

**PERANCANGAN UI/UX FRONT END WEBSITE NIKI
HOMESTAY DENGAN METODE LEAN UX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

YUSNUR ROFIQ

20.12.1549

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN UI/UX FRONT END WEBSITE NIKI
HOMESTAY DENGAN METODE LEAN UX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

YUSNUR ROFIQ

20.12.1549

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX FRONT END WEBSITE NIKI HOMESTAY
DENGAN METODE LEAN UX**

yang disusun dan diajukan oleh

YUSNUR ROFIQ

20.12.1549

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX FRONT END WEBSITE NIKI HOMESTAY
DENGAN METODE LEAN UX

yang disusun dan diajukan oleh

Yusnur Rofiq

20.12.1549

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161



Toto Indriyatmoko, M.Kom
NIK. 190302407



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yusnur Rofiq
NIM : 20.12.1549

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Front End Website Niki Homestay

Dosen Pembimbing : **Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

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, 20 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Yusnur Rofiq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur, saya persembahkan skripsi ini sebagai puncak dari perjalanan akademis saya di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Proses skripsi ini telah memberikan pengalaman yang sangat berharga, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan memperluas wawasan saya dalam bidang perancangan ui/ux.

Pencapaian ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Orang tua dan keluarga saya, yang telah memberikan dukungan moral dan material selama masa studi.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar mengarahkan dan memberi masukan berharga.
3. Seluruh dosen dan staf UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, yang telah berbagi ilmu dan memfasilitasi proses pembelajaran.
4. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi tempat berbagi ide dan semangat.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "**PERANCANGAN UI/UX FRONT END WEBSITE NIKI HOMESTAY DENGAN METODE LEAN UX**". Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penulisan skripsi ini

Yogyakarta, 25 Juli 2024



Yusnur Rofiq

DAFTAR ISI

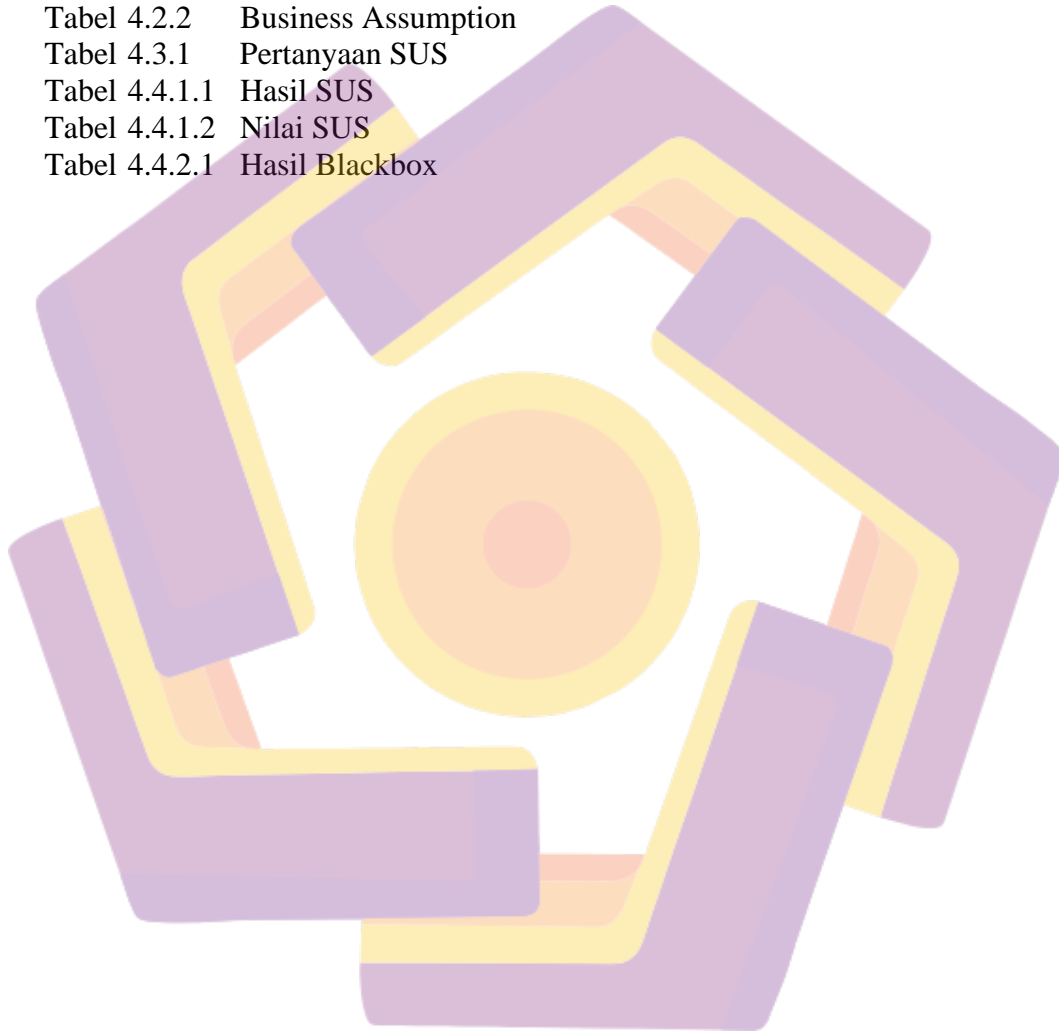
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori	20
2.2.1	Metode Lean UX.....	20
2.2.2	User Interface	21
2.2.3	User Experience (UX).....	22
2.2.4	Proto Persona	22
2.2.5	Website	23
2.2.6	Prototype	23
2.2.7	Wireframe	23
2.2.8	Figma	24
2.2.10	Populasi dan Sampel	24
2.2.11	Perancangan Website	24
2.2.12	Black Box.....	25
2.2.13	System Usability Scale	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian	26
3.2	Alur Penelitian	26
3.2.1.	Pengumpulan Data	27
3.2.2.	Declare Assumptions	27
3.2.3	Create Minimum Viable product (MVP).....	27
3.2.4	Run an Experiments	28
3.2.5	Feedback and research	28
3.3	Alat dan Bahan	29
3.3.1	Kebutuhan Hardware	29
3.3.2	Kebutuhan Software.....	30

