

Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience

Anis Dwi Setyani ¹⁾ Ayouvi Poerna Wardhanie ²⁾ Sulistiowati ³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)17410100159@dinamika.ac.id, 2)ayouvi@dinamika.ac.id, 3)sulist@dinamika.ac.id

Abstract: The AEMA Glasses store is a shop that sells various accessories that was founded in 2010, the shop provides various driving accessories such as glasses, cloth slayer, mask buff, gloves, hats, masks and belts. Currently the AEMA Glasses shop is only a shop, so the buying and selling process only occurs in that shop. This is a drawback for this store because customers who want to order from outside the area cannot be served quickly and customers also cannot see the catalog available in the store. In addition, shop employees also experience difficulties in recording sales and calculating shop turnover because this AEMA shop still uses books and a calculator in the transaction process, which causes frequent differences in the number of goods calculations. Based on the existing problems, a web-based UI / UX design solution was found with the Lean UX method which consists of several stages, including Declare Assumption, Create MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. By including 30 samples, namely AEMA Glasses shop customers and 7 samples, namely AEMA Glasses store employees, so a total of 37 samples. Based on the results of the analysis and observations that have been made, a prototype design was made using the Lean UX method which was then tested on AEMA Glasses customers and AEMA Glasses employees which resulted in the success rate of prototype testing for customers reaching 72% and the success rate of prototype testing for admins reaching 86%.

Keywords: *user interface, user experience, lean ux, e-commerce, prototype.*

Toko AEMA Kacamata merupakan toko yang menjual berbagai aksesoris yang berdiri sejak tahun 2010, di toko tersebut menyediakan berbagai aksesoris berkendara seperti kacamata, slayer kain, buff masker, sarung tangan, topi, masker dan sabuk. Saat ini toko AEMA Kacamata hanya berupa toko saja, sehingga proses jual beli hanya terjadi di toko tersebut. Saat ini toko AEMA sedang mengembangkan 3 toko di Surabaya dengan total 7 pegawai. Hal ini menjadi kekurangan bagi toko ini karena pelanggan yang ingin memesan dari luar daerah tidak dapat dilakukan dengan cepat dan pelanggan tidak dapat melihat langsung katalog yang tersedia di toko ini.

Objek penelitian ini adalah toko AEMA Kacamata karena saat ini banyak masyarakat yang mulai menggunakan kacamata sebagai bagian dari kebutuhan. Menurut penelitian (Putra, 2018) sekitar 40% atau sekitar 80 juta orang di Indonesia harus menggunakan kacamata. Hal ini juga didasarkan pada hasil dari wawancara yang dilakukan di toko AEMA, yang mengatakan bahwa meningkatnya pembeli yang ingin menggunakan kacamata yang didasarkan pada gangguan penglihatan (Seperti minus maupun hanya sekedar bergaya. Menurut (Putra,

2018) Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang tinggi. Tingkat pertumbuhan penduduk yang terus naik berdampak terhadap tingkat kebutuhan masyarakat salah satunya kebutuhan akan kacamata. Hal ini disebabkan karena fashion kacamata merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh semua orang yang mengalami gangguan penglihatan, perlindungan dari bahaya kerja maupun untuk bergaya.

Pada saat ini transaksi penjualan dari toko AEMA dimulai dari pelanggan memilih kacamata, apabila sesuai maka pelanggan akan menyerahkan ke pegawai, lalu pegawai mencatat transaksi di sebuah buku, kemudian menghitung pendapatan menggunakan kalkulator. Selanjutnya pegawai melakukan rekap omzet di setiap bulan untuk di kirim di pemilik toko. Jika ada pelanggan dari luar daerah yang ingin memesan kacamata, pelanggan menghubungi pemilik atau pegawai, dan pegawai atau pemilik memberikan foto produk satu persatu untuk dikirim ke pelanggan, setelah pelanggan memilih, pegawai melakukan pencatatan pendapatan di buku, lalu melakukan proses pengiriman menggunakan jasa pengiriman.

