

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) WEBSITE SISTEM INFORMASI DESA
SENDANGSARI MENGGUNAKAN METODE LEAN UX
(Studi Kasus: Desa Sendangsari Panjangan Bantul)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

GANANG ANDI KUSUMA

18.11.1880

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) WEBSITE SISTEM INFORMASI DESA
SENDANGSARI MENGGUNAKAN METODE LEAN UX
(Studi Kasus: Desa Sendangsari Pajangan Bantul)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
GANANG ANDI KUSUMA
18.11.1880

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX)
WEBSITE SISTEM INFORMASI DESA SENDANGSARI MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

(Studi Kasus: Desa Sendangsari Pajangan Bantul)

yang disusun dan diajukan oleh

Ganang Andi Kusuma

18.11.1880

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Januari 2023

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190301164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) WEBSITE SISTEM INFORMASI DESA
SENDANGSARI MENGGUNAKAN METODE LEAN UX
(Studi Kasus: Desa Sendangsari Pajangan Bantul)

yang disusun dan diajukan oleh

Ganang Andi Kusuma

18.11.1880

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

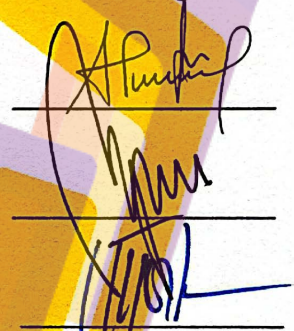
Nama Penguji

Tanda Tangan

Acihmah Sidauruk, M.Kom.
NIK. 190302238

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Uyock Anggoro Saputro, M.kom.
NIK. 190302419



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 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 : Ganang Andi Kusuma
NIM : 18.11.1880

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE SISTEM INFORMASI DESA SENDANGSARI MENGGUNAKAN METODE LEAN UX (Studi Kasus: Desa Sendangsari Pajangan Bantul)

Dosen Pembimbing: Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

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, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

