

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI LITERASI
DIGITAL MENGGUNAKAN METODE *LEAN* UX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

GEDE LAKSANA ADI WIBAWA

18.11.2081

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI LITERASI
DIGITAL MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

SKRIPSI

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



disusun oleh

GEDE LAKSANA ADI WIBAWA

18.11.2081

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI LITERASI DIGITAL
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

yang disusun dan diajukan oleh

Gede Laksana Adi Wibawa

18.11.2081

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juli 2025

Dosen Pembimbing,


Rifda Faticha Alma Aziza, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI LITERASI DIGITAL
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

yang disusun dan diajukan oleh

Gede Laksana Adi Wibawa

18.11.2081

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gede Laksana Adi Wibawa
NIM : 18.11.2081

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Ulang UI/UX Pada Aplikasi Literasi Digital Menggunakan Metode *Lean UX*

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, 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, 22 Juli 2025

Yang Menyatakan,


Gede Laksana Adi Wibawa

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya tulis yang berjudul “Perancangan Ulang UI/UX pada Aplikasi Literasi Digital Menggunakan Metode *Lean UX*” yang saya buat ini saya persembahkan kepada Ibu saya yang selalu memberikan dukungan moral dan materi untuk kedua anaknya, pengorbanan serta kekuatannya menjadi bukti kasih sayang yang tulus yang tidak akan pernah bisa saya balas. kepada para dosen khususnya kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dengan tulus, dan kepada teman – teman saya yang senantiasa membantu dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini, dan terakhir kepada diri sendiri, terima kasih sudah bertahan sejauh ini.



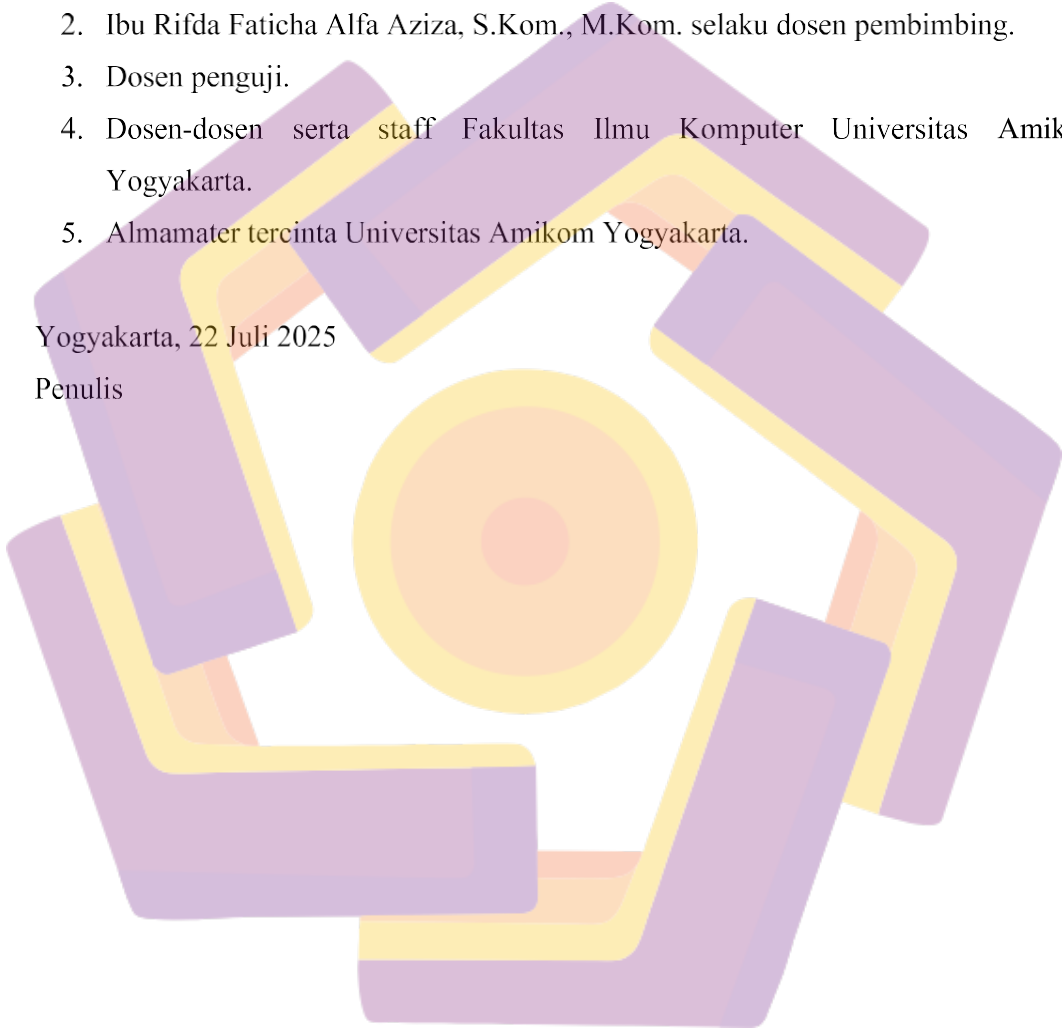
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing.
3. Dosen penguji.
4. Dosen-dosen serta staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Almamater tercinta Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Penulis



