

**INTEGRASI METODE DESIGN SPRINT DAN USABILITY
TESTING DALAM PERANCANGAN UX WEBSITE
PENYEWAAN PAKAIAN ADAT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

EKER FRIDAYAWAN ARUNG AL'BAHARI

21.11.3955

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**INTEGRASI METODE DESIGN SPRINT DAN USABILITY
TESTING DALAM PERANCANGAN UX WEBSITE
PENYEWAAN PAKAIAN ADAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

EKER FRIDAYAWAN ARUNG AL'BAHARI

21.11.3955

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

INTEGRASI METODE DESIGN SPRINT DAN USABILITY TESTING DALAM PERANCANGAN UX WEBSITE PENYEWAAN PAKAIAN ADAT

yang disusun dan diajukan oleh

Eker Fridayawan Arung Al'bahari

21.11.3955

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Rifda Faticha Alfa Ariza, S.Kom., M.Kom
NHK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
INTEGRASI METODE DESIGN SPRINT DAN USABILITY
TESTING DALAM PERANCANGAN UX WEBSITE
PENYEWAAN PAKAIAN ADAT

yang disusun dan diajukan oleh

Eker Fridayawan Arung Al'bahari

21.11.3955

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ria Andriani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302458

Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2025

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 : Eker Fridayawan Arung Al'bahari
NIM : 21.11.3955

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Integrasi Metode Design Sprint dan Usability Testing Dalam Perancangan UX Website Penyewaan Pakaian Adat

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., 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, 24 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Eker Fridayawan Arung Al'bahari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Alhamdulillah saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang sangat berarti dalam hidup saya selama proses pengerjaan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini bukanlah penelitian yang sempurna tetapi bagi saya penelitian ini merupakan sebuah perjalanan yang sangat banyak pelajaran dan pengetahuan baru yang saya dapatkan. Saya sangat berterima kasih untuk semua pihak yang sudah menemani dan berjuang bersama.

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat, karunia, kemudahan, dan kesuksesan untuk saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya sangat berterimakasih karena ini salah satu doa yang terkabul dan saya sangat bersyukur atas rahmat yang diberikan.

Teruntuk kedua orang tua saya yang sudah menemani, memberikan nasihat dan memberikan dukungan serta semangat selama proses pengerjaan skripsi ini, terimakasih telah menemani selama pengerjaan skripsi ini. Tanpa dukungan dari orang tua sulit untuk melewatinya sendiri dan tanpa nasihat orang tua saya, saya merasa kehilangan semangat dengan kesekian kalinya.

Teruntuk ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya, saya sangat berterimakasih karena sudah menemani dan sabar dalam membimbing saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Kepada Syaif kating sekaligus seperti dosen pembimbing pribadi saya yang mengajari dan memberikan arahan yang jelas terkait skripsi ini, terimakasih sudah menjadi teman yang baik, tanpa ada mas Syaif mungkin skripsi ini hanyalah tulisan biasa dan tulisan yang mengikuti alur tanpa pemahaman yang jelas.

Teruntuk Rizka Amalia terimakasih banyak memberikan dukungan dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini, terimakasih sudah menjadi pelajaran dalam hidup saya, terimakasih sudah seperti menjadi kakak saya dan terimakasih sudah banyak memberikan nasihat kepada saya.

Kepada teman-teman kelas IF-02, saya sangat berterimakasih kepada kalian yang menjadi teman yang sangat kompak dan solid, terimakasih sudah menjadi teman yang baik.

Kepada sahabat-sahabat sekelompok anak sapi, terimakasih sudah menemani dan mendukung saya selama pengerjaan skripsi ini, saya sangat bersyukur memiliki teman seperti kalian yang sangat solid.

Teruntuk sahabat-sahabat saya Akbar, Widdia, dan Tia terimakasih sudah berada disebelah saya dan menemani saya selama berproses ini, terimakasih sudah banyak mendengarkan, memperhatikan, dan memberikan canda tawa. Tanpa kalian mungkin saya akan berjuang sendiri.