Omzet yang diperoleh toko AEMA ini antara Rp. 1 juta hingga Rp. 2 juta perhari. Menurut penelitian yang dilakukan (Ingrid Roswita Lae, 2020) pada toko Cellular Service omzet sebelum bekerjasama dengan e-commerce memperoleh Rp.1 juta – Rp.1,5 juta per hari dan setelah bekerjasama dengan e-commerce omzet toko mencapai Rp.20 juta perhari. Dengan melihat kenyataan tersebut, menurut (Wibowo, 2016), maka penerapan teknologi e-commerce merupakan salah satu faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan. Maka, dengan melihat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tersebut kita dapat memanfaatkan suatu layanan secara online yang berupa e-commerce.

Selama ini, pegawai jika merekap omzet penjualan perhari hanya mengandalkan catatan hasil penjualan di sebuah buku. Setelah mencatat omzet penjualan perhari maka pegawai akan merekap hasil omzet perbulan yang akan di setorkan ke pemilik toko, pegawai kesulitan dalam perhitungan omzet yang tercatat di buku karena sering terjadi kesalahan yang dilakukan pegawai jika toko sedang ramai, pegawai lupa untuk mencatat penjualan, dan dari situ lah pegawai sering kesulitan saat menghitung omzet, karena hasilnya tidak sama dengan barang yang terjual. Permasalahan kedua Toko AEMA Kacamata ini ingin mengembangkan tokonya karena pelanggan hanya dari masyarakat sekitar saja. Berdasarkan permasalahan toko AEMA Kacamata ini maka toko ini membutuhkan aplikasi e-commerce. Sebagai langkah awal untuk pembuatan aplikasi e-commerce maka dibuat desain UI/UX menggunakan model Lean UX.

Menurut (Savira, 2020) desain antarmuka dan pengalaman pengguna (Desain User Interface/User Experience- UI/UX) merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan pada proses pembuatan aplikasi guna memberikan kepercayaan pada user. Oleh karena itu toko AEMA Kacamata dalam membuat aplikasi e-commerce melibatkan calon pengguna secara langsung agar mendapatkan feedback yang positif serta memperhatikan komponen paling utama yang diperlukan yaitu fungsi dan kegunaannya dalam meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengguna situs web).

Oleh sebab itu solusi yang ditawarkan untuk permasalahan yang dialami oleh toko AEMA Kacamata ini adalah dengan

perancangan desain UI/UX sebuah aplikasi e-commerce, agar dapat membantu toko AEMA Kacamata dalam proses transaksi yang lebih mudah, tidak terbatas wilayah, dan dapat diakses dimanapun dengan berbagai perangkat elektronik yang mendukung internet.

Lean User Experience (Lean UX) dipilih karena menurut (Ansor, 2020) dalam user interface dibutuhkan segera untuk proses pengembangan sistem sehingga Lean User Experience (Lean UX) dipilih karena memiliki kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat namun juga tetap fokus pada tingkat pemahaman terhadap product experience yang akan dibuat.

Dari hasil analisis permasalahan diatas, maka hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah perancangan UI/UX aplikasi e-commerce berbasis website pada toko AEMA Kacamata Surabaya menggunakan metode Lean User Experience.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi e-commerce berbasis website pada toko AEMA Kacamata Surabaya menggunakan model Lean User Experience.

Tujuan

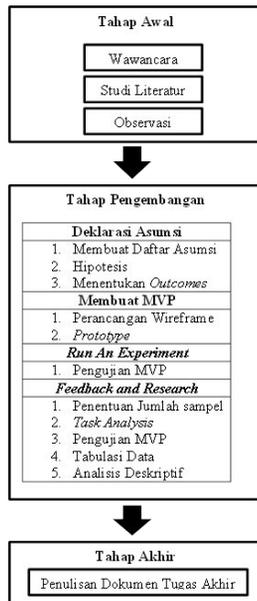
Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan perancangan UI/UX aplikasi e-commerce berbasis website pada toko AEMA Kacamata Surabaya menggunakan model Lean User Experience.

