

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE APLIKASI  
KULINERKU DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX  
SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

**RAHMAT INDRATYASNO**

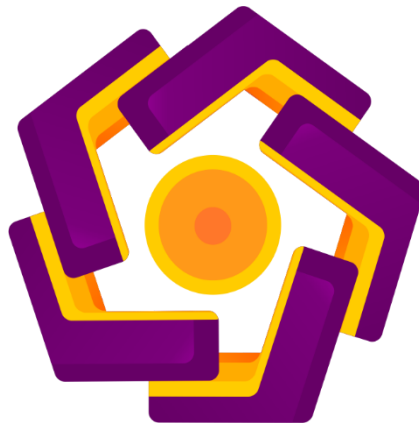
**18.11.1905**

Kepada

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE APLIKASI  
KULINERKU DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX  
SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**RAHMAT INDRATYASNO**

**18.11.1905**

Kepada

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE APLIKASI KULINERKU DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

yang disusun dan diajukan oleh

**Rahmat Indratyasno**

**18.11.1905**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 17 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Rifda Faticha Alfa Aziza**

**NIK. 190302392**

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN ULANG USER APLIKASI INTERFACE KULINERKU DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

yang disusun dan diajukan oleh

**Rahmat Indratyasno**

**18.11.1905**

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Pada tanggal 17 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Nur'aini, M.Kom**

**NIK. 190302066**

**Muhammad Tova Nurcholis, M.Kom**

**NIK. 190302281**

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng**

**NIK. 190302287**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rahmat Indratyasno

NIM : 18.11.1905

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Ulang Aplikasi KulinerKu Dengan Menggunakan Metode Lean Ux**

Dosen Pembimbing :

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari 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 tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANSKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Rahmat Indratyasno  
18.11.1905

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### **Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.**

Tiada henti saya ucapkan alhamdulillah Robbil Alamin atas kenikmatan, Kesehatan, ketetapan iman yang Allah SWT karuniakan sehingga saya bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini dan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya ke dunia ini dari zaman kebodohan sampai sekarang zaman yang penuh ilmu yang barokah.

Perjuangan atas selesainya laporan tugas akhir ini saya persembahkan untuk Alm bapak dan ibu saya tercinta. Alm bapak Sumarno dan ibu Dwi tyastuti atas segala dukungan dan doa yang mereka berikan kepada saya dan seluruh keluarga saya yang telah mendukung langsung maupun tidak langsung.

Kepada Ibu Rifda yang selalu sabar dan telah menyediakan waktu, dan tenaga untuk memberikan arahan, bimbingan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Kepada pihak KulinerKu yang telah menyediakan waktu dan mengizinkan peneliti untuk meneliti perancangan ulang aplikasi untuk dijadikan objek penelitian.

Kepada Fadila Wulandari dan semua teman-teman dekat maupun jauh yang telah memberikan semangat dan sudah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Terima kasih saya ucapkan semoga Allah SWT selalu memberi mereka semua Kesehatan dan ketetapan iman.

### **Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.**

## KATA PENGANTAR

Segala puja, puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat kasih sayangnya penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Aplikasi KulineKu Dengan Menggunakan Metode Lean UX” dapat dilaksanakan. Tak lupa sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, berkat segala perjuangannya untuk membimbing umat manusia kejalan yang terang benderang.

Dengan terselesaikan Laporan Tugas Akhir ini, tidak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan moral maupun materi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua atas segala dukungan, do'a, motivasi, dan kasih sayang yang diberikan tanpa putus baik secara langsung ataupun tidak langsung.
2. Kepada seluruh keluarga yang telah mendukung langsung maupun tidak langsung.
3. Kepada Bu Rifda yang selalu sabar dan telah menyediakan waktu, dan tenaga untuk memberikan arahan, bimbingan dan dukungan, kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
4. Kepada pihak KulinerKu yang telah menyediakan waktu dan mengizinkan peneliti untuk meneliti aplikasi KulineKu untuk dijadikan objek penelitian.
5. Kepada teman dekatku Fadila wulandari yang telah berjuang bersama dan selalu mensupport dan mendoakan.
6. Kepada seluruh teman-teman yang juga ikut serta memberi semangat serta support.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin

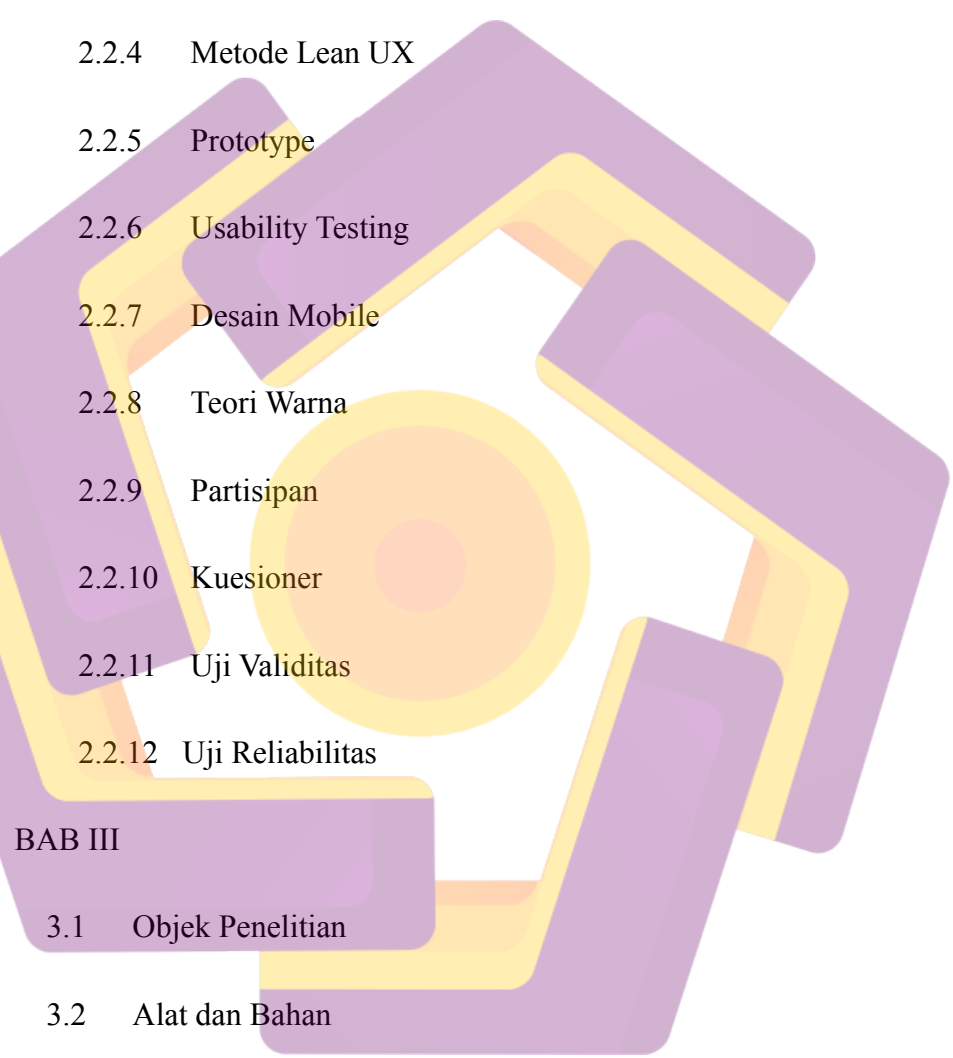
Yogyakarta, 17 Januari 2023

Rahmat Indratyasno

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II	4
2.1 injauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	7