Kepada sahabat-sahabat saya Siska, Naufal, Renaldi, dan Agil, terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik dan terimakasih sudah memberikan semangat dan dukungan dalam proses ini.

Teruntuk kamu yang tidak bisa saya sebutkan namanya, terimakasih sudah memberikan pelajaran yang sangat berharga ini, terimakasih sudah memberikan luka, disaat seperti ini saya sangat membutuhkan dukungan dan semangat darimu tetapi takdir tidak mengizinkan. Kamu adalah salah satu motivasi saya dalam mengerjakan skripsi ini, banyak pelajaran yang saya dapatkan seperti belajar Ikhlas, berjuang, memahami diri sendiri dan sabar. Melewati semua ini bukanlah hal yang mudah yang dilakukan bersamaan, banyak rintangan yang saya lewati, banyak rasa sakit yang harus dilewati dan saya yakin ini bukanlah akhir tetapi harus tetap dijalani.

KATA PENGANTAR

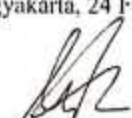
Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, Yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kekuatan kepada penulis, baik secara fisik maupun mental. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang merupakan sumber inspirasi bagi peradaban umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, dengan judul "Integrasi Metode Design Sprint dan Usability Testing dalam Perancangan UX Website Penyewaan Pakaian Adat." Proses penulisan skripsi ini membawa kebahagiaan tersendiri bagi penulis.

Dengan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses perkuliahan.
2. Dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, dan waktu yang berharga untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Pemilik Butik RN Collection, yang telah bersedia menjadi objek penelitian dan memberikan informasi yang sangat membantu dalam pengembangan penelitian ini.
4. Orang tua penulis, yang selalu memberikan doa dan dukungan moral, mendorong penulis untuk terus melangkah maju dalam setiap langkah yang diambil.

Yogyakarta, 24 Februari 2025



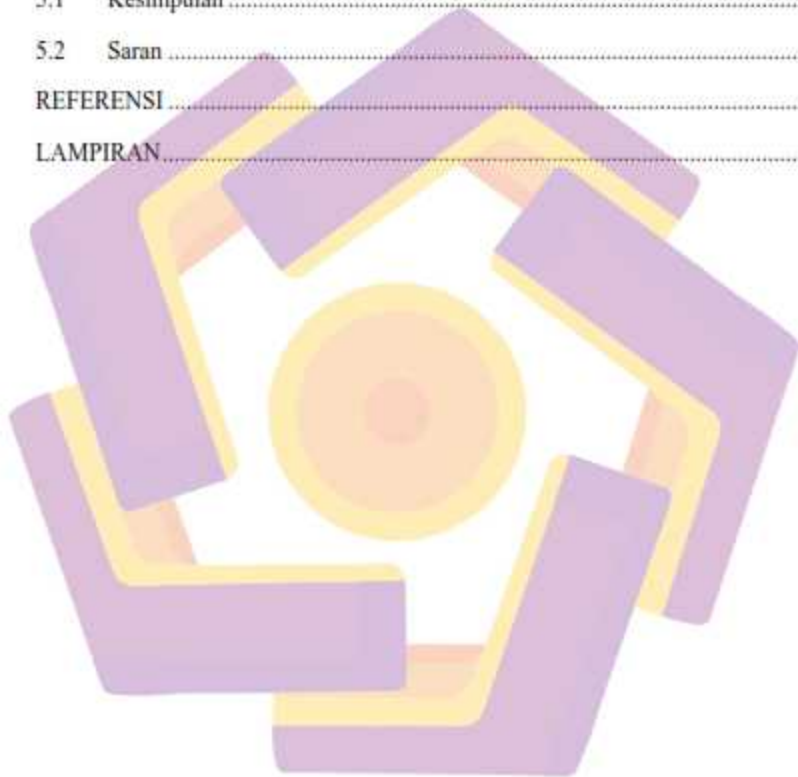
Eker Fridayawan Arung Al'bahari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
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
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	17

