

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE MEDIA CENTER
SEMBADA SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NIKO PAWINTA

18.11.1934

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

2022

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE MEDIA CENTER
SEMBADA SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NIKO PAWINTA

18.11.1934

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE MEDIA CENTER
SEMBADA SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

yang disusun dan diajukan oleh

Niko Pawinta

18.11.1934

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <tanggal ujian>

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE MEDIA CENTER
SEMBADA SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX

yang disusun dan diajukan oleh

Niko Pawinta

18.11.1934

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <tanggal ujian>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nuraini, M.Kom
NIK. 190302066

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 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 : Niko Pawinta
NIM : 18.11.1934

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE MEDIA CENTER SEMBADA SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,


Niko Pawinta

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Tiada henti saya ucapkan Alhamdulillah Robbil ‘Alamin atas kenikmatan, kesehatan, dan ketetapan iman yang Allah Subhana Wa Ta’ala karuniakan sehingga saya bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini dan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membawa cahaya ke duania ini dari zaman kebodohan sampai sekarang zaman yang penuh ilmu yang barokah.

Perjuangan atas selesainya laporan tugas akhir ini saya persembahkan untuk ayah dan Alm. mamah tercinta Ayah Awin dan Alm. Mamah Maipa atas segala dukungan dan doa yang mereka berikan kepada saya dan seluruh keluarga yang telah mendukung langsung maupun tidak langsung.

Kepada Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. yang selalu sabar dan telah menyediakan waktu, dan tenaga untuk memberikan arahan, bimbingan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Kepada Ibu Purwati, SH,MM. yang telah menyediakan waktu dan mengizinkan peneliti untuk meneliti *website media center* sembada untuk dijadikan objek penelitian.

Kepada Tim “Es Terossss” Rakandamaesa A.M, Alda Nashifah dan Fariz Azhari Indrawan yang telah berjuang bersama. Kepada seluruh sahabat yang telah menemani, memberi semangat, dan berbagi kebahagiaan bersama.

Terima kasih saya ucapkan semoga Allah Subhanahu Wa Ta’ala selalu memberi mereka semua kesehatan dan ketetapan iman.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puja, puji, dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat kasih sayangnya penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul “ Perancangan Ulang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Pada *Website* Media Center Sembada Sleman Dengan Menggunakan Metode *Lean UX*” dapat dilaksanakan. Tak lupa sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam , berkat segala perjuangannya untuk membimbing dan membawa umat manusia ke jalan yang terang benderang.

Dengan terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini, tidak lupa penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan baik moril maupun materil. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

