

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA
FOODIE MARKETPLACE MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

SKRIPSI



disusun oleh

Mukti Prasetyo

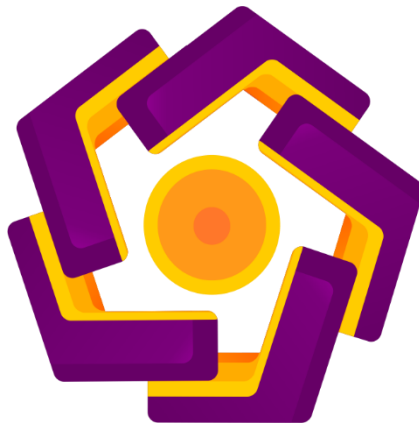
18.11.1860

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA
FOODIE MARKETPLACE MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Mukti Prasetyo

18.11.1860

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA FOODY
MARKETPLACE MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukti Prasetyo

18.11.1860

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 6 Oktober 2021

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom

190302227

PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA FOODY
MARKETPLACE MENGGUNAKAN
METODE LEAN UX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukti Prasetyo

18.11.1860

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Oktober 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom.
NIK. 190302096

Banu Santoso, S.T., M.Eng
NIK. 190302327

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Desember 2021



Mukti Prasetyo

NIM. 18.11.1860

MOTTO

Dahulukan yang menjadi prioritas



PERSEMBAHAN

Ibunda dan Ayahanda Tercinta Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna ku sadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.



KATA PENGANTAR

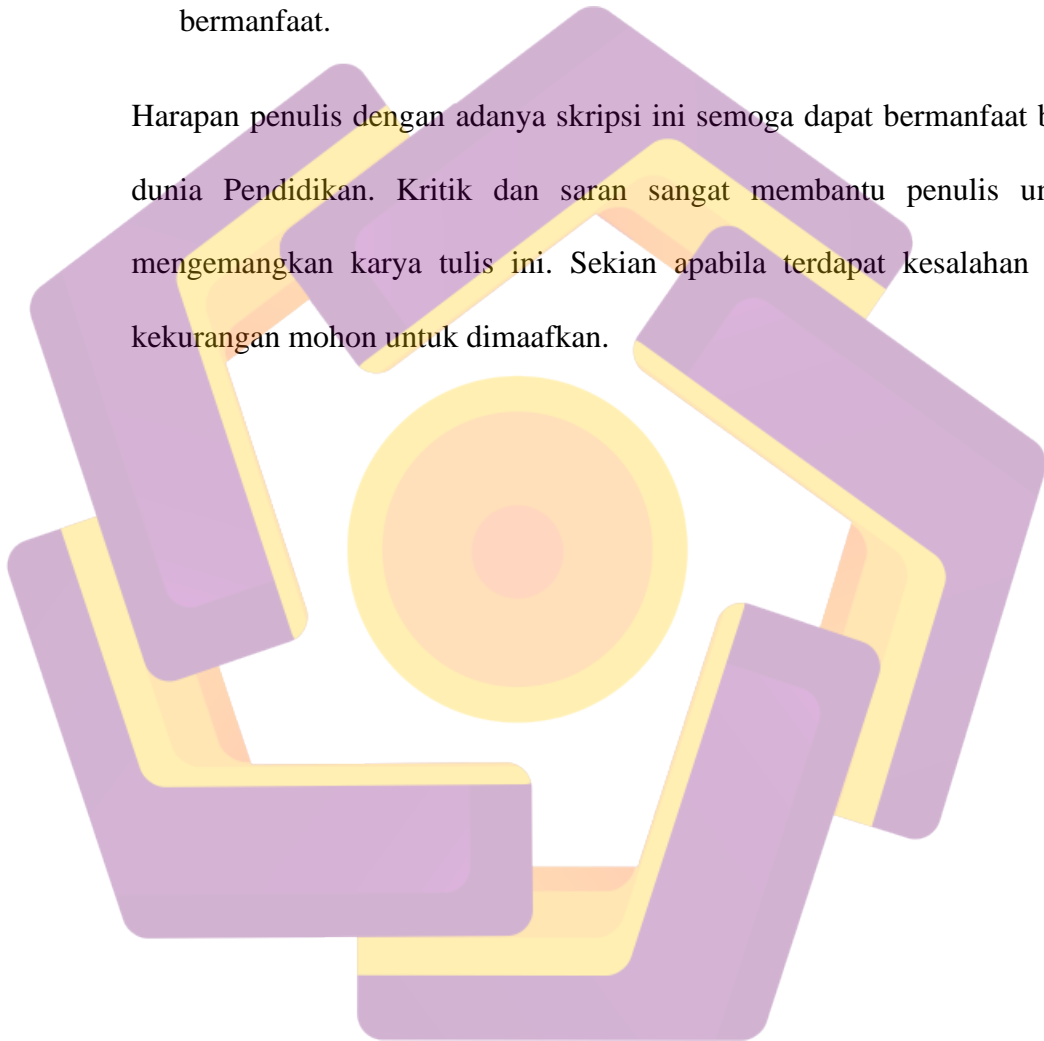
Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, hidayah dan karunia-Nya. Serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kedua orang tua tercinta yang dengan tulus, ikhlas dan sabar memberikan dukungan dalam bentuk apapun itu serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA FOODIE MARKETPLACE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.**

