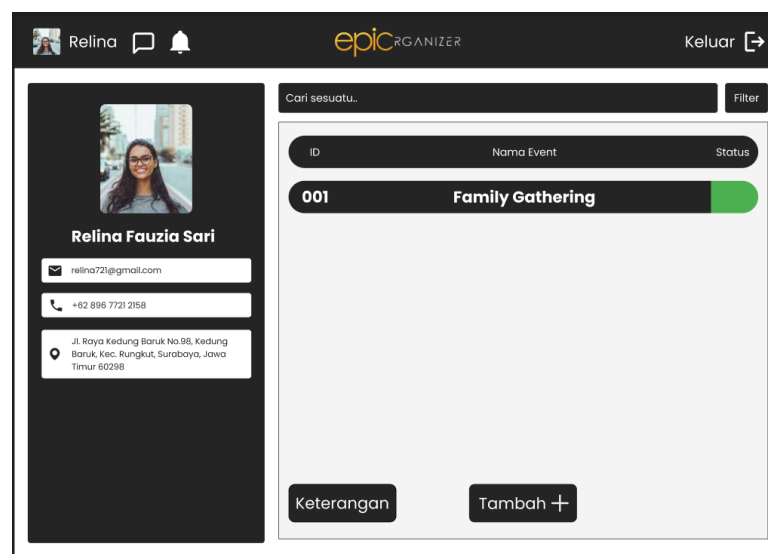
4.2.3 Halaman *Testimoni*

Halaman testimoni akan menampilkan komentar dari pelanggan sebelumnya yang sudah pernah mempercayakan EPIC untuk merancang event mereka. Diharapkan dengan membaca komentar dari pelanggan sebelumnya, calon pelanggan baru akan semakin yakin untuk memilih EPIC sebagai penyedia jasa yang mereka butuhkan.

Gambar 4.9 *Prototype Testimoni*

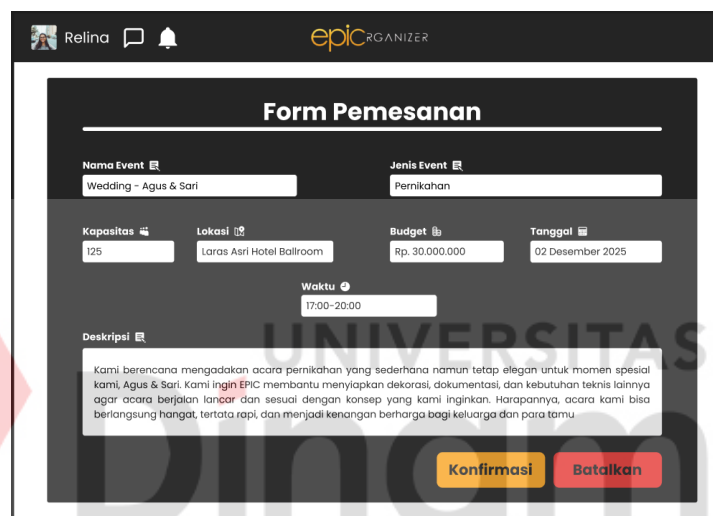
4.2.4 Halaman Pemesanan

Halaman pemesanan bertujuan untuk menampilkan daftar event yang sebelumnya sudah selesai dikerjakan dan event yang sedang berlangsung. Pelanggan juga dapat melakukan penambahan pesanan event baru yang ingin dikerjakan. Halaman ini merupakan fitur utama yang dirancang pada *prototype* EPIC dengan harapan dapat membantu pelanggan untuk merancang *event* mereka sendiri secara online serta sebagai nilai *plus* bagi EPIC jika dibandingkan dengan kompetitor lainnya yang tidak atau belum memiliki fitur pemesanan jasa secara *online*.