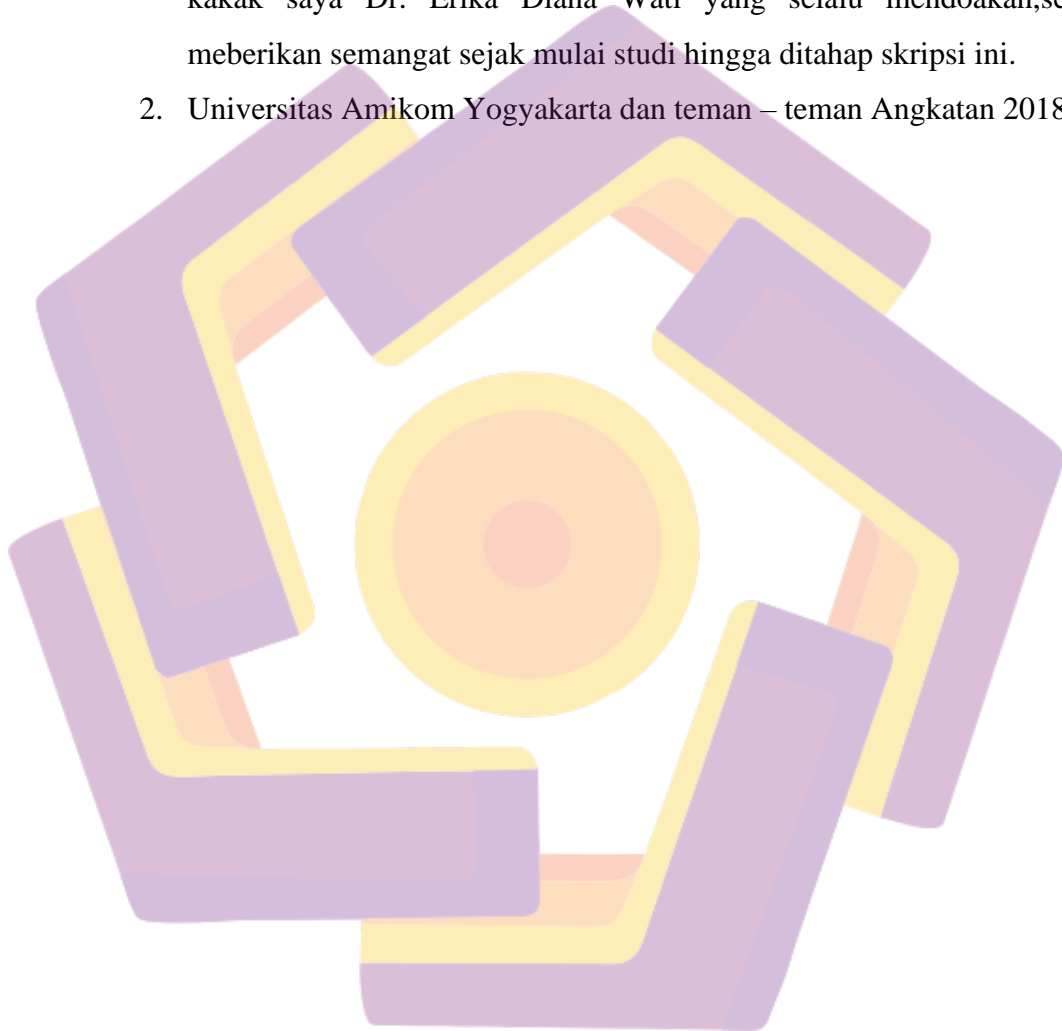


Ganang Andi Kusuma

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, karya ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak saya Suharno, Amd.Kep dan Ibu saya Ngatini, Amd.Kep serta kakak saya Dr. Erika Diana Wati yang selalu mendoakan,serta meberikan semangat sejak mulai studi hingga ditahap skripsi ini.
2. Universitas Amikom Yogyakarta dan teman – teman Angkatan 2018.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Sistem Informasi Desa Sendangsari Menggunakan Metode Lean UX” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

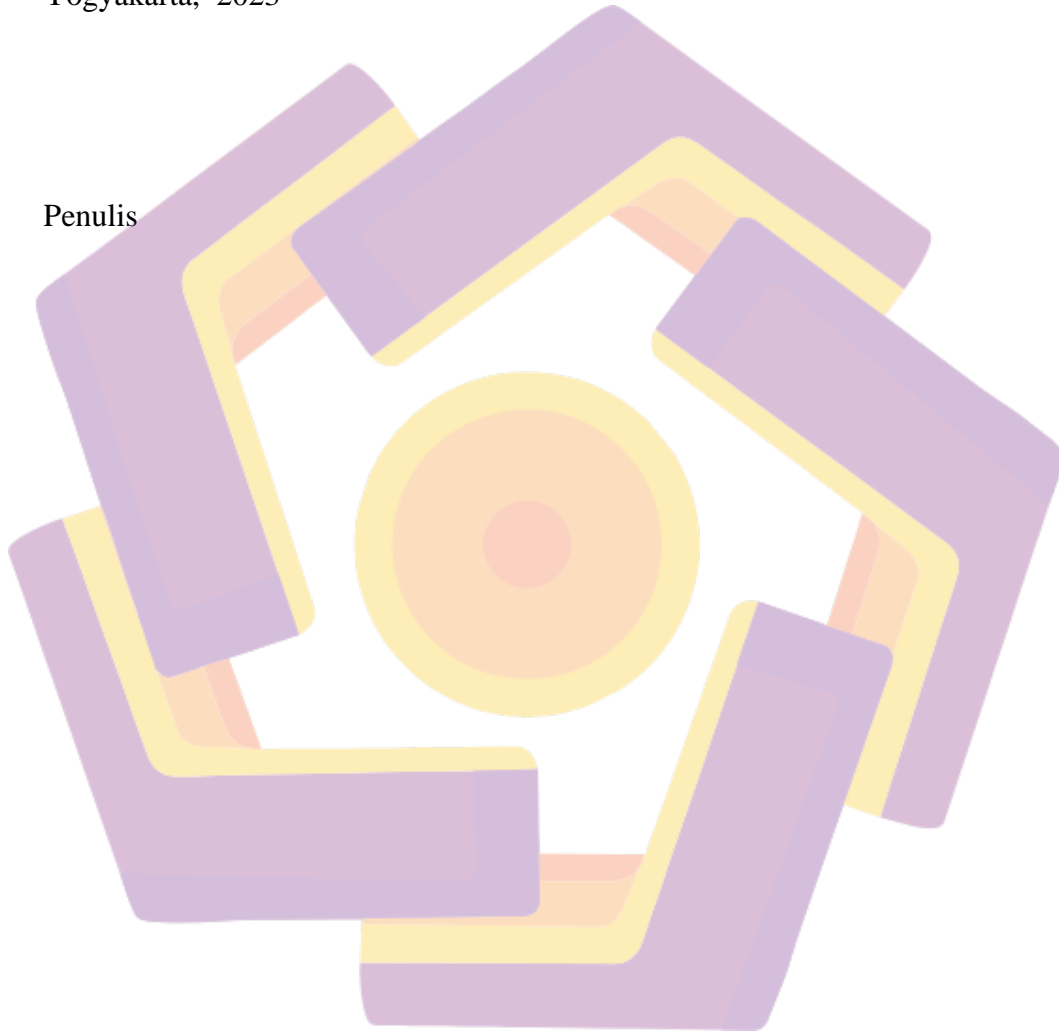
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, Dekan Falkutas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan melakukan penelitian dengan judul perancangan desain user interface dan user experience website system informasi desa sendangsari menggunakan metode lean ux.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Informatika yang telah mendidik dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan Program Studi Sarjana Informatika.
5. Durori, Selaku Kepala Desa Sendangsari yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di Desa Sendangsari Pajangan Bantul.
6. Segenap warga desa dan aparat desa yang telah memberikan izin untuk melaksanakan peneltian di desa Sendangsari.