Manfaat

1. Dapat memudahkan proses transaksi.
2. Dapat menambah ruang lingkup toko AEMA.
3. Dapat menambah pendapatan toko.
4. Dapat menambah pengalaman berjualan online.

METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam proses perancangan desain UI/UX aplikasi e-commerce berbasis website pada toko AEMA Kacamata Surabaya menggunakan model Lean User Experience. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian kualitatif karena data yang diambil merupakan data yang tidak terukur dengan angka, peneliti hanya membutuhkan data informasi mengenai kebutuhan dari pengguna.



Gambar 1 Tahapan Metodologi Penelitian

Tahap Awal

Pada tahap awal penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara, studi literatur dan observasi untuk memperoleh permasalahan di toko AEMA Kacamata.

Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada narasumber Bapak Asmu'in sebagai pemilik toko AEMA. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di toko AEMA dan informasi mengenai data penjualan.

Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan proses perancangan desain UI/UX menggunakan model Lean UX, dan tentang statistika (Populasi, sampel dan analisis deskriptif) agar bertujuan untuk mendapatkan pemahaman bagaimana melakukan perancangan desain UI/UX yang baik menggunakan model Lean UX dan bagaimana mengukurnya menggunakan feedback yang nantinya akan diberikan ke pengguna.

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati objek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses bisnis toko AEMA dan akan dilakukan identifikasi mengenai fitur yang akan dibuat sesuai dengan proses bisnis yang telah didapat untuk dibuat desain UI/UX.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan penerapan model Lean Ux yang terdiri dari deklarasi asumsi, membuat MVP, Run An Experiment dan Feedback and Research.

Deklarasi Asumsi

Pada tahap ini bertujuan untuk melakukan identifikasi masalah. Langkah-langkah dalam tahap pendeklarasian asumsi adalah : membuat daftar asumsi, hipotesis dan outcomes.

1. Membuat Daftar Asumsi

Pada tahap ini akan dibuat daftar asumsi berupa penjabaran informasi yang didapatkan serta permasalahan yang dihadapi oleh toko AEMA

2. Hipotesis

Hipotesis dibuat berdasarkan asumsi yang dianggap paling penting dan ditransformasikan dalam bentuk sebuah pernyataan.

3. Menentukan Outcomes

Pada tahap ini akan dibuat list tentang hasil yang ingin dicapai dari perancangan desain UI/UX dengan cara melihat dari hipotesis dan menentukan hasil apa yang ingin dicapai setelah proses implementasi dilakukan. Dengan outcomes maka hasil implementasi rancangan nantinya akan dapat terukur apakah sudah sesuai dengan ekspektasi yang dilakukan atau belum.

Tahap Membuat Minimum Viable Produk (MVP)

Sebelum dilakukan perancangan prototype akan dijelaskan custom style guide atau panduan style desain yang digunakan dalam perancangan prototype nanti yang meliputi skema warna dan tipografi. Setelah itu baru akan dilakukan tahap perancangan Minimum Viable Product (MVP) yang terjadi dari tahapan sebagai berikut :

1. Perancangan Wireframe

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain prototype dalam bentuk konsep interface layout yang akan diterapkan pada proses prototype. Tahap digunakan untuk memberikan kerangka layout dan gambaran konten untuk diterapkan pada proses prototype. Untuk pembuatan wireframe dapat menggunakan tool Adobe Experience Design.

2. Prototype

Pada tahap ini dari segi interface nya prototype akan dibuat jauh lebih detail lagi dibandingkan dengan metode wireframe. Pada metode prototype ini juga disertai dengan transisi dan animasi antar menu serta fitur yang lebih interaktif dan clickable sehingga pengguna bisa menguji dan merasakan sendiri experience dalam prototype ini layaknya menggunakan aplikasi yang telah selesai dibuat, untuk tool nya bisa menggunakan Adobe Experience Design untuk menghasilkan user experience yang baik sesuai kebutuhan user

Tahap Run an Experiment

Tahap ini merupakan tahap pengujian prototype MVP yang sebelumnya dibuat, dapat dilakukan diri sendiri. Bagian ini berguna untuk memastikan MVP berjalan dengan baik dan sesuai sebelum diuji kepada pengguna.