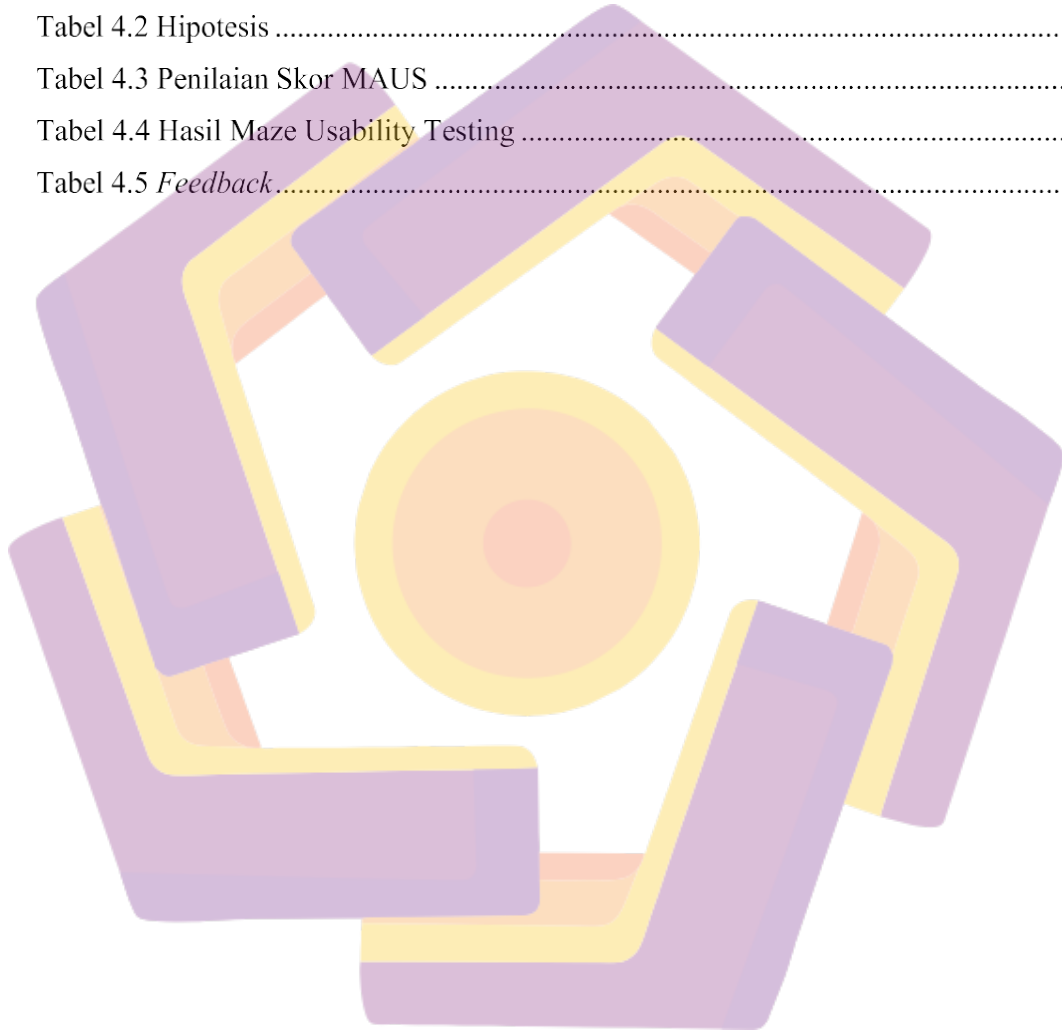
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
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	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 <i>eBook</i>	10
2.2.2 Literasi Digital	11
2.2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.2.4 <i>Prototype</i>	12
2.2.5 Figma	12
2.2.6 <i>System Usability Scale</i>	12
2.2.7 UI/UX	13

