

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada Ukm MNDecoration Menggunakan Metode Lean Ux

by Muhammad Syafi'i

Submission date: 11-Jul-2021 09:55PM (UTC-0400)

Submission ID: 1599512541

File name: Jurnal_FIX_12.7.21.docx (1.78M)

Word count: 2974

Character count: 18622

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada Ukm MNDecoration Menggunakan Metode Lean Ux

Muhammad Syafi'i¹⁾ Endra Rahmawati²⁾ Dewiyani Sunarto³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Universitas Dinamika Surabaya

Jl. Raya Kedung Banuk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)17410100176@dinamika.ac.id, 2)rahmawati@dinamika.ac.id, 3)dewiyani@dinamika.ac.id

Abstract: UKM MNDecoration is a business in the field of decoration services for weddings and applications. Established in December 2019, this SME started by having a curtain model as a backdrop. Until now, it already has three models, apart from curtains, there are also board and wood models. The marketing process carried out by MNDecoration SMEs is still simple by utilizing social media such as Facebook, Instagram and word of mouth. So that what SMEs get is still minimal, it can be said that in a month they only get 1-5 decoration orders. the lack of Instagram in product photo marketing media looks small, which in the transaction process is also less effective. Shortcomings such as the large number of Facebook users cause promotional posts to sink quickly, consumer reach only includes product account followers. On the problems that exist in SMEs MNDecoration. A solution was found by designing a website-based wedding decoration ordering application using the Lean Ux method. In the Lean Ux method there are several stages as follows: Declaration Assumption, Create MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. By including 30 samples, including SME owners, employees and consumers. Based on the results of prototyping with the Lean Ux method, it has given a prototype test success rate of 76%.

Keywords: lean ux, prototype

Resepsi merupakan suatu kegiatan dari rangkaian pernikahan yang memiliki tujuan adalah memberikan informasi kepada saudara, keluarga besar mempelai laki-laki dan mempelai perempuan, kepada tetangga dan teman-teman bahwa sepasang perempuan dan laki-laki yang telah sah menjadi pasangan suami dan istri. Dalam suatu acara resepsi atau lamaran pada saat ini memerlukan seperti dekorasi yang berguna sebagai *background* yang dipasang untuk pasangan yang sedang resepsi atau menggelar acara lamaran.

Dalam sebuah kegiatan pernikahan selalu diberi dekorasi untuk menunjang acasar tersebut. Dekorasi memiliki suatu peran yang berharga karena sebagai memberikan nuansa dalam acara pernikahan yang indah dan cantik. Pernikahan dengan gaya modern menggunakan dekorasi lebih bervariasi yang dapat disesuaikan dengan konsep keinginan pelanggan. Bahan yang digunakan untuk membuat dekorasi pernikahan banyak macamnya, seperti bahan kayu, besi, kain, sterofoam, bunga, dsb. (Nurma Arum, 2019 dalam hipwee.com).

Pada UKM jasa MNDecoration suatu usaha yang bergerak pada bidang jasa dekorasi pernikahan. Bisnis ini telah digeluti sejak Desember 2019 dengan pemilik Muhammad

Syafi'I dan Novelita Try Lesmawardani S.Ak dan tempat usaha berada di Jl. Jagir Sidoresmo VII no 94 kelurahan Jagir kecamatan Wonokromo, Surabaya. Dalam proses bisnisnya masih menggunakan pemasaran mulut ke mulut dengan media social seperti *facebook* dan *instagram*. Target dari ukm ini ialah kepada pasangan kekasih yang ingin ke jenjang serius seperti membuat acara lamaran dan pasangan laki-laki dan perempuan ingin menjadi sah seperti membuat acara respsi. MNDecoration juga memiliki beberapa paket seperti dekorasi dengan make up artis dan paket komplit seperti dekorasi, make up dan fotografi. Untuk jangkauan konsumen pada MNDecoration ini untuk sementara pada saat ini meliputi kota Surabaya, Gresik dan Sidoarjo.

Permasalahan saat ini pendapatan yang di dapat masih minim dengan rata-rata perbulan mencapai 1- 5 pemesan *backdrop* dekorasi tiap bulan. Pada ukm MNDecoration ingin mengembangkan usaha jasa ini dengan perlunya sebuah aplikasi *website* yang didalamnya terdapat profile, harga, contoh model dekorasi, konsultasi dan harga paket dengan dokumentasi maupun make up artis juga. Pada untuk memulai terbuatnya suatu aplikasi *e-commerce* yaitu pembuat desain *UI/UX* dengan metode *Lean Ux*.

