

Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX

Fitri Purwaningtias¹, Maria Ulfa^{2,*}

^{1,2}Information System Departement, Bina Darma University, Palembang, Indonesia

Email: ¹fitri.purwaningtias@binadarma.ac.id, ²maria.ulfa@binadarma.ac.id

Abstrak

Nyemiliciouss adalah usaha yang bergerak di bidang makanan sejak tahun 2022. Selama ini Nyemiliciouss melakukan proses bisnis produk hanya melalui Instagram dan juga dari mulut ke mulut. Dengan penjualan seperti ini dirasakan belum optimal untuk bisa menawarkan produk yang dijual ataupun memasarkan produk secara luas. Nyemiliciouss juga belum memiliki website sehingga sebelum pembuatan website diperlukan desain UI/UX website untuk mengetahui apakah website yang akan dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan. Desain UI/UX dibuat dengan menggunakan Figma. Desain UI/UX ini dibuat menggunakan metode Lean UX dengan 4 tahapan yaitu, *declare assumptions*, *create an mvp*, *run an experiment* dan *feedback and research*. Selanjutnya dilakukan evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dimana ada 6 indikator yang menghasilkan indikator daya tarik nilai rata-rata 1,90 kategori "*Excellent*", indikator kejelasan nilai rata-rata 1,88 kategori "*Good*", indikator efisiensi nilai 1,85 kategori "*Good*", indikator ketepatan nilai 1,92 kategori "*Excellent*", stimulasi nilai rata-rata 1,70 kategori "*Good*" dan keterbaruan dengan nilai 1,80 "*Excellent*".

Kata Kunci: Desain UI/UX, Lean UX, *User Experience Questionnaire*

Abstract

Nyemiliciouss is a