Atas segala doa, bantuan, dan pengorbanan kepada penulis, semoga amal dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan berkah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan berguna bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2023

Penulis

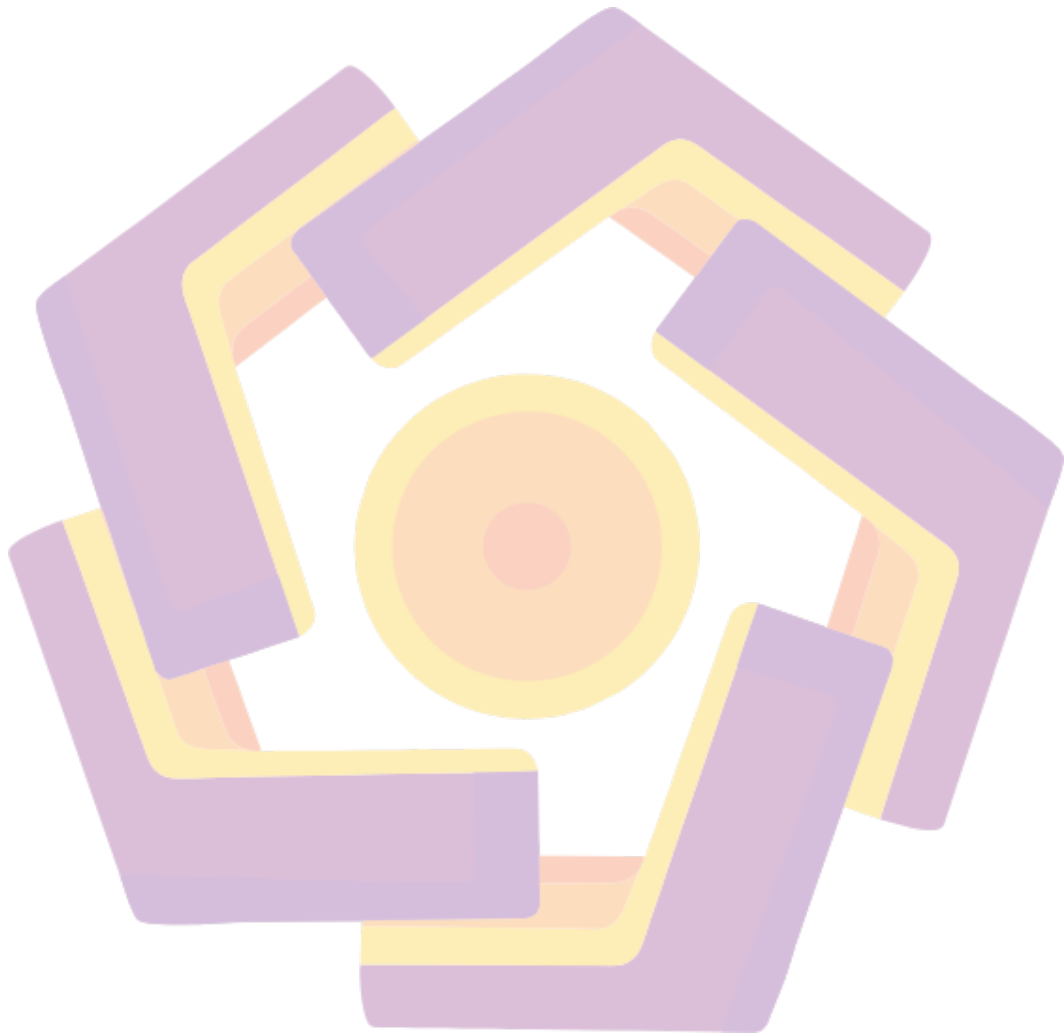


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 User Interface	13
2.2.2 User Experience	13
2.2.3 Website.....	14

