

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX .
APLIKASI KOREAN FIRST MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Al Hazir Akbar

18.11.1955

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI KOREAN
FIRST MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Al Hazir Akbar

18.11.1955

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX
APLIKASI KOREAN FIRST MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

yang disusun dan diajukan oleh

AL HAZIR AKBAR

18.11.1955

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX
APLIKASI KOREAN FIRST MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

yang disusun dan diajukan oleh

AL HAZIR AKBAR

18.11.1955

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rumini, M.Kom
NIK. 190302246

Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **AL Hazir Akbar**
NIM : **18.11.1955**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX . APLIKASI KOREANFIRST MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Dosen Pembimbing : **Rakhma Shafrida Kurnia, 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, 27 Juli 2022

Yang Menyatakan,



AL Hazir Akbar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ibu dan ayah telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Tapi saya berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia. Saya ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh, untuk menjadi yang terbaik yang saya bisa. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk ayah dan ibu.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam juga penulis haturkan kepada Rasulullah SAW yang telah membawa manusia kepada zaman yang penuh cahaya dan zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Zul Karnain dan Ibu Cut lili supit tercinta. Terima kasih atas do'a, motivasi, nasehat, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga yang tak mampu dan takkan mampu untuk membalasnya.
2. Keluarga besar dari kedua orang tua serta saudara-saudara sepupuku. mereka adalah contoh buat penulis untuk selalu terus semangat dan berjuang mengejar harapan. Terima kasih atas do'a dan bantuan yang telah diberikan selama ini.
3. Sahabat-sahabatku PMJ & SS. Terima kasih telah memberikan warna baru dalam hidup penulis.
4. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 S1 Informatika 3 yang selalu menjalin semangat tinggi dalam ikatan persaudaraan didalam maupun diluar ruang kelas.
5. 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.
6. Almater penulis Universitas Amikom Yogyakarta
Alhamdulillah atas semuanya skripsi ini selesai dan mendapatkan hasil yang terbaik. Jazakallah Khairan.