2.2.1	User Interface	17
2.2.2	User Experience	17
2.2.3	Design Sprint	18
2.2.4	Usability Testing	23
2.2.5	Maze.co	32
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Objek Penelitian	34
3.2	Alur Penelitian	35
3.2.1	Metode Pengumpulan Data	37
3.2.2	Metode Perancangan	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Decide	56
4.1.1	<i>Storyboard</i> Fitur Rekomendasi	56
4.1.2	<i>Storyboard</i> Fitur Rekomendasi	57
4.2	<i>Prototype</i>	58
4.2.1	Design System	59
4.2.2	Halaman <i>Landing Page</i>	62
4.2.3	Halaman Katalog	63
4.2.4	Halaman Kontak	64
4.2.5	Halaman Proses <i>Checkout</i>	64
4.2.6	Halaman Ringkasan Pesanan	65
4.2.7	Halaman Ringkasan Pesanan Selesai	66
4.3	<i>Usability Testing</i>	56
4.3.1	<i>Prototype</i> Pencarian Pintar dan Temukan Ukuran	69
4.3.2	<i>Prototype</i> Pilih Ukuran dan Durasi Sewa	70

4.3.3	<i>Prototype</i> Selesaikan Pesanan dan Validasi Pesanan	70
4.3.4	Kepuasan Pengguna	71
4.3.5	<i>Heatmap</i>	72
BAB V PENUTUP		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	77
REFERENSI		78
LAMPIRAN		81



DAFTAR TABEL

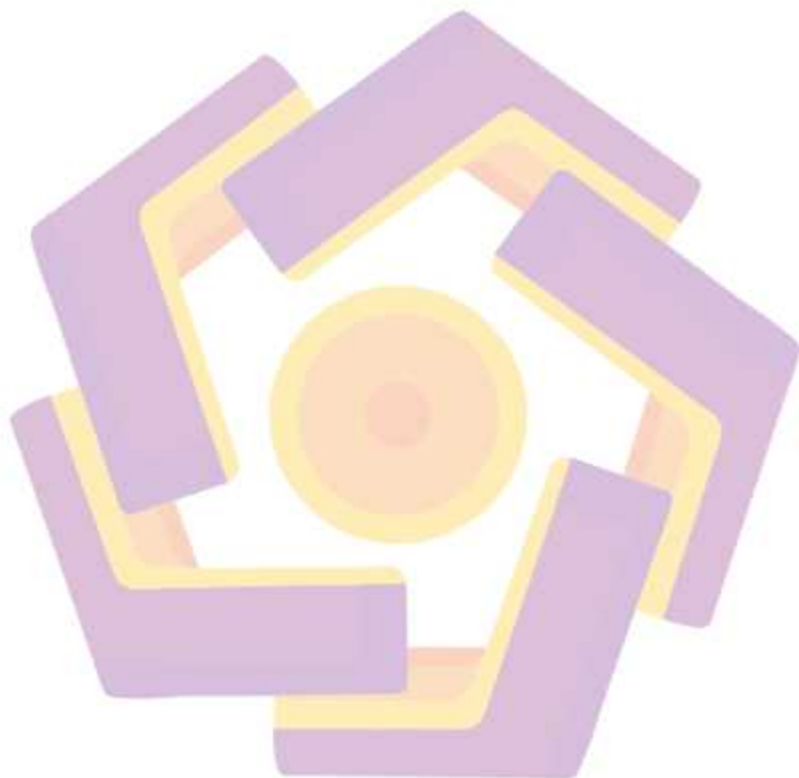
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Task Succes	27
Tabel 2. 3 Efisiensi	31
Tabel 3. 1 Hasil Kuesioner Pelanggan	40
Tabel 3. 2 Hasil Kuesioner Bukan Pelanggan	41
Tabel 4. 1 Tugas Usability Testing	67
Tabel 4. 2 <i>Prototype</i> 1	69
Tabel 4. 3 <i>Prototype</i> 2	70
Tabel 4. 4 <i>Prototype</i> 3	71
Tabel 4. 5 Pertanyaan dan Jawaban Pengguna	71
Tabel 4. 6 Pertanyaan Skala	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Interaksi Manusia dan Sistem	17
Gambar 2. 2 Wireframe Arsitektur Informasi.....	18
Gambar 2. 3 How Might We.....	19
Gambar 2. 4 Savioke's robot delivery map	20
Gambar 2. 5 4 Tahap sketsa	21
Gambar 2. 6 Catatan Sprint.....	21
Gambar 2. 7 <i>Crazy 8s</i>	22
Gambar 2. 8 Pengalaman Pengguna sebagai Aspek Usability	24
Gambar 2. 9 Moderated Usability Testing.....	24
Gambar 2. 10 Unmoderated Usability Testing	25
Gambar 2. 11 Remote Usability Testing.....	26
Gambar 2. 12 Mean Task Time	28
Gambar 2. 13 Persentase Tugas	29
Gambar 2. 14 Persentase Peserta	30
Gambar 2. 15 Alur Pengguna.....	31
Gambar 2. 16 Aktivitas Pengguna	31
Gambar 2. 17 Perbandingan Efisiensi Penyelesaian Tugas	32
Gambar 3. 1 Butik RN Collection.....	34
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	36
Gambar 3. 3 Instagram Butik.....	37
Gambar 3. 4 Facebook Butik	38
Gambar 3. 5 User Persona 1.....	44
Gambar 3. 6 User Persona 2.....	44
Gambar 3. 7 User Persona 3.....	45
Gambar 3. 8 User Persona 4.....	45
Gambar 3. 9 <i>How Might We</i>	46
Gambar 3. 10 Sketsa Fitur Rekomendasi 1	47
Gambar 3. 11 Sketsa Fitur Rekomendasi 2.....	47
Gambar 3. 12 Sketsa Fitur Rekomendasi 3.....	48