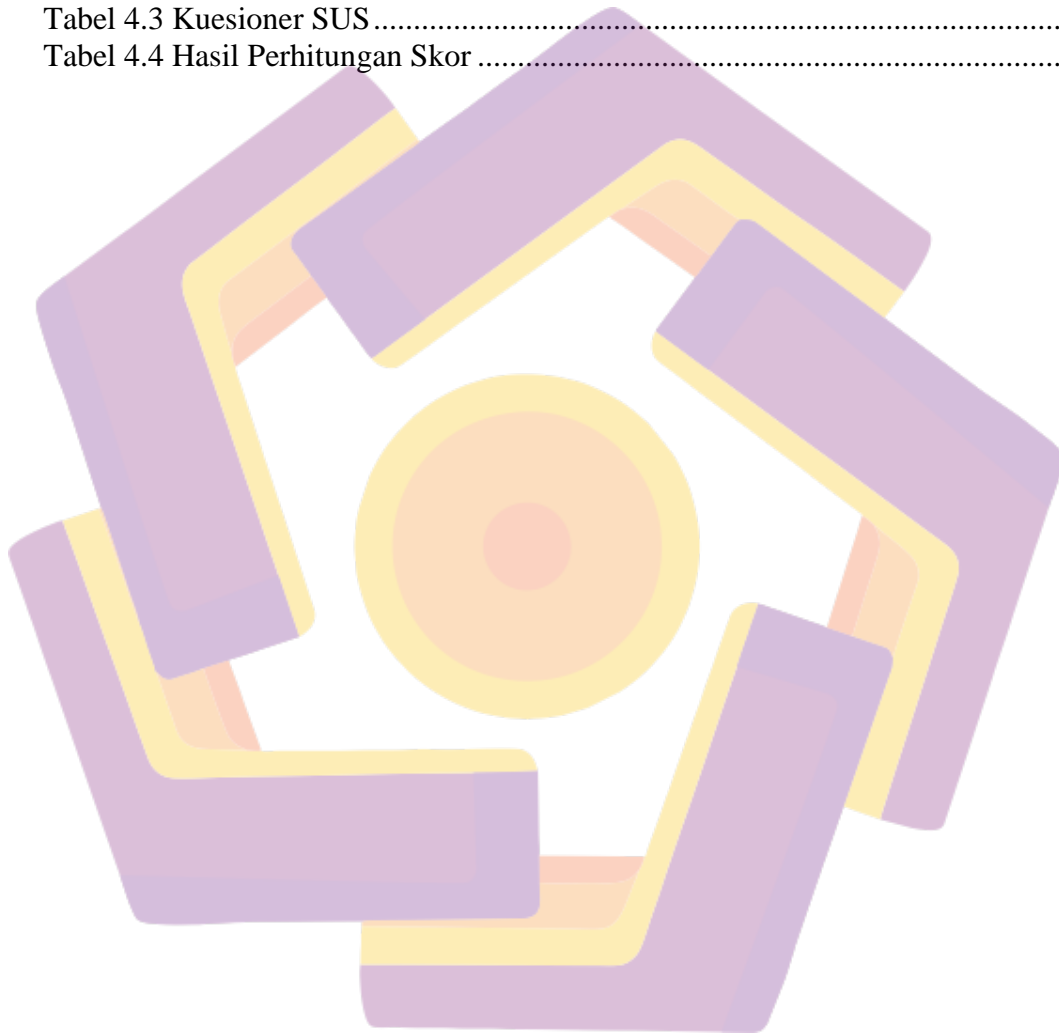
2.2.4	Metode Lean UX.....	14
2.2.4.1	Declare Assumption.....	15
2.2.4.2	Create Minimum Viable Product (MVP).....	15
2.2.4.3	Run an Experiment	16
2.2.4.4	Feedback and research	16
2.2.5	Prototype	16
2.2.6	Usability	16
2.2.7	Desain Website.....	17
2.2.8	Teori Pewarnaan.....	18
2.2.9	Populasi dan sampel.....	20
2.2.10	Quota sampling	20
2.2.11	Kuesioner	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.2	Tahapan Awal	22
3.2.1	Wawancara.....	22
3.2.2	Studi Literatur	22
3.2.3	Observasi.....	22
3.3	Tahapan Pengembang	23
3.3.1	Declare Assumptions	23
3.3.2	Create Minimum Viable Product (MVP).....	24
3.3.3	Run an Experiment.....	24
3.3.4	Feedback and Research	28
3.4	Tahapan Akhir	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Asumsi Awal (<i>Declare Assumption</i>)	30
4.2	Menciptakan Produk	32
4.3	Eksperimen Dan Pengujian (<i>Run an Experiment</i>)	64
BAB V PENUTUP.....		70