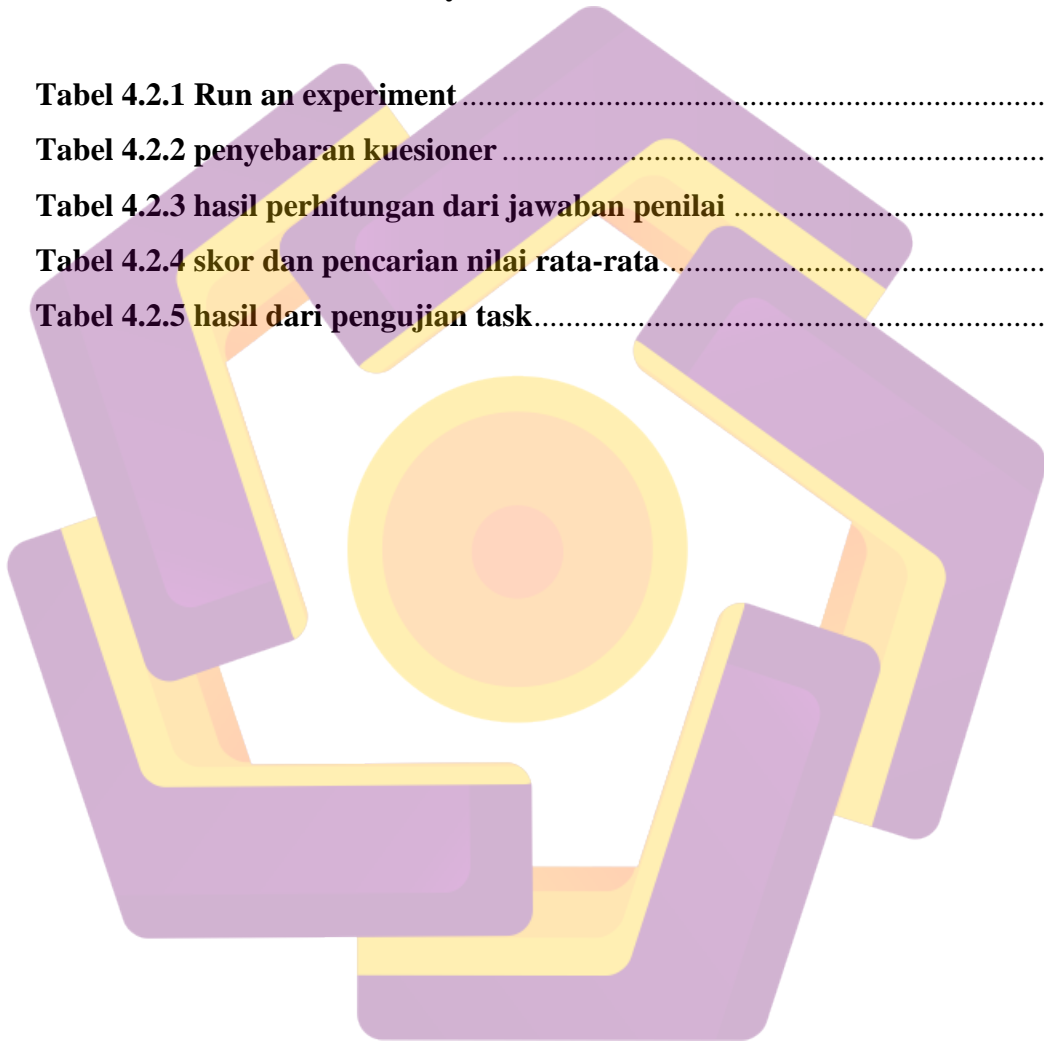
DAFTAR ISI

ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX . APLIKASI KOREAN FIRST MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	KESALAHAN! BOOKMARK TIDAK DITENTUKAN.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
INTISARI.....	XII
ABSTRACT.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.2 DASAR TEORI.....	12
2.2.1 User Interface.....	12
2.2.2 User experience.....	13
2.2.3 E-Learning.....	15
2.2.4 Lean UX.....	17
2.2.5 Desain Mobile.....	19
2.2.6 Teori Pewarnaan.....	21
2.2.7 Usability.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27

3.1	TAHAPAN AWAL	27
3.1.1	Wawancara	27
3.1.2	Studi Litelatur	27
3.1.3	Observasi.....	28
3.1.4	Penyebaran Kuesioner.....	28
3.2	OBJEK PENELITIAN.....	29
3.2.1	Tahapan Pengembangan.....	30
3.2.2	Declare Assumption.....	30
3.2.3	Create MVP.....	32
3.2.4	Run an Experiment.....	32
3.2.5	Feedback and Research.....	32
3.4	TAHAP AKHIR	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	TAHAPAN AWAL	37
4.1.1	Studi Litelatur	37
4.1.2	Wawancara.....	37
4.1.3	Observasi.....	37
4.2	TAHAPAN PENGEMBANGAN	43
4.2.1	Create MVP.....	43
4.2.2	Run an experiment	64
4.2.3	Feedback and research	66
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	KESIMPULAN.....	72
5.2	SARAN.....	72
REFERENSI		73
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perbandingan.....	8
Table 3.1 Tabel Daftar Asumsi	31
Table 3.2 Tabel Daftar Hipotesis	31
Table 3.3.4.3 Tabel Taks Analysis	35
Tabel 4.2.1 Run an experiment.....	64
Tabel 4.2.2 penyebaran kuesioner	67
Tabel 4.2.3 hasil perhitungan dari jawaban penilai	68
Tabel 4.2.4 skor dan pencarian nilai rata-rata.....	69
Tabel 4.2.5 hasil dari pengujian task.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus perancangan Metode Lean UX	18
Gambar 2.2 Ilustrasi Kubus Warna RGB	21
Gambar 2.3 Jenis Color Wheel	22
Gambar 2.4 Tiga Primary Color	22
Gambar 2.5 Ilustrasi Warna Monochromatic	23
Gambar 2.6 Skema warna Analogous	23
Gambar 3.1 Tahapan Awal	27
Gambar 3.2 Objek Penelitian Aplikasi Korean first	29
Gambar 3.3 Tahapan pengembang Metode Lean UX	30
Gambar 4.1 Beranda	38
Gambar 4.2 Login	38
Gambar 4.3 Forum	39
Gambar 4.4 Download	39
Gambar 4.5 Profil	40
Gambar 4.6 Fitur Tata Bahasa	40
Gambar 4.7 Fitur Kelas KoreanDaily	41
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Artikel	41
Gambar 4.9 Registrasi Akun	42
Gambar 4.10 Flow Screen	43
Gambar 4.11 Wireframe Splash	44
Gambar 4.12 Wireframe Login Dan Daftar Akun	45
Gambar 4.13 Wireframe Dashboard Explorer Dan Forum	45
Gambar 4.14 Wireframe Halaman Fitur Kategori	46
Gambar 4.15 Wireframe Halaman Fitur Kategori 2	46
Gambar 4.16 Wireframe Halaman Explorer cari	47
Gambar 4.17 Wireframe Tampilan Forum Tulis	47
Gambar 4.18 Wireframe Tampilan Pembelian Kelas	48
Gambar 4.19 Wireframe Proses Pembelian Kelas	48
Gambar 4.20 Wireframe Tampilan Dashboard kelas	49

