

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE
APLIKASI AVO STORE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RIBKA INDRIANI SIMANGUNSONG

18.11.1986

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE
APLIKASI AVO STORE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

RIBKA INDRIANI SIMANGUNSONG

18.11.1986

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE
APLIKASI AVO STORE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

yang disusun dan diajukan oleh

Ribka Indriani Simangunsong

18.11.1986

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 November 2023

Dosen Pembimbing,



Dwi Nurani, M.Kom

NIK. 190302236

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE
APLIKASI AVO STORE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

yang disusun dan diajukan oleh

Ribka Indriani Simangunsong

18.11.1986

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Nuraminudin, M.Kom

NIK. 190302408

Robert Marco, M.T

NIK. 190302228

Dwi Nurani, M.Kom

NIK. 190302236



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 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 : Ribka Indriani Simangunsong
NIM : 18.11.1986

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE APLIKASI AVO STORE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Dosen Pembimbing : Dwi Nurani, 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, 21 November 2023

Yang Menyatakan,

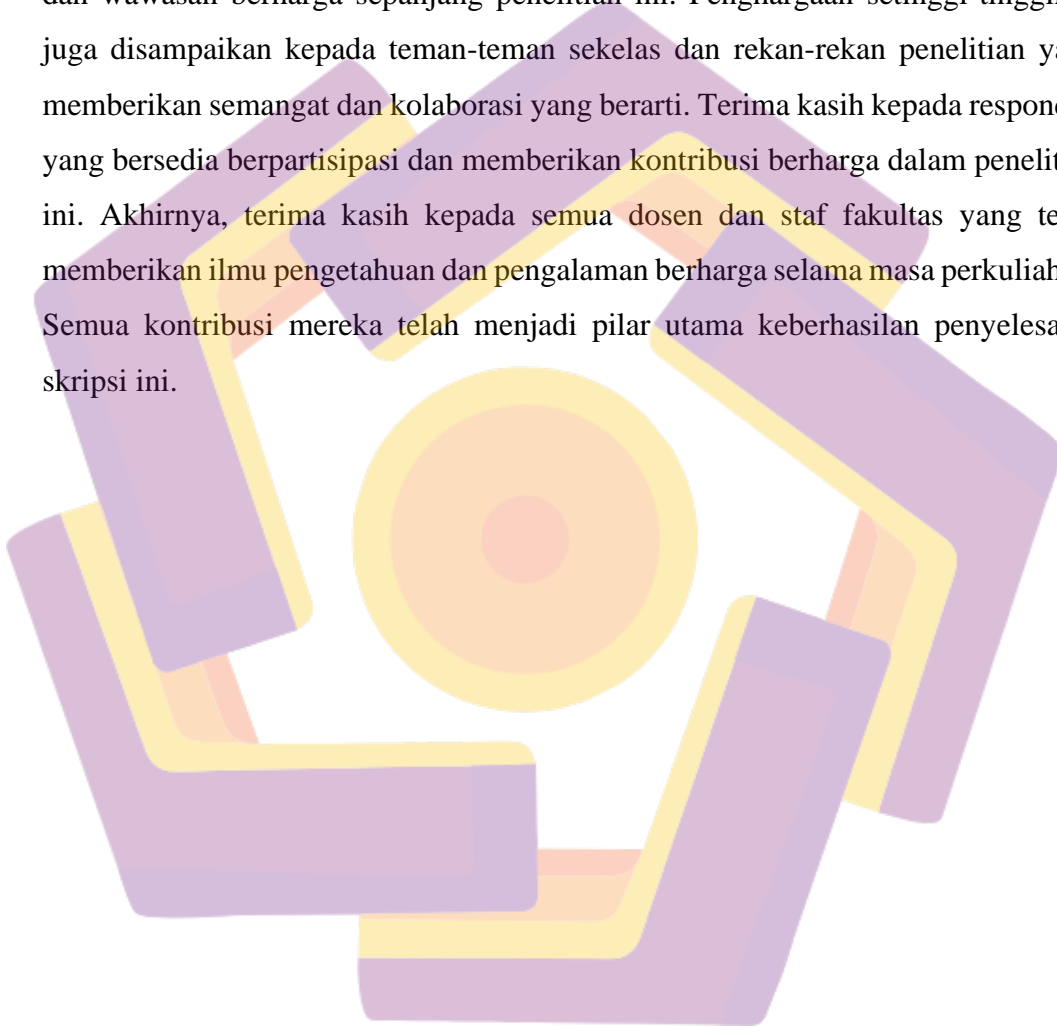


1000
Rp
METERAL
TEMPEL
7DAKX669958963

Ribka Indriani Simangunsong

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh rasa terima kasih kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral dan doa-doa tulus. Terima kasih kepada pembimbing akademis, Bu Dwi, yang memberikan panduan, bimbingan, dan wawasan berharga sepanjang penelitian ini. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada teman-teman sekelas dan rekan-rekan penelitian yang memberikan semangat dan kolaborasi yang berarti. Terima kasih kepada responden yang bersedia berpartisipasi dan memberikan kontribusi berharga dalam penelitian ini. Akhirnya, terima kasih kepada semua dosen dan staf fakultas yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Semua kontribusi mereka telah menjadi pilar utama keberhasilan penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Yang Maha Kuasa atas rahmat -Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, terima kasih atas doa, motivasi, nasehat, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga
2. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 S1 Informatika 3 yang selalu menjalin semangat tinggi dalam ikatan persaudaraan didalam maupun diluar ruang kelas.
3. Dosen pembimbing, semua dosen penguji dan semua guru selama hidup. Terima kasih atas semua ilmu, bimbingan, dan saran. Mereka semua adalah sosok guru yang saya banggakan.
4. Almamater penulis Universitas Amikom Yogyakarta
Puji syukur atas semuanya skripsi ini selesai dan mendapatkan hasil yang terbaik..