Model yang akan digunakan dalam perancangan desain UI/UX ini adalah *Lean User Experience (Lean UX)*. Menurut (I. Yolanda, 2019) model ini memudahkan proses perancangan *user experience* secara cepat dan tepat sasaran. *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.

Pada uraian diatas maka peneliti perlu melakukan analisis dan merancang desain antar muka dengan model website pada ukm MNDecoration mengapa penulis menggunakan metode *Lean UX*, karena dengan metode ini dapat diukur keberhasilan dan pengembangan produk dengan waktu yang efektif, dan proses pembuatan konsep yang ringan atau sederhana sehingga tepat dengan permasalahan pada ukm MNDecoration sangat cocok dimana ukm ini yang masih baru dalam membangun sebuah websitenya. Sehingga dalam proses pemasarannya lebih luas dan bisa mengikuti kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dan komunikasi ini menjadi peluang dalam meningkatnya konsumen pada ukm MNDecoration.

Perumusan Masalah

Masalah pada latar belakang tersebut bisa disimpulkan yaitu melakukan analisis dan perancangan desain antarmuka pada aplikasi pemesanan backdrop dekorasi yang menggunakan metode *Lean UX* pada MNDecoration.

Tujuan

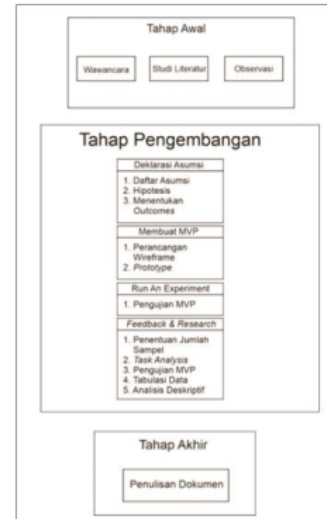
Tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan analisis dan perancangan UI/UX Website Pemesanan Backdrop pada UKM MNDecoration berbasis website dengan metode *Lean User Experience*.

Manfaat

1. Backdrop dekorasi MNDecoration lebih dikenal
2. Memaksimalkan kualitas suatu aplikasi dari segi user interface.
3. Dapat menambah pendapatan UKM MNDecoration.
4. Memberikan manfaat pengguna terhadap aplikasi pemesanan backdrop dekorasi agar dapat memberikan user experience yang mudah di mengerti.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam metodologi penelitian bertujuan untuk bisa menyelesaikan tugas akhir berdasarkan tahapan-tahapan yang sudah terstruktur pada ukm MNDecoration dengan menggunakan model *Lean UX*. Data yang dibutuhkan oleh peneliti hanya meliputi data informasi dari pemilik UKM MNDecoration saja.



Gambar 1 Tahapan Metodologi Penelitian

Tahap Awal

Tahap awal melakukan wawancara dengan penelitian yang dilakukan. Tujuan dari wawancara agar dapat mengkaji lebih dalam mengenai pemahaman terkait teori penelitian dan digunakan sebagai mengetahui kondisi saat ini

Wawancara

Tahap awal melakukan wawancara dengan penelitian yang dilakukan. Tujuan dari wawancara agar dapat mengkaji lebih dalam mengenai pemahaman terkait teori penelitian dan digunakan sebagai mengetahui kondisi saat ini.

Studi Literatur

Pada studi literatur ini dilakukan ditahap awal sebagai mendapatkan informasi di berbagai literature yang memiliki hubungan dengan suatu langkah-langkah pembuatan *UI/UX* dengan menggunakan metode *Lean UX* Dan dengan statistika (Populasi, sampel dan analisis deskriptif) yang memiliki suatu tujuan mendapatkan pemahaman bagaimana dalam suatu pembuatan desain *UI/UX* yang baik dan benar. Hasilnya dari desain akan menjadi ukuran

yang diberikan kepada pengguna dalam bentuk feedback.