1. *Pengujian Minimum Viable Product (MVP)*

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada Prototype Minimum Viable Product(MVP) yang telah dibuat sebelumnya dan dilakukan secara mandiri.

Tahap Feedback and Research

Pada tahapan ini berfungsi untuk validasi asumsi-asumsi yang ada sebelumnya lewat hasil dari prototype MVP yang telah dites.

1. *Penentuan Jumlah Sampel*

Pada tahapan ini dijelaskan mengenai penentuan sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini. Populasi pada penelitian ini adalah jumlah pelanggan toko AEMA. Menurut (Rottie, 2019) semakin besar sample dari besarnya populasi yang ada adalah semakin baik, akan tetapi ada jumlah batas minimal yang harus diambil oleh peneliti yaitu sebanyak 30 sampel. Dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang maka sudah dianggap normal sesuai dengan teorema limit pusat.

2. *Task Analysis*

Pada tahap ini yaitu melakukan pembuatan task analysis sebagai metode dalam mendapatkan feedback yang nantinya akan diuji kepada customer dan karyawan toko AEMA.

3. *Pengujian Minimum Viable Product*

Pada tahapan ini task analysis yang telah dibuat akan diuji ke sampel yang sudah dipilih. Sampel selaku pengguna akan diberikan kesempatan untuk mencoba rancangan prototype secara bebas.

4. *Tabulasi Data*

Tabulasi menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Exel. Data task analysis yang berhasil dikumpulkan akan dibuat dalam bentuk tabel agar mudah dilakukan analisis. Dari data task analysis berupa hasil rekap dari pengujian kepada pengguna berupa durasi waktu penyelesaian yang dibutuhkan dalam menyelesaikan setiap task fungsional.

5. *Analisis Deskriptif*

Analisis Deskriptif digunakan untuk menjelaskan hasil dari keseluruhan feedback responden mengenai tingkat keberhasilan rancangan UI/UX yang telah dirancang. Tingkat keberhasilan dari prototype UI/UX akan terlihat dari akumulasi total jawaban responden.

Tahap Akhir

Penulisan Dokumen Hasil Akhir

Pada tahap ini akan dilakukan penulisan dokumen hasil akhir berdasarkan hasil dokumentasi, kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ini mulai menerapkan metode Lean UX dengan deklarasi Asumsi, membuat MVP, Run An Experience, Feedback and Research.

Deklarasi Asumsi

Langkah awal adalah pendeklarasian asumsi, setelah dilakukan pendeklarasian asumsi selanjutnya perubahan asumsi menjadi sebuah hipotesis sebagai acuan sbagai rancangan desain. Tabel 1 Deklarasi Asumsi dan Hipotesis

No	Asumsi	Hipotesis
1	Proses transaksi penjualan masih menggunakan sebuah buku dan kalkulator yang membuat karyawan kadang kesulitan dalam melakukan perekapan omzet perhari	Dengan adanya aplikasi E-Commerce yang terdapat menu transaksi akan membantu karyawan dalam proses transaksi penjualan.
2	Perekapan penjualan yang hanya mengandalkan sebuah buku saja membuat pemilik toko AEMA Kacamata tidak dapat	Dengan adanya aplikasi E-Commerce yang didalamnya terdapat menu data laporan penjualan maka dapat memudahkan pemilik

	mantau secara langsung hasil penjualannya.	toko dalam perekapan penjualan.
3	Perekapan penjualan yang hanya mengandalkan sebuah buku saja memudahkan karyawan untuk tidak jujur.	Dengan adanya aplikasi E-Commerce akan memudahkan pemilik dalam pemantauan penjualan melalui laporan penjualan dan karyawan tidak memiliki peluang lagi dalam melakukan kecurangan.
4	Karyawan kesulitan dalam perekapan omzet perbulan karena kadang catatan di buku tidak sesuai dengan barang yang terjual.	Dengan adanya aplikasi E-Commerce akan memudahkan karyawan dalam perekapan omzet melalui data barang dan laporan penjualan.
5	Tidak adanya katalog produk membuat karyawan mengalami kesulitan dalam melayani pelanggan dari luar daerah.	Dengan adanya aplikasi E-Commerce yang akan terdapat menu kumpulan katalog akan memudahkan karyawan dalam penjualan dari luar daerah dan juga memudahkan pelanggan yang ingin memesan melalui online.