Yogyakarta, 21 November 2023

Penulis

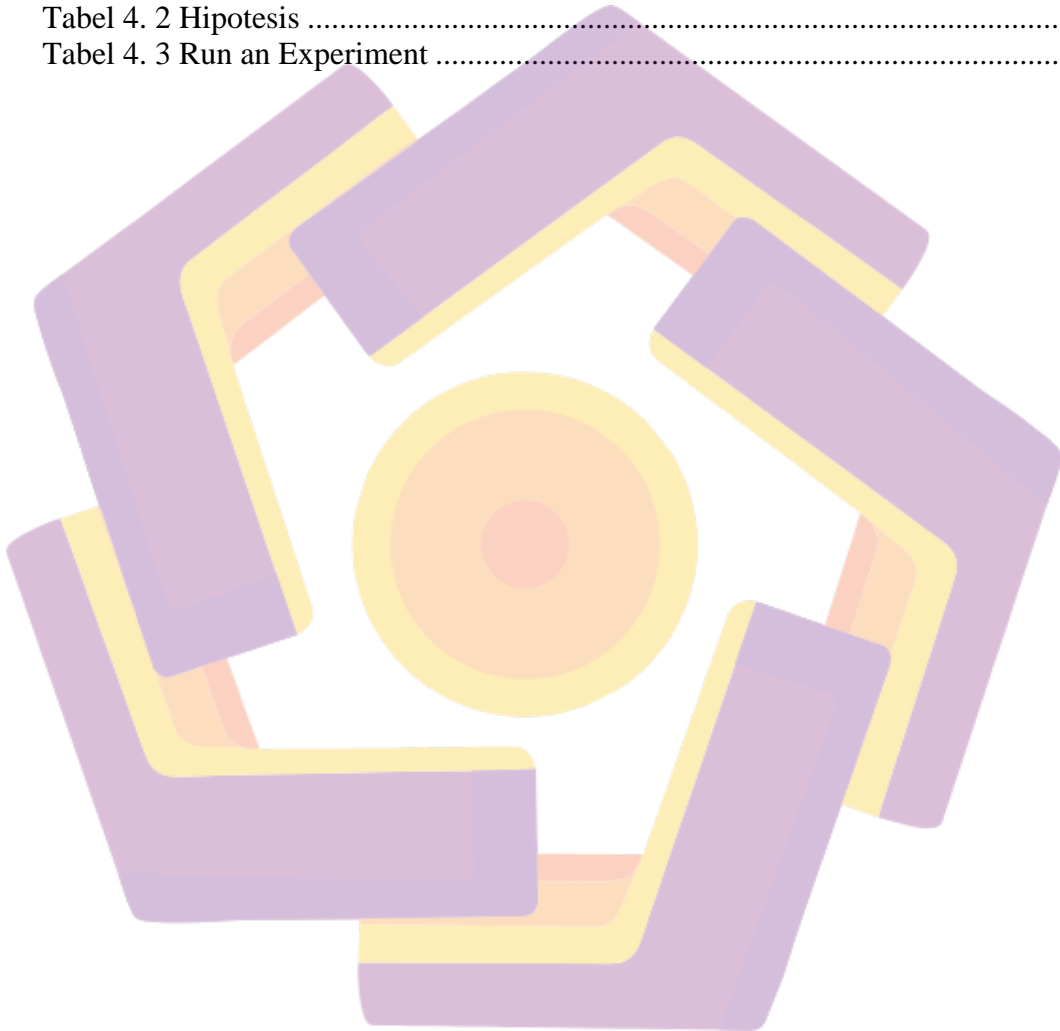
DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL | 1 |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | 2 |
| HALAMAN PENGESAHAN | 3 |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | 4 |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | 5 |
| KATA PENGANTAR | 6 |
| DAFTAR ISI..... | 7 |
| DAFTAR TABEL..... | 9 |
| DAFTAR GAMBAR | 10 |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | 12 |
| INTISARI | 13 |
| <i>ABSTRACT</i> | 14 |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Studi Literatur | 5 |
| 2.2 Dasar Teori | 10 |
| 2.2.1 User Interface..... | 10 |
| 2.2.2 User Experience..... | 10 |
| 2.2.3 Lean UX..... | 10 |
| 2.2.3.1 Declare Assumption..... | 11 |
| 2.2.3.2 Create Minimum Viable Product (MVP)..... | 11 |
| 2.2.3.3 Run an Experiment | 12 |
| 2.2.3.4 Feedback and Research..... | 12 |
| 2.2.4 System Usability Scale | 12 |
| 2.2.5 Teori Pewarnaan | 12 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 16 |
| 3.1 Objek Penelitian..... | 16 |
| 3.2 Alur Penelitian | 17 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.1 Tahapan Awal..... | 17 |
| 3.2.1.1 Tinjauan Pustaka..... | 17 |
| 3.2.1.2 Observasi..... | 17 |
| 3.2.1.3 Penyebaran Kuesioner | 18 |
| 3.2.2 Tahapan Pengembangan | 18 |
| 3.2.2.1 Declare Assumption..... | 19 |
| 3.2.2.2 Create MVP | 19 |
| 3.2.2.3 Run an Experiment | 20 |
| 3.2.2.4 Feedback and Research..... | 20 |
| 3.2.3 Tahapan Akhir | 24 |
| 3.3 Alat dan Bahan..... | 25 |
| 3.3.1 Data Penelitian..... | 25 |
| 3.3.2 Alat/instrument | 25 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 26 |
| 4.1 Tahapan Awal | 26 |
| 4.1.1 Tinjauan Pustaka..... | 26 |
| 4.1.2 Observasi | 26 |
| 4.1.3 Penyebaran Kuesioner | 31 |
| 4.2 Tahapan Pengembangan | 33 |
| 4.2.1 Declare Assumption..... | 33 |
| 1. Asumsi | 33 |
| 2. Hipotesis | 34 |
| 4.2.2 Create Minimum Viable Product (MVP) | 35 |
| 4.2.2.1 Flow Screen | 35 |
| 4.2.2.2 Perancangan Wireframe..... | 36 |
| 4.2.3 Create Minimum Viable Product (MVP) | 54 |
| 4.2.4 Feedback and Research..... | 57 |
| BAB V PENUTUP | 61 |
| 5.1 Kesimpulan | 61 |
| 5.2 Saran | 61 |
| REFERENSI | 63 |
| LAMPIRAN..... | 64 |