Observasi

Pada observasi untuk mengamati objek yang sedang di teliti. Peneliti melakukan pengamatan pada proses bisnis UKM MN-decoration dan mengidentifikasi mengenai fitur-fitur yang akan dibuat sesuai dari permasalahan yang telah didapat sebelumnya. Dan akan dibuat sebuah desain UI/UX dengan metode *Lean UX*

Tahap Pengembangan

Tahap kedua ialah pengembangan dari metode *Lean UX* yang terdiri 3 tahapan yaitu deklarasi asumsi, pembuatan MVP, *Run An Experiment* dan *Feedback and Research*.

Deklarasi Asumsi

Ditahap pertama ini hasil dari suatu evaluasi akan dijadikan sebuah asumsi yang lalu akan dideklarasikan. Langkah langkah dalam tahap pendeklarasian asumsi adalah : membuat daftar asumsi, hipotesis dan outcomes.

1. Membuat Daftar Asumsi

Ditahap awal deklarasi asumsi ialah membuat daftar asumsi yang berisikan informasi yang telah didapatkan dari permasalahan pada UKM MN-decoration.

2. Hipotesis

Berikut merupakan hasil dari hipotesis yang sudah dianalisa penulis. Hasil hipotesis merupakan bentuk pernyataan penelitian yang selanjutnya akan dibuktikan pada penelitian ini yang akan dilakukan penulis. Hipotesis ini akan diuji apakah sudah memenuhi kebutuhan UI/UX yang telah dibuat atau belum terpenuhi .

3. Menentukan Outcomes

Setelah hipotesis tahap selanjutnya adalah memastikan outcomes yang ingin tercapai setelah implementasi. Outcomes bisa berguna untuk patokan pada solusi yang diaplikasikan terhadap masalah yang ada. Selanjutnya membuat daftar hasil yang ingin diraih dari pembuatan prototype dengan cara melihat dari hipotesis dan menetapkan hasil apa yang setelah aplikasi dilakukan. Hasil dari outcomes akan diukur apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau masih belum.

Tahap Membuat Minimum Viable Produk (MVP)

Tahap ini pembuatan suatu rancangan prototype yang akan dijelaskan custom style guide yang bisa dipakai dalam suatu rancangan prototype, yang didalamnya berisi skema warna dan tipografi. Dan berikutnya akan dibuat tahap Minimum Viable Product (MVP). Berikut tahapan dalam membuat Minimum Viable Product (MVP) :

1. Perancangan Wireframe

Perancangan *Wireframe* ialah tahap membuat suatu rancangan desain prototype dengan bentuk konsep interface layout yang akan diterapkan diproses prototype. Dalam proses ini bisa memberikan kerangka layout dan desain konten serta fitur yang dibutuhkan pada aplikasi.

2. Prototype

Diproses selanjutnya setelah perancangan *wireframe* akan dibuat lebih teliti dengan metode *wireframe*. Dari segi prototype akan diberi pewarnaan pada setiap kontennya dan akan menyamai hasil akhir produk. Didalam tahap ini akan disertai transisi dan animasi pada setiap menu. Terdapat fitur yang lebih interaktif agar pengguna bisa menguji dan merasakan *experince* ini seperti menggunakan aplikasi yang telah final. Untuk tool pembuatan fitur menggunakan *Adobe Experience Design* untuk menghasilkan *user experience* yang sesuai dari kebutuhan pengguna.

Tahap Run an Experiment

Pada tahap *Run an Experiment* suatu percobaan prototype MVP yang sudah dibuat. Dalam tahap ini berguna sebagai membuktikan apakah MVP telah berjalan dengan baik dan sesuai sebelum akan percobaan untuk pengguna.

1. Pengujian Minimum Viable Product (MVP)

Ditahap ini ialah percobaan pengujian pada suatu prototype Minimum Viable Product yang sudah dibuat dengan dilakukan secara sendiri. Proses ini sebagai menentukan Minimum Viable Product yang telah dirancang sudah berjalan dengan baik dan sesuai, sebelum akan di percobaan kepada pengguna.

Tahap Feedback and Research

Pada tahap ini bertujuan untuk validasi asumsi-asumsi dari hasil prototype MVP. Fungsi pada tahap ini untuk menentukan hasil rancangan yang telah dibuat sudah sesuai dengan apa yang telah dibutuhkan oleh pengguna.

1. Penentuan Jumlah Sampel

Pada bagian awal dari Feedback and Research akan dijelaskan mengenai penentuan sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini. Populasi pada penelitian ini adalah konsumen MNDecoratation. Pada penentuan jumlah sampelnya sebanyak 30 orang/sampel.

