

**RANCANG BANGUN *UI/UX WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE  
*LEAN UX* PADA VISUALSPHERES STUDIO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ADIT ARIETYA SEPTIANNUR**

**16.11.0735**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**RANCANG BANGUN *UI/UX WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE  
*LEAN UX* PADA VISUALSPHERES STUDIO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ADIT ARIETYA SEPTIANNUR**

**16.11.0735**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN *UI/UX WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE  
*LEAN UX* PADA VISUALSPHERES STUDIO**

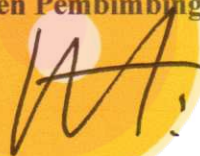
yang disusun dan diajukan oleh

**Adit Arietya Septiannur**

**16.11.0735**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302112**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN *UI/UX WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE  
*LEAN UX* PADA VISUALSPHERES STUDIO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Adit Arietya Septiannur**

**16.11.0735**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Supriatin, M.Kom**  
**NIK. 190302239**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302112**

**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Adit Arietya Septiannur**  
**NIM : 16.11.0735**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Rancang Bangun UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX Pada Visualspheres Studio**

Dosen Pembimbing : Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

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 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.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Adit Arietya Septiannur

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan kesempatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penelitian ini dapat terselesaikan juga atas bantuan dari berbagai pihak. Saya juga berterima kasih kepada :

- Ibu dan keluarga yang selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan studi.
- Teman-teman yang selalu memberikan dukungan
- Sahabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang terus memberikan dukungan dan nasehat ketika saya membuat kesalahan.
- Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Dan semua pihak yang telah membantu mulai dari penyusunan sampai selesainya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan berkah dan hidayah-Nya kepada setiap hamba-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN *UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX* PADA VISUALSPHERES STUDIO”.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega P.D., M.Kom, selaku Kaprodi Informatika
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini dan telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan dan dorongan pada penulis juga.
5. Bapak dan Ibu Dosen Penguji yang telah memberikan masukan terhadap skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

7. Kafaha Hafidh Wibowo sebagai *owner* dari Visualspheres Studio yang telah memberikan izin serta membantu untuk melakukan penelitian.
8. Teman – teman angkatan 2016 yang telah saling membantu dalam urusan perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis berharap mendapat kritik dan saran dari **semua** pihak agar tulisan skripsi ini dapat menjadi **lebih** baik.