Gambar 4.10 *Prototype Pemesanan*

4.2.5 Halaman Tambah Pesanan

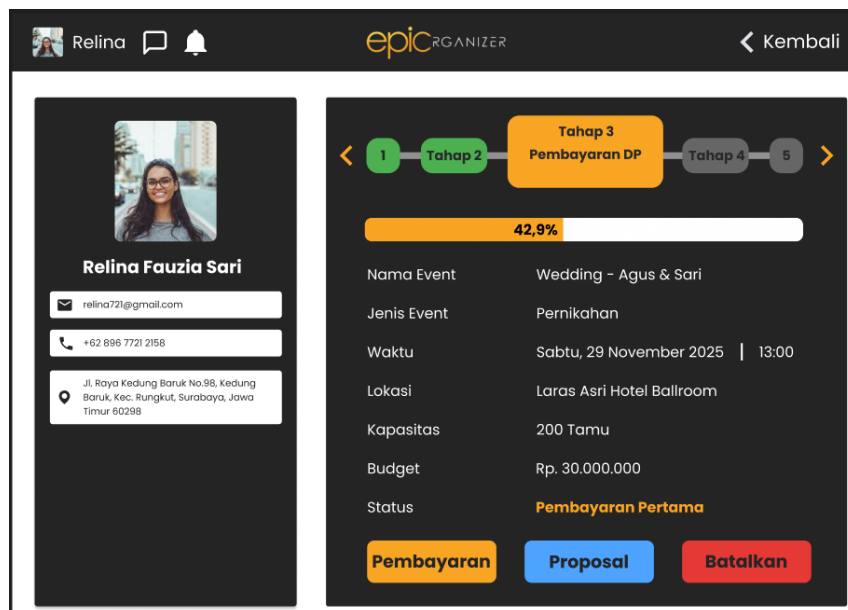
Pada halaman tambah pesanan, pelanggan dapat mengisi setiap kolom terkait detail dari rancangan *event* yang ingin dibuat. Mulai dari apa nama *event*, apa jenis eventnya, berapa jumlah tamu atau orang yang diinginkan untuk hadir, lokasi pelaksanaan, tanggal dan waktu pelaksanaan, deskripsi dari *event*, hingga *budget* atau dana yang disiapkan. Informasi ini nantinya akan dicatat oleh pihak EPIC untuk persiapan pengerjaan *event* apabila kedua belah pihak sudah sepakat terhadap rencana pengerjaan *event* yang sudah dibuat.



Gambar 4.11 *Prototype* Tambah Pesanan

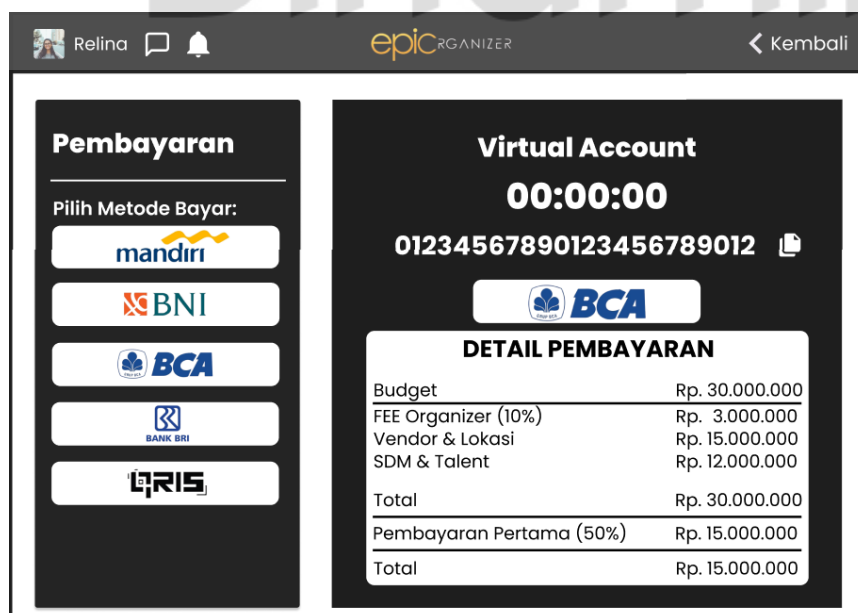
4.2.6 Halaman Detail Pesanan

Halaman detail pesanan akan menampilkan detail dari sebuah *event* yang sudah pernah dikerjakan atau sedang dalam proses pengerjaan, pelanggan juga dapat melacak sejauh mana persiapan *event* yang sedang dikerjakan oleh EPIC. Terdapat juga menu bagi pelanggan untuk melihat proposal *event*, melakukan pembayaran, serta melakukan pembatalan *event*. Fitur *tracking progress* yang dirancang pada halaman ini ditujukan untuk membantu pelanggan dalam melacak *progress* pengerjaan *event* secara mandiri tanpa perlu bertanya kepada admin.

Gambar 4.12 *Prototype* Detail Pesanan

4.2.7 Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran akan menampilkan detail dari total biaya yang harus dibayarkan oleh pelanggan kepada pihak EPIC untuk memulai pengerjaan event. Pelanggan dapat memilih beberapa metode untuk melakukan pembayaran.