5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
REFERENSI	72
LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

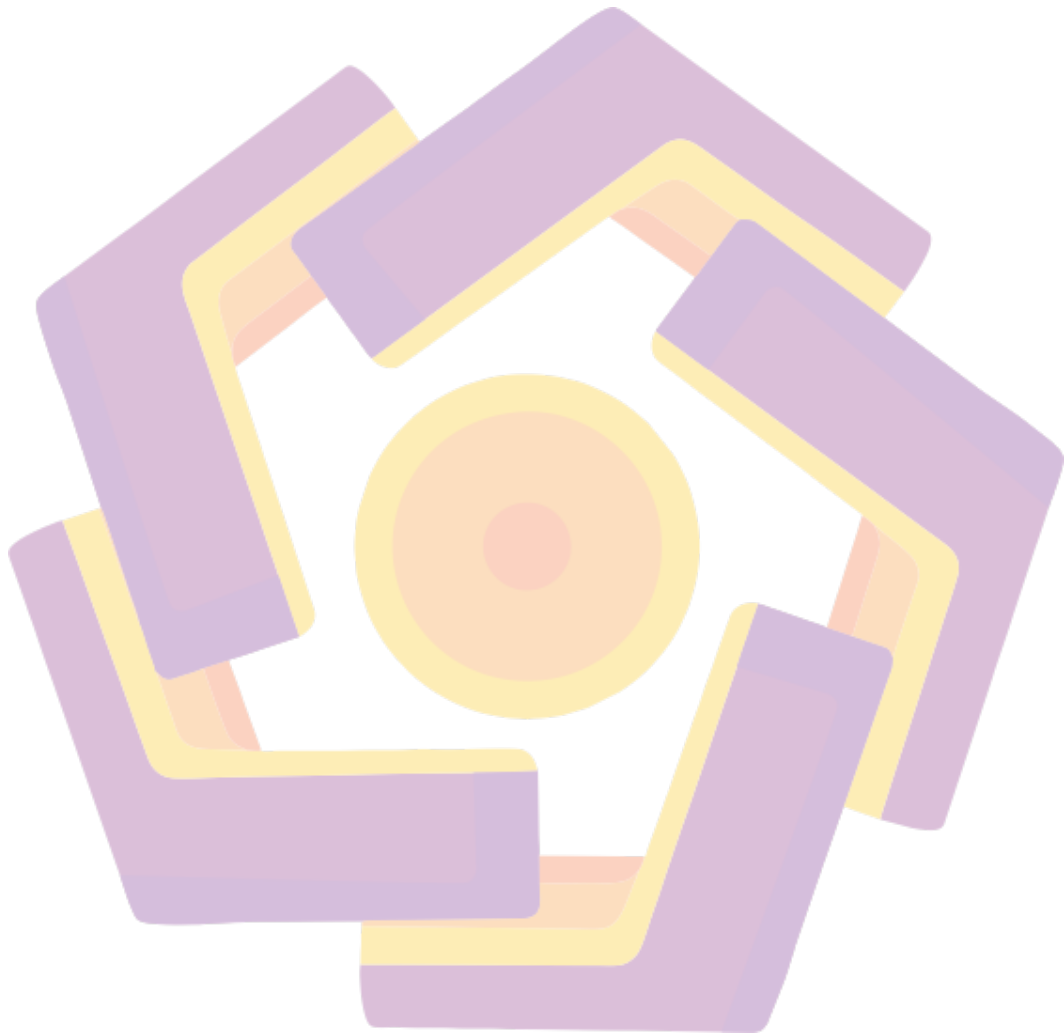
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Kategori Kuesioner	25
Tabel 3.2 Task Analysis.....	26
Tabel 4.1 Penyelesaian Skenario Tugas.....	65
Tabel 4.2 Waktu Penyelesaian Skenario Tugas	66
Tabel 4.3 Kuesioner SUS.....	67
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Skor	68