Yogyakarta, 31 Juli 2023



Adit Arietya Septiannur



## DAFTAR ISI

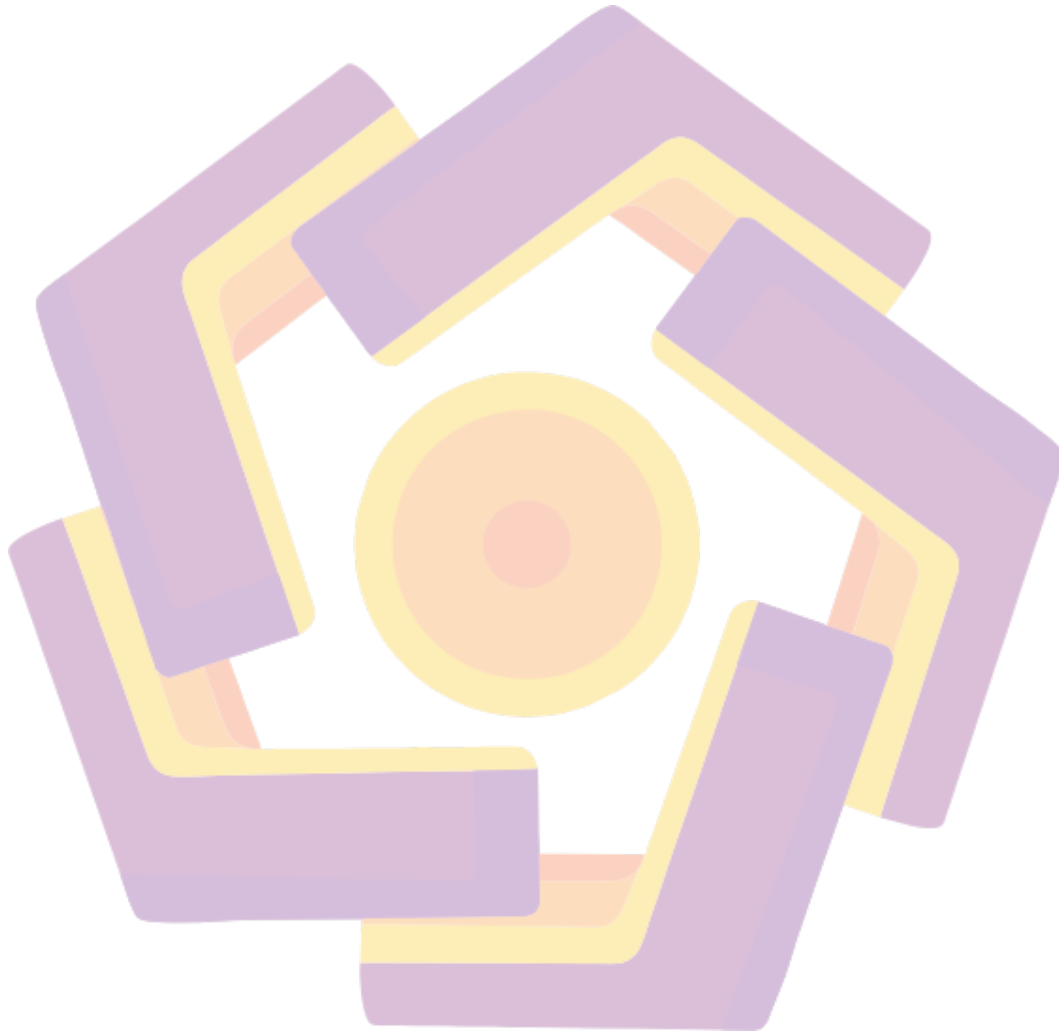
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Studi Literatur .....	6
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 <i>Lean UX</i> .....	10
2.2.2 <i>Website</i> .....	12
2.2.3 <i>Jasa</i> .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	15
3.1 Objek Penelitian.....	15
3.2 Alur Penelitian .....	15
3.3 Requirement Analysis .....	16
3.4 <i>Declare Assumption</i> .....	18
3.4.1 Wawancara Pemilik .....	18
3.4.2 Context Gathering .....	19
3.5 <i>Create an MVP</i> .....	21
3.5.1 <i>Brainstorming</i> .....	21
3.5.2 <i>Wireframing</i> .....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	31

4.1	<i>Design System</i> .....	31
4.2	<i>High-Fidelity</i> .....	32
4.2.1	<i>Home</i> .....	32
4.2.2	<i>Studio</i> .....	36
4.2.3	<i>Insights</i> .....	38
4.2.4	<i>Works</i> .....	38
4.2.5	<i>Contact</i> .....	39
4.3	<i>Run an Experiment</i> .....	44
4.4	<i>Feedback and Research</i> .....	51
4.5	Penilaian Pemilik .....	52
BAB V PENUTUP .....		53
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....		54