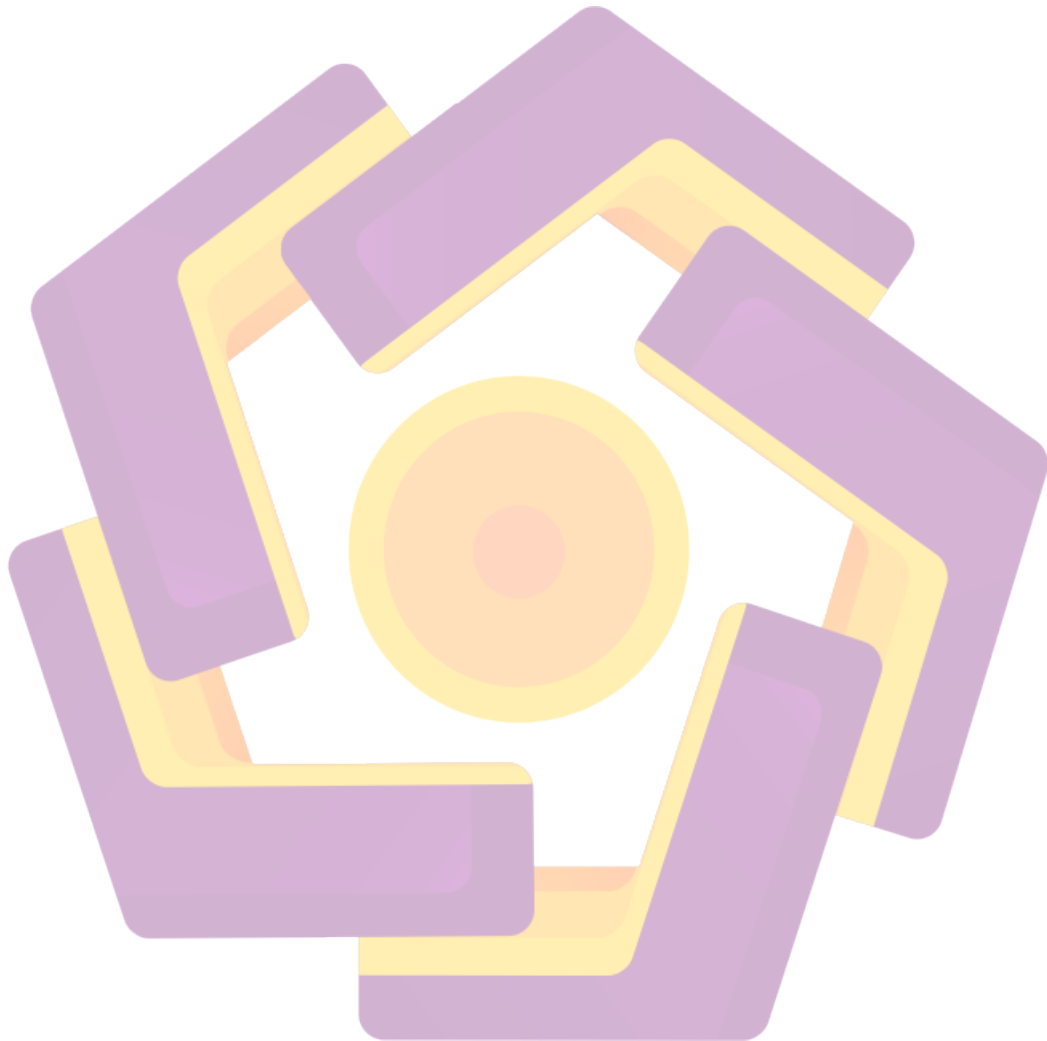




2.2.1	User Interface	7
2.2.2	User Experience	7
2.2.3	Marketplace	7
2.2.4	Metode Lean UX	8
2.2.5	Prototype	11
2.2.6	Usability Testing	11
2.2.7	Desain Mobile	12
2.2.8	Teori Warna	13
2.2.9	Partisipan	14
2.2.10	Kuesioner	15
2.2.11	Uji Validitas	16
2.2.12	Uji Reliabilitas	16
<b>BAB III</b>		17
3.1	Objek Penelitian	17
3.2	Alat dan Bahan	18
3.3	Tahapan awal	19
3.3.1	Wawancara	19
3.3.2	Studi Literatur	19
3.3.3	Observasi	19

3.3.4	Kuisisioner	20
3.4	Tahapan Pengembangan	20
3.4.1	Declare Assumption	20
3.4.2	Create Minimum Viable Product (MVP)	21
3.4.3	Run an Experiment	21
3.4.4	Feedback and Research	22
3.5	Tahap Akhir	28
BAB IV		29
4.1	Tahapan Awal	29
4.1.1	Studi Literatur	29
4.1.2	Wawancara	29
4.1.3	Observasi	29
4.1.4	Penyebaran Kuisisioner	39
4.2	Tahapan pengembangan	42
4.2.1	Declare Assumption	42
4.2.2	Create MVP	43
BAB V		88
KESIMPULAN DAN SARAN		88
5.1	Kesimpulan	88

5.2	Saran	89
	DAFTAR PUSTAKA	90
	LAMPIRAN	92



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan	4
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware	18
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software	18
Tabel 3. 3 Pernyataan Kuesioner	22
Tabel 3. 4 Skor Jawaban Kuesioner	23
Tabel 3. 5 Pengujian Task	24
Tabel 4. 1 Asumsi	42
Tabel 4. 2 Hipotesis	43
Tabel 4. 3 Task Analysis	79
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Jawaban Penilai	83
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Skor	84
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Jawaban Penilaian	85
Tabel 4. 7 Skala Nilai SUS	85
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Task	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus Perancangan UX dengan Metode Lean UX (Sumber : Gothelf, 2013)	8
Gambar 2. 2 Roda Warna (Tubik Studio, 2017)	14
Gambar 2. 3 Kurva Partisipan (nn.group.com)	15
Gambar 3. 1 Home Aplikasi KulinerKu	17
Gambar 3. 2 Metodologi Tahapan Awal	19
Gambar 3. 3 Tahapan Pengembangan Declare Assuption	20
Gambar 4. 1 Beranda	30
Gambar 4. 2 Kategori Terdekat	31
Gambar 4. 3 Menu	32
Gambar 4. 4 Order	33
Gambar 4. 5 Warung	34
Gambar 4. 6 Pembuatan Warung	35
Gambar 4. 7 Pencarian	36
Gambar 4. 8 Profil	37
Gambar 4. 9 Rating	38
Gambar 4. 10 Kategori	39
Gambar 4. 11 Flow Screen	44
Gambar 4. 12 wireframe splash	45
Gambar 4. 13 Wireframe Sign Up	46
Gambar 4. 14 Wireframe Login	47
Gambar 4. 15 Wireframe Beranda	48
Gambar 4. 16 Wireframe Searching	49
Gambar 4. 17 Wireframe Rating	50
Gambar 4. 18 Wireframe Profil	51
Gambar 4. 19 Wireframe Creat Store	52

