

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE  
PADA APLIKASI MOOVIE DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
LEAN UX.**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**PUTUT YUSRI BAHTIAR**

**18.11.1848**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE  
PADA APLIKASI MOOVIE DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE LEAN UX.**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**PUTUT YUSRI BAHTIAR**

**18.11.1848**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE PADA  
APLIKASI MOOVIE DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.**

yang disusun dan diajukan oleh

**PUTUT YUSRI BAHTIAR**

**18.11.1848**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302288**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE PADA  
APLIKASI MOOVIE DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. (**

yang disusun dan diajukan oleh

**PUTUT YUSRI BAHTIAR**

**18.11.1848**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nuri Cahyono, M.Kom.**  
**NIK. 190302278**

**Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302393**

**Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302288**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 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 : PUTUT YUSRI BAHTIAR**

**NIM : 18.11.1848**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE PADA APLIKASIMOOVIE DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.**

**Dosen Pembimbing : Lilis Dwi Farida S.Kom, 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. Pemyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pemyataan 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 2022

Yang Menyatakan,



PUTUT YUSRI BAHTIAR

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan Hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan untuk saya.
2. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi yang telah membantu baik dalam dukungan moral maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Teman – teman kelas saya 18 IF 01 dan teman-teman kost saya yang berkuliah di Amikom, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah memberikan dukungan dan masukan.
4. Serta semua pihak yang telah membantu

Yogyakarta  
Penulis

Putut Yusri Bahtiar

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa shalawat dan salam penulis turunkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,M.T., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng, Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Amikom.