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk ini penulis mengucapkan terimakasih setulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu dan menambah pengalaman menjadi mahasiswa selama ini.
2. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan serta meluangkan banyak waktunya untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

Harapan penulis dengan adanya skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu penulis untuk mengemangkan karya tulis ini. Sekian apabila terdapat kesalahan dan kekurangan mohon untuk dimaafkan.



DAFTAR ISI

ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA FOODIE MARKETPLACE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX.....a

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4

1.5	Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		5
2.1	Tinjauan Pustaka	5
2.2	Dasar Teori.....	6
2.2.1	User Interface.....	6
2.2.2	User Experience	7
2.2.3	Marketplace.....	7
2.2.4	Foody Marketplace.....	8
2.2.5	Lean UX.....	8
2.2.6	Desain Mobile	10
2.2.7	Teori Warna	12
BAB III METODE PENELITIAN.....		13
3.1	Jenis Penelitian	13
3.2	Objek Penelitian	13
3.3	Tahapan Awal.....	13
3.3.1	Wawancara.....	14
3.3.2	Studi Literatur	14
3.3.3	Observasi.....	14
3.3.4	Penyebaran Kuesioner.....	15
3.4	Tahapan Pengembang.....	15

3.4.1	Declare Assumption.....	16
3.4.2	Create MVP.....	17
3.4.3	Run an Experiment.....	17
3.4.4	Feedback and Research.....	18
3.5	Tahapan Akhir.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Tahapan Awal.....	25
4.1.1	Studi Literatur.....	25
4.1.2	Wawancara.....	25
4.1.3	Observasi.....	25
4.1.4	Penyebaran Kuesioner.....	35
4.2	Tahapan Pengembang.....	37
4.2.1	<i>Declare Assumption</i>	37
4.2.2	Create MVP.....	40
4.2.3	Run an experiment.....	74
4.2.4	Feedback and research.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA		87