2.2.8 Lean UX.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Objek Penelitian	16
3.2 Alur Penelitian.....	17
3.2.1 Tahapan Awal	18
3.2.2 Tahapan Pengembangan	19
3.2.1 Tahapan Akhir	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Tahapan Awal.....	21
4.1.1 Tinjauan Pustaka.....	21
4.1.2 Observasi	21
4.1.3 Penyebaran Kuesioner	26
4.2 Tahapan Pengembangan.....	27
4.2.1 <i>Declare Assumption</i>	27
4.2.2 Create MVP	28
4.2.3 Run an Experiment	54
4.2.4 Feedback and Research.....	55
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	58
REFERENSI	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

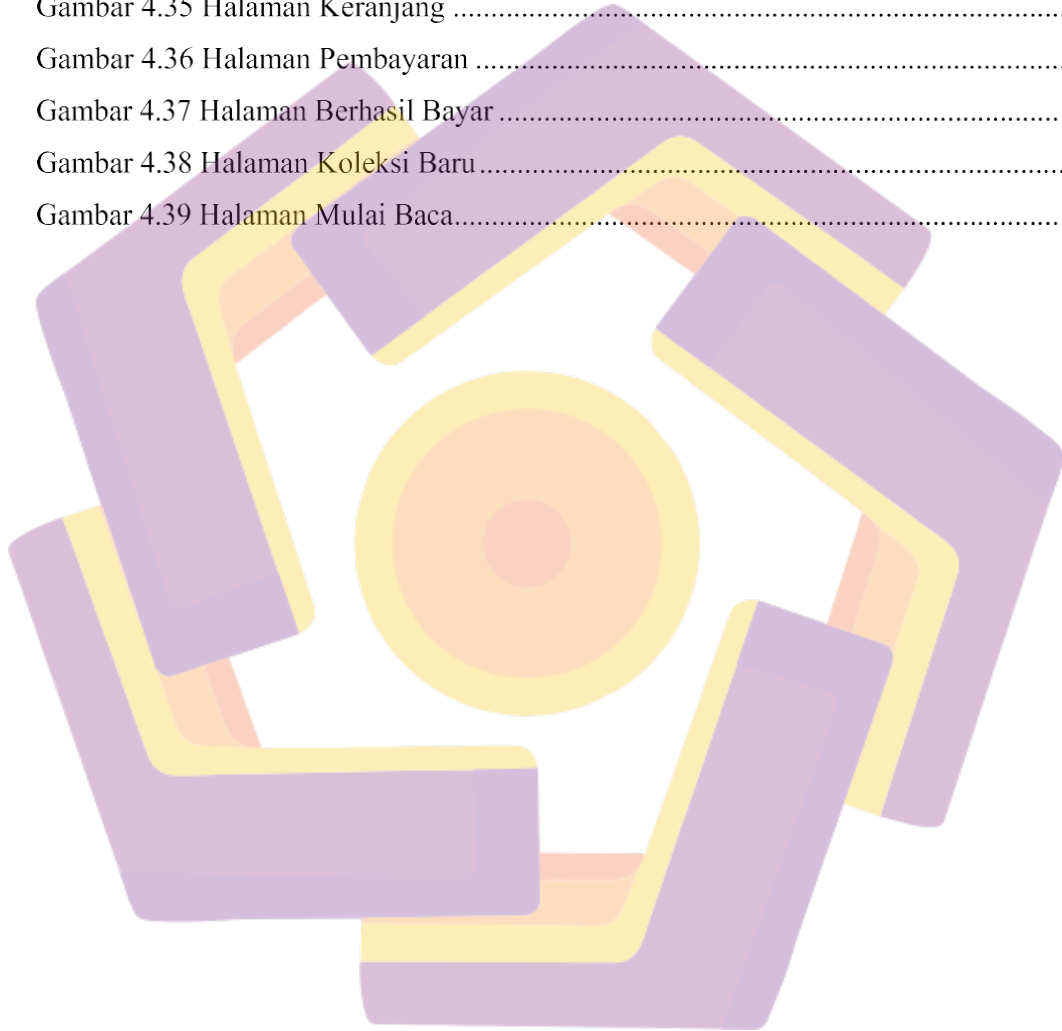
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	4
Tabel 2.2 Skala Kuesioner	13
Tabel 3.1 Item Kuesioner.....	18
Tabel 4.1 Asumsi	27
Tabel 4.2 Hipotesis	28
Tabel 4.3 Penilaian Skor MAUS	55
Tabel 4.4 Hasil Maze Usability Testing	56
Tabel 4.5 <i>Feedback</i>	56