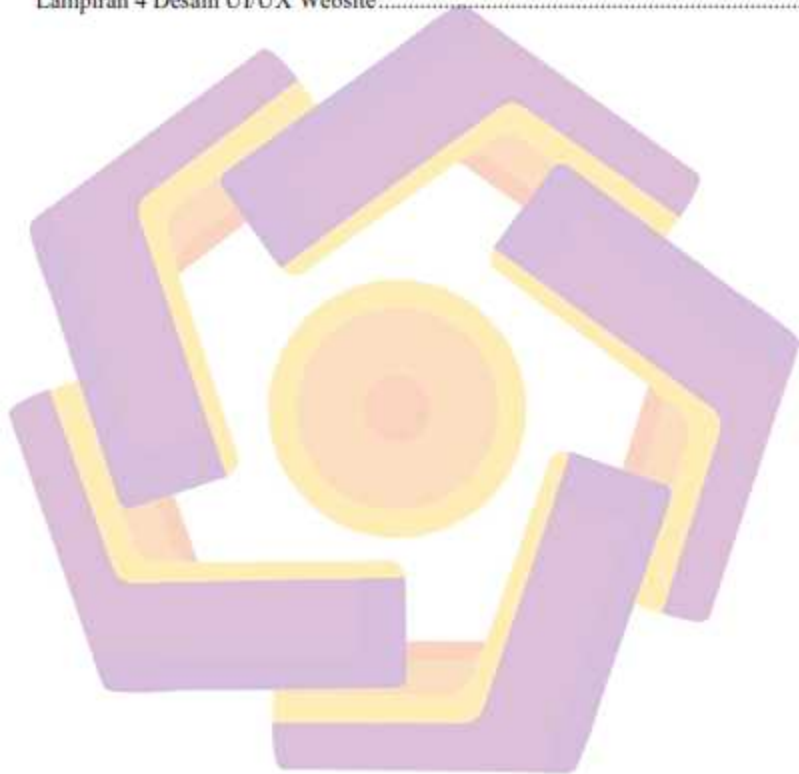
Gambar 3. 13 Sketsa Fitur Rekomendasi 4.....	48
Gambar 3. 14 Sketsa Fitur Rekomendasi 5.....	49
Gambar 3. 15 Sketsa Fitur Rekomendasi 6.....	49
Gambar 3. 16 Sketsa Fitur Rekomendasi 7.....	50
Gambar 3. 17 Sketsa Fitur Rekomendasi 8.....	50
Gambar 3. 18 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 1.....	51
Gambar 3. 19 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 2.....	52
Gambar 3. 20 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 3.....	52
Gambar 3. 21 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 4.....	53
Gambar 3. 22 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 5.....	53
Gambar 3. 23 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 6.....	54
Gambar 3. 24 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 7.....	54
Gambar 3. 25 Sketsa Fitur Pencarian Pintar 8.....	55
Gambar 4. 1 Storyboard Fitur Rekomendasi.....	57
Gambar 4. 2 Fitur Pencarian Pintar.....	58
Gambar 4. 3 <i>Mockup Prototype</i>	59
Gambar 4. 4 <i>Component Prototype</i>	59
Gambar 4. 5 Logo Butik.....	59
Gambar 4. 6 <i>Grid System</i>	60
Gambar 4. 7 <i>Typography System</i>	61
Gambar 4. 8 <i>Icon System</i>	62
Gambar 4. 9 <i>Color System</i>	62
Gambar 4. 10 <i>Landing Page</i>	63
Gambar 4. 11 Halaman Katalog.....	63
Gambar 4. 12 Halaman Kontak.....	64
Gambar 4. 13 Halaman Proses <i>Checkout</i>	65
Gambar 4. 14 Halaman Ringkasan Pesanan.....	65
Gambar 4. 15 Halaman Ringkasan Pesanan Selesai.....	66
Gambar 4. 16 Hasil <i>Usability Testing</i>	69
Gambar 4. 17 <i>Heatmap 1</i>	73
Gambar 4. 18 <i>Heatmap 2</i>	73