3.4	Data Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Hasil Pengumpulan Data.....	32
4.2	Declare Assumption.....	32
4.2.1	Assumption Worksheet.....	32
4.2.2	Proto Persona	36
4.2	Create An MVP.....	37
4.2.1	Wireframe	37
4.2.1	Logo	39
4.2.2	Tipografi	39
4.2.3	Warna.....	40
4.2.4	MVP (Minimum Viable Product)	43
4.3	Run an Experiment	47
4.4	Feedback and Research.....	48
BAB V PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
REFERENSI		53
LAMPIRAN.....		55

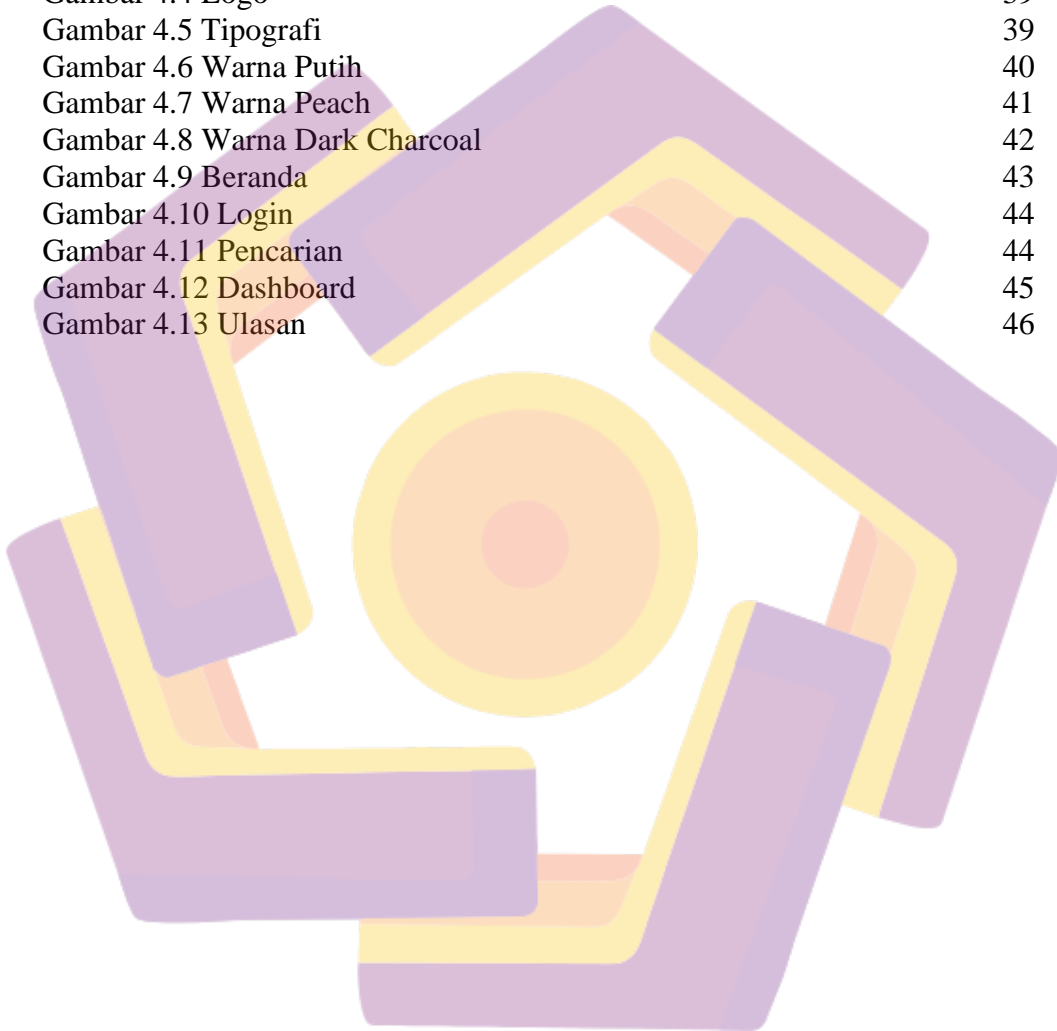
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1	Keaslian Penelitian	12
Tabel 3.3.1	Kebutuhan Hardware	31
Tabel 3.3.2	Kebutuhan Software	31
Tabel 4.1	Wawancara	34
Tabel 4.2.1	User Assumption	34
Tabel 4.2.2	Business Assumption	37
Tabel 4.3.1	Pertanyaan SUS	47
Tabel 4.4.1.1	Hasil SUS	49
Tabel 4.4.1.2	Nilai SUS	50
Tabel 4.4.2.1	Hasil Blackbox	51