DAFTAR TABEL

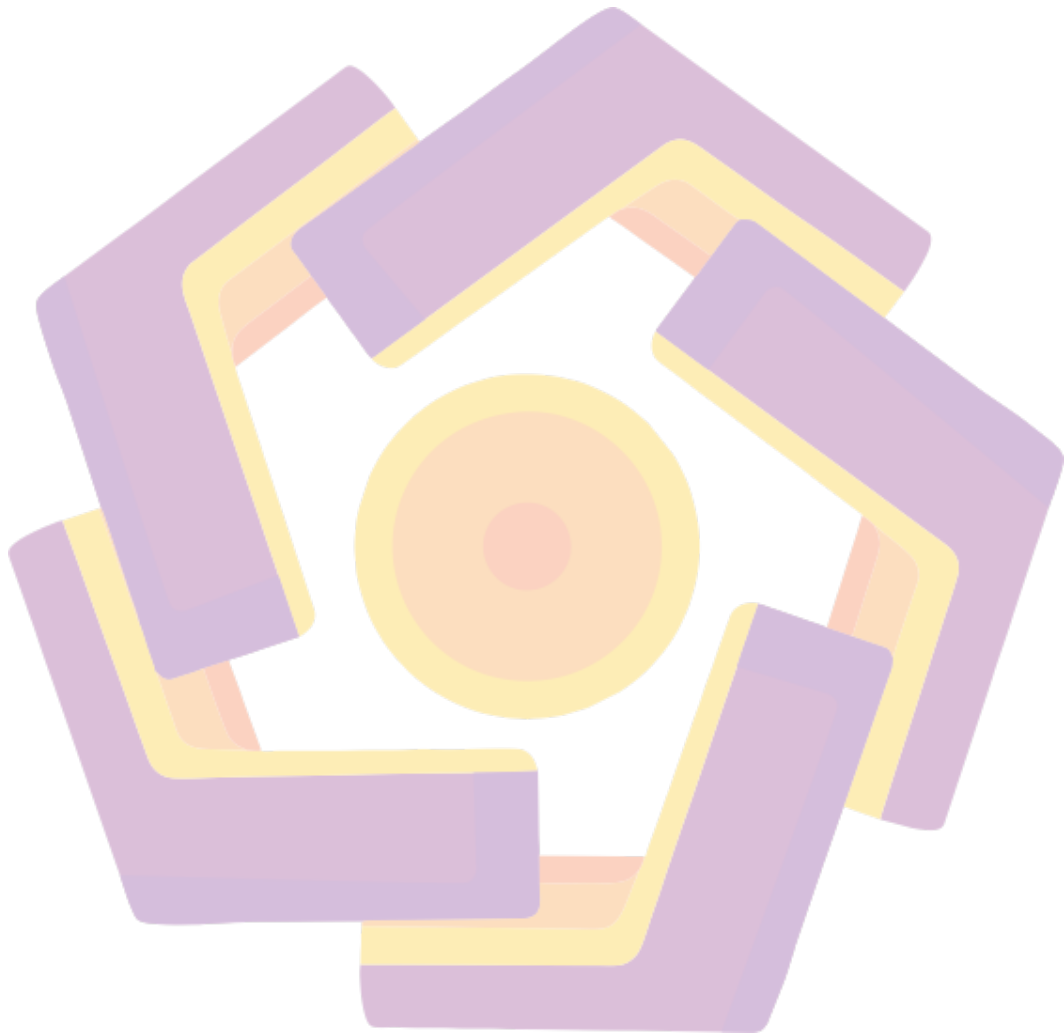
| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian | 7 |
| Tabel 3. 1 System Usability Scale | 21 |
| Tabel 3. 2 Jawaban Kuesioner | 21 |
| Tabel 3. 3 Task Analysis..... | 22 |
| Tabel 4. 1 Asumsi | 34 |
| Tabel 4. 2 Hipotesis | 34 |
| Tabel 4. 3 Run an Experiment | 55 |