DAFTAR GAMBAR

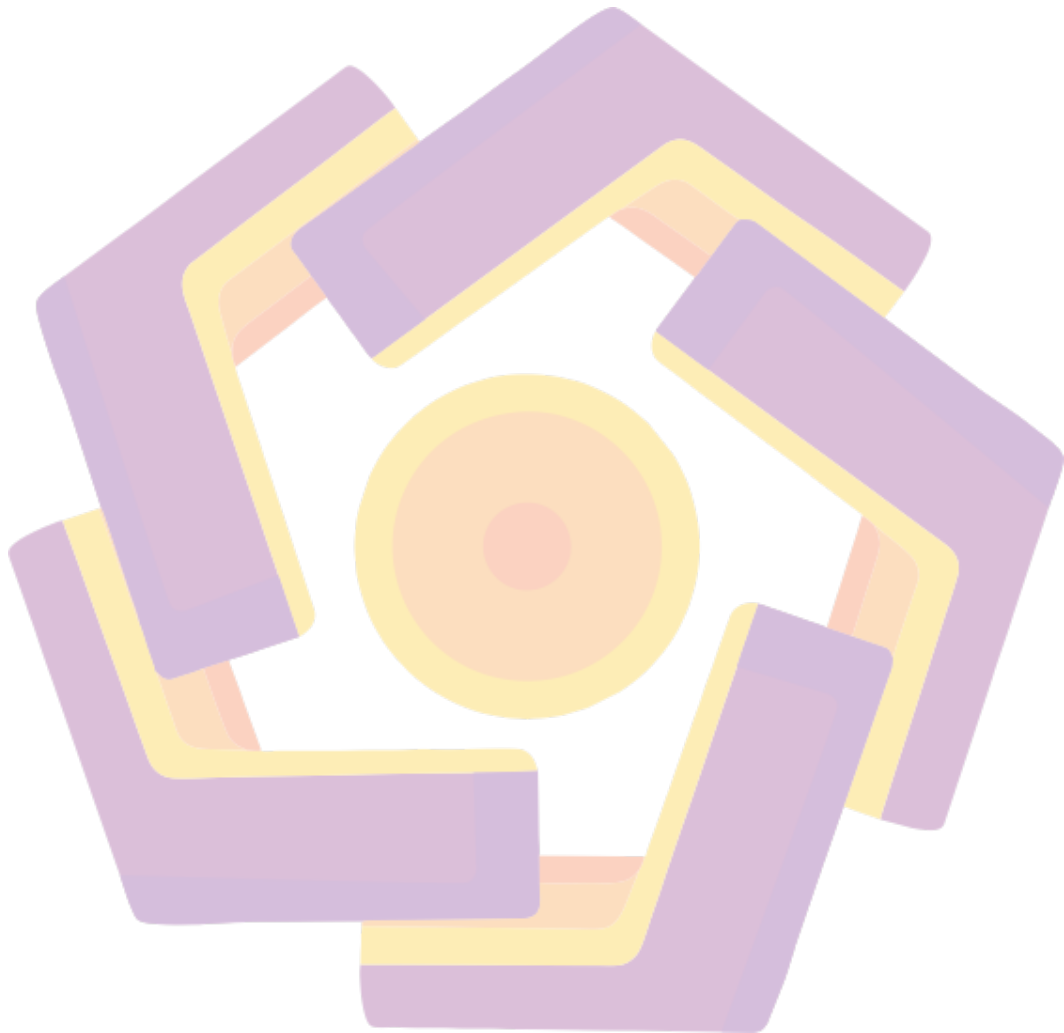
Gambar 1.1 Flowchart Alur <i>Lean UX</i>	6
Gambar 1.2 Alur Penelitian.....	7
Gambar 2.1 Siklus Perancangan UX dengan Menggunakan Metode <i>Lean UX</i> ...	14
Gambar 2.2 Roda Warna dengan Nama Warna (ICHI.PRO,2021)	20
Gambar 3.1 Website Resmi Desa Sendangsari Kapanewon Pajangan Bantul.....	21
Gambar 3.2 Metode <i>Lean UX</i>	23
Gambar 4.1 Hasil <i>Brainstorming</i>	31
Gambar 4.2 Hasil <i>User Journey</i>	31
Gambar 4.3 Tampilan <i>Home</i>	32
Gambar 4.4 Tampilan <i>Home</i> Agenda dan Layanan.....	33
Gambar 4.5 Tampilan <i>Home</i> Informasi Perangkat Desa	34
Gambar 4.6 Tampilan <i>Home</i> Informasi Kontak dan Kotak Saran	35
Gambar 4.7 Tampilan Profil Desa Visi dan Misi	36
Gambar 4.8 Tampilan Profil Informasi Kepengurusan.....	37
Gambar 4.9 Tampilan Profil Informasi Galeri Desa.....	38
Gambar 4.10 Tampilan Profil Informasi Indeks Desa Membangun	39
Gambar 4.11 Tampilan Profil Informasi SDGs	40
Gambar 4.12 Tampilan Profil Informasi Dana Desa	41
Gambar 4.13 Tampilan Profil Informasi APBDes.....	42
Gambar 4.14 Tampilan Pengurusan Dokumen Tahap Pilih Layanan.....	43
Gambar 4.15 Tampilan Pengurusan Dokumen Tahap Isi Biodata.....	44
Gambar 4.16 Tampilan Pengurusan Dokumen Tahap Upload Persyaratan.....	45
Gambar 4.17 Tampilan Poling Kebijakan.....	46
Gambar 4.18 Tampilan Janji Temu.....	47
Gambar 4.19 Tampilan Berita Agenda Desa	48
Gambar 4.20 Tampilan Informasi Berita	49
Gambar 4.21 Tampilan Berita Agenda Desa	50
Gambar 4.22 Tampilan Informasi Berita Desa	51
Gambar 4.23 Tampilan Informasi Kontak Hubungi	52
Gambar 4.24 Tampilan Admin <i>Dashboard</i>	53
Gambar 4.25 Tampilan Admin Profil Identitas dan Aparatur Desa.....	54
Gambar 4.26 Tampilan Admin Profil Biodata Desa.....	55
Gambar 4.27 Tampilan Admin Profil Jabatan Desa	55
Gambar 4.28 Tampilan Admin Pengaduan.....	56
Gambar 4.29 Tampilan Admin Pengurusan Dokumen	57
Gambar 4.30 Tampilan Admin Pengurusan Dokumen Tahap Biodata Pengaju dan Dokumen Persyaratan.....	58
Gambar 4.31 Tampilan Admin Voting Kebijakan.....	59
Gambar 4.32 Tampilan Janji Temu.....	59
Gambar 4.33 Tampilan Informasi Janji Temu Admin.....	60
Gambar 4.34 Tampilan Pengaturan Umum Admin	61
Gambar 4.35 Tampilan Pengaturan Admin Media Sosial	62
Gambar 4.36 Tampilan Pengaturan Admin	62

