

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA WEBSITE KALURAHAN  
MINOMARTANI MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**SILVIA PUSPITASARI**

**18.11.1866**

Kepada

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

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA WEBSITE KALURAHAN  
MINOMARTANI MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**SILVIA PUSPITASARI**

**18.11.1866**

Kepada

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER***  
***EXPERIENCE* (UX) PADA WEBSITE KALURAHAN**  
**MINOMARTANI MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

yang disusun dan diajukan oleh

**Silvia Puspitasari**

**18.11.1866**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd, M.Eng**  
**NIK. 190302329**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER***  
***EXPERIENCE* (UX) PADA WEBSITE KALURAHAN**  
**MINOMARTANI MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

yang disusun dan diajukan oleh

**Silvia Puspitasari**

**18.11.1866**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Agustus 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hartatik, S.T., M.Cs.**  
**NIK. 190302232**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**  
**NIK. 190302329**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Agustus 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 : Silvia Puspitasari  
NIM : 18.11.1866

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Desain *User interface* (UI) Dan *User experience* (UX) Pada Website Kalurahan Minomartani Menggunakan Metode *Lean UX***

Dosen Pembimbing : Irma Rofni Wulandari, S.Pd.,M.Eng

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, 18 Agustus 2022

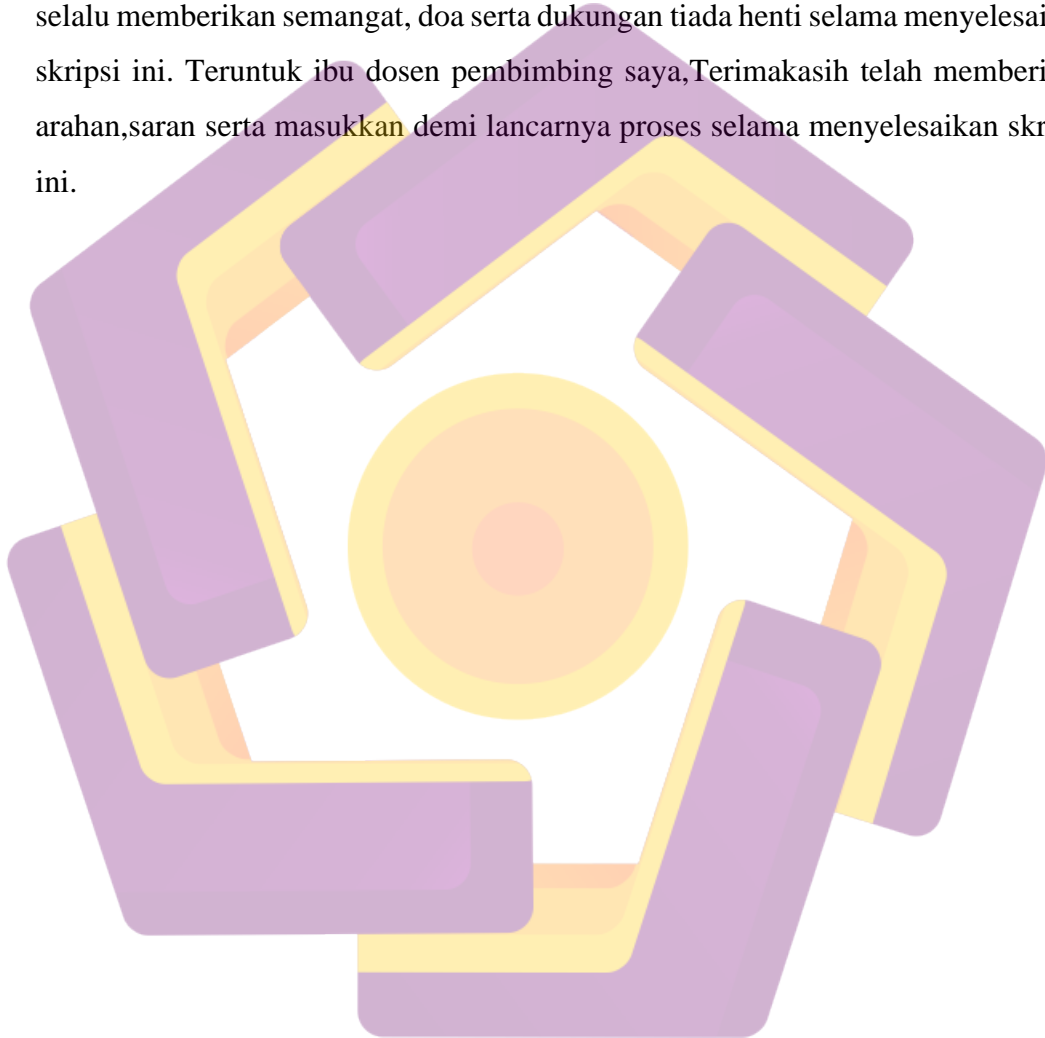
Yang Menyatakan,



Silvia Puspitasari

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan terhadap Allah SWT atas berkah dan karunianya yang telah di berikan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu serta keluarga saya yang selalu memberikan semangat, doa serta dukungan tiada henti selama menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk ibu dosen pembimbing saya, Terimakasih telah memberikan arahan, saran serta masukan demi lancarnya proses selama menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik yang berjudul **“Perancangan Desain *User interface (UI) Dan user experience (UX)* Pada Website Kalurahan Minomartani Menggunakan Metode *Lean UX*”** disusun sebagai salahsatu syarat utama menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bimbingan serat bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingim menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

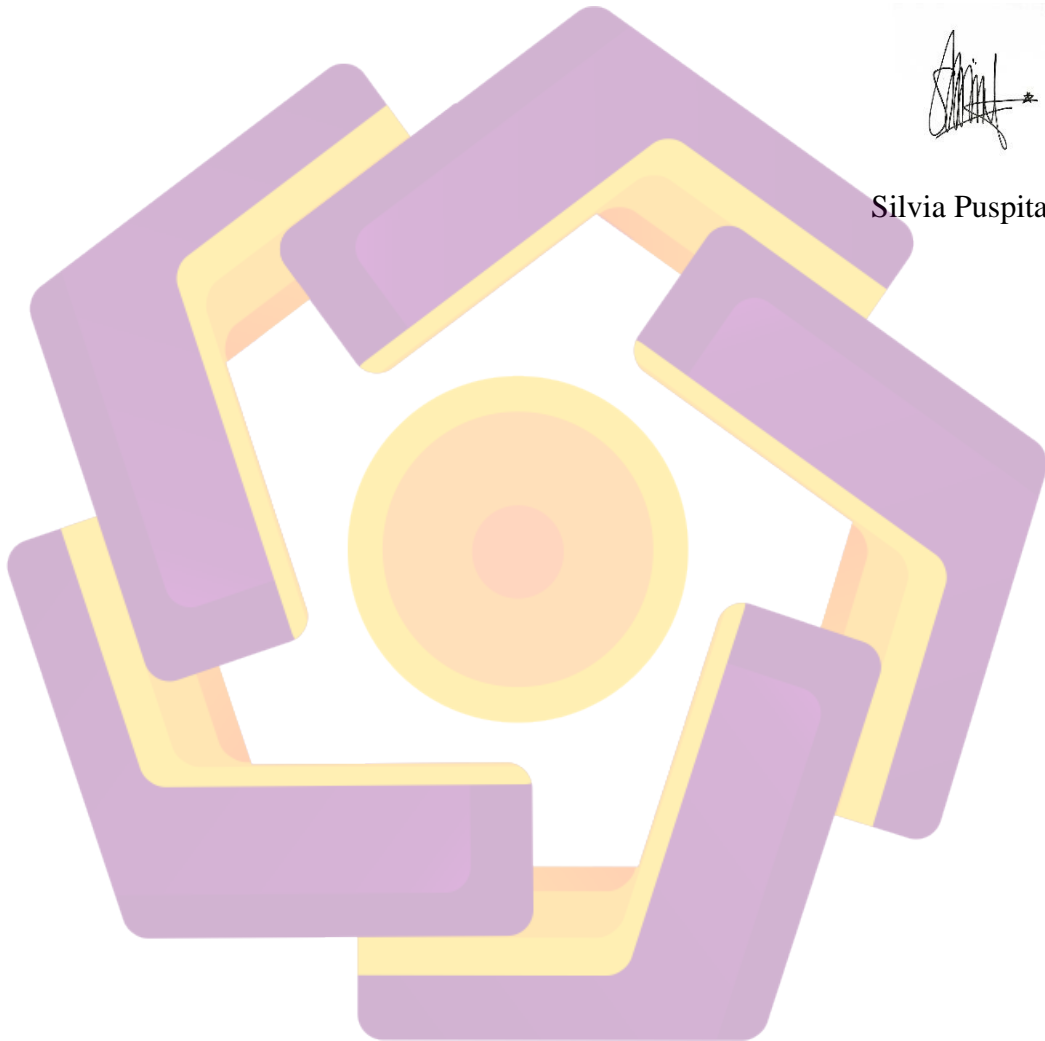
1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Irma Rofni Wulandari, S.Pd.,M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan serta meluangkan banyak waktunya untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Ngadiran dan Ibu Suntari yang selalu memberikan dukungan,doa dan semangat yang luar biasa kepada penulis yang tiada habisnya.
7. Teman – teman yang telah menemani dan memberikan banyak cerita serta pengalaman dalam perkuliahan dari awal hingga akhir semester di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Maka, penulis akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Atas saran dan kritik yang diberikan, penulis ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 18 Agustus 2022



Silvia Puspitasari





## DAFTAR ISI

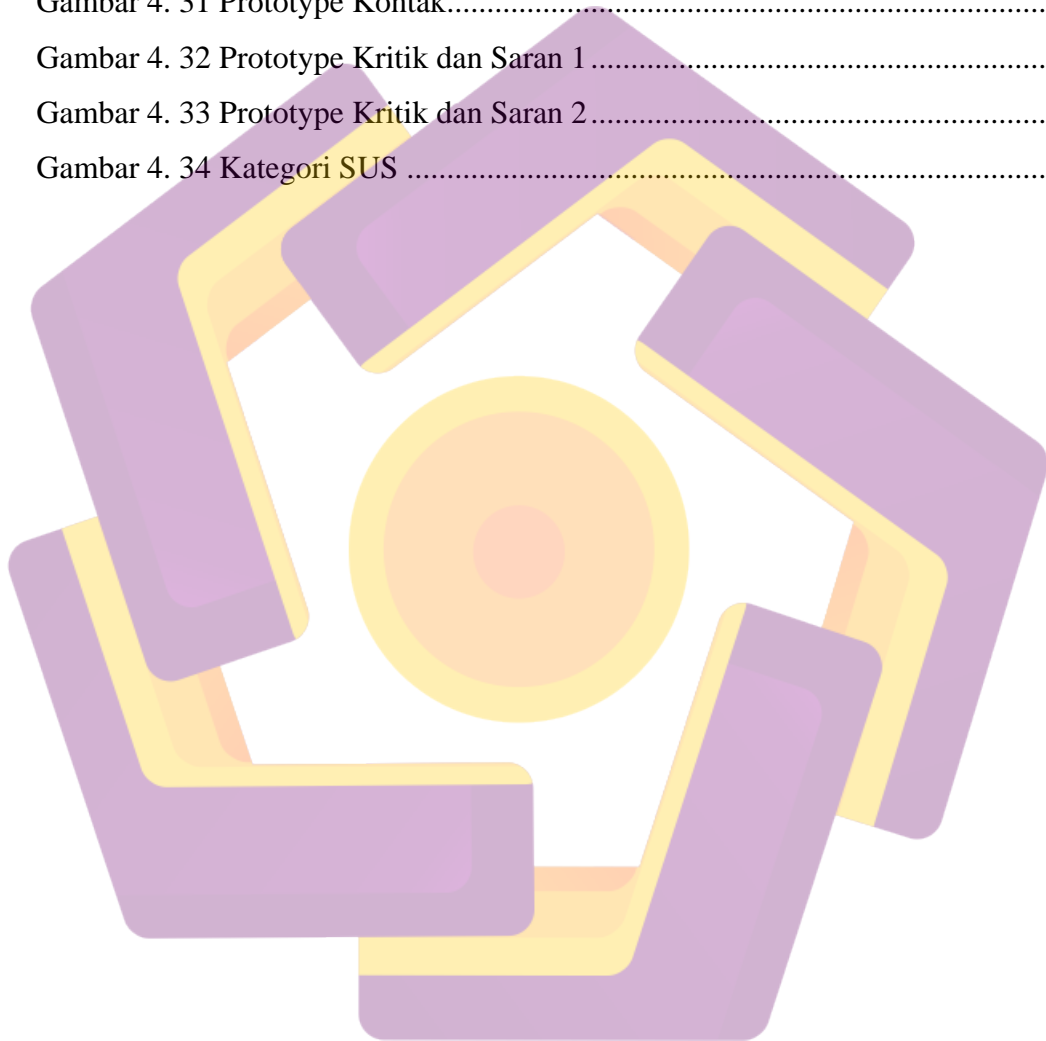
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 <i>User interface</i> .....	10
2.2.2 <i>User experience</i> .....	10
2.2.3 Website.....	11
2.2.4 Website Kalurahan Minomartani .....	11
2.2.5 Metode <i>Lean UX</i> .....	11
2.2.6 Prototype .....	14
2.2.7 Usability Testing .....	14
2.2.8 Desain Website.....	16
2.2.9 Partisipan.....	18

2.2.10	Kuisisioner .....	19
2.2.11	Uji Validitas .....	20
2.2.12	Uji Reliabilitas .....	20
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1	Objek Penelitian .....	21
3.2	Alat dan Bahan .....	22
3.3	Tahapan Penelitian .....	23
3.3.1	Tahap Awal .....	23
3.3.2	Tahap Pengembangan .....	27
3.3.3	Tahap Akhir .....	28
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1	Tahap Awal .....	29
4.1.1	Studi Literatur //ganti nomor.....	29
4.1.2	Wawancara.....	29
4.1.3	Observasi.....	29
4.1.4	Observasi secara langsung .....	29
4.1.5	Observasi website.....	30
4.1.6	Penyebaran Kuisisioner .....	37
4.2	Tahap Pengembangan.....	40
4.2.1	Declare Assumption dan Hipotesis .....	40
4.2.2	Create MVP.....	42
4.2.3	Run An Experiment.....	82
4.2.4	Feedback and Research .....	84
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>93</b>
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	94
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Perancangan Metode Lean UX .....	12
Gambar 2. 2 Grade Metode SUS .....	15
Gambar 2. 3 Color Wheel (Canva,2020) .....	18
Gambar 2. 4 Kurva Partisipan (nn.group.com) .....	19
Gambar 3. 1 Home .....	21
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	23
Gambar 4. 1 Beranda.....	30
Gambar 4. 2 Visi & Misi.....	31
Gambar 4. 3 Susunan Organisasi dan Tata Kerja .....	32
Gambar 4. 4 Kondisi Demografis .....	33
Gambar 4. 5 Berita .....	34
Gambar 4. 6 Kontak .....	35
Gambar 4. 7 Kritik dan Saran .....	36
Gambar 4. 8 Flow Screen.....	43
Gambar 4. 9 Wireframe Beranda .....	44
Gambar 4. 10 Wireframe Profil .....	45
Gambar 4. 11 Wireframe Profil sejarah desa .....	46
Gambar 4. 12 Wireframe Visi & Misi .....	47
Gambar 4. 13 Wireframe Pamong Kalurahan.....	48
Gambar 4. 14 Wireframe Berita.....	49
Gambar 4. 15 Wireframe Berita/Open .....	50
Gambar 4. 16 Wireframe Demografis Penduduk.....	51
Gambar 4. 17 Wireframe Galeri.....	52
Gambar 4. 18 Wireframe Kontak.....	53
Gambar 4. 19 Wireframe Kritik dan Saran .....	54
Gambar 4. 20 Prototype Beranda .....	57
Gambar 4. 21 Prototype Profil .....	59
Gambar 4. 22 Prototype Profil/Sejarah .....	61
Gambar 4. 23 Prototype Profil/Visi&Misi .....	63
Gambar 4. 24 Protoype Profil/Pamong .....	65
Gambar 4. 25 Prototype Berita.....	67

Gambar 4. 26 Prototype Berita/Open.....	69
Gambar 4. 27 Prototype Data Kalurahan/Administratif .....	70
Gambar 4. 28 Prototype Data Kalurahan/Agama .....	72
Gambar 4. 29 Prototype Data Kalurahan/Umur.....	74
Gambar 4. 30 Prototype Galeri .....	76
Gambar 4. 31 Prototype Kontak.....	78
Gambar 4. 32 Prototype Kritik dan Saran 1 .....	80
Gambar 4. 33 Prototype Kritik dan Saran 2.....	81
Gambar 4. 34 Kategori SUS .....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware .....	22
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software.....	22
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Kuisisioner .....	25
Tabel 3. 4 Jawaban Kuisisioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Jawaban Responden .....	37
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Skor .....	38
Tabel 4. 3 Hasil Validitas.....	40
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 4. 5 Asumsi .....	41
Tabel 4. 6 Hipotesis.....	42
Tabel 4. 7 Task Analysis.....	82
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Jawaban Responden .....	85
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Skor .....	86
Tabel 4. 10 Perbandingan Hasil .....	88
Tabel 4. 11 Hasil Uji Task Analysis .....	90

## INTISARI

Sistem informasi Layanan Digital di Kalurahan Minomartani merupakan website milik Kalurahan Minomartani yang dapat meningkatkan efisiensi dalam hal pelayanan masyarakat. Aktivitas utama di kantor Kalurahan Minomartani adalah kegiatan pelayanan kepada masyarakat, kegiatan pelayanan masyarakat didukung dengan fasilitas website yang diperuntukan bagi masyarakat Kalurahan Minomartani. Website Kalurahan Minomartani menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam kebutuhan yang terkait dengan pelayanan Desa. Kalurahan Minomartani Kapanewon Ngaglik Kabupaten Sleman mempunyai sistem informasi yang masih kurang efisien dalam hal user interface (UI)/user experience (UX). Website yang baik adalah dapat mempertimbangkan dan memperhatikan kemudahan pengguna dalam mengakses website tersebut. Selain itu dalam tampilan website yang lama Kalurahan Minomartani masih belum tersusun dengan baik yang dimana menyebabkan pemanfaatan atau pengoprasian website yang belum maksimal. Berdasarkan masalah di atas maka solusinya yaitu perancangan ulang UI/UX website dengan Metode Lean UX karena metode ini memiliki kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat, memvalidasi website yang dikembangkan sesuai dengan feedback dari user sehingga dapat meningkatkan kepuasan user. Metode pengujian dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada para responden menggunakan SUS (Software usability scale) dengan jumlah responden yaitu 22 orang pengguna website. Dari hasil Perancangan ulang desain UI/UX ini mendapatkan peningkatan nilai dengan metode pengujian kuesioner SUS dari 60 menjadi 81 dan mendapatkan nilai pengujian task 79% menggunakan metode pengujian Task analysis. Dari hasil feedback penguji mendapat kan hasil yang baik, tampilan menarik dan ssesuai dengan permasalahan yang ada.

**Kata Kunci :** *User Interface, User Experience, Lean UX*

## ABSTRACT

*The Digital Service information system in Minomartani Village is a website owned by Minomartani Village that can improve efficiency in terms of community services. The main activity at the Minomartani Village office is service activities to the community, community service activities are supported by website facilities intended for the Minomartani Village community. The Minomartani Kalurahan website provides various information needed by the community in needs related to village services. Kalurahan Minomartani Kapanewon Ngaglik, Selman Regency has an information system that is still less efficient in terms of user interface (UI)/user experience (UX). A good website is able to consider and pay attention to the ease of users in accessing the website. In addition, in the old website, the Minomartani Village is still not well structured, which causes the utilization or operation of the website to be not optimal. Based on the problems above, the solution is to redesign the UI/UX of the website with the Lean UX Method because this method has the advantage of a fast success rate, validating the website developed according to user feedback so as to increase user satisfaction. The test method is carried out by distributing questionnaires to the respondents using SUS (Software usability scale) with the number of respondents being 22 website users. From the results of this UI/UX redesign, the score increased with the SUS questionnaire testing method from 60 to 81 and got a task test score of 79% using the Task analysis test method. From the results of the feedback, the examiners got good results, the appearance was attractive and in accordance with the existing problems.*

**Kata Kunci:** *User Interface, User Experience, Lean UX*