2. Task Analysis

Didalam task analysis melakukan metode dengan mendapatkan feedback yang berguna untuk diuji coba kepada konsumen MNDecoratation.

3. Pengujian Minimum Viable Product

Ditahap Minimum Viable Product setelah pembuatan task analysis selanjutnya diujikan kepada sampel dengan diberikan waktu untuk mencoba hasil prototype yang telah dibuat dengan secara bebas. Saat pengguna menguji rancangan prototype segala aktivitas yang dilakukan akan direkam dengan tujuan memudahkan analisis dan akan dicatat berapa banyak task yang telah selesai dengan baik dilakukan serta berapa durasi waktu yang dibutuhkan oleh sampel.

4. Tabulasi Data

Dalam tahap ini data perlu tool dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel. Data task analysis yang telah berhasil dicoba akan dibuat data dalam bentuk tabel supaya dalam penganalisis lebih mudah. Setelah itu hasil data tersebut direkap dengan berupa waktu percobaan dalam menyelesaikan setiap task fungsional pada prototype.

5. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif untuk menjelaskan dari hasil feedback responden untuk mengenai tingkat hasil rancangan UI/UX yang sudah dibuat. Pada tingkat keberhasilannya dari prototype UI/UX akan bisa dilihat dari akumulasi total jawaban responden.

Tahap Akhir

Penulisan Dokumen Hasil Akhir

Tahap terakhir yaitu akan dilakukan dokumentasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan terkait hasil yang sesuai pada kebutuhan pengguna dan saran yang diperlukan untuk mengembangkan hasil penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditahap ini mulai pembuatan prototype dengan metode Lean Ux dengan empat tahapan deklarasi Asumsi, membuat MVP, Run An Experience, Feedback and Research.

Deklarasi Asumsi

Deklarasi asumsi sebagai tahap awal dalam tahap pengembangan, tahap ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang dihadapi pada UKM MNDecoratation. Setelah pembuatan asumsi, berikutnya melakukan perubahan asumsi menjadi sebuah hipotesis sebagai acuan pembuatan desain.

Tabel 1 Deklarasi Asumsi dan Hipotesis

No	Asumsi	Hipotesis
1	Pemasaran backdrop MNDecoratation masih mengandalkan facebook dan instagram	Telah adanya aplikasi website MNDecoratation maka pemasaran backdrop akan lebih luas dikalangan masyarakat.
2	Konsumen ingin adanya layanan custom dimana bisa memilih dari harga hingga properti sesuai keinginannya.	Telah adanya aplikasi website MNDecoratation konsumen bisa memilih properti dan harga sesuai dengan keinginannya
3	Konsumen menginginkan adanya filter harga sesuai dengan dana yang dimiliki	Telah adanya aplikasi website MNDecoratation terdapat menu filter harga yang bisa menyesuaikan dana yang dimiliki konsumen.
4	Deskripsi menu paket backdrop dengan make up dan dokumentasi masih kurang detail	Telah adanya aplikasi website MNDecoratation terdapat menu paket sesuai kebutuhan konsumen dan deskripsi yang detail apa yang nanti didapatkan oleh konsumen.
5	Konsumen membutuhkan informasi tentang MNDecoratation	Telah adanya aplikasi website MNDecoratation didalamnya terdapat sejarah backdrop MNDecoratation,

	profile, gallery model, menu paket dan kontak.
--	--

Membuat MVP

Tahap kedua ialah pembuatan MVP diawali dengan pembuatan *wireframe* sebagai letak layout untuk landasan desain berikutnya. *Wireframe* dibuat untuk versi *website*. Desain MVP dirancang berdasarkan hasil dari permasalahan pada ukm MNDecoration

Dalam proses ini merancang sebuah desain atau prototype. Dalam tahap ini berfungsi sebagai awal kerangka layout, gambaran dan fitur apa saja yang ada pada aplikasi website MNDecoration. Tool yang digunakan dalam perancangan *wireframe* menggunakan *Adobe XD* dengan ukuran 1920 x 1080 yang menjadi ukuran standart pada desktop umumnya.

1) Dashboard



Gambar 2 Dashboard

Pada halaman dashboard terdapat latar belakang ukm MNDecoration. Warna pada latar belakang #93BF85, header berwarna #469536 dan menu memakai warna #62BF2D. Pengguna bisa melihat latar belakang ukm MNDecoration. Dan terdapat menu yang berikan home, gelery, paket dan kontak.