Gambar 4. 19 <i>Heatmap 3</i>	73
Gambar 4. 20 <i>Heatmap</i> Pilih Ukuran dan Durasi Sewa	74
Gambar 4. 21 <i>Heatmap</i> Ringkasan Pesanan	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuesioner	81
Lampiran 2 Pembagian Kuesioner dan Pengujian	89
Lampiran 3 Hasil Pengujian.....	90
Lampiran 4 Desain UI/UX Website.....	92



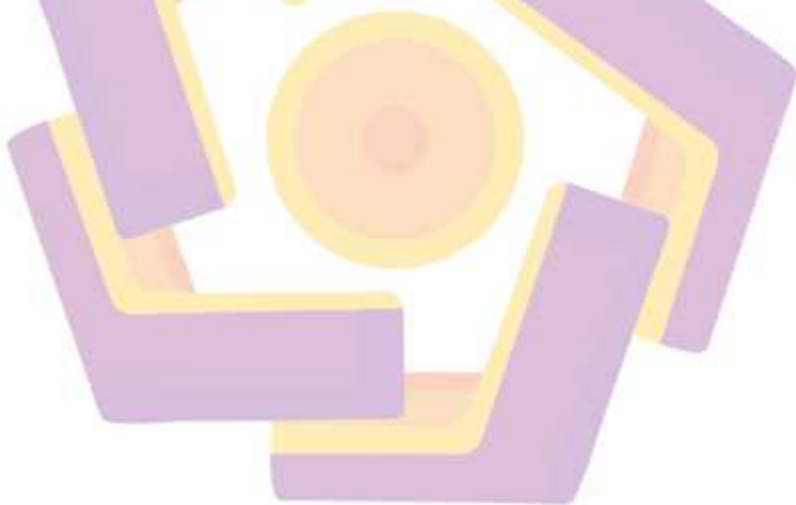
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