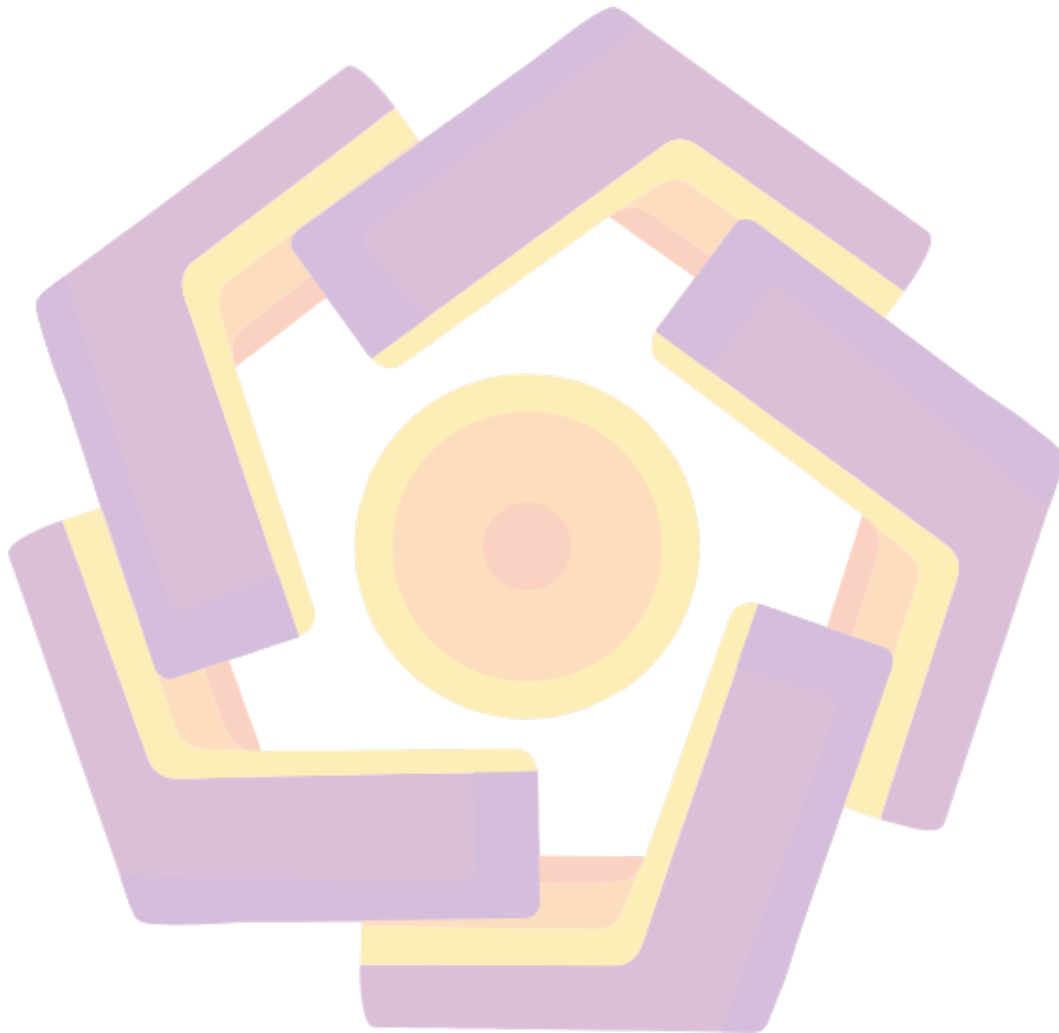
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	26
Gambar 4.1 Proto Persona Owner/Admin	36
Gambar 4.2 Proto Persona Pengguna	37
Gambar 4.3 Wireframe	38
Gambar 4.4 Logo	39
Gambar 4.5 Tipografi	39
Gambar 4.6 Warna Putih	40
Gambar 4.7 Warna Peach	41
Gambar 4.8 Warna Dark Charcoal	42
Gambar 4.9 Beranda	43
Gambar 4.10 Login	44
Gambar 4.11 Pencarian	44
Gambar 4.12 Dashboard	45
Gambar 4.13 Ulasan	46