Membuat MVP

Tahapan pembuatan MVP diawali dengan perancangan wireframe untuk tata letak layout sebagai landasan desain selanjutnya, wireframe dibuat dalam versi web. Langkah selanjutnya adalah desain MVP. Desain MVP dirancang berdasarkan permasalahan dan hasil dari pendeklarasian asumsi sebelumnya.

Pada Prototype ini menggunakan color scheme yang didominasi oleh warna hitam dan abu-abu dengan kode heksa hitam #000000, abu-abu gelap #303030 dan abu terang #F5F5F5. Warna hitam dan abu-abu dipilih karena memiliki arti formal dan netral.

Tahap ini merupakan pembuatan desain konsep prototype. Tahap ini berguna untuk memberikan kerangka layout dan gambaran konten serta fitur apa saja yang ada pada website untuk diterapkan. Wireframe dirancang pada Adobe XD dengan menggunakan ukuran 1920 x 1080 yang merupakan ukuran standart pada dekstop.

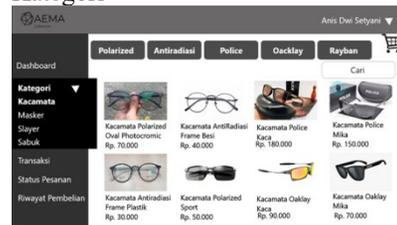
1. *Prototype Customer*
- 1) Dashboard



Gambar 2 Dashboard

Pada dashboard berisi produk produk yang sedang promo dan yang terlaris dan juga terdapat button lihat produk untuk melihat detail dari produk tersebut.

- 2) Kategori



Gambar 3 Kategori

Pada menu ini terdapat list produk yang terdiri dari kategori, selain itu terdapat juga button yang terdiri dari sub kategori yang merupakan pilihan merk.

- 3) Detail Produk



Gambar 4 Detail Produk

Halaman detail produk ini akan muncul jika menekan salah satu produk, pada halaman ini terdapat keterangan produk yang dipilih.

- 4) Transaksi



Gambar 5 Transaksi

Halaman transaksi pembelian ini akan muncul jika menekan button beli pada halaman detail produk ataupun keranjang, pada halaman ini terdapat tabel yang isinya list barang yang dipilih untuk dibeli beserta keterangan dari masing masing produk.

- 5) Pembayaran



Gambar 6 Pembayaran

Pada halaman ini terdapat informasi mengenai no rekening dan total pembayaran, dan juga petunjuk pembayaran.

6) Status Pesanan



Gambar 7 Status Pesanan

Halaman status pesanan ini berisi list produk yang sedang dipesan beserta informasi mengenai status pembayaran, informasi pengiriman, status pengiriman yang berisi lokasi paket berada.

7) Riwayat Pesanan



Gambar 8 Riwayat Pesanan

Halaman riwayat pembelian ini berisi list produk yang sudah pernah dipesan, kolom cari untuk mencari pesanan dengan cepat, button beli lagi untuk membeli lagi produk yang sudah pernah dipesan, button detail untuk melihat detail pesanan yang sudah pernah dipesan

2. *Prototype* Admin

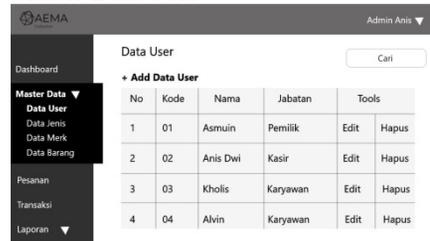
1) Dashboard



Gambar 9 Dashboard

Halaman login admin ini akan muncul jika sudah berhasil login, Pada login terdapat notifikasi pesanan yang masuk, halaman laporan untuk dapat melihat dengan cepat laporan penjualan, grafik penjualan untuk mengetahui penjualan dari masing masing jenis produk di setiap bulannya.

