

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI
TOKO EDHA GORDEN
MENGUNAKAN *LEAN UX***



**Rostina
19102183**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI
TOKO EDHA GORDEN
MENGUNAKAN *LEAN UX***

***PLANNING UI/UX OF
EDHA CURTAIN SHOP APPLICATION
USING LEAN UX***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**Rostina
19102183**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI
TOKO EDHA GORDEN
MENGUNAKAN *LEAN UX***

***PLANNING UI/UX OF
EDHA CURTAIN SHOP APPLICATION
USING LEAN UX***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Rostina
19102183

Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing



(Trihastuti Yuniati, S.Kom., M.T.)

NIDN. 0602068902

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI
TOKO EDHA GORDEN
MENGUNAKAN *LEAN UX***

***PLANNING UI/UX OF
EDHA CURTAIN SHOP APPLICATION
USING LEAN UX***

Disusun oleh

Rostina

19102183

Telah Diujikan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Ujian
Tugas Akhir Pada Senin, 14 Agustus 2023

Pengaji I

(Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 0630069302

Pengaji II

(Pradana Ananda Ranarja, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 0602079401

Pembimbing Utama,

(Trihastuti Yuniati, S.Kom., M.T.)

NIDN. 0602068902

Dekan,

(Auliya Bumanudin, S.Si., M.Kom.)

NIDN. 06020320008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rostina

NIM : 19102183

Program Studi : S1 TEKNIK INFORMATIKA

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI TOKO EDHA GORDEN MENGUNAKAN *LEAN UX*

Dosen Pembimbing Utama: Trihastuti Yuniati, S.Kom., M.T.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 14 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



(Rostina)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI TOKO EDHA GORDEN MENGGUNAKAN *LEAN UX*”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Informatika.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini pemnulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T., Selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto..
3. Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs., selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto .
4. Trihastuti Yuniati, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan bimbingan dan pengarahan pada saat penyusunan laporan penelitian.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto .
6. Ibu Edha Dg Ngintang selaku pemilik Toko yang mengizinkan untuk melakukan penelitian terhadap Toko Edha Gorden.
7. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu mendukung dalam mengambil sebuah keputusan, mendoakan, dan serta memberikan semangat.

8. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang sudah banyak memberikan dukungan serta kritik dan saran terhadap penelitian ini.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Purwokerto, 26 Juli 2023
Penulis,

(Rostina)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4. Batasan masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian terdahulu	6
2.2. Dasar Teori	10
2.2.1. Perancangan	10
2.2.2. <i>User Interface</i>	10
2.2.3. <i>User Experience</i>	11
2.2.4. <i>Performance metrics</i>	11
2.2.5. <i>Lean UX</i>	12
2.2.6. Prototipe.....	13
2.2.7. <i>Usability Evaluation Methods</i>	14
2.2.8. <i>Usability Testing</i>	14
2.2.9. <i>USE Questionnaire</i>	15
2.2.10. Uji Validitas.....	17

2.2.11. Uji Reliabilitas	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	19
3.2. Alat dan Bahan.....	19
3.3. Diagram alir penelitian	20
3.4. Mendeklarasikan Asumsi.....	21
3.4.1. Studi Literatur	21
3.4.2. Melakukan Wawancara dan Penyebaran Kuesioner	21
3.4.3. Analisis Kebutuhan.....	21
3.4.4. Mendeklarasi Asumsi.....	22
3.4.5. Membuat User Persona	23
3.4.6. Membuat Daftar Fitur	24
3.5. Minimum Viable Product (<i>MVP</i>).....	25
3.5.1. Perancangan <i>Design</i>	26
3.5.2. Perancangan <i>Wireframe</i>	26
3.5.3. Perancangan <i>Prototype</i>	26
3.6. Melakukan Eksperimen	26
3.7. Umpan Balik dan Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1. Mendeklarasikan Asumsi.....	28
4.2. Membuat Produk yang Layak Minimum (<i>MVP</i>)	30
4.2.1. <i>Wireframe</i>	30
4.2.2. <i>Prototype</i>	37
4.3. Umpan Balik dan Penelitian	45
4.3.1. Analisa <i>Usability</i>	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
DAFTAR LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Siklus Lean UX [16].	12
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	20
Gambar 4.1 Data Alamat Responden.....	28
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi	31
Gambar 4. 3 Halaman Login dan Register.....	32
Gambar 4. 4 Halaman Utama Pelanggan.....	33
Gambar 4. 5 Halaman Chat.....	34
Gambar 4. 6 Halaman My Order	35
Gambar 4. 7 Halaman Akun Pelanggan.....	36
Gambar 4. 8 Halaman Admin Dashboard.....	37
Gambar 4. 9 Tahapan Awal	39
Gambar 4. 10 Tahap Pesan Barang.....	40
Gambar 4.11 Tahapan My Order	42
Gambar 4. 12 Tahapan Profile	43
Gambar 4. 13 Tahapan Admin.....	44
Gambar 4. 14 Rentang Umur Responden	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi Penelitian Sebelumnya	8
Tabel 2. 2 Sampel Uji Pengguna [20]	14
Tabel 2. 3 <i>Tabel Nilai Kelayakan</i>	15
Tabel 3. 1 Perangkat Keras	19
Tabel 3. 2 Pertanyaan Kuesioner	22
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Wawancara	29
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Kuesioner Pelanggan.....	46
Tabel 4. 3 Tabel Pemeriksaan Validitas	48
Tabel 4. 4 Hasil Pemeriksaan Reliabilitas	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	54
Lampiran 2	55
Lampiran 3	57
Lampiran 4	63
Lampiran 6	64