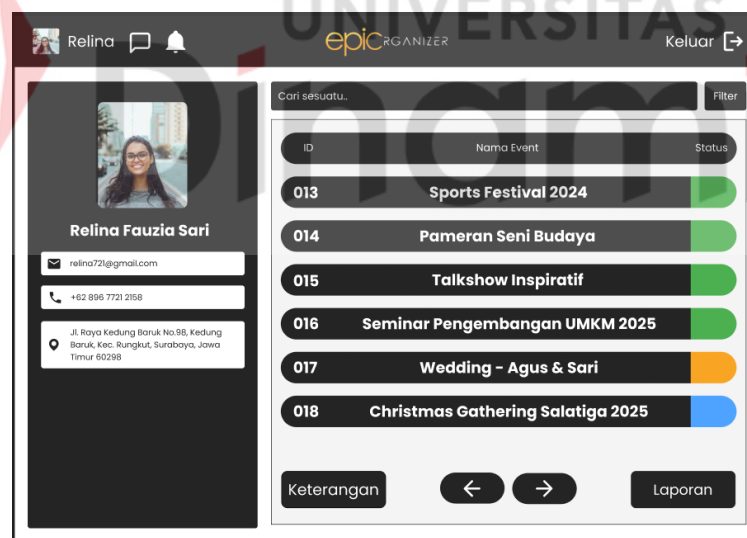
Gambar 4.13 *Prototype* Pembayaran

4.3 Perancangan *Prototype* Admin

Perancangan *prototype* pada sisi admin EPIC bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai sistem pengelolaan internal yang terstruktur dan mudah digunakan. *Prototype* ini dirancang berdasarkan kebutuhan admin dalam mengelola pesanan event, memperbarui status dan *progress* pengerjaan *event*. Dengan antarmuka yang sederhana dan informatif, *prototype* admin diharapkan dapat membantu admin untuk memahami cara kerja sistem ketika nantinya akan digunakan sebagai acuan bagi EPIC dalam mengembangkan sistem website yang sesungguhnya di masa mendatang.

4.3.1 Halaman Daftar Pesanan Admin

Halaman daftar pesanan milik admin sekilas hampir sama dengan halaman daftar pesanan dari sisi pelanggan, hanya saja admin tidak dapat melakukan penambahan pesanan dan hanya bisa untuk memantau daftar event yang tertera.



Gambar 4.14 *Prototype* Daftar Pesanan Admin

4.3.2 Halaman Pesanan Baru Admin

Halaman pesanan baru akan menampilkan detail pesanan yang dirancang oleh pelanggan kepada admin untuk dipelajari lebih lanjut. Admin dapat menghubungi pelanggan via tombol *chat* atau dapat menghubungi menggunakan nomor telepon yang terdapat pada pesanan tersebut.

Gambar 4.15 *Prototype* Pesanan Baru Admin

4.3.3 Halaman Detail Pesanan Admin

Halaman detail pesanan milik admin memiliki kesamaan dengan milik pelanggan yaitu menampilkan detail dari rancangan event yang disusun oleh pelanggan, hanya saja admin dapat melakukan pembaruan terhadap data event dan *tracking progress* pengerjaan event

Gambar 4.16 *Prototype* Detail Pesanan Admin

4.3.4 Halaman *Edit Data Pesanan Admin*

Pada halaman *edit* data pesanan, admin dapat melakukan perubahan terkait data event yang sedang berlangsung apabila klien dan EPIC sepakat bahwa perubahan informasi perlu dilakukan terkait event yang akan dikerjakan.

Relina Fauzia Sari

nama70@gmail.com

+62 896 7721 2158

Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60298

Nama Event: Wedding - Agus & Sari

Jenis Event: Pernikahan

Waktu: Sabtu, 25 Desember 2025 | 12:00

Lokasi: Laras Asri Hotel Ballroom

Kapasitas: 200 Tamu

Budget: Rp. 30.000.000

Status Bayar: Pembayaran Pertama

Simpan Batal

Gambar 4.17 *Prototype Edit Data Pesanan Admin*

4.3.5 Halaman *Edit Tracking Admin*

Pada halaman *edit tracking*, admin dapat melakukan perubahan terkait *progress* dari event yang sedang dikerjakan seperti melanjutkan ke tahap pengerjaan berikutnya apabila tahap saat ini sudah selesai dikerjakan.