2) Master Data User



Gambar 10 Master Data User

Halaman master data user ini berisi tabel user yang sudah ditambahkan untuk dapat login atau mengakses website ini. Begitupun master data yang lain berisi data yang sudah ditambahkan.

3) Pesanan



Gambar 11 Pesanan

Halaman pesanan ini berisi list pesanan masuk dari sistem, kolom cari untuk mencari pesanan dengan cepat, button terima untuk menerima pesanan dan mulai dilakukan packing, button detail pesanan untuk melihat secara detail pesannya.

4) Transaksi



Gambar 12 Transaksi

Halaman pesanan ini berisi kolom kolom untuk menginputkan produk yang dibeli oleh customer di toko, button cek untuk mencari kode barang yang otomatis akan mengisi detail barang tersebut (nama, merk harga barang), tabel daftar barang yang berisi produk yang akan dibeli, button tambah untuk menambahkan produk, button simpan untuk menyimpan laporan penjualan.

5) Nota Penjualan



Gambar 13 Nota Penjualan

Halaman nota penjualan akan muncul jika transaksi selesai, halaman ini berisi tabel penjualan detail dengan tanggal, nama barang, jumlah, dan harga, button cetak untuk print nota.

6) Laporan



Gambar 14 Laporan

Halaman laporan penjualan ini berisi tabel yang isinya terdapat no, tanggal, no penjualan, kode barang, jumlah, subtotal dari semua transaksi melalui distem dan tools untuk cetak untuk mencetak nota, tools nota untuk melihat nota. Kolom cari untuk mencari laporan dengan cepat

Run an Experience

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian pada setiap menu dan dilakukan secara mandiri. Hal ini dilakukan untuk memastikan MVP yang dibuat sudah sesuai dan dapat berjalan dengan baik sebelum dilakukan pengujian kepada pengguna. Rancangan MVP telah dicoba disetiap task nya secara mandiri dan telah dicatat berapa lama durasi penyelesaian yang dibutuhkan di masing-masing task. Dari hasil rata-rata pengujian akan diketahui berapa standart waktu penyelesaian yang dibutuhkan.

Feedback and Research

Pada tahap ini akan dilakukan feedback yang diberikan oleh pengguna untuk menghitung seberapa besar success rate pada perancangan prototype.

Gambar 15 Tabulasi task analisis customer

No	Task	Waktu penyelesaian standar dikali toleransi (detik)	Waktu penyelesaian responden ke - (detik)																													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Login	5	10	10	15	8	5	5	5	4	3	5	5	6	7	14	8	6	5	4	5	5	5	10	5	6	5	6	7			
2	Kasaban	10	45	25	20	15	17	20	31	14	14	17	24	25	16	17	17	20	14	9	17	14	6	20	17	23	17	20	15	20	19	
3	Transaksi	20	21	0	20	5	15	0	0	1	3	7	0	10	9	0	6	0	3	0	0	5	0	0	5	0	0	5	0	5		
4	Item Pesanan	10	9	10	8	10	4	8	15	4	7	14	10	12	15	8	4	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
5	Berapa Pesanan	12	15	9	13	13	8	16	7	12	10	9	9	8	6	7	14	13	5	15	5	7	10	13	7	6	13	5	6	7		

Keterangan :

- Total Task : 150
- Fail Task : 42
- Total Success Task : 108
- Rata – rata durasi tiap pengguna : 45 Detik
- Total Task : 72 %

Gambar 16 Tablasi Task Analisis Admin

No	Task	Waktu penyelesaian standar dikali toleransi (detik)	Waktu penyelesaian responden ke - (detik)						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Login	10	10	4	3	9	8	6	8
2	Master Data	20	23	7	4	12	11	9	15
3	Pesanan	20	10	17	9	10	13	11	11
4	Transaksi	11	13	10	5	7	13	12	13
5	Laporan	10	8	7	6	9	10	8	7