DAFTAR TABEL

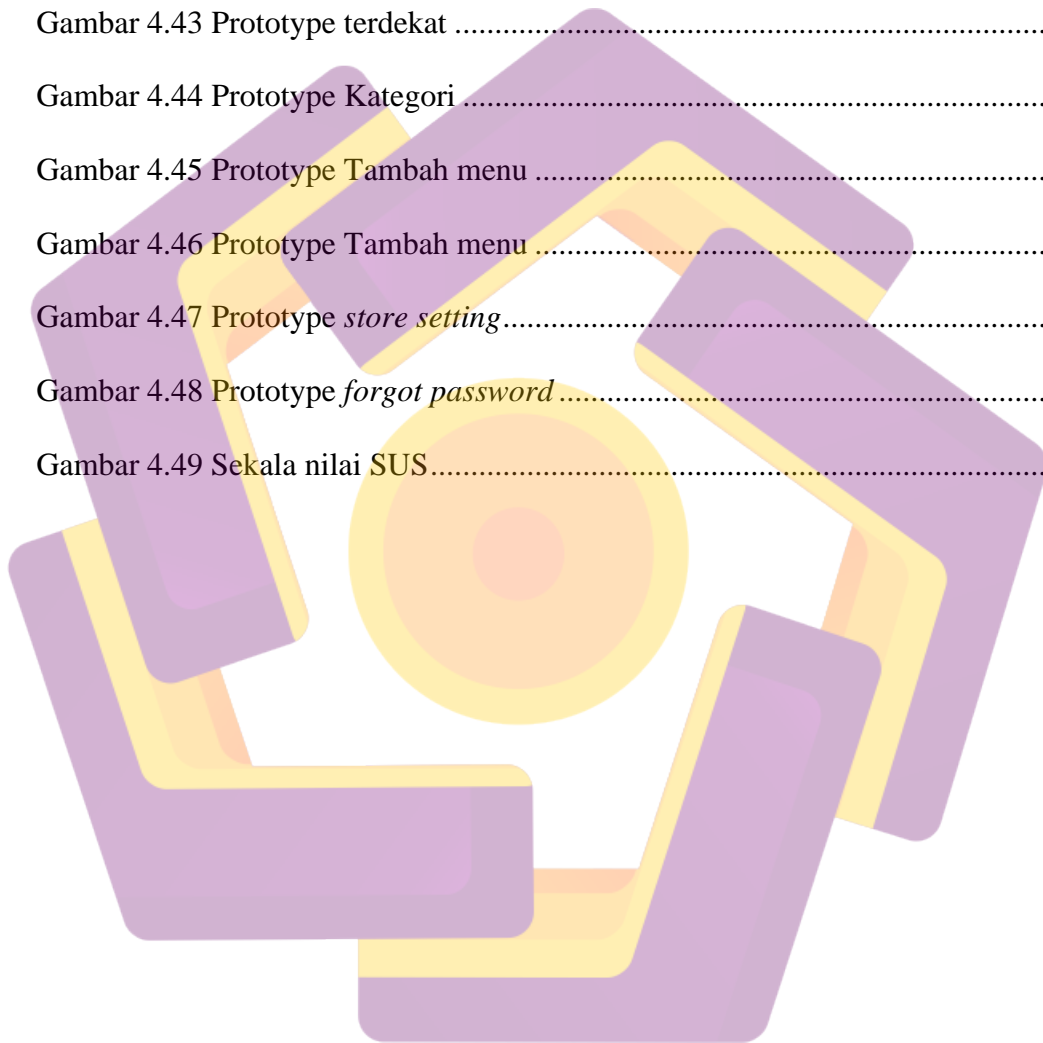
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	5
Tabel 3.1 Pertanyaan kuesioner	19
Tabel 3. 2 Jawaban kuesioner	20
Tabel 3. 3 Pengujian <i>task</i>	21
Tabel 4. 1 Asumsi	39
Tabel 4. 2 Hipotesis.....	39
Tabel 4. 3 <i>Task analysis</i>	75
Tabel 4. 4 Rekapitulasi jawaban penilai	79
Tabel 4. 5 Hasil perhitungan skor	80
Tabel 4. 6 Rekapitulasi jawaban penilai	81
Tabel 4. 7 Hasil pengujian task.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus perancangan Lean UX.....	9
Gambar 3. 1 Tahapan awal.....	13
Gambar 3. 2 <i>Flow screen foodie</i>	15
Gambar 3. 3 Tahapan pengembang Metode Lean UX.....	16
Gambar 3. 4 Tahapan Akhir.....	24
Gambar 4.1 Beranda.....	26
Gambar 4.2 Kategori terdekat	27
Gambar 4.3 Menu.....	28
Gambar 4.4 Order.....	29
Gambar 4.5 Warung	30
Gambar 4.6 Pembuatan warung	31
Gambar 4.7 Pencarian	32
Gambar 4.8 Profil.....	33
Gambar 4.9 Rating	34
Gambar 4.10 Kategori.....	35
Gambar 4.11 Data Kuesioner penilaian aplikasi.....	36
Gambar 4.12 Rekapitulasi hasil kuesioner Aplikasi	37
Gambar 4.13 Flow screen	40
Gambar 4.14 Wireframe splash.....	41
Gambar 4.15 Wireframe Sign Up	42

Gambar 4.16 Wireframe Login	43
Gambar 4.17 Wireframe Beranda	44
Gambar 4.18 Wireframe Searching.....	45
Gambar 4.19 Wireframe Rating.....	46
Gambar 4.20 Wireframe Profil	47
Gambar 4.21 Wireframe Create store	48
Gambar 4.22 Wireframe Store Data.....	49
Gambar 4.23 Wireframe Owner Data.....	50
Gambar 4.24 Wireframe Forgot Password.....	51
Gambar 4.25 Wireframe Order	52
Gambar 4.26 Wireframe Store setting	53
Gambar 4.27 Wireframe Menu	54
Gambar 4.28 Wireframe <i>View rating</i>	55
Gambar 4.29 Wireframe <i>Warung penjual</i>	56
Gambar 4.30 Wireframe Kategori makanan	57
Gambar 4.31 Prototype Splash.....	58
Gambar 4.32 Prototype Sign Up.....	59
Gambar 4.33 Prototype <i>Login</i>	60
Gambar 4.34 Prototype Branda.....	61
Gambar 4.35 Prototype toko penjual	62
Gambar 4.36 Prototype <i>Searching</i>	63
Gambar 4.37 Prototype Profil	64
Gambar 4.38 Prototype Rating.....	65

Gambar 4.39 Prototype Warung	66
Gambar 4.40 Prototype <i>Owner data</i>	67
Gambar 4.41 Prototype <i>Order</i>	68
Gambar 4.42 Prototype <i>Store data</i>	69
Gambar 4.43 Prototype terdekat	70
Gambar 4.44 Prototype Kategori	71
Gambar 4.45 Prototype Tambah menu	72
Gambar 4.46 Prototype Tambah menu	72
Gambar 4.47 Prototype <i>store setting</i>	73
Gambar 4.48 Prototype <i>forgot password</i>	74
Gambar 4.49 Sekala nilai SUS	82