2) Galery



Gambar 3 Galery

Pada halaman galery ini pengguna bisa memilih backdrop yang diinginkan untuk acaranya. Apabila sudah memilih pengguna bisa menekan detail untuk melihat deskripsinya backdrop dan apabila

langsung memesan makan tekan *button* pesan. Terdapat juga button filter apabila pengguna ingin mencari berdasarkan harga dari termurah atau dari harga termahal. Ada *button* custom untuk konsumen ingin merancang dekorasi sesuai keinginannya.

3) Custom Backdrop



Gambar 4 Custom Backdrop

Pada tampilan ini konsumen bisa membuat backdrop sesuai keinginannya dengan mencentang harga dan property yang dibutuhkan untuk acaranya. Apabila sudah mencentang dan memberikan nama customnya bisa menekan button pesan untuk mengisi biodata.

4) Deskripsi Backdrop



Gambar 5 Deskripsi Backdrop

Halaman ini pengguna setelah memilih backdrop yang dipilihnya maka akan tampil deskripsi apa saja yang akan didapat oleh pengguna. Terdapat penilaian berupa bintang dan komentar dari konsumen yang telah menggunakan contoh model tersebut dan apabila pengguna sudah pasti maka bisa menekan button pesan yang ada dibawah.

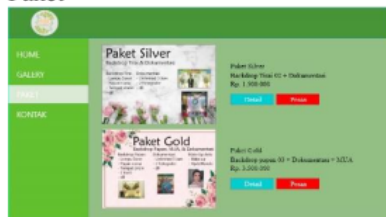
5) Biodata Pemesanan



Gambar 6 Biodata Pemesanan

Pada halaman ini pengguna akan mengisi data konsumen dengan tepat dan lengkap. Dan mengunggah foto bukti transfer sebagai uang muka. Jika semua sudah terisi maka pengguna bisa menekan *button* kirim.

6) Paket



Gambar 7 Status Pesanan

Pada halaman ini pengguna bisa memilih menu paket yang tersedia mulai dari paket backdrop dengan dokumentasi dan paket lengkap seperti backdrop, dokumentasi dan make up. Terdapat *button* detail untuk melihat deskripsi dari backdrop tersebut dan pesan untuk langsung memesan backdrop.

7) Deskripsi Paket

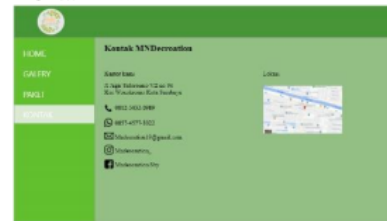


Gambar 8 Riwayat Pesanan

Pada halaman ini pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapat dipaket tersebut untuk acaranya berlangsung. Terdapat penilaian berupa bintang dan komentar dari konsumen yang telah memakai paket tersebut. Apabila pengguna sudah yakin maka

bisa menekan *button* pesan untuk pengisian data ke halaman berikutnya.

8) Kontak



Gambar 9 Kontak

Pada halaman ini pengguna bisa melihat kontak dari ukm MNDecoration mulai dari nomer telephone, whatsapp, email, instagram, facebook dan lokasi backdrop MNDecoration.

Run an Experience

Tahap pengujian MVP akan dilakukan pengujian pada setiap konten atau fitur yang terdapat pada 4-sain dengan dikerjakan secara sendiri. Proses ini dilakukan sebagai memastikan MVP yang sudah dirancang apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik. Rancangan MVP telah dicoba disetiap task nya secara sendiri dan telah dicatat berapa durasi yang dibutuhkan dalam masing-masing task. Dari hasil rata-rata pengujian akan diketahui berapa lama durasi waktu yang dibutuhkan.

Feedback and Research

Pada tahap feedback and research untuk dikerjakan ialah feedback yang diberikan dari pengguna buat mengukur seberapa besar keberhasilannya pada rancangan prototype ukm MNDecoration. Sampel yang akan digunakan sebanyak 25 sampel untuk pelanggan backdrop MNDecoration dan karyawan UKM MNDecoration sebanyak 5 sampel.