Keterangan :

- Total Task : 35
- Detik Fail Task : 5
- Total Success Task : 30
- Rata – rata durasi tiap pengguna : 48
- Total Task : 86 %

Berdasarkan hasil dari tabulasi task analysis diketahui dari total keseluruhan untuk tabulasi task analysis customer sebanyak 150 task, jumlah task yang dapat berhasil diselesaikan dengan baik sejumlah 108 task dan jumlah task yang gagal berjumlah 42 task

dengan rata – rata durasi penyelesaian task tiap customer adalah 45 detik.

Sedangkan untuk tabulasi task analysis untuk admin total keseluruhan task sebanyak 35 dan dapat diselesaikan dengan baik sebanyak 30 task, jumlah task yang gagal berjumlah 5 dengan rata – rata durasi penyelesaian setiap task admin adalah 48 detik. Sehingga pada task analysis perancangan prototype diperoleh hasil success rate mencapai 86 %.

Hasil success rate customer pada perancangan prototype sudah cukup baik tetapi pada task nomor 2 dan 3 melebihi waktu standart dan banyak task yang tidak dikerjakan. Pada task nomor 2 yaitu task kategori yang langkah penyelesaiannya kurang sederhana karena pada task no 2 dan 3 juga terdapat proses transaksi yang membuat customer kebingungan. Sedangkan hasil success rate admin pada perancangan prototype sudah cukup baik tetapi pada task nomor 3 melebihi waktu standart. Pada task nomor 3 yaitu task transaksi yang mana para karyawan membutuhkan lebih banyak waktu lagi dari waktu standart yang sudah ditentukan untuk lebih memahami didalam task tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan desain UI/UX aplikasi e-commerce berbasis website pada toko AEMA Kacamata menggunakan model Lean UX yang telah dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan rancangan prototype yang terdiri dari :

1. Skema warna yang digunakan dalam perancangan prototype ini menggunakan warna hitam ##000000, abu gelap ##303030 dan abu terang ##F5F5F5 yang dipilih karena warna hitam dan abu – abu akan memberikan kesan formal dan netral.
2. Desain wireframe dan prototype aplikasi e-commerce AEMA Kacamata disesuaikan dengan kebutuhan dari sisi customer maupun admin toko.
3. Pengujian hasil perancangan prototype dilakukan dengan 30 customer dan seluruh jumlah karyawan pada toko AEMA yaitu 7 orang yang telah menyetujui saran dari prototype yang telah dibuat dan untuk mendapatkan feedback terkait prototype yang telah dibuat.
4. Hasil success rate pengujian prototype untuk customer mencapai 72 % dan success rate pengujian prototype untuk

admin mencapai 86 % yang menandakan bahwa user interface / user experience sudah cukup baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansor, M. M. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface Marketplace Hidroponik Berbasis Lean UX (Studi Kasus Petani Hidroponik di Kabupaten Banyuwangi). Repository Dinamika.
- Inggrid Roswita Lae. (2020). Analisis strategi pengembangan usaha toko cellular service di atambua. 8.
- Rottie, J. (2019). Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Hyperemesis Gravidarum Pada Ibu Hamil Trimester I. Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Hyperemesis Gravidarum Pada Ibu Hamil Trimester I, 7(2).
- Savira, Y. P. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus. Automata, 1(2), 28–29.
- Wibowo, E. A. (2016). Pemanfaatan Teknologi E-Commerce Dalam Proses Bisnis. Equilibria, 1(1), 95–108. <http://journal.unrika.ac.id/index.php/equi/article/view/222>
- Anggara, A. T. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface Pada Sistem Informasi Kepegawaian (SIMPEG) Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumenep Dengan Metode User Centered Design (UCD) Based On Contextual Design. Repository Dinamika, 53(9), 1–45. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5276/1/15410100164-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>