## DAFTAR TABEL

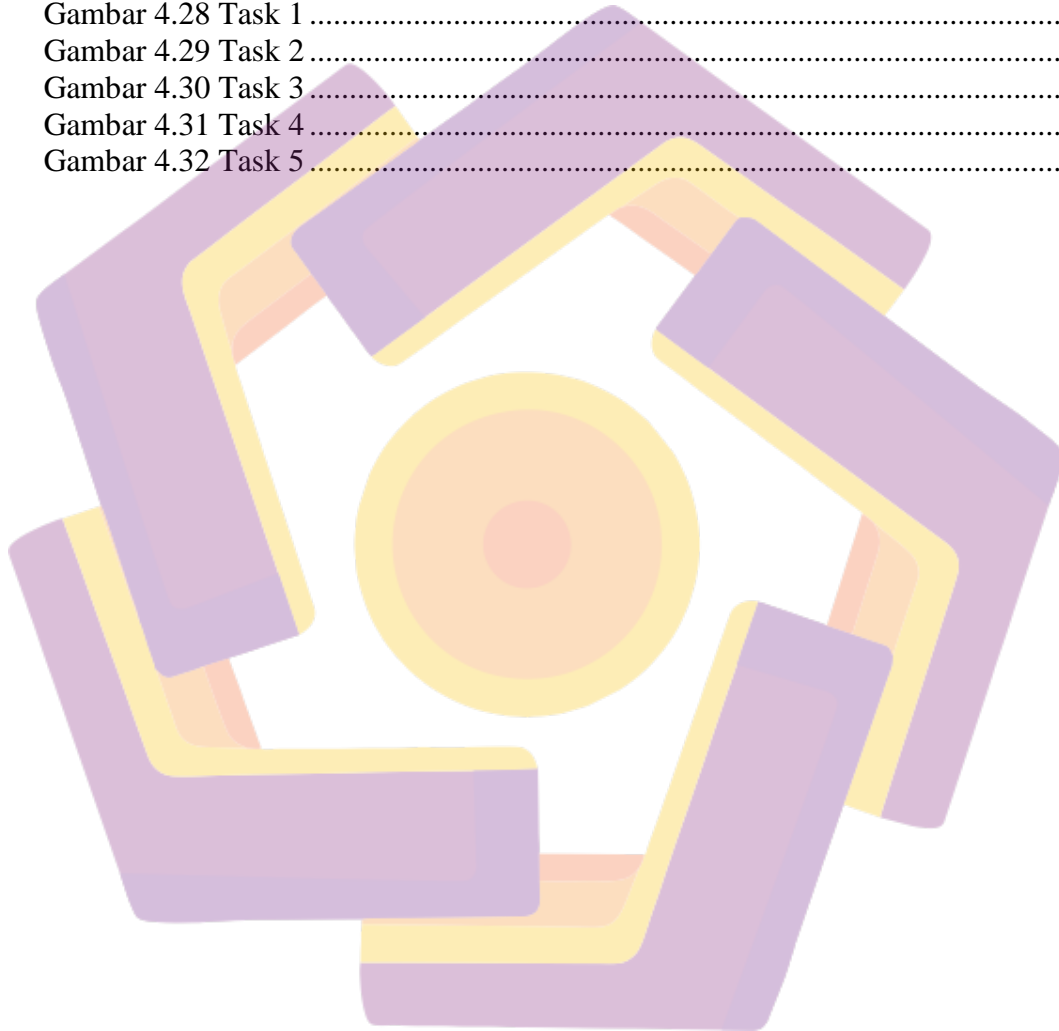
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	16
Tabel 3.1 Tabel Wawancara Pemilik .....	18
Tabel 4.1 Tabel Kesimpulan Jawaban .....	47
Tabel 4.2 Tabel Score Usability Testing.....	48
Tabel 4.3 Tabel Penilaian Usability Testing .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Lean UX.....	10
Gambar 2.2 Lean UX Canvas .....	11
Gambar 3.1 Profil Instagram.....	15
Gambar 3.2 Proses Alur Penelitian .....	16
Gambar 3.3 Context Gathering menggunakan Lean UX Canvas .....	19
Gambar 3.4 Moodboard .....	21
Gambar 3.5 Wireframe.....	22
Gambar 3.6 Wireframe Navbar .....	22
Gambar 3.7 Wireframe Hero Banner .....	22
Gambar 3.8 Wireframe Brand Trust .....	23
Gambar 3.9 Wireframe Services .....	23
Gambar 3.10 Wireframe Featured Case Study .....	24
Gambar 3.11 Wireframe Review dan Clients .....	24
Gambar 3.12 Wireframe Footer .....	25
Gambar 3.13 Wireframe Brand Positioning.....	26
Gambar 3.14 Wireframe Brand Value .....	26
Gambar 3.15 Wireframe Nama Anggota Tim.....	26
Gambar 3.16 Wireframe Insights .....	27
Gambar 3.17 Wireframe Services .....	27
Gambar 3.18 Wireframe Case Studies .....	28
Gambar 3.19 Wireframe Phone, Location and Social Media .....	28
Gambar 3.20 Wireframe Form Contact .....	28
Gambar 3.21 Wireframe Brand Book .....	29
Gambar 3.22 Wireframe Brand Book .....	29
Gambar 3.23 Wireframe Artikel .....	30
Gambar 4.1 Design System.....	31
Gambar 4.2 High-Fidelity .....	32
Gambar 4.3 Hero Banner .....	33
Gambar 4.4 Brand Trust.....	33
Gambar 4.5 Services .....	34
Gambar 4.6 Featured Case Studies .....	34
Gambar 4.7 Review dan Clients .....	35
Gambar 4.8 Footer .....	36
Gambar 4.9 Brand Positioning .....	37
Gambar 4.10 Brand Value .....	37
Gambar 4.11 Nama Anggota Tim.....	37
Gambar 4.12 Halaman Insights.....	38
Gambar 4.13 Services .....	39
Gambar 4. 14 Case Studies .....	39
Gambar 4.15 Phone, Location and Social Media.....	39
Gambar 4.16 Form Contact.....	40
Gambar 4.17 Lokasi .....	40
Gambar 4.18 Brand Book .....	40
Gambar 4. 19 Jobs.....	41