DAFTAR GAMBAR

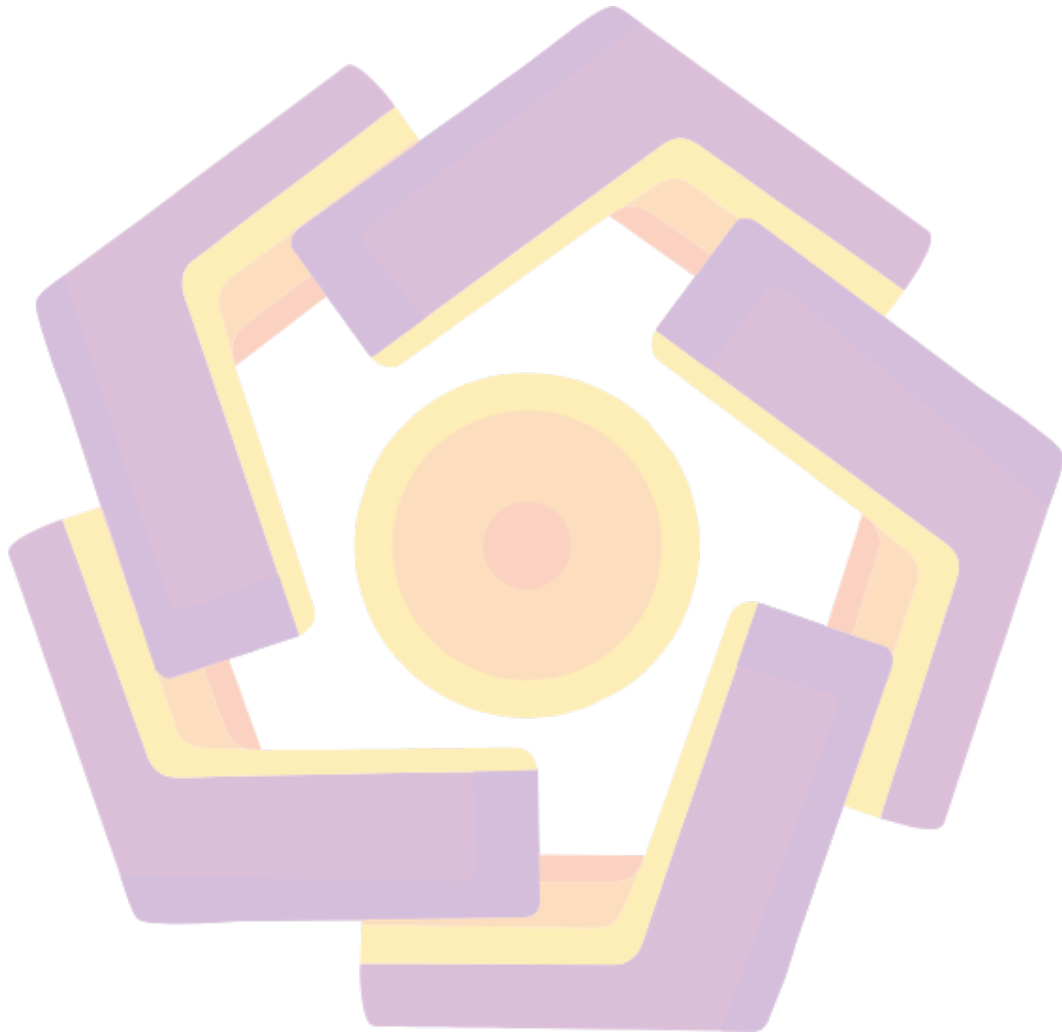
Gambar 2.1 Lean UX.....	14
Gambar 3.1 <i>EBook</i> Rakata.....	16
Gambar 3.2 Alur Penelitian	17
Gambar 4.1 Tampilan Beranda.....	22
Gambar 4.2 Tampilan Pustaka.....	22
Gambar 4.3 Tampilan Forum.....	23
Gambar 4.4 Tampilan Akun	24
Gambar 4.5 Tampilan Produk.....	24
Gambar 4.6. Tampilan Detail Pembayaran.....	25
Gambar 4.7 Ulasan Pengguna.....	26
Gambar 4.8 Data Kuesioner.....	26
Gambar 4.9 Wireframe Splash.....	29
Gambar 4.10 Wireframe Onboarding	29
Gambar 4.11 Wireframe Login.....	30
Gambar 4.12 Wireframe Registrasi	31
Gambar 4.13 Wireframe Lupa Password.....	31
Gambar 4.14 Wireframe Beranda.....	32
Gambar 4.15 Wireframe Koleksi.....	33
Gambar 4.16 Wireframe Wishlist.....	33
Gambar 4.17 Wireframe Akun	34
Gambar 4.18 Wireframe Pencarian	35
Gambar 4.19 Wireframe Detail Produk.....	35
Gambar 4.20 Wireframe Keranjang.....	36
Gambar 4.21 Wireframe Pembayaran	37
Gambar 4.22 Wireframe Baca Buku.....	37
Gambar 4.23 Halaman Splash	38
Gambar 4.24 Halaman Onboarding	39
Gambar 4.25 Halaman Login.....	40
Gambar 4.26 Halaman Lupa Password.....	41
Gambar 4.27 Halaman Registrasi	42
Gambar 4.28 Halaman Beranda.....	43

Gambar 4.29 Halaman Koleksi.....	44
Gambar 4.30 Halaman Wishlist.....	45
Gambar 4.31 Halaman Akun	46
Gambar 4.32 Halaman Pencarian	47
Gambar 4.33 Halaman Detail Produk.....	48
Gambar 4.34 Halaman Masuk Keranjang.....	49
Gambar 4.35 Halaman Keranjang	50
Gambar 4.36 Halaman Pembayaran	51
Gambar 4.37 Halaman Berhasil Bayar	52
Gambar 4.38 Halaman Koleksi Baru	53
Gambar 4.39 Halaman Mulai Baca.....	54