Gambar 4.37 Tampilan Login 63
Gambar 4.38 Tampilan *Log Out* 63



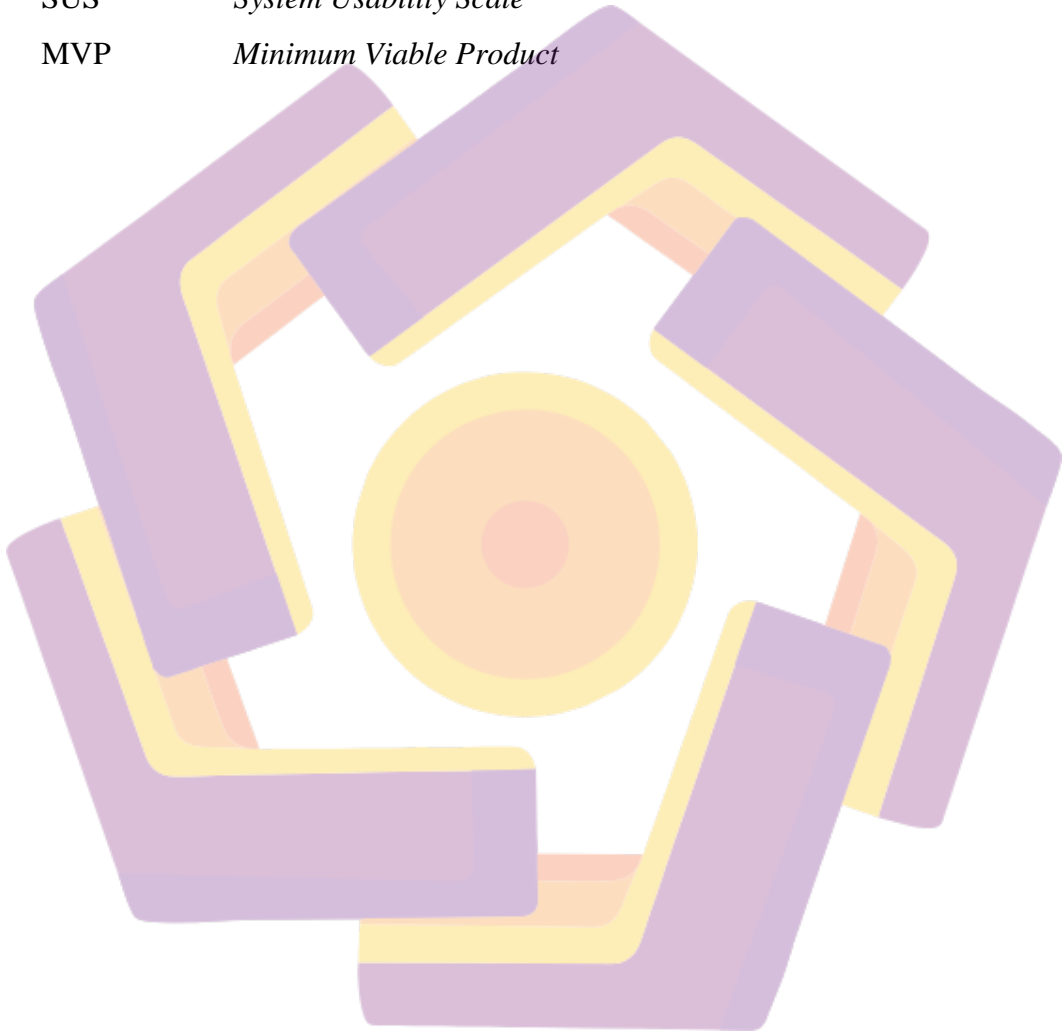
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	74
Lampiran 2 Bukti Izin Penelitian	76