Relina

epicORGANIZER

Tahap 1 Tahap 2 Tahap 3 Pembayaran DP Tahap 4 Tahap 5 Tahap 6 Tahap 7

42,9%

Tahap	Deskripsi	Status	Tanggal	Aksi
Tahap 1	Meet klien + approve proposal	✓	10 Desember 2025	—
Tahap 2	Survey lokasi	✓	12 Desember 2025	—
Tahap 3	Request pembayaran DP	🕒	13 Desember 2025	Selesai
Tahap 4	Booking vendor dan talent	—	—	—
Tahap 5	Meeting vendor dan talent	—	—	—
Tahap 6	Hias lokasi + gladi	—	—	—
Tahap 7	Pelaksanaan event	—	25 Desember 2025	—

Simpan Batal

Gambar 4.18 *Prototype Edit Tracking Admin*

4.4 Pengujian *Prototype*

Hasil dari perancangan *prototype* akan dilakukan pengujian *Guerilla Testing* dengan 5 partisipan baik pelanggan ataupun staf EPIC untuk mendapatkan *feedback* secara langsung serta penyebaran kuesioner SUS untuk memastikan apakah *prototype* telah mencapai skor akhir yang ditargetkan oleh peneliti. Berikut ini tahapannya:

4.4.1 *Prepare the Testing*

Peneliti mempersiapkan instrumen untuk membantu proses pengujian *prototype*. *User Scenario Test* untuk membantu partisipan yang mengikuti pengujian secara langsung dan kuesioner SUS untuk mendapatkan skor *usability prototype* yang dapat diolah. Untuk susunan *user test scenario* dapat dilihat pada 4.4.4 bagian Hasil Pengujian Langsung.

4.4.2 *Pick the Right Place*

Peneliti memilih beberapa tempat umum untuk melakukan pengujian ini seperti kafe ataupun lokasi umum lainnya karena bersifat spontan dan tidak harus direncanakan. Pengujian dilakukan pada *home office* sementara milik EPIC dikarenakan kantor utama sedang mengalami renovasi, yang diikuti oleh 2 staf EPIC. Serta di sebuah *cafe* yang dikelola oleh *co-founder* EPIC, yang diikuti oleh *co-founder* EPIC itu sendiri serta 2 pelanggan lainnya.

4.4.3 *Approaching the Audiences*

Pengujian secara langsung dilaksanakan dengan cara meminta sedikit waktu dari partisipan untuk mencoba menggunakan *prototype* secara langsung dengan bantuan alur skenario yang telah disiapkan, kemudian peneliti mencatat setiap *feedback* atau saran yang diberikan. Jumlah partisipan yang ditargetkan adalah sebanyak 5 partisipan yang terdiri dari pelanggan / calon pelanggan dan karyawan / staf EPIC.

Sedangkan kuesioner SUS akan disebarkan menggunakan *link* kepada 30 responden yang merupakan pelanggan atau calon pelanggan EPIC dan 6 responden

yang merupakan staf EPIC untuk mendapatkan skor *usability* yang dapat diolah. Untuk hasil dari setiap tahap pengujian dapat dilihat pada 4.4.4 *Running the Testing*.

4.4.4 *Running the Testing*

Pengujian *prototype* dimulai dengan pengujian secara langsung bersama dengan 5 partisipan yang terdiri dari 3 pelanggan / calon pelanggan dan 2 karyawan / staf EPIC dan penyebaran kuesioner menggunakan *link* kepada 30 responden yang merupakan pelanggan atau calon pelanggan dan 6 responden yang merupakan staf EPIC.

1. Hasil Pengujian Langsung

Berdasarkan hasil pengujian langsung bersama seluruh partisipan dengan bantuan *user test scenario*, partisipan secara keseluruhan, baik pelanggan maupun staf EPIC memiliki respon positif terhadap hasil *prototype* EPIC dengan rata-rata partisipan memberikan komentar bahwa desain secara menyeluruh sudah bagus dan alur yang dilalui bagi pelanggan serta staff EPIC tergolong mudah untuk dipahami. Berikut ini merupakan *user test scenario* yang digunakan ketika melakukan pengujian secara langsung:

Tabel 4.1 *User Test Scenario*

Aktor	Skenario Pengujian	Tujuan Pengujian	Hasil Pengujian
Pelanggan	Mempelajari profil EPIC	Menilai apakah profil EPIC mudah dipahami	Partisipan menilai tampilan bagus dan informasi yang cukup tentang EPIC
	Masuk halaman login	Menilai kemudahan proses login	Proses login mudah dipahami seperti pada umumnya
	Masuk halaman registrasi	Mengetahui apakah proses registrasi mudah dipahami	Mudah dipahami seperti proses registrasi pada umumnya
	Mencoba melakukan pemesanan jasa	Menilai kejelasan alur pemesanan mulai dari dashboard awal hingga pembayaran DP	Alur pemesanan sudah cukup jelas bahkan bagi yang baru pertama kali mengenal EPIC

Aktor	Skenario Pengujian	Tujuan Pengujian	Hasil Pengujian
Admin	Masuk halaman login	Menilai kemudahan proses login	Proses login cukup mudah seperti proses pada umumnya
	Menelusuri halaman pemesanan jasa	Memahami kemudahan tugas admin untuk mengatur pesanan event yang masuk	Partisipan mampu memahami peran dan tugas sebagai admin dengan cukup mudah
	Masuk bagian memperbarui event	Menilai kemudahan bagi admin untuk melakukan perubahan informasi event dan <i>progress tracking</i>	Sebagai admin, partisipan memahami bagaimana untuk melakukan perubahan informasi event dan <i>progress tracking</i>
	Menelusuri halaman laporan tahunan	Menilai kemudahan bagi admin untuk memahami informasi yang ditampilkan oleh laporan tahunan	Partisipan sebagai admin mampu memahami informasi yang tertera pada halaman laporan dengan cukup mudah dan jelas

User Test Scenario ini disusun untuk menggambarkan proses pengujian *prototype* yang dilakukan secara langsung dengan melibatkan partisipan sesuai peran pengguna, yaitu pelanggan dan admin EPIC. Partisipan diminta menjalankan sejumlah skenario penggunaan, mulai dari mengenal tampilan profil, melakukan login dan registrasi, hingga mencoba fitur pemesanan, pengelolaan event, dan peninjauan laporan. Hasil pengujian diperoleh dari pengamatan dan tanggapan partisipan terhadap pengalaman penggunaan *prototype*. Untuk hasil terkait dokumentasi pengujian langsung yang lebih detail dapat dilihat pada lampiran 6 dan lampiran 7.

2. Hasil Kuesioner SUS

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner SUS, 30 responden yang merupakan pelanggan atau calon pelanggan menghasilkan skor akhir 83 yang masuk ke dalam kategori “baik” dan 6 responden yang merupakan staf EPIC

menghasilkan nilai akhir 90 yang masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Jika data kuesioner keduanya digabungkan dan diolah menjadi satu, maka *prototype* EPIC secara keseluruhan memperoleh skor 84 yang dikategorikan sebagai “baik” dalam SUS dan bahkan mendekati kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki penilaian baik terhadap *prototype* EPIC. Untuk detail dari hasil pengujian SUS dapat dilihat pada lampiran 9, lampiran 10, dan lampiran 11.

4.5 Kesimpulan Pengujian *Prototype*

Menurut hasil pengujian *prototype* yang telah dilakukan menggunakan metode *guerilla testing* dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS), dapat disimpulkan bahwa berdasarkan *feedback* kualitatif partisipan, *prototype* UI/UX EPIC Event Organizer mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik. Hasil pengujian menunjukkan mayoritas partisipan menilai tampilan, alur navigasi, penyajian informasi, serta proses pemesanan pada *prototype* mudah untuk dipahami. Sementara itu, hasil pengujian kuantitatif melalui kuesioner SUS menghasilkan skor yang berada pada kategori baik, yang menandakan tingkat *usability prototype* dapat diterima oleh pengguna.

Selain menunjukkan capaian skor *usability* yang positif, hasil pengujian ini juga menunjukkan bahwa permasalahan yang diangkat sebelumnya seperti keterbatasan penyajian informasi terkait profil dan layanan EPIC serta pemesanan jasa hanya menggunakan Whatsapp telah terjawab pada tahap perancangan. Halaman *homepage* yang dikembangkan mampu menyajikan informasi layanan EPIC secara lebih terstruktur dan jelas jika dibandingkan kondisi sebelumnya yang menggunakan Instagram. Selain itu, keberadaan fitur pemesanan sekaligus fitur *tracking* dinilai mampu memberikan gambaran awal layanan pemesanan yang lebih terstruktur. Hal ini menandakan bahwa *prototype* sudah baik untuk digunakan oleh EPIC sebagai dasar atau acuan untuk pengembangan *website* lebih lanjut kedepannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan *user interface* dan *user experience* berbasis *web* untuk EPIC Event Organizer adalah sebagai berikut:

1. Perbandingan hasil kuesioner analisis kompetitor *website* yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan UI/UX EPIC memiliki skor tertinggi yaitu 77. Sedangkan hasil akhir kuesioner dari pengujian *prototype* EPIC menghasilkan skor lebih tinggi yaitu 84.
2. Berdasarkan hasil akhir *guerilla testing* dan kuesioner SUS, mayoritas responden memberikan respon positif terhadap profil EPIC yang terdapat pada *homepage*, artinya responden mampu memahami profil dan layanan jasa yang diberikan oleh EPIC dengan baik.
3. Menurut hasil akhir dari pengujian *guerilla testing* dan kuesioner SUS, fitur pemesanan dan *tracking* yang mendapatkan penilaian positif dan cukup mudah untuk dipahami alurnya dinilai mampu memberikan gambaran awal layanan pemesanan yang lebih terstruktur.
4. Berdasarkan keseluruhan dari hasil pengujian *guerilla testing* dan kuesioner *system usability scale, prototype* yang dirancang dinilai mampu dan mencukupi untuk dijadikan sebagai acuan atau gambaran awal dalam penyajian informasi serta sistem pemesanan dan *tracking event* secara *online*, yang dapat dimanfaatkan oleh EPIC sebagai dasar pengembangan *website* lebih lanjut di masa mendatang..

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata “sempurna”, dimana hasil akhir penelitian hanya berupa *prototype*. Sehingga untuk di waktu yang akan datang, dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk menjadi *website* yang sepenuhnya operasional dan dapat membantu jalannya bisnis EPIC Event Organizer.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020, October 27). *User Interface: Definisi, 5 Jenis, Manfaat, dan Contohnya*. Retrieved from Sekawan Media: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-user-interface/>
- Alfiansyah Kurniawan, N. (2021). Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir. *Automata*, 5.
- Andika Malik, R., & Riri Frimadani, M. (2022). UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup. *RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 958-965.
- Andysa, S. (2022, February 7). *Mengenal System Usability Scale*. Retrieved from Binus University School of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Anirudha, A. (2022, August 18). *7 Metode Usability Testing*. Retrieved from Binus University School of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2022/08/18/7-metode-usability-testing/>
- Faradilla. (2023, December 5). *Hostinger*. Retrieved from Apa Itu User Experience (UX)? Definisi Lengkap & Manfaatnya: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/user-experience-adalah>
- Farid, A. (2022, November 2). *Apa Itu Website? Pengertian Website, Jenis, Manfaat Hingga Cara Membuatnya*. Retrieved from Exabytes: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-website/#Pengertian-Website>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *Lean UX*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Ismail, I. (2024, October 16). *Digital Branding: Lebih dari Sekadar Logo*. Retrieved from Bliss: https://bliss.id/blog/marketing/digital-branding/?utm_source=chatgpt.com
- Kartiko, C., Abda Arrasyid, H., & Cahya Wardhana, A. (2021). Designing a mobile user experience student knowledge management system using Lean UX. *Journal of Engineering and Applied Technology*, 11.
- Kurniawan, D. (2023). *Belajar Pemrograman Web Dasar*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Malik. (2021, August 3). *6 Prinsip Dasar Desain User Interface*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/niagahoster-product/6-prinsip-dasar-desain-user-interface-8f77a9d4fa7>
- Maulana, A. (2021, 11 30). *Pentingnya Digital Branding di Era Digital Bagi Suatu Bisnis*. Retrieved from softwareseni: <https://www.softwareseni.co.id/blog/digital-branding>

- Narendra, G. P. (2024, May 27). *Apa itu User Experience: Definisi, 3 Prinsip, dan Contohnya*. Retrieved from Audithink: https://audithink.com/blog/user-experience-adalah/#elementor-toc__heading-anchor-0
- Prayoga, N., Afni, N., Putra, P. A., & Efendi, Y. (2022). Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX . *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, 58-67.
- Sandi, R. T. (2020, September 21). *Guerilla Testing*. Retrieved from Binus University School of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2020/09/21/guerilla-testing/>
- Savanti, K. E. (2021, April 19). *System Usability Scale (SUS): Sebuah Metrik untuk Mengukur Kebergunaan*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/hoomix/system-usability-scale-sus-sebuah-metrik-untuk-mengukur-kebergunaan-6a8e43359c6f>



UNIVERSITAS
Dinamika