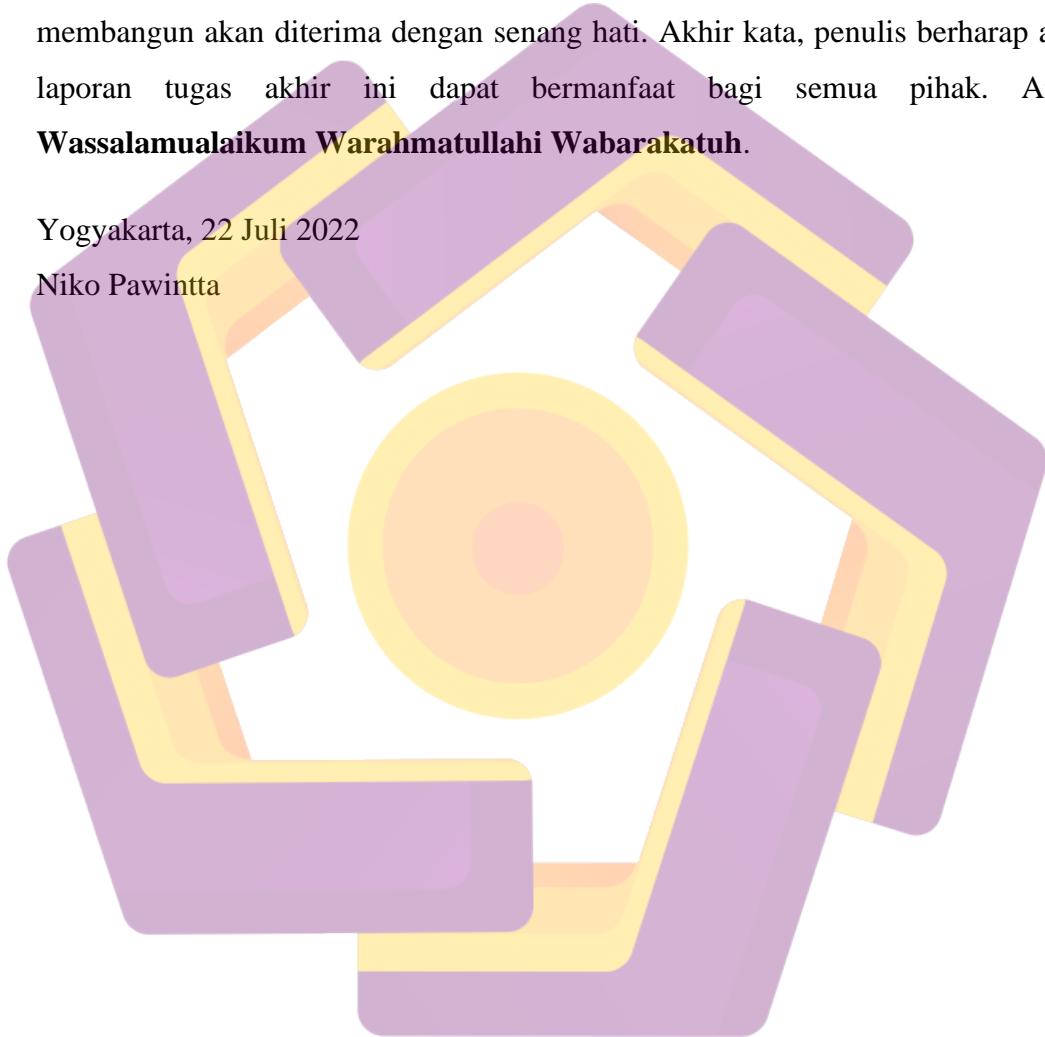
1. Kedua orang tua atas segala dukungan, do'a, motivasi, dan kasih sayang yang diberikan tanpa putus baik secara langsung atau pun tidak langsung.
2. Kepada seluruh keluarga yang telah mendukung langsung maupun tidak langsung.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. yang selalu sabar dan telah menyediakan waktu, dan tenaga untuk memberikan arahan, bimbingan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
4. Kepada Ibu Purwati, SH,MM. yang telah menyediakan waktu dan mengizinkan peneliti untuk meneliti *website* media *center* sembada untuk dijadikan objek penelitian.
5. Kepada Tim “Es Terossss” Rakandamaesa A.M, Alda Nashifah dan Fariz Azhari Indrawan yang telah berjuang bersama. Kepada seluruh sahabat yang telah menemani, memberi semangat, dan berbagi kebahagiaan bersama.

6. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan satu persatu namun senantiasa mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 22 Juli 2022