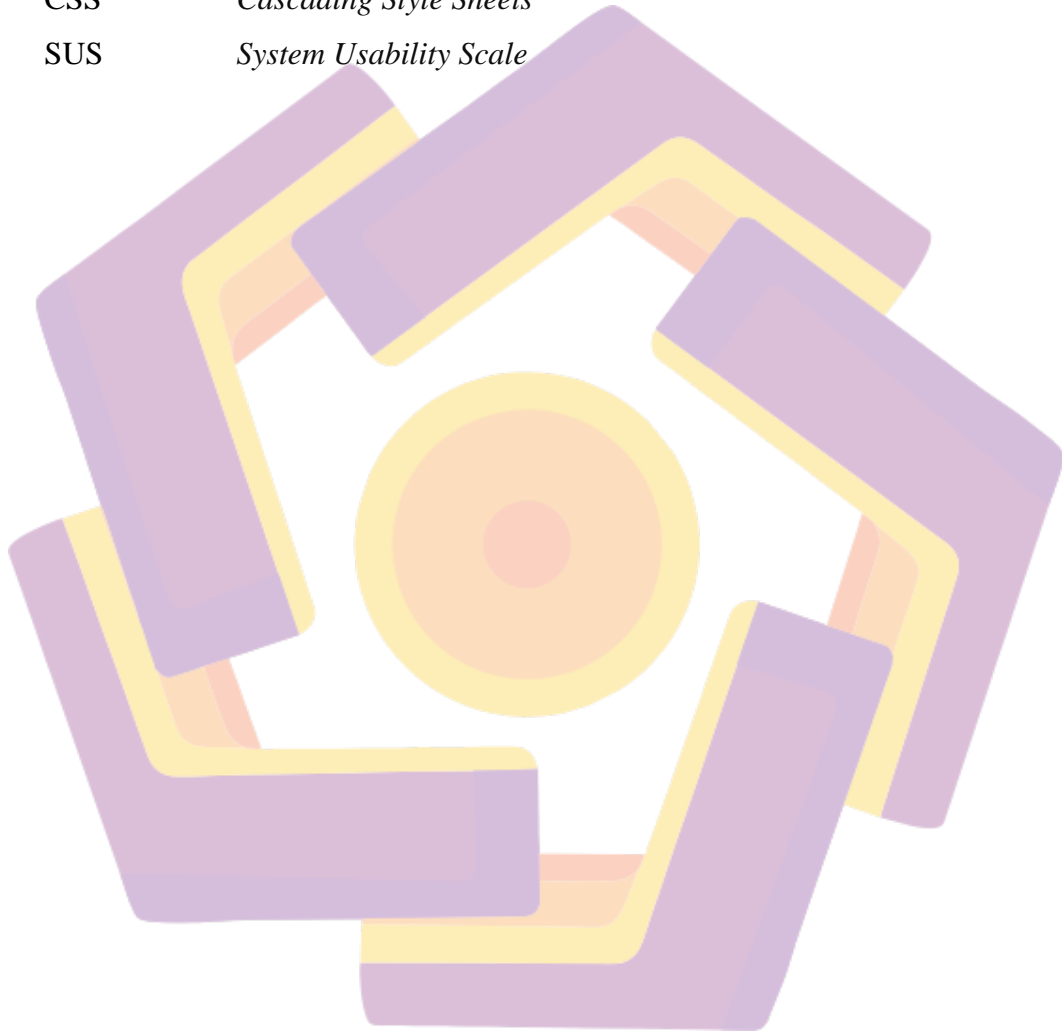
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	55
Lampiran 2. Kuesioner	56
Lampiran 3. Hosting Website	56

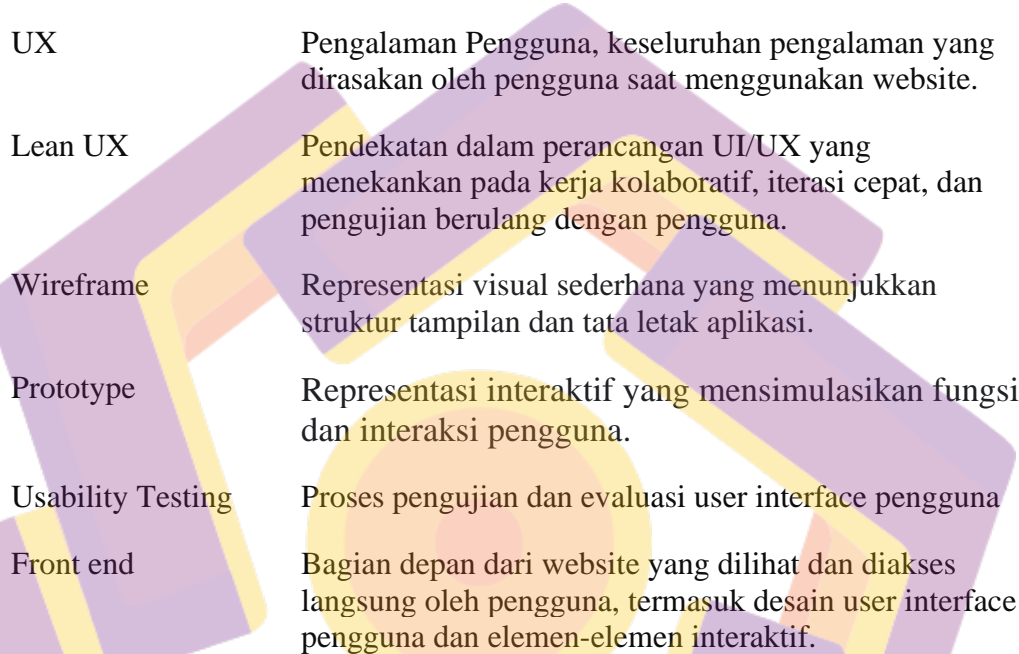


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI/UX	<i>User Interface/User Experience</i>
UXD	User Experience Design
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>