Gambar 4. 20 Wireframe Store Data	53
Gambar 4. 21 Wireframe Owner Data	54
Gambar 4. 22 Wireframe Forgot Password	55
Gambar 4. 23 Wireframe Order	56
Gambar 4. 24 Wireframe Store Setting	57
Gambar 4. 25 Wireframe Menu	58
Gambar 4. 26 wireframe View Rating	59
Gambar 4. 27 Wireframe Warung Penjual	60
Gambar 4. 28 Wireframe Kategori Makanan	61
Gambar 4. 29 Prototype Splash	63
Gambar 4. 30 Prototype Sign Up	64
Gambar 4. 31 Prototype Login	65
Gambar 4. 32 Prototype Beranda	66
Gambar 4. 33 Prototype Toko Penjual	67
Gambar 4. 34 Prototype Login	68
Gambar 4. 35 Prototype Profil	69
Gambar 4. 36 Prototype Rating	70
Gambar 4. 37 Prototype Warung	71
Gambar 4. 38 Prototype Owner Data	72
Gambar 4. 39 Prototype Order	73
Gambar 4. 40 Prototype Store Data	74
Gambar 4. 41 Prototype Kategori	75
Gambar 4. 42 Prototype Tambah Menu	76
Gambar 4. 43 Prototype Store Setting	77
Gambar 4. 44 Prototype Forgot Password	78

## INTISARI

KulinerKu merupakan aplikasi marketplace pada *mobile* yang hanya berfokus pada penjualan makanan dan minuman. KulinerKu bertujuan untuk memberdayakan para UMKM makanan, usaha rumahan, serta individu yang suka memasak agar dapat mempromosikan jualan mereka dilingkungan sekitar. Aplikasi KulinerKu sudah dikembangkan selama 3 tahun hanya saja masih banyak user yang terkendala dan merasa tidak nyaman dengan tampilan aplikasi yang terlalu kaku. Hal inilah yang membuat *user* tidak nyaman dan tidak bertahan lama menggunakan aplikasi KulinerKu. Pada komentar di google play beberapa user berkomentar merasa tidak puas pada aplikasi ini. Untuk meningkatkan kenyamanan *user* pada aplikasi ini diperlukan perancangan desain user interface pada aplikasi Kulinerku menggunakan metode Lean UX.

Metode Lean UX memiliki 4 tahapan yaitu Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiments, dan Feedback and Research. Dengan menggunakan metode ini perancangan ulang yang akan dilakukan pada aplikasi KulinerKu dapat mempersingkat waktu, mengurangi dokumentasi dan dapat mengukur dan memvalidasi aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan feedback dari user sehingga dapat meningkatkan kepuasan user. Hasil akhir setelah dilakukan perbandingan antara redesain dengan aplikasi lama didapatkan hasil bahwa skor redesain lebih tinggi dari skor aplikasi lama yaitu skor sebelum diredesain adalah 64,4 termasuk dalam grade D, dan sesudah di redesain yaitu 82,5 termasuk dalam grade B. Dapat disimpulkan setelah dilakukannya redesain lebih unggul dibandingkan dengan desain lama aplikasi pada semua kategori usability.

**Kata Kunci:** UI/UX. Lean UX

## **ABSTRACT**

*KulinerKu is a marketplace application for mobile that only focuses on selling food and drinks. KulinerKu aims to empower food SMEs, home businesses, and individuals who like to cook so they can promote their sales in their surroundings. The KulinerKu application has been in development 3 years, it's just that there are still many users who are constrained and feel uncomfortable with the appearance of the application which is too rigid. This is what makes the user uncomfortable and does not last long using the KulinerKu application. In the comments on Google Play, several users commented that they were dissatisfied with this application, it is necessary to design a user interface design for the KulinerKu application using the Lean UX method.*

*The Lean UX method has 4 stages, namely Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. By using this method, the redesign that will be carried out on the KulinerKu application can shorten time, reduce documentation and be able to measure and validate applications that are developed according to feedback from users so as to increase user satisfaction. The final results after a comparison between the redesign and the old application showed that the redesign score was higher than the old application score, namely the score before the redesign was 64,4 included in grade D, and after the redesign was 82,5 included in grade B. it can be concluded after the redesign is superior to the old application design in all usability categories.*

**Keywords:** UI/UX. Lean UX