Niko Pawintta

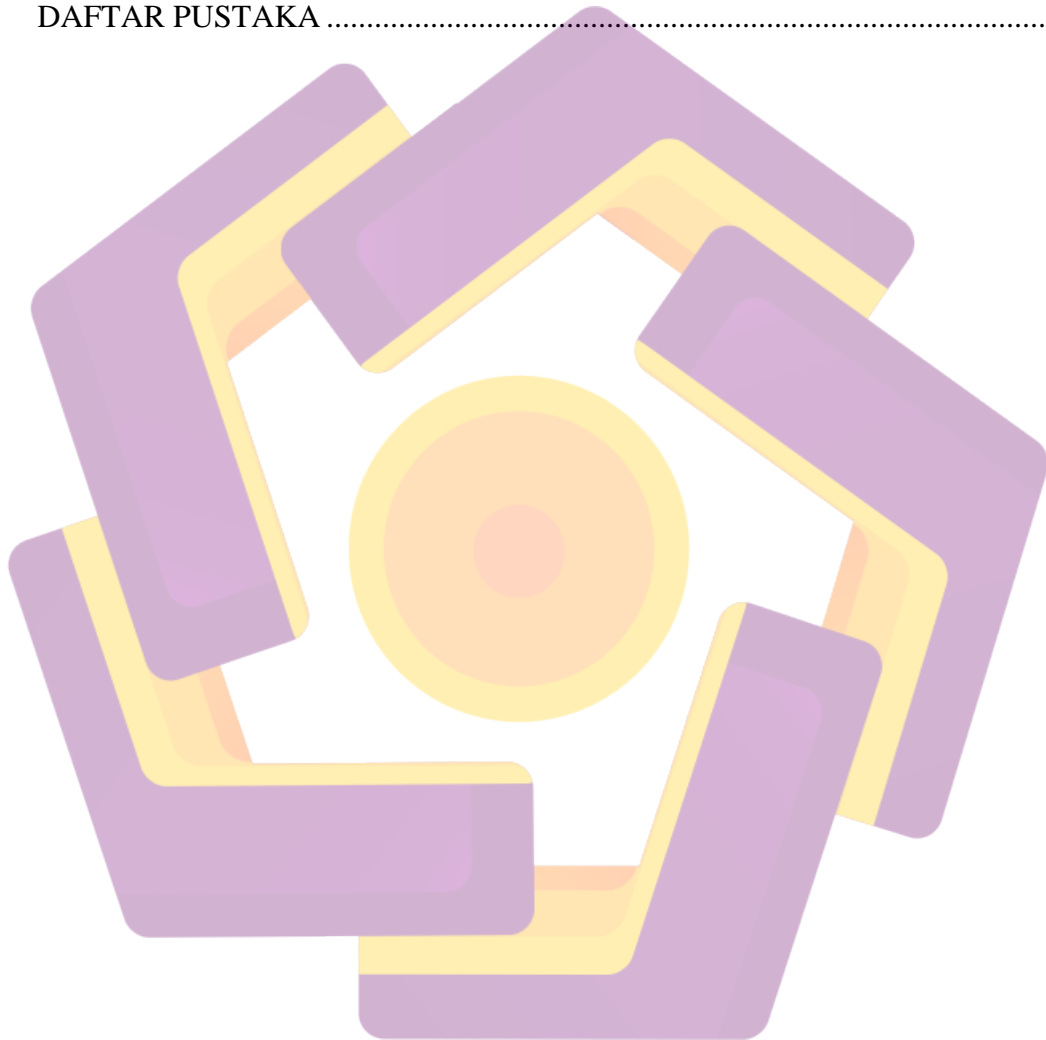


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Sistem Informasi	9
2.2.2 <i>User Interface</i>	9
2.2.3 <i>User Experience</i>	10
2.2.4 <i>Website</i>	10
2.2.5 Metode <i>Lean UX</i>	11