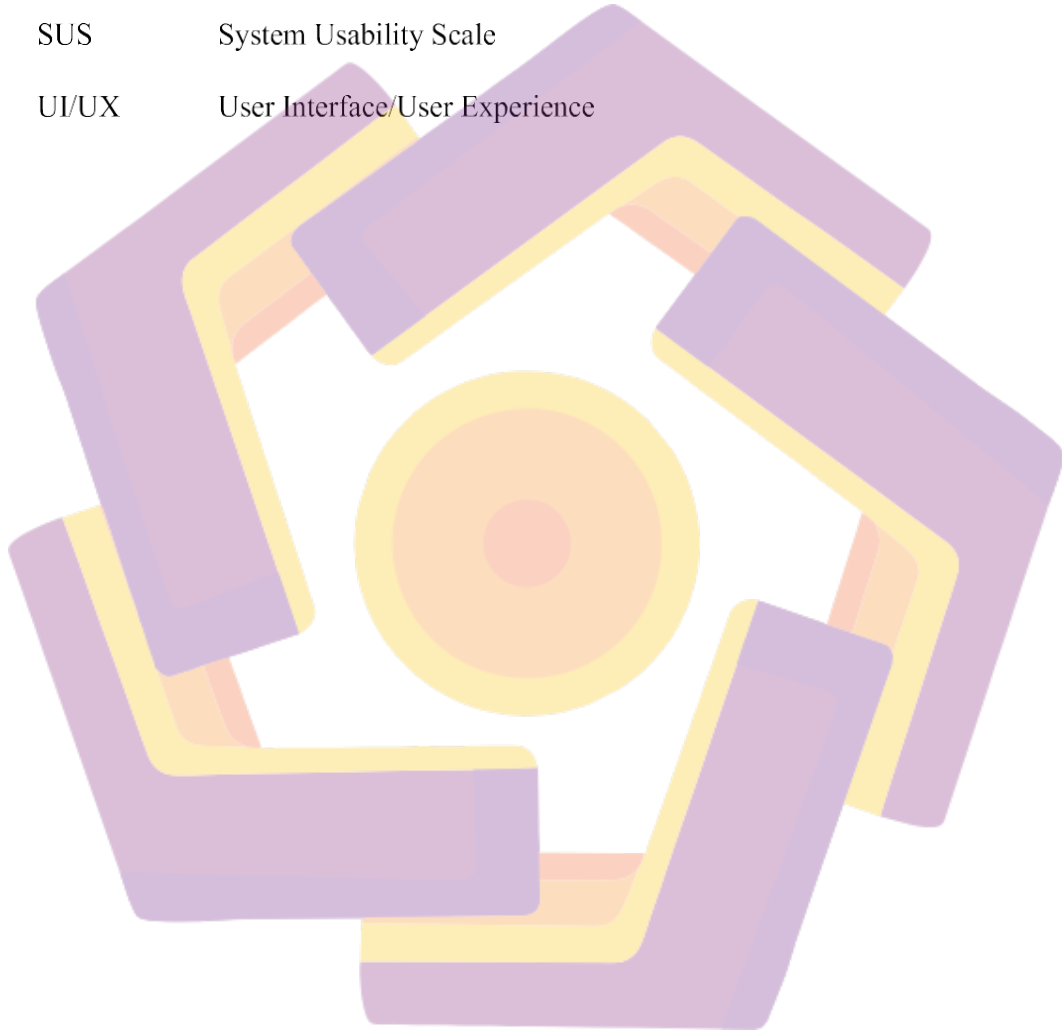
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil SUS	63
----------------------------	----