Gambar 10 Tabulasi task analisis customer

No	Task	Status	Masa Yang Digunakan Berapakah (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
1	Kirim	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
2	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
3	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
4	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
5	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
6	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
7	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
8	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
9	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
10	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
11	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
12	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
13	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
14	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
15	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
16	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
17	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
18	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
19	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
20	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
21	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
22	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
23	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
24	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	
25	Detail Paket	sukses	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	

Keterangan :
 Total Task : 330
 Fail Task : 79
 Total Success Task : 251
 Rata – rata durasi tiap pengguna : 110 Detik
 Total Task : 76 %

Hasil dari tabulasi task analysis diketahui dari total tabulasi task analysis dengan pengguna 330 task. Task yang telah berhasil dapat menyelesaikan sejumlah 251 pengguna dan pengguna yang gagal sebanyak 79 task. Penyelesaian setiap pengguna rata-rata membutuhkan durasi 110 detik. Dengan mendapatkan waktu standart dengan melakukan cara durasi standart dikalikan dengan batas toleransi pada setiap task tersebut. Untuk success rate dihitung dengan total dari keseluruhan hasil percobaan yang sudah berhasil dengan dibagi jumlah total task seluruhnya dan akan dikalikan 100%. Dan hasil akhir *task analysis* prototype success rate berjumlah 76%.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan UI/UX pada UKM MNDecoratoin berbasis *website* dengan menggunakan metode *Lean Ux* yang telah dikerjakan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan prototype sebagai berikut :

1. Pembuatan desain *wireframe* dan prototype aplikasi UKM MNDecoratoin berbasis *website* telah dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan pemilik ukm MNDecoratoin.
2. Pewarnaan pada tampilan *website* UKM MNDecoratoin bernuansa hijau #469536, #62BF2D, #93BF85 karena dengan warna tersebut memiliki kesan segar dan alami sesuai dengan bidang usaha backdrop MNDecoratoin.
3. Pengujian dari hasil pembuatan prototype dilakukan oleh 30 *customer* dan karyawan MNDecoratoin yang telah menyetujui saran dari prototype yang sudah dibuat dan mendapatkan *feedback* terkait hasil prototype yang sudah dibuat.
4. Hasil dari success rate prototype UKM MNDecoratoin mencapai 76% bisa dikatakan bahwa user interface / user experience sudah cukup baik.

6 DAFTAR PUSTAKA

Adhipratama Yoga. 2018. Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Work

- Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan. Surabaya.
- 1 Anggraeni Dewi Rizky. 2019. Perancangan User Interface Pada Website Internal Stesia Dengan Metode Lean UX. Surabaya.
- 8 Jauhari Jaidan. 2010. UPAYA PENGEMBANGAN USAHA KECIL DAN MENENGAH (UKM) DENGAN MEMANFAATKAN E-COMMERCE.
- Munthe Rio Donaroe , Brata Komang Candra , Fanani Lutfi. 2018. Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). Malang.
- 10 Ngafifi Muhammad .2014 . KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. 11 nosobo.
- Ramadhan Dean Apriana. 2020. Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan Lean UX . Bogor.
- 1 Rofik Arlisa Kumala. 2020. Perancangan UI UX Pada Startup Talentku Menggunakan Metode Lean UX Startup. Surabaya.
- Sabila Muklisa. 2020. PERANCANGAN BACKDROP UNTUK PERNIKAHAN MENGGUNAKAN TEKNIK MAKRAMÉ. Solo.
- 1 Santosa Sicillya Setya Jayani. 2020. Analisis UI UX Maximom Berbasis User Persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint. Surabaya.
- 1 Setyani Anis Dwi. 2020. Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experien 9. Surabaya.
- Wijayanti Fifi Putri. 2018. PERENCANAAN TATA LAKSANA DEKORASI PELAMINAN DI ARIS DECORATION DAN RIAS PENGANTIN SURABAYA. Surabaya. 3
- ZUHDI RIFKIAR. 2019. RANCANG BANGUN SISTEM FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH) KREDIT BERBASIS SYARI'AH MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. Pekanbaru.

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada Ukm MNDecoration Menggunakan Metode Lean Ux

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.dinamika.ac.id Internet Source	8%
2	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	3%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.dinamika.ac.id Internet Source	2%
5	jurnal.isi-ska.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Airlangga Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1%
8	www.coursehero.com Internet Source	<1%
9	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1%

10	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
11	journal.ipb.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off