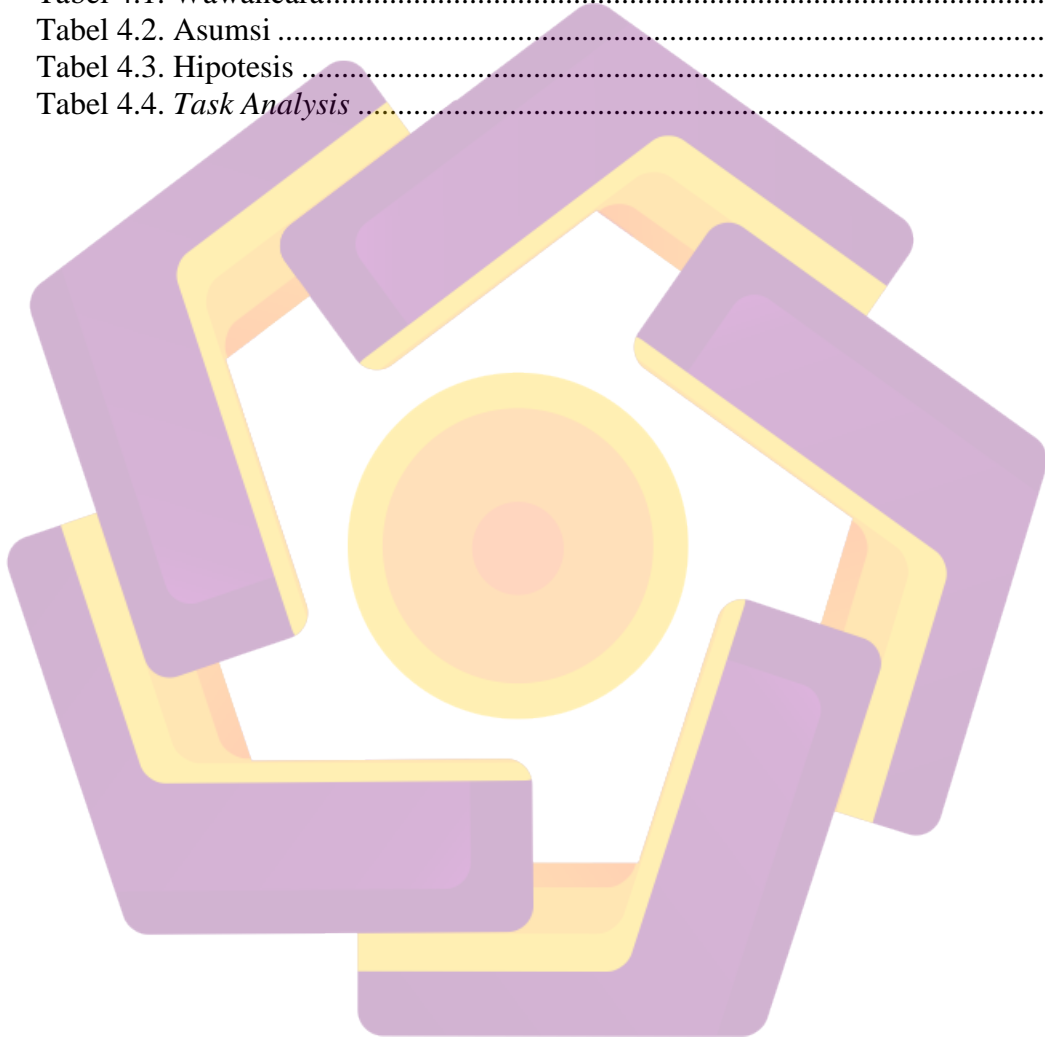
2.2.6	<i>Usability</i>	13
2.2.7	<i>Prototype</i>	14
2.2.8	Kuesioner	14
2.2.9	<i>Quota Sampling</i>	15
2.2.10	Teori Warna	15
BAB III		17
METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Objek Penelitian.....	17
3.2	Tahapan awal	18
3.2.1	Wawancara.....	19
3.2.2	Studi Literatur	20
3.2.3	Observasi.....	20
3.3	Tahapan Pengembangan	20
3.3.1	<i>Declare Assumption</i>	21
3.3.2	<i>Create Minimum Viable Product (MVP)</i>	21
3.3.3	<i>Run an Experiment</i>	22
3.3.4	<i>Feedback and Research</i>	22
BAB IV		26
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Tahapan Awal.....	26
4.1.2	Wawancara.....	26
4.1.3	Studi Literatur	27
4.1.4	Observasi.....	27
4.2	Tahapan Pengembang	42
4.2.1	<i>Declare Assumption</i>	42
4.2.2	<i>Create MVP (Minimum Viable Product)</i>	43
4.2.3	<i>Run An Experiment</i>	86

4.2.4 <i>Feedback and Research</i>	87
BAB V	93
PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95