INTISARI

Foodie cari makan merupakan marketplace yang berfokus pada bidang kuliner yang bertujuan untuk membantu para umkm makanan, usaha rumahan, warung makan serta individu yang suka memasak agar dapat dengan mudah mempromosikan jualannya ke lingkungan sekitar. Dalam pembuatan sebuah aplikasi, aplikasi yang mudah di gunakan mengandung beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu *consistency, hierarchy, personality, layout, type, color, imagery, and affordance*[1]. Dari hasil wawancara dan komentar user di play memiliki tampilan yang kaku dan tidak menarik sehingga kesulitan saat menggunakan dan tidak nyaman.

Dari permasalahan tersebut dibutuhkan desain ulang *user interface* pada aplikasi ini dan ditemukan beberapa bagian yang harus diperbaiki seperti *consistency* pada tampilan aplikasi foodie, *hierarchy* atau objek pada aplikasi foodie, *layout* atau tata letak elemen pada aplikasi foodie. *Color* pada foodie, dan konsep pada aplikasi foodie. Dalam melakukan perancangan ulang desain UI/UX memiliki beberapa metode seperti metode *Design Thinking, Five Plans /5 Elmen of UX, User Center Design, Activity Centered Design, Keep it Simple Stupid, Goal Directed Design* dan *Metode Lean UX*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Lean UX* dipilih karena mempunyai kelebihan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi dan juga tetap fokus terhadap *produk experience* yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan. Kelebihan yang dimiliki *lean UX* adalah "*faster, smarter UX, research and learning*" selain itu dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna. pada metode ini Penelitian ini dapat menjadi panduan *developer* mengembangkan market place foodie cari makan sehingga dapat lebih mudah digunakan. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan desain ulang *user interface* pada aplikasi ini dan ditemukan beberapa bagian yang harus diperbaiki seperti *consistency* pada tampilan aplikasi foodie, *hierarchy* atau objek pada aplikasi foodie, *layout* atau tata letak elemen pada aplikasi foodie. *Color* pada foodie, dan konsep pada aplikasi foodie. 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 Foodie 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 mendapatkan peningkatan nilai dengan metode pengujian kuesioner SUS dari 64,4 menjadi 80,9 dan mendapatkan nilai 86% menggunakan metode pengujian Task analysis. Dari hasil feedback penguji mendapatkan hasil yang baik, tampilan menarik dan ssesuai dengan permasalahan yang ada.

Kata Kunci: UI/UX. *Lean UX*,

ABSTRACT

Foodie looking for food is a marketplace that focuses on the culinary field that aims to help food SMEs, home businesses, food stalls and individuals who like to cook to easily promote their sales to the surrounding environment. In making an application, an easy-to-use application contains several principles that must be considered, namely consistency, hierarchy, personality, layout, type, color, imagery, and affordance [1]. From the results of interviews and user comments, the Play has a stiff and unattractive appearance, making it difficult to use and uncomfortable.

From these problems, a redesign of the user interface in this application was found and several parts were found that needed to be improved, such as consistency in the appearance of the foodie application, the hierarchy or objects in the foodie application, the layout or layout of the elements in the foodie application. Color on foodie, and concept on foodie app. In redesigning the UI/UX design, there are several methods such as the Design Thinking method, Five Plans/5 Elements of UX, User Center Design, Activity Centered Design, Keep it Simple Stupid, Goal Directed Design and Lean UX Method. In this study, researchers using the Lean UX method were chosen because it has advantages in terms of speed and a high success rate and also remains focused on the product experience that eliminates unnecessary waste. The advantages of lean UX are "faster, smarter UX, research and learning" besides that it can validate many hypotheses according to the wishes of the user. In this method, this research can be a guide for developers to develop a foodie market place for food so that it can be easier to use. From these problems, a redesign of the user interface in this application was found and several parts were found that needed to be improved, such as consistency in the foodie application display, hierarchy or objects in the foodie application, layout or layout of elements in foodie applications. Color in foodie, and concept in foodie application. The Lean UX method has 4 stages, namely Declaration Assumption, Create MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. By using this method, the redesign that will be carried out on the Foodie application can shorten time, reduce documentation and can measure and validate applications developed according to user feedback so as to increase user satisfaction.

From the results of the UI/UX redesign, the score increased with the SUS questionnaire testing method from 64.4 to 80.9 and got a score of 86% using the Task analysis test method. From the results of the feedback, the examiners get good results, the appearance is attractive and in accordance with the existing problems.

Keywords: UI/UX. Lean UX,