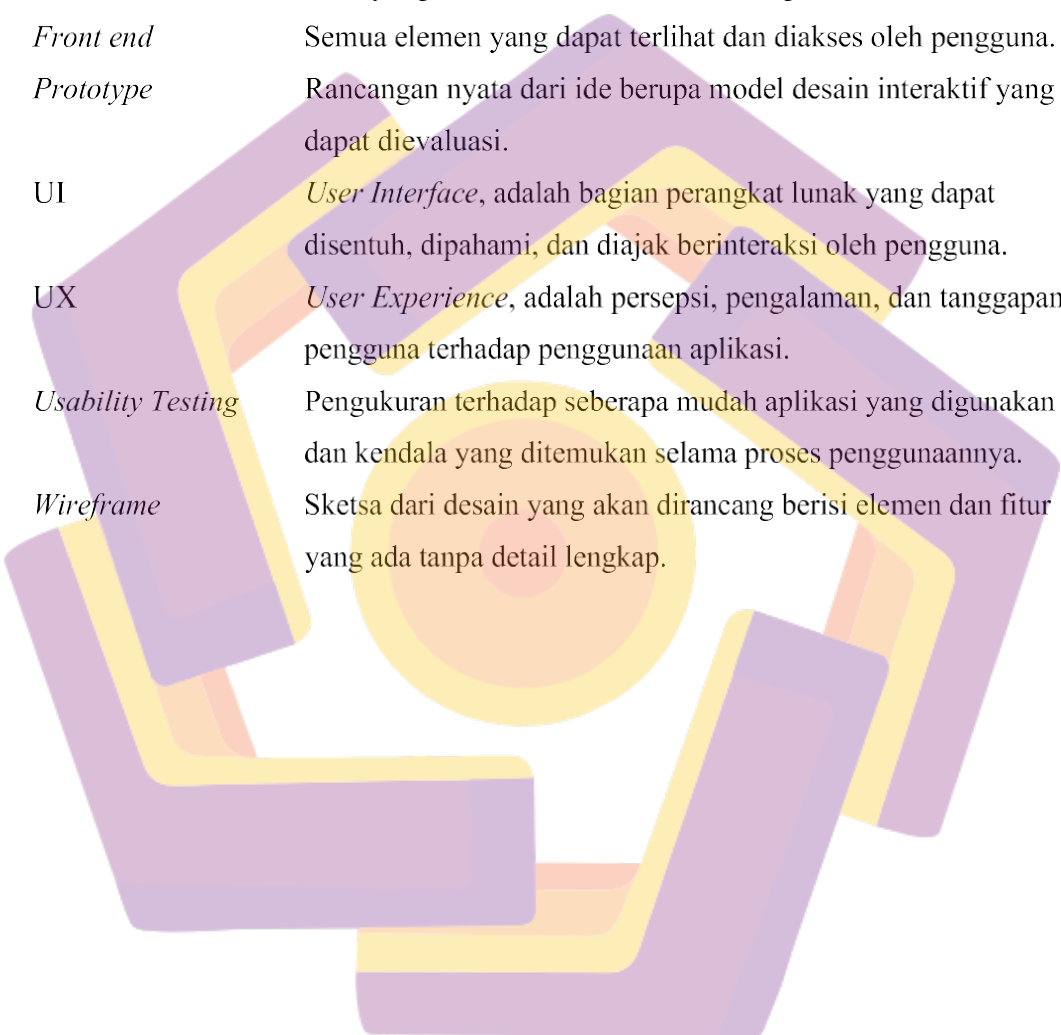


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MVP	Minimum Viable Product
MIUS	Mission Usability Score
MAUS	Maze Usability Score
SUS	System Usability Scale
UI/UX	User Interface/User Experience