DAFTAR TABEL

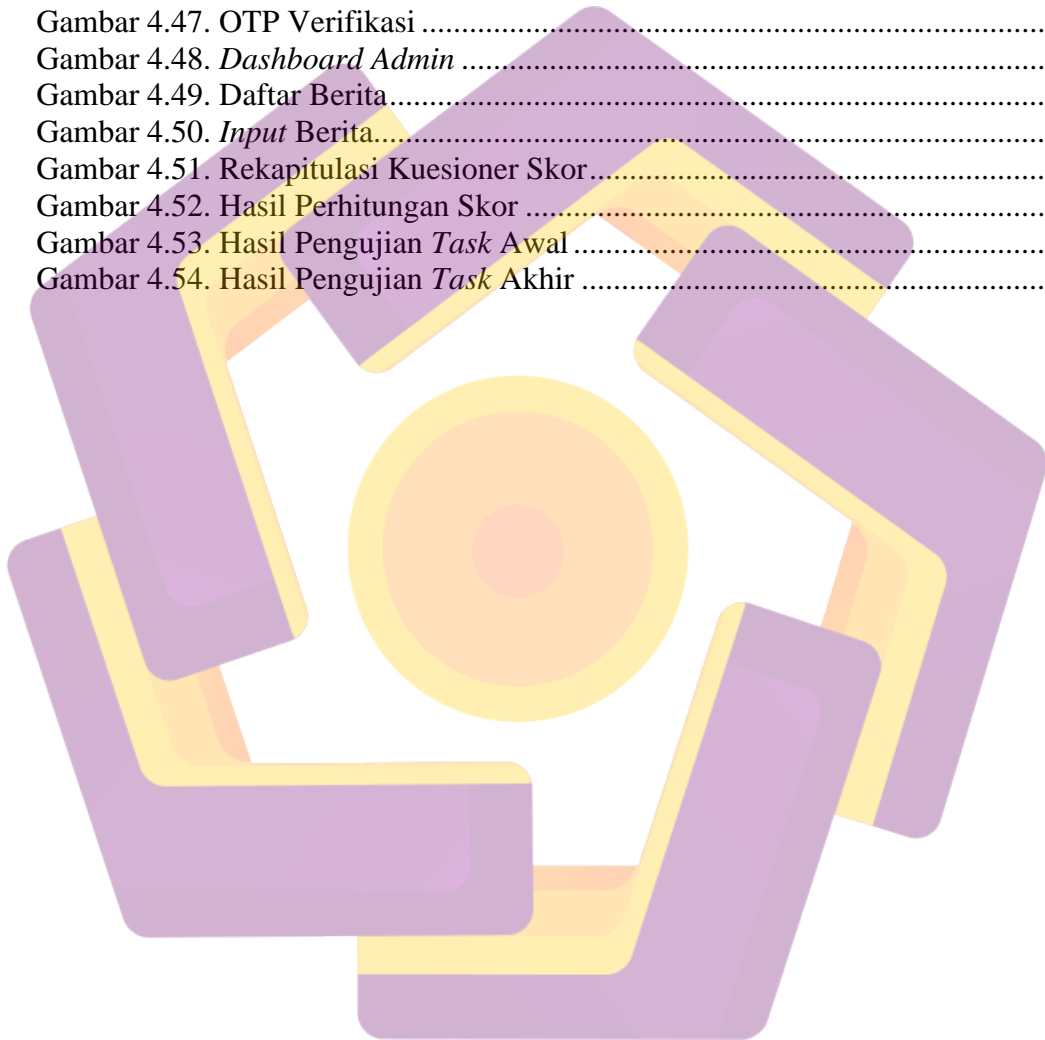
Tabel 2.1. Perbandingan	6
Tabel 3.1. Wawancara.....	19
Tabel 3.2. Pertanyaan Kuesioner	23
Tabel 3.3. Skor Jawaban Kuesioner.....	23
Tabel 4.1. Wawancara.....	26
Tabel 4.2. Asumsi	42
Tabel 4.3. Hipotesis	43
Tabel 4.4. <i>Task Analysis</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Perancangan Metode <i>Lean UX</i>	11
Gambar 2.2. Roda warna dengan nama warna	16
Gambar 3.1 <i>Home Website</i> Media Center Sembada	18
Gambar 3.2. Metodologi Tahapan Awal.....	18
Gambar 3.3. Tahapan Pengembangan.....	21
Gambar 4.1. Beranda	28
Gambar 4.2. Profil Media <i>Center</i>	29
Gambar 4.3. Latar Belakang	30
Gambar 4.4. Dasar Hukum	31
Gambar 4.5. Menu <i>Kabar Sleman</i>	32
Gambar 4.6. <i>Kabar Sleman</i> (Kategori Bencana).....	33
Gambar 4.7. <i>Kabar Sleman</i> (Kategori Budaya)	34
Gambar 4.8. <i>Kabar Sleman</i> (Kategori Desa)	35
Gambar 4.9. Menu <i>Berita KIM</i>	36
Gambar 4.10. <i>KIM</i> (Kategori Gamping)	37
Gambar 4.11. <i>Berita KIM</i> (Kategori <i>KIM Turi</i>).....	38
Gambar 4.12. <i>Berita KIM</i> (Kategori <i>KIM Ngaglik</i>).....	39
Gambar 4.13. Unduh.....	40
Gambar 4.14. Kontak	41
Gambar 4.15. <i>Home</i>	44
Gambar 4.16. Menu <i>Kabar Sleman</i>	45
Gambar 4.17. Halaman <i>Berita Kabar Sleman</i>	46
Gambar 4.18. Menu <i>Berita KIM</i>	47
Gambar 4.19. Halaman <i>Berita KIM</i>	48
Gambar 4.20. <i>Berita Terkait</i>	49
Gambar 4.21. <i>Sejarah</i>	50
Gambar 4.22. Profil Media Center Sembada	51
Gambar 4.23. Dasar Hukum	52
Gambar 4.24. Kontak	53
Gambar 4.25. <i>Log In Admin</i>	54
Gambar 4.26. <i>Sign Up Admin</i>	55
Gambar 4.27. <i>Lupa Password</i>	56
Gambar 4.28. <i>Ganti Password</i>	57
Gambar 4.29. <i>OTP Verifikasi</i>	58
Gambar 4.30. <i>Dashboard Admin</i>	59
Gambar 4.31. <i>Daftar Berita</i>	60
Gambar 4.32. <i>Input Berita</i>	61
Gambar 4.33. <i>Home</i>	62
Gambar 4.34. <i>Kabar Sleman</i>	64
Gambar 4.35. Halaman <i>Berita Kabar Sleman</i>	66
Gambar 4.36. <i>Berita KIM</i>	68
Gambar 4.37. Halaman <i>Berita KIM</i>	70
Gambar 4.38. Halaman <i>Berita Terkait</i>	72