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

IPTEK	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
MVP	<i>Minimum Viable Product</i>



INTISARI

Sistem informasi Desa atau yang biasa disebut SID di Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul merupakan website yang disediakan oleh pemerintah daerah Bantul yang dikhususkan untuk meningkatkan efisiensi dalam hal pelayanan masyarakat. Aktivitas utama di kantor desa Sendangsari seperti pada umumnya adalah kegiatan pelayanan kepada masyarakat, Adapun kegiatan pelayanan masyarakat selama ini didukung melalui fasilitas *website* yang menyediakan berisi berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam kebutuhan yang terkait dengan pelayanan Desa.

Sebagaimana Sistem Informasi Desa pada umumnya, fitur yang tersedia maupun tampilan dari Sistem Informasi Desa yang dimiliki oleh Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul memiliki kualitas yang terbilang kurang baik dari segi *User Interface* maupun *User Experience* sehingga hal tersebut membuat *website* desa kurang dipahami serta kurang diminati oleh masyarakat. Minimnya fitur pelayanan yang tersedia juga membuat segala bentuk pelayanan masyarakat masih sepenuhnya dilakukan secara manual sehingga keberadaan Sistem Informasi Desa selama ini tidak efektif dan efisien dalam membantu pemerintahan desa Sendangsari dalam hal pelayanan masyarakat.

Berdasarkan masalah di atas maka pemerintah maupun masyarakat di Desa Sendangsari Pajangan Bantul membutuhkan suatu *website* pelayanan desa yang tidak hanya informatif namun interaktif serta memiliki kualitas yang baik dari *User Interface* maupun *User Experience* sehingga peneliti melalui penelitian ini akan melakukan perancangan terhadap desain UI/UX dari *website* Desa Sendangsari menggunakan metode Lean UX dikarenakan metode ini memiliki kelebihan pada tingkat kualitas serta keberhasilan yang tinggi. Adapun hasil dari perancangan ini adalah sebuah prototype *website* yang siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: website, user interface, user experience, Lean UX.

ABSTRACT

The Village Information System or commonly called SID in Sendangsari Village, Pajangan Bantul District, is a website provided by the Bantul regional government which is devoted to increasing efficiency in terms of community services. The main activities at the Sendangsari village office as in general are service activities to the community. Community service activities have so far been supported through facilities website which provides a variety of information needed by the community for needs related to village services.

As with the Village Information System in general, the available features as well as the appearance of the Village Information System owned by Sendangsari Village, Pajangan Bantul District, has a relatively poor quality in terms of *User Interface* and *User Experience* so it makes website the village is less understood and less desirable by the community. The lack of available service features also means that all forms of community service are still fully carried out manually so that the existence of the Village Information System has so far been ineffective and inefficient in assisting the Sendangsari village government in terms of community service.

Based on the problems above, the government and the community in Sendangsari Pajangan Village, Bantul, need something website village services that are not only informative but interactive and of good quality *User Interface* and *User Experience* so that researchers through this research will design the UI / UX design of website Sendangsari Village uses the Lean UX method because this method has advantages in terms of quality and high success. The result of this design is a prototype website that is ready for further development.

Keyword: website, user interface, user experience, Lean UX.