DAFTAR ISTILAH



<i>Aplikasi Mobile</i>	Aplikasi perangkat lunak yang diakses melalui perangkat <i>mobile</i> seperti <i>smartphone</i> , tablet, dll.
<i>eBook</i>	Kumpulan dari beberapa tulisan dan beberapa gambar di dalam buku yang kemudian dikemas secara digital.
<i>Front end</i>	Semua elemen yang dapat terlihat dan diakses oleh pengguna.
<i>Prototype</i>	Rancangan nyata dari ide berupa model desain interaktif yang dapat dievaluasi.
UI	<i>User Interface</i> , adalah bagian perangkat lunak yang dapat disentuh, dipahami, dan diajak berinteraksi oleh pengguna.
UX	<i>User Experience</i> , adalah persepsi, pengalaman, dan tanggapan pengguna terhadap penggunaan aplikasi.
<i>Usability Testing</i>	Pengukuran terhadap seberapa mudah aplikasi yang digunakan dan kendala yang ditemukan selama proses penggunaannya.
<i>Wireframe</i>	Sketsa dari desain yang akan dirancang berisi elemen dan fitur yang ada tanpa detail lengkap.

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa banyak perubahan yang signifikan dengan cara digitalisasi. Aplikasi *eBook* sebagai salah satu bentuk transformasi digital memiliki peran penting untuk mendukung literasi digital sekaligus meningkatkan minat baca, khususnya pada generasi muda. Aplikasi *eBook* memberikan kemudahan akses yang fleksibel dan interaktif, sehingga memiliki potensi menjadi jembatan kebutuhan literasi tradisional dengan perkembangan teknologi modern seperti saat ini. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi sangat dipengaruhi oleh desain UI/UX, aplikasi dengan UI/UX yang kurang menarik dapat menurunkan kenyamanan dan membuat para pengguna merasa cepat bosan. Salah satu bentuk dari literasi berbasis digital di Indonesia adalah aplikasi Rakata, dimana menurut survei yang dilakukan serta ulasan pengguna pada *App Store* dan *Play Store* masih terdapat beberapa permasalahan dalam aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan rancangan ulang UI/UX pada aplikasi Rakata berdasarkan kebutuhan pengguna dengan menggunakan pendekatan *Lean UX* sebagai metode penelitian. Metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan utama yaitu *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*. *Lean UX* dipilih sebagai metode penelitian karena fokus *Lean UX* adalah menghasilkan rancangan produk dengan cepat, proses dokumentasinya dipersingkat sehingga menghindari pemborosan sumber daya biaya dan waktu, hal ini membuat proses perancangan desain menjadi lebih efisien. Hasil akhir dari penelitian ini berupa *prototype* interaktif menunjukkan peningkatan nilai *System Usability Scale* dari 65,5 menjadi 74,1 dan pengujian usabilitas menggunakan *Maze Usability Testing* dengan skor 71, ini mengindikasikan bahwa rancangan ulang aplikasi Rakata dengan pendekatan *Lean UX* menghasilkan desain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna.

Kata kunci: literasi digital, UI/UX, *Lean UX*, *eBook*, *prototype*.

ABSTRACT

The development of information and communication technology has brought many significant changes through digitalization. Ebook applications as a form of digital transformation have an important role in supporting digital literacy and possibly increasing reading interest, especially among the younger generation. Ebook applications provide easy, flexible and interactive access, so they have the potential to become a bridge between traditional literacy needs and modern technological developments such as today. However, the success of an application is greatly influenced by its UI/UX design, applications with less attractive UI/UX can reduce comfort and make users feel bored quickly. One form of digital-based literacy in Indonesia is the Rakata app, where according to surveys conducted and user reviews on the App Store and Play Store, there are still several problems in the application. This study aims to redesign the UI/UX of the Rakata application based on user needs using the Lean UX approach as the research method. The Lean UX method has 4 main steps: Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. Lean UX was chosen as the research method because the focus of Lean UX is to produce product designs quickly, the documentation process is shortened so as to avoid wasting resources, costs and time, this makes the design process more efficient. The final result of this study in the form of an interactive prototype shows an increase in the System Usability Scale score from 65.5 to 74.1 and usability testing using the Maze Usability Testing with a score of 71, this indicates that the redesign of the Rakata app with Lean UX approach produces a good design and is in accordance with the needs and problems of users.

Keyword: digital literacy, UI/UX, Lean UX, eBook, prototype