Gambar 4.39. Profil Sejarah.....	74
Gambar 4.40. Profil Media Center.....	75
Gambar 4.41. Dasar Hukum	76
Gambar 4.42. Kontak	77
Gambar 4.43. <i>Log In Admin</i>	78
Gambar 4.44. Sign Up Admin	79
Gambar 4.45. Lupa <i>Password</i>	80
Gambar 4.46. Ganti <i>Password</i>	81
Gambar 4.47. OTP Verifikasi	82
Gambar 4.48. <i>Dashboard Admin</i>	83
Gambar 4.49. Daftar Berita.....	84
Gambar 4.50. <i>Input Berita</i>	85
Gambar 4.51. Rekapitulasi Kuesioner Skor.....	88
Gambar 4.52. Hasil Perhitungan Skor	89
Gambar 4.53. Hasil Pengujian <i>Task Awal</i>	90
Gambar 4.54. Hasil Pengujian <i>Task Akhir</i>	91

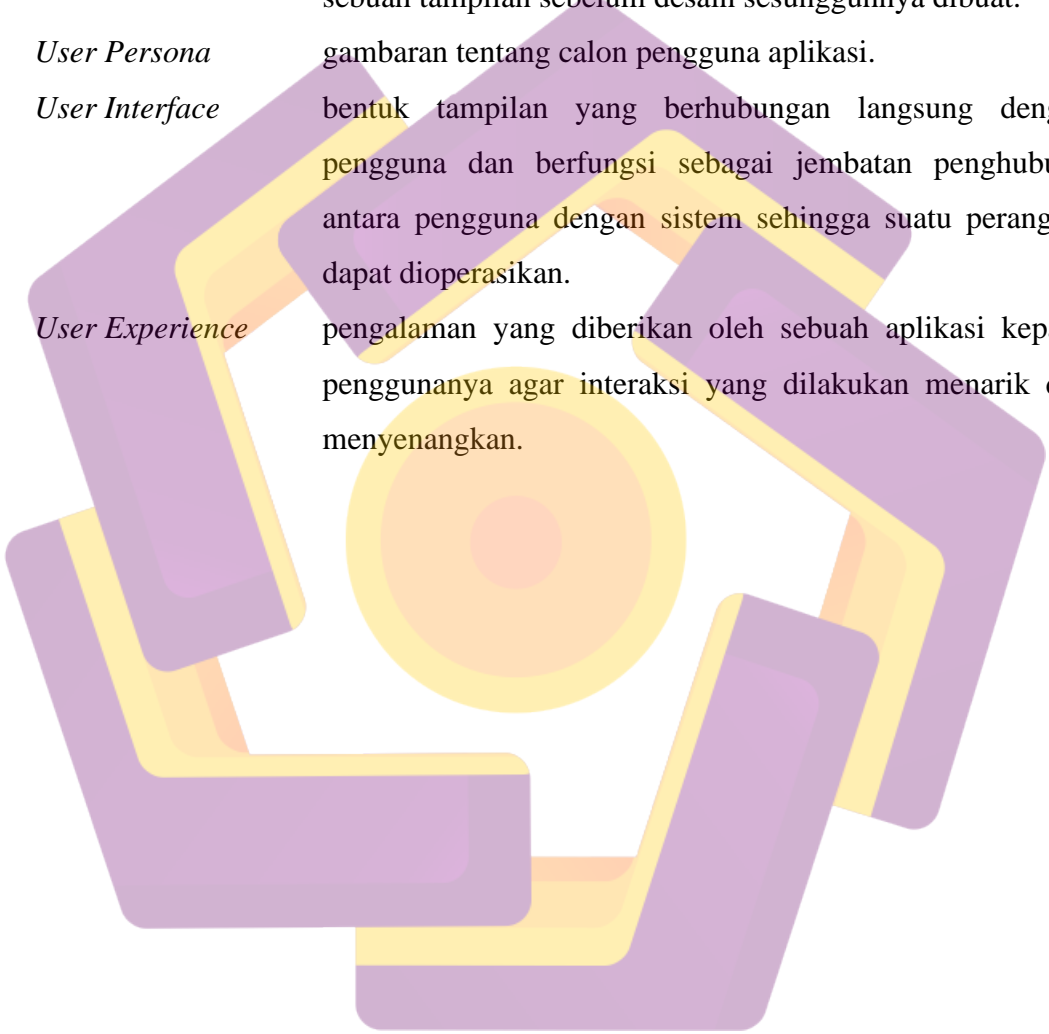


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



SDLC	<i>System development cycle</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
MVP	<i>Create Minimum Viable Product</i>
GUI	<i>Graphical User Interface</i>
CLI	<i>Command Line Interface</i>
ADB	<i>Apple Desktop Bus</i>

DAFTAR ISTILAH



<i>Prototype</i>	bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah produk yang akan dibuat.
<i>Wireframe</i>	coretan kasar atau kerangka untuk menyusun item-item pada sebuah tampilan sebelum desain sesungguhnya dibuat.
<i>User Persona</i>	gambaran tentang calon pengguna aplikasi.
<i>User Interface</i>	bentuk tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna dan berfungsi sebagai jembatan penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga suatu perangkat dapat dioperasikan.
<i>User Experience</i>	pengalaman yang diberikan oleh sebuah aplikasi kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan.

INTISARI

Pemerintah Kabupaten Sleman meluncurkan sebuah sistem informasi publik berbasis *website* yang bernama Media Centre Sembada, diluncurkan sistem informasi publik ini untuk memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan informasi lokal, wadah pertukaran informasi yang berkaitan dengan beragam isu-isu yang terjadi di wilayah layanan pemerintah kabupaten Sleman, Sistem informasi digital berbasis *website* ini dikelola langsung oleh Diskominfo Kabupaten Sleman, dan bertanggung jawab atas kelancaran dan masalah yang timbul di *website* tersebut.