Gambar 4.20 Artikel .....	42
Gambar 4.21 Tampilan Website Berbagai Ukuran .....	43
Gambar 4.22 Prototype .....	44
Gambar 4.23 Foto Sesi Interview 1 .....	45
Gambar 4.24 Foto Sesi Interview 2 .....	45
Gambar 4.25 Foto Sesi Interview 3 .....	46
Gambar 4.26 Foto Sesi Interview 4 .....	46
Gambar 4.27 Foto Sesi Interview 5 .....	46
Gambar 4.28 Task 1 .....	50
Gambar 4.29 Task 2 .....	50
Gambar 4.30 Task 3 .....	50
Gambar 4.31 Task 4 .....	50
Gambar 4.32 Task 5 .....	50



## INTISARI

Visualspheres Studio adalah agensi kreatif yang memberikan layanan berupa konsultasi *branding*. Sebagai perusahaan baru yang memiliki modal terbatas, perusahaan membutuhkan desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sebagai dasar untuk membangun platform yang bertujuan untuk mengidentifikasi kredensial *online*, konsultasi bisnis, dan meningkatkan konversi *lead*. Penelitian ini dilakukan atas permintaan perusahaan untuk menyediakan desain *UI/UX website*. Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana merancang *UI/UX website* Visualspheres Studio secara efektif dan efisien namun tetap mengutamakan kebutuhan pengguna. Maka solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode *Lean UX*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah prototipe akhir *website* Visualspheres Studio yang telah divalidasi kepada calon pelanggan beserta nilai tingkat keberhasilan pengujian prototipe berdasarkan setiap tugas yang telah diberikan. Menggunakan metode *Lean UX* merupakan salah satu dari sekian banyak strategi desain *UI/UX* untuk mencapai *Minimum Viable Product* dengan mengutamakan hasil *Usability Testing* agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien dengan tetap mengutamakan kebutuhan pengguna.

**Kata kunci:** *User Experience, User Interface, Lean UX, Website, Visualspheres Studio*

## **ABSTRACT**

*Visualspheres Studio is a creative agency that provides services in the form of branding consulting. As a start-up company with limited capital, the company needs a User Interface (UI) and User Experience (UX) design as the basis for building a platform that aims to identify online credentials, consult a business, and increase lead conversion. This research was conducted at the request of the company to provide a website UI/UX design. The problem faced is how to design the UI/UX of the Visualspheres Studio website effectively and efficiently while still prioritizing users needs. So the solution used to overcome these problems is to design the User Interface and User Experience using the Lean UX method. The results obtained from this study are the final prototype of the Visualspheres Studio website that has been validated to potential customers along with the value of the success rate of prototype testing based on each task that has been given. Using the Lean UX method is one of the many UI/UX design strategies to achieve a Minimum Viable Product by prioritizing results of Usability Testing so that it can run more effectively and efficiently while still prioritizing users needs.*

**Keyword:** *User Experience, User Interface, Lean UX, Website, Visualspheres Studio*