DAFTAR GAMBAR

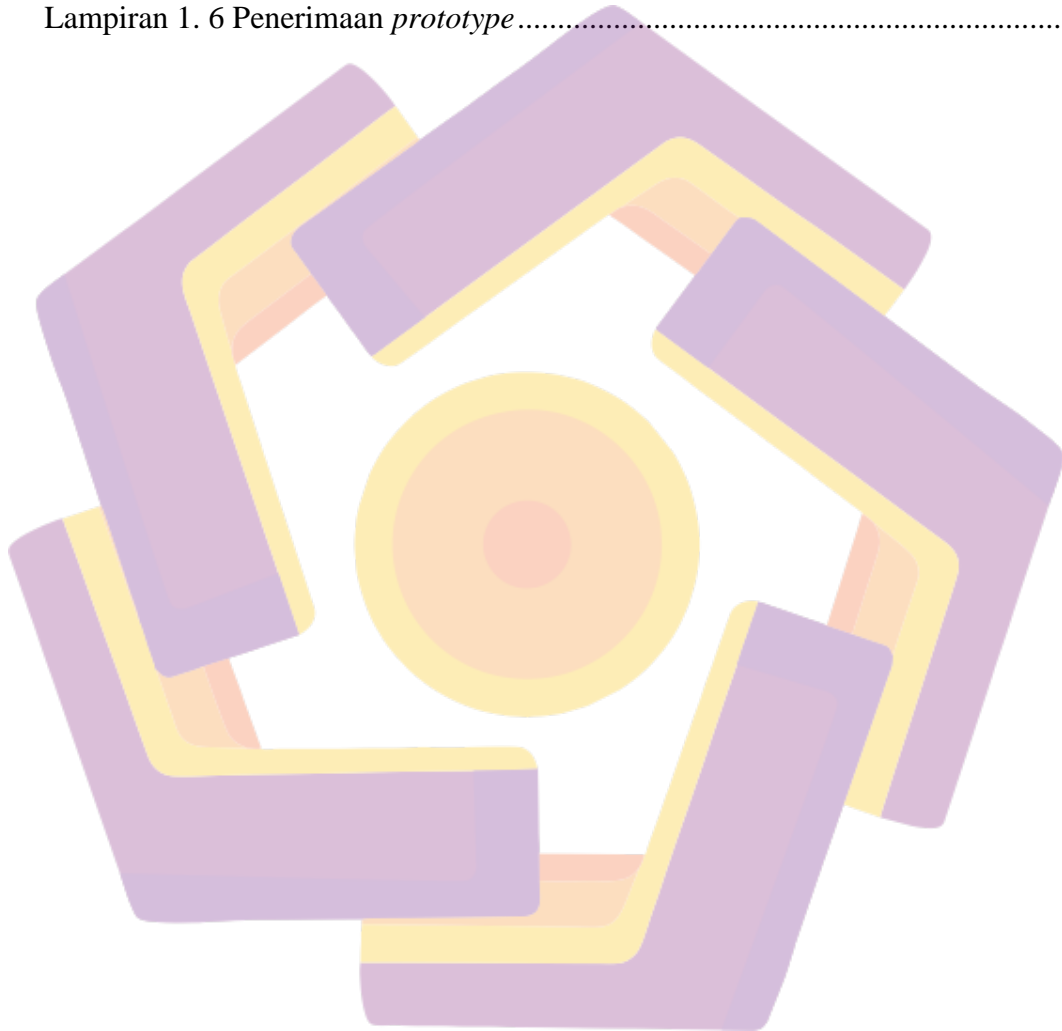
| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Lean UX..... | 11 |
| Gambar 2. 2 Color Scheme..... | 15 |
| Gambar 3. 1 Alur Penelitian..... | 17 |
| Gambar 3. 2 Metode Lean UX..... | 18 |
| Gambar 4. 1 Beranda..... | 26 |
| Gambar 4. 2 Login..... | 27 |
| Gambar 4. 3 Buat Akun..... | 27 |
| Gambar 4. 4 Lupa Password..... | 28 |
| Gambar 4. 5 Belanja Produk..... | 28 |
| Gambar 4. 6 Detail Produk..... | 29 |
| Gambar 4. 7 Profil..... | 29 |
| Gambar 4. 8 Keranjang Belanja..... | 30 |
| Gambar 4. 9 Tambah Rekening..... | 30 |
| Gambar 4. 10 Checkout..... | 31 |
| Gambar 4. 11 Data Kuesioner Penilaian Aplikasi Avo Store..... | 32 |
| Gambar 4. 12 Hasil Perhitungan Kuesioner Aplikasi Avo Store..... | 33 |
| Gambar 4. 13 Flow Screen..... | 36 |
| Gambar 4. 14 Wireframe Splash..... | 37 |
| Gambar 4. 15 Wireframe Buat Akun..... | 37 |
| Gambar 4. 16 Wireframe Masuk..... | 38 |
| Gambar 4. 17 Wireframe Lupa Password..... | 38 |