Namun sistem informasi digital ini masih kurang efisien dalam hal *user experience (UX)*, tampilan *website* sulit dipahami pengguna, kesulitan dalam mengakses fitur-fitur yang ada di *website*, dan tampilan *website* berantakan sehingga membuat pengunjung *website* merasa bingung yang menyebabkan pemanfaatan atau kegunaan *website* tersebut kurang maksimal. *Website* yang baik adalah *website* yang mempertimbangkan kemudahan pengguna dan tidak membuat bingung pengguna. Tujuan penelitian ini adalah memperbaiki *user interface (UI)* dan *user experience (UX)*, sehingga sistem informasi media centre ini lebih maksimal dalam mendukung pelaksanaan pelayanan pemerintah daerah sleman menyebarluaskan informasi untuk memenuhi kebutuhan publik.

Berdasarkan masalah yang ada di temukan salah satu solusi yaitu perancangan ulang *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* pada *website* media center Pemerintahan Kabupaten Sleman dengan menggunakan metode *Lean UX*.

Kata kunci: *user experience, user interface, lean ux*

ABSTRACT

The Sleman Regency Government launched a website-based public information system called Media Center Sembada, this public information system was launched to facilitate the public's need for information, a forum for exchanging information related to various issues that occur in the Sleman district government service area, Information systems This website-based digital service is managed directly by Diskominfo of Sleman Regency, and is responsible for the smoothness and problems that arise on the website.

However, this digital information system is still less efficient in terms of user experience (UX), the appearance of the website is difficult for users to understand, difficulties in accessing the features on the website, and the appearance of the website is messy so that website visitors feel confused which causes the utilization or usability of the website to be less. maximum. A good website is a website that considers the convenience of visitors and does not confuse visitors. The purpose of this study is to improve the user interface (UI) and user experience (UX), so that the media center information system is more optimal in supporting the implementation of Sleman local government services in disseminating information to meet public needs.

Based on the existing problems, one solution was found, namely redesigning the user interface (UI) and user experience (UX) on the media center website of the Sleman Regency Government using the Lean UX method.

Keywords : *user experience, user interface, lean ux*