Gambar 4.21 Wireframe Tampilan Forum Tanya	49
Gambar 4.22 Wireframe Tampilan Setelan	50
Gambar 4.23 Tampilan Setelan Notifikasi Dan bahasa	50
Gambar 4.24 Prototype Splash	51
Gambar 4.25 Prototype Halaman Login.....	52
Gambar 4.26 Prototype Daftar akun	52
Gambar 4.27Prototype Lupa Password	53
Gambar 4.28 Prototype Dashboard.....	53
Gambar 4.29 Prototype fitur kategori Tata Bahasa	54
Gambar 4.30 Prototype fitur kategori Seputar Korea	54
Gambar 4.31 Prototype fitur kategori KosaKata	55
Gambar 4.32 Prototype fitur kategori KosaKata	55
Gambar 4.33 Prototype fitur kategori Latihan Soal.....	56
Gambar 4.34 Prototype Hasil Latihan Soal.....	56
Gambar 4.35Prototype Explorer	57
Gambar 4.36 Prototype Info Korean first	57
Gambar 4.37 Prototype Dashboard Kelas	58
Gambar 4.38 Prototype Kelas KoreanDaily.....	58
Gambar 4.39 Prototype Proses Pembelian kelas.....	59
Gambar 4.40 prototype Kelas yang telah di beli.....	59
Gambar 4.41 Prototype popup video yang bisa di unduh.....	60
Gambar 4.42 Prototype Dashboard Materi Kelas	60
Gambar 4.43 Prototype Forum.....	61
Gambar 4.44 Prototype Forum Tanya Jawab.....	61
Gambar 4.45 Prototpe Forum Tulis	62
Gambar 4.46 Prototype Halaman Artike.....	62
Gambar 4.47Prototype Setelan	63
Gambar 4.48 Prototype Setelan profil dan Bahasa	63
Gambar 4.49 Prototype Setelan Privasi Dan Notifikasi	64
Gambar 4.50 Kategori SUS score	70

INTISARI

Korean first Merupakan aplikasi edukasi pada mobile yang berfungsi sebagai wadah untuk siswa atau kalangan umum belajar bahasa korea. Seiring berkembang nya waktu globalisasi memungkinkan semua jenis informasi menyebar ke seluruh dunia, dan setiap orang dari berbagai negara kini dapat dengan mudah terhubung satu sama lain, terlepas dari jarak yang jauh. Misalnya, dengan menggunakan media internet, seseorang dapat dengan mudah mempelajari budaya suatu negara yang terletak di seberang lautan, dan semua informasi tentang komoditas, identitas pribadi dapat dengan mudah diakses. Salah satu negara yang akhir-akhir ini mendapat perhatian dalam budaya Indonesia adalah Korea, yang terlihat dari semakin meningkatnya minat terhadap berbagai produk beraroma Korea seperti makanan, pakaian, musik, drama bahkan bahasa sudah begitu familiar di kalangan remaja Indonesia. Dalam percakapan sehari-hari sering muncul kata-kata yang disesuaikan dengan bahasa atau kata-kata bercita rasa Korea pada remaja (termasuk pelajar) seperti “yak”, “Ottoke”, “oppa” dan beberapa kata lain yang diadaptasi dari bahasa Korea.

Metode Lean UX memiliki 4 tahapan yaitu Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiment, dan Feedback and Research. Dengan menggunakan metode ini perancangan ulang yang akan dilakukan pada aplikasi Korean first dapat mempersingkat waktu, mengurangi dokumentasi dan dapat mengukur dan memvalidasi aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan feedback dari user sehingga dapat meningkatkan kepuasan user.

Dari hasil Perancangan ulang desain UI/UX ini semoga mendapatkan peningkatan nilai dengan metode pengujian kuesioner SUS dari 63,9 menjadi 75,7 dan mendapatkan nilai 84% menggunakan metode pengujian Task analysis. Dari hasil feedback pengujian mendapat kan hasil yang baik, tampilan menarik dan ssesuai dengan permasalahan yang ada.

Kata Kunci: UI/UX. Lean UX

ABSTRACT

Korean first is a mobile education application that serves as a forum for students or the general public to learn Korean. As globalization progressed, globalization allowed all kinds of information to spread around the world, and everyone from different countries can now easily connect with each other, regardless of the distance. For example, by using internet media, one can easily learn the culture of a country located across the ocean, and all information about commodities, personal identities, etc. can be easily accessed. One country that has recently gained attention in Indonesian culture is Korea, which is seen from the increasing interest in various Korean-flavored products such as food, clothing, music, drama and even language is so familiar among Indonesian teenagers. In everyday conversations there are often words adapted to the language or words aspiring Korean in teenagers (including learners) such as "yak", "Ottoke", "oppa" and several other words adapted from Korean.

Lean UX method has 4 stages namely Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. Using this method the redesign that will be done on Korean first applications can shorten the time, reduce documentation and can measure and validate the application developed in accordance with user feedback so as to increase user satisfaction.

From the results of this UI/UX design redesign, we hope to get an increase in value with the SUS questionnaire testing method from 63.9 to 75.7 and get an 84% score using task analysis testing methods. From the results of feedback the tester got good results, interesting appearance and in order to meet the existing problems.

Keyword: UI/UX. Lean UX