| Gambar 4. 18 Wireframe Beranda..... | 39 |
| Gambar 4. 19 Wireframe Belanja Produk..... | 39 |
| Gambar 4. 20 Wireframe Detail Produk..... | 40 |
| Gambar 4. 21 Wireframe Keranjang Belanja..... | 40 |
| Gambar 4. 22 Wireframe Checkout..... | 41 |
| Gambar 4. 23 Wireframe Daftar Alamat..... | 41 |
| Gambar 4. 24 Wireframe Profil..... | 42 |
| Gambar 4. 25 Wireframe Pemesanan..... | 42 |
| Gambar 4. 26 Halaman Splash..... | 43 |
| Gambar 4. 27 Halaman Login..... | 44 |
| Gambar 4. 28 Halaman Buat Akun..... | 45 |
| Gambar 4. 29 Halaman Lupa Password..... | 46 |
| Gambar 4. 30 Halaman Beranda..... | 47 |
| Gambar 4. 31 Halaman Belanja Produk..... | 48 |
| Gambar 4. 32 Halaman Detail Produk..... | 49 |
| Gambar 4. 33 Keranjang Belanja..... | 50 |
| Gambar 4. 34 Halaman Checkout..... | 51 |
| Gambar 4. 35 Halaman Daftar Alamat..... | 52 |
| Gambar 4. 36 Profil..... | 53 |
| Gambar 4. 37 Halaman Order (Pemesanan)..... | 54 |
| Gambar 4. 38 Data Kuesioner..... | 58 |
| Gambar 4. 39 Skala Nilai System Usability Scale..... | 59 |

Gambar 4. 40 Hasil Task Analysis59



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. 1 Penyebaran Kuesioner | 64 |
| Lampiran 1. 2 System Usability Scale | 65 |
| Lampiran 1. 3 Penyebaran kuesioner terhadap reseller | 66 |
| Lampiran 1. 4 Feedback..... | 66 |
| Lampiran 1. 5 Perancangan <i>prototype</i> | 67 |
| Lampiran 1. 6 Penerimaan <i>prototype</i> | 67 |



INTISARI

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya perawatan kulit semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi. Fenomena ini turut mendorong pertumbuhan pesat dalam industri kecantikan lokal dan mendukung peningkatan ekspor. Produk-produk dari brand lokal mampu menunjukkan perkembangan positif melalui kualitas yang unggul, harga yang bersaing, strategi pemasaran yang efektif, dan branding yang kuat. Contoh dari brand kecantikan lokal yang sukses adalah Avoskin. Berdasarkan riset Avoskin berhasil meraih peringkat ke-4 dengan total penjualan mencapai Rp 28 Miliar dalam 10 local brand terlaris sepanjang kuartal II di marketplace (Kompas, 2022). Selain menghadirkan produk berkualitas dengan konsep Green Beauty, Avoskin juga meluncurkan program Avo Store sebagai reseller resmi. Melalui Avo Store, reseller dapat mengelola bisnis dengan pengalaman yang menarik, memiliki fleksibilitas dalam jam kerja, dan membangun relasi dengan sesama entrepreneur. Saat ini, Avo Store telah meluncurkan aplikasinya untuk memudahkan proses pendaftaran dan transaksi bagi para reseller. Dengan upaya meningkatkan kualitas User Interface Avo Store App, menggunakan pendekatan metode Lean UX sebagai perancangan ulang User Interface Avo Store App berfokus pada pembuatan konsep yang ringan atau sederhana. Dengan metode ini dapat memperoleh inti dari ide dan alur kerja yang bisa divisualisasikan dengan cepat. Adapun 4 tahapan dari Metode Lean UX : Declare Assumptions, Create an MVP, Run as Experiment, dan Feedback and Research. Selanjutnya akan dilakukan testing usability menggunakan perhitungan System Usability Scale (SUS) untuk menentukan success rate pada tahap feedback and research

Kata kunci: User Interface, Lean UX, System Usability Scale

ABSTRACT

Public awareness of the importance of skin care is increasing along with advances in technology. This phenomenon has contributed to the rapid growth of the local beauty industry and supported increased exports. Products from local brands are able to show positive developments through superior quality, competitive prices, effective marketing strategies and strong branding. An example of a successful local beauty brand is Avoskin. Based on research, Avoskin managed to reach 4th place with total sales reaching IDR 28 billion in the 10 best-selling local brands throughout the second quarter in the marketplace (Kompas, 2022). Apart from presenting quality products with the Green Beauty concept, Avoskin also launched the Avo Store program as an official reseller. Through Avo Store, resellers can manage their business with interesting experiences, have flexible working hours, and build relationships with fellow entrepreneurs. Currently Avo Store has launched its application to make the registration and transaction process easier for resellers. As an effort to improve the quality of the Avo Store Application User Interface, using the Lean UX method approach as a redesign of the Avo Store Application User Interface focuses on creating a light or simple concept. With this method, you can get the essence of ideas and workflows that can be visualized quickly. There are 4 stages of the Lean UX Method: Declare Assumptions, Create a MVP, Run as an Experiment, and Feedback and Research. Next, usability testing will be carried out using the System Usability Scale (SUS) calculation to determine the level of success at the feedback and research stages.

Keyword: User Interface, Lean UX, System Usability Scale