<i>UI</i>	<i>User Interface</i>
<i>UX</i>	<i>User Experience</i>
<i>MVP</i>	<i>Minimum Viable Product</i>
<i>SCUS</i>	<i>Single Ease Question - System Usability Scale</i>
<i>MIUS</i>	<i>Mission Usability Score</i>
<i>MAUS</i>	<i>Maze Usability Score</i>
<i>TSR</i>	<i>Task Success Rate</i>
<i>ToT</i>	<i>Time on Task</i>
<i>ER</i>	<i>Error Rate</i>
<i>ECR</i>	<i>Error Completion Rate</i>
<i>EFF</i>	<i>Efficiency Score</i>
<i>LS</i>	<i>Learnability Score</i>
<i>SUS</i>	<i>System Usability Scale</i>
<i>CSAT</i>	<i>Customer Satisfaction Score</i>
<i>NPS</i>	<i>Net Promoter Score</i>
<i>UAT</i>	<i>User Acceptance Testing</i>
<i>HCI</i>	<i>Human-Computer Interaction</i>
<i>IxD</i>	<i>Interaction Design</i>
<i>A/B Testing</i>	<i>Comparative Testing</i>

DAFTAR ISTILAH

Website	Halaman digital yang diakses lewat internet
Prototype Model	awal desain untuk pengujian
Wireframe	Kerangka dasar tampilan website
Mockup	Representasi visual desain yang lebih detail
Persona	Karakter fiktif yang mewakili pengguna
Usability Testing	Pengujian kemudahan penggunaan sistem
Maze Platform	untuk pengujian usability
Design Sprint	Metode desain cepat untuk solusi UX
Hero Section	Bagian awal website dengan elemen utama
Modal	Pop-up yang muncul di atas halaman utama



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk website penyewaan pakaian adat di Indonesia, dengan fokus pada peningkatan minat generasi muda terhadap budaya lokal. Mengingat tantangan yang dihadapi dalam proses penyewaan, seperti antrian panjang dan kebingungan memilih pakaian dan aksesoris, penelitian ini menggunakan metode Design Sprint dan Usability Testing untuk menciptakan solusi yang efektif.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan survei, yang mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna. Hasil dari tahap memahami dan merumuskan masalah kemudian dirancang menjadi sketsa dan storyboard fitur utama, termasuk fitur pencarian pintar dan rekomendasi ukuran. Prototype yang dihasilkan diuji menggunakan tools Maze.co, menghasilkan usability score yang menunjukkan efektivitas antarmuka.

Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi pada fitur pencarian pintar (94,3%) dan rekomendasi ukuran (100%). Pengguna juga menyatakan kepuasan tinggi terhadap kemudahan penggunaan fitur-fitur tersebut, di mana 79% tester memberikan rating maksimal. Meski demikian, terdapat area yang perlu diperbaiki terkait misclick dan tata letak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pelestarian budaya melalui kemudahan akses terhadap pakaian adat, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna dalam konteks sejenis.

Kata kunci: *Antarmuka Pengguna (UI), Pengalaman Pengguna (UX), Design Sprint, Pengujian Kegunaan, Website Penyewaan Pakaian Tradisional*

ABSTRACT

This research aims to design and develop a user interface (UI) and user experience (UX) for a traditional clothing rental website in Indonesia, with a focus on increasing the younger generation's interest in local culture. Given the challenges faced in the rental process, such as long queues and confusion in choosing clothes and accessories, this research utilizes the Design Sprint and Usability Testing methods to create an effective solution.

Data collection methods were conducted through observation and surveys, which identified user needs and problems. The results of the understanding and problem formulation stage were then designed into sketches and storyboards of key features, including smart search features and size recommendations. The resulting prototype was tested using the Maze.co tool, resulting in a usability score that indicates the effectiveness of the interface.

The test results showed a high success rate for the smart search feature (94.3%) and size recommendation (100%). Users also expressed high satisfaction with the ease of use of these features, with 79% of testers giving a maximum rating. However, there are areas for improvement regarding misclicks and layout.

This research is expected to contribute to cultural preservation through easy access to traditional clothing, as well as a reference for further research in the field of interface design and user experience in similar contexts.

Keyword: *User Interface (UI), User Experience (UX), Design Sprint, Usability Testing, Traditional Clothing Rental Website.*