DAFTAR ISTILAH



UI	User interface Pengguna, elemen-elemen visual dan interaktif yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan website.
UX	Pengalaman Pengguna, keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan website.
Lean UX	Pendekatan dalam perancangan UI/UX yang menekankan pada kerja kolaboratif, iterasi cepat, dan pengujian berulang dengan pengguna.
Wireframe	Representasi visual sederhana yang menunjukkan struktur tampilan dan tata letak aplikasi.
Prototype	Representasi interaktif yang mensimulasikan fungsi dan interaksi pengguna.
Usability Testing	Proses pengujian dan evaluasi user interface pengguna
Front end	Bagian depan dari website yang dilihat dan diakses langsung oleh pengguna, termasuk desain user interface pengguna dan elemen-elemen interaktif.

INTISARI

Di era digital saat ini, website memainkan peran penting dalam menjalin interaksi antara bisnis dan pelanggan. Industri perhotelan, termasuk homestay, memanfaatkan website untuk memfasilitasi proses pemesanan dan menyediakan informasi yang jelas bagi calon tamu. Skripsi ini bertujuan untuk merancang user interface pengguna (UI/UX) yang optimal untuk website Niki Homestay dengan menerapkan metode Lean UX. Lean UX adalah pendekatan desain yang berfokus pada kolaborasi lintas disiplin, pengujian cepat, dan iterasi yang kontinu untuk menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan dengan menggunakan sumber daya yang efisien. Metode ini memungkinkan pengembangan untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan merespons feedback pengguna dengan lebih efektif.

Lean UX dipilih sebagai metode yang tepat karena fokus utamanya pada kecepatan perancangan dan meminimalisir pemborosan sumber daya dan waktu. Melalui penggunaan teknik pengumpulan data seperti wawancara dengan pemilik homestay, observasi terhadap website serupa, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna. Dengan informasi yang diperoleh dari fase pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah merancang front end user interface pengguna yang responsif dan intuitif.

Front end ini kemudian diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar 81, yang mengindikasikan bahwa website Niki Homestay memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode Lean UX dalam perancangan UI/UX website Niki Homestay dapat menghasilkan desain yang efektif, memenuhi kebutuhan pengguna,

Kata kunci: Lean UX, Website, Niki Homestay, Perancangan UI/UX

ABSTRACT

In today's digital age, websites play an important role in establishing interactions between businesses and customers. The hospitality industry, including homestays, utilizes websites to facilitate the booking process and provide clear information for potential guests. This thesis aims to design an optimal user interface (UI/UX) for the Niki Homestay website by applying the Lean UX method. Lean UX is a design approach that focuses on cross-disciplinary collaboration, rapid testing, and continuous iteration to create a satisfying user experience using efficient resources. This method allows the development to adapt to rapid changes and respond more effectively to user feedback.

Lean UX was chosen as the appropriate method because of its focus on speed of design and minimizing waste of resources and time. Through the use of data collection techniques such as interviews with potential users, observation of their interactions with similar websites, as well as in-depth analysis of competition in the homestay market, this research identifies users' needs and preferences firsthand. With the information obtained from the research phase, the next step was to design a responsive and intuitive user interface prototype.

The front end was then tested using the System Usability Scale (SUS) to evaluate usability and user satisfaction. The test results show a SUS score of 81, which indicates that the Niki Homestay website has a very good level of usability. This research proves that the application of the Lean UX method in designing the UI/UX of the Niki Homestay website can produce an effective design, meeting user needs,

Keyword: Lean UX, Website, Niki Homestay, UI/UX Design