Yogyakarta, 13 Agustus 2022

Penulis

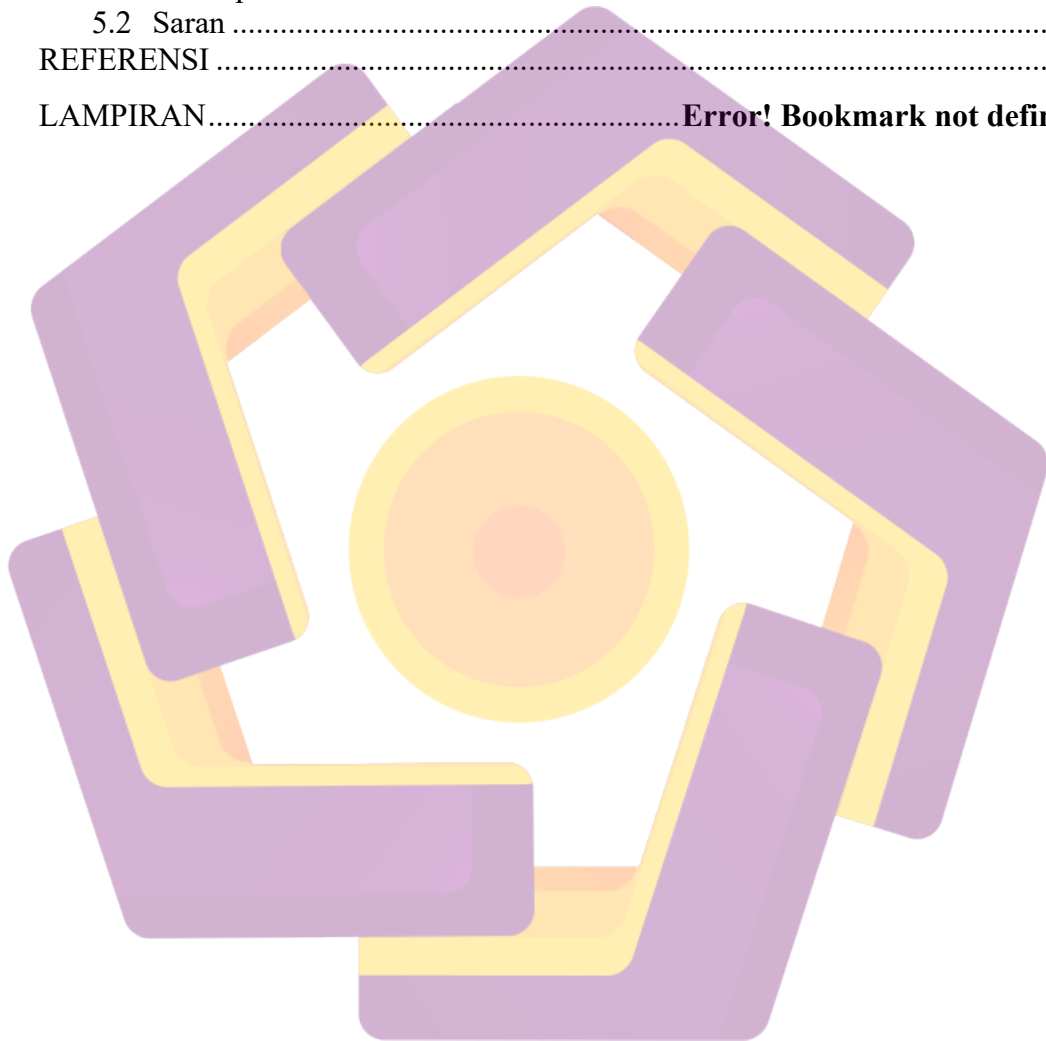
## DAFTAR ISI

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.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur .....	4
2.2 Perancangan .....	8
2.3 User Interface .....	8
2.4 User Experience .....	10
2.5 Lean UX.....	10
2.5.1 <i>Declare Assumption</i> .....	11
2.5.2 <i>Create An Minimum Viable Product (MVP)</i> .....	12
2.5.3 <i>Run An Experiment</i> .....	12
2.5.4 <i>Feedback And Research</i> .....	12
2.6 Analisis Deskriptif.....	13
2.7 Jumlah Sampel.....	13
2.8 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	13



2.9 <i>Prototype</i> .....	14
2.10 <i>Testing A/B</i> .....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
3.1 Alur Penelitian .....	16
3.2 Tahap <i>Declare Assumption</i> .....	16
3.2.1 Studi Literatur .....	16
3.2.2 Melakukan Wawancara.....	17
3.2.3 Observasi.....	17
3.2.4 Membuat Kuisoner.....	17
3.2.5 Mendeklarasikan Asumsi.....	17
3.2.6 Menulis Hipotesis .....	17
3.2.7 Pembuatan <i>User Persona</i> .....	18
3.2.8 Membuat Daftar Fitur .....	18
3.3 Alat Penelitian .....	18
3.3.1 Kebutuhan Hardware .....	18
3.3.2 Kebutuhan Software.....	19
3.4 Tahap Create MVP .....	19
3.4.1 Membuat <i>Design</i> .....	19
3.4.2 Membuat <i>Wireframe</i> .....	19
3.4.3 Membuat <i>Prototype</i> .....	20
3.5 Tahap <i>Run an Experiment</i> .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>22</b>
4.1 <i>Declare Assumption</i> .....	22
4.1.1 Studi Literatur .....	22
4.1.2 Wawancara.....	22
4.1.3 Observasi.....	23
4.1.4 Kuisoner .....	33
4.1.5 Mendeklarasikan Asumsi.....	35
4.1.6 Hipotesis.....	36
4.1.7 Membuat <i>User Persona</i> .....	36
4.1.8 Daftar Fitur.....	38
4.2 Design MVP .....	38
4.2.1 Desain <i>Wireframe</i> .....	38
4.2.2 Desain <i>Prototype</i> .....	50

4.3 <i>Run An Experiment</i> .....	62
4.3.1 A/B Testing.....	62
4.4 <i>Feedback And Research</i> .....	63
4.5 Perbaikan <i>Prototype</i> .....	65
4.8 Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	198
BAB V PENUTUP.....	202
5.1 Kesimpulan .....	202
5.2 Saran .....	202
REFERENSI .....	203
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware .....	18
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software.....	19
Tabel 4. 1 Wawancara.....	22
Tabel 4. 2 Kuisoner.....	33
Tabel 4. 3 Data observasi.....	34
Tabel 4. 4 Asumsi .....	35
Tabel 4. 5 Hipotesis .....	36
Tabel 4. 6 Daftar Fitur.....	38
Tabel 4. 7 Kuisoner <i>Prototype A/B</i> .....	62
Tabel 4. 8 Tabel hasil UEQ prototype A/B testing .....	64
Tabel 4. 9 Kuisoner <i>Prototype C</i> .....	65
Tabel 5. 1 <i>codingan splashscreen</i> .....	75
Tabel 5. 2 <i>Codingan halaman login</i> .....	78
Tabel 5. 3 <i>Codingan halaman signup</i> .....	83
Tabel 5. 4 <i>Codingan halaman user profiling</i> .....	89
Tabel 5. 5 <i>Codingan halaman user confirm</i> .....	95
Tabel 5. 6 <i>Codingan halaman home</i> .....	98
Tabel 5. 7 <i>Codingan halaman detail movie</i> .....	109
Tabel 5. 8 <i>Codingan halaman find place</i> .....	118
Tabel 5. 9 <i>Codingan choose seat</i> .....	126
Tabel 5. 10 <i>Codingan halaman checkout</i> .....	133
Tabel 5. 11 <i>Codingan checkout success</i> .....	145
Tabel 5. 12 <i>Codingan my tickets</i> .....	148
Tabel 5. 13 <i>Codingan halaman ticket details</i> .....	154
Tabel 5. 14 <i>Codingan halaman profile</i> .....	164
Tabel 5. 15 <i>Codingan halaman edit profile</i> .....	172
Tabel 5. 16 <i>Codingan halaman my wallet</i> .....	178
Tabel 5. 17 <i>Codingan halaman top up</i> .....	184
Tabel 5. 18 <i>Codingan halaman top up success</i> .....	190
Tabel 5. 19 <i>Codingan halaman contact us</i> .....	193

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	16
Gambar 4. 1 Splashscreen.....	23
Gambar 4. 2 Get Started.....	24
Gambar 4. 3 Login .....	24
Gambar 4. 4 Sign Up.....	25
Gambar 4. 5 Home .....	26
Gambar 4. 6 Burger Menu .....	26
Gambar 4. 7 My Account.....	27
Gambar 4. 8 Theater.....	27
Gambar 4. 9 Playing.....	28
Gambar 4. 10 Upcoming.....	28
Gambar 4. 11 Movie Detail.....	29
Gambar 4. 12 Choose Seat.....	30
Gambar 4. 13 Purchase Detail.....	30
Gambar 4. 14 Payment Success .....	31
Gambar 4. 15 Theater Detail.....	31
Gambar 4. 16 Top Up .....	32
Gambar 4. 17 Top Up Success.....	32
Gambar 4. 18 Contact Us.....	33
Gambar 4. 19 User Persona.....	37
Gambar 4. 20 Halaman <i>Home</i> .....	39
Gambar 4. 21 Halaman <i>Login</i> .....	40
Gambar 4. 22 Halaman <i>Register</i> .....	41
Gambar 4. 23 Halaman <i>Choose Seat</i> .....	42
Gambar 4. 24 Halaman <i>Payment</i> .....	43
Gambar 4. 25 Halaman <i>Payment Success</i> .....	44
Gambar 4. 26 Halaman <i>Find Place</i> .....	45
Gambar 4. 27 Halaman <i>Top Up</i> .....	46
Gambar 4. 28 Halaman <i>Update Profile</i> .....	47
Gambar 4. 29 Halaman <i>account</i> .....	48
Gambar 4. 30 Halaman <i>Wallet</i> .....	49
Gambar 4. 31 Halaman <i>Contact Us</i> .....	50
Gambar 4. 32 <i>Prototype</i> halaman login A dan B.....	51
Gambar 4. 33 <i>Prototype</i> Halaman register A dan B.....	52
Gambar 4. 34 <i>Prototype</i> Halaman Home A dan B.....	53
Gambar 4. 35 <i>Prototype</i> Halaman choose seat A dan B.....	54
Gambar 4. 36 <i>Prototype</i> Halaman payment A dan B.....	55
Gambar 4. 37 <i>Prototype</i> Halaman payment success A dan B.....	56
Gambar 4. 38 <i>Prototype</i> Halaman find place A dan B .....	57
Gambar 4. 39 <i>Prototype</i> Halaman top up A dan B .....	58
Gambar 4. 40 <i>Prototype</i> Halaman update profile A dan B.....	59

Gambar 4. 41 <i>Prototype</i> Halaman <i>my account</i> A dan B.....	60
Gambar 4. 42 <i>Prototype</i> Halaman <i>my wallet</i> A dan B.....	61
Gambar 4. 43 <i>Prototype</i> Halaman <i>contact us</i> A dan B.....	62
Gambar 4. 44 Diagram <i>Gender</i> Responden.....	63
Gambar 4. 45 Diagram <i>Umur</i> Responden.....	64
Gambar 4. 46 <i>Prototype</i> Halaman <i>splashscreen</i> .....	66
Gambar 4. 47 <i>Prototype</i> halaman <i>login</i> .....	66
Gambar 4. 48 <i>Prototype</i> halaman <i>sign up</i> .....	67
Gambar 4. 49 <i>Prototype</i> halaman <i>user profiling</i> .....	67
Gambar 4. 50 <i>Prototype</i> halaman <i>confirmation</i> .....	68
Gambar 4. 51 <i>Prototype</i> halaman <i>home</i> .....	68
Gambar 4. 52 <i>Prototype</i> halaman <i>detail movie</i> .....	69
Gambar 4. 53 <i>Prototype</i> halaman <i>find place</i> .....	69
Gambar 4. 54 <i>Prototype</i> halaman <i>choose seat</i> .....	70
Gambar 4. 55 <i>Prototype</i> halaman <i>checkout</i> .....	70
Gambar 4. 56 <i>Prototype</i> halaman <i>checkout success</i> .....	71
Gambar 4. 57 Halaman <i>Prototype my tickets</i> .....	71
Gambar 4. 58 Halaman <i>Prototype ticket details</i> .....	72
Gambar 4. 59 <i>Prototype</i> halaman <i>profile</i> .....	72
Gambar 4. 60 <i>Prototype</i> halaman <i>edit profile</i> .....	73
Gambar 4. 61 <i>Prototype</i> halaman <i>my wallet</i> .....	73
Gambar 4. 62 <i>Prototype</i> halaman <i>top up</i> .....	74
Gambar 4. 63 <i>Prototype</i> halaman <i>top up success</i> .....	74
Gambar 4. 64 <i>Prototype</i> halaman <i>contact us</i> .....	75
Gambar 4. 65 Hasil <i>Benchmark UEQ</i> pada <i>user interface</i> observasi.....	198
Gambar 4. 66 Hasil <i>Benchmark UEQ</i> pada <i>prototype A</i> .....	199
Gambar 4. 67 Hasil <i>Benchmark UEQ</i> pada <i>Prototype B</i> .....	200
Gambar 4. 68 Hasil <i>Benchmark UEQ</i> pada <i>prototype B</i> .....	200
Gambar 4. 69 Hasil <i>Benchmark UEQ</i> pada <i>prototype C</i> .....	201

## INTISARI

Perancangan ui/ux mobile dapat dilakukan dengan berbagai teknik, salah satunya adalah metode lean ux. Perancangan ui/ux dapat menggunakan figma. Perancangan ui/ux mempunyai 4 tahap yaitu declare assumption, create an mvp, run an experiment, feedback and research. declare assumption membuat daftar-daftar asumsi permasalahan, create mvp membuat wireframe dan design, run experiment menguji hasil prototype dari design, feedback meminta pengguna memberikan ulasan hasil penggunaan aplikasi tersebut.

Perancangan ui/ux mobile ini menggunakan metode lean ux adalah yaitu sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari produk yang dirancang.

Kesimpulan dari penelitian ini hasil analisis dan perancangan ulang *user interface* pada aplikasi Moovie dengan menggunakan metode *lean ux* dan *user experience questionnaire (UEQ)* pada moovie, mendapatkan kesimpulan hasil perhitungan menggunakan *user experience questionnaire (UEQ)* terdapat dua skala dengan nilai diatas rata-rata *Perspiciuity* dan *Efficiency*. Yang berarti aplikasi telah menghadirkan fitur dan tampilan yang inovatif, kreatif, dan memudahkan untuk pengguna, *Perspiciuity* mendapatkan nilai 2.69 dari 3.00 dan *Efficiency* mendapatkan 2.70 dari 3.00.

**Kata kunci:** ui/ux mobile, Metode Lean UX, ui/ux

## ABSTRACT

*The design of mobile ui/ux can be done by various techniques, one of which is the lean ux method. ui/ux design can use figma. The design of ui/ux has 4 stages, namely declare assumption, create an mvp, run an experiment, feedback and research. declare assumption makes lists of problem assumptions, create mvp creates wireframes and designs, run experiment tests the prototype results from the design, feedback asks users to review the results of using the application.*

*This mobile ui/ux design using the lean ux method is a model that brings a tangible nature of a product to have faster success and success collaboratively and cross-functionally by minimizing the emphasis on documentation but focusing on increasing understanding of the designed product.*

*The conclusion of this study is the results of the analysis and redesign of the user interface on the Moovie application using the lean ux method and the user experience questionnaire (UEQ) on moovie, getting the conclusion that the calculation results using the user experience questionnaire (UEQ) have two scales with values above the average Perspicuity and Efficiency. Which means the application has presented innovative, creative, and easy features and displays for users, Perspicuity got a score of 2.69 out of 3.00 and Efficiency got 2.70 out of 3.00.*

**Keyword:** ui/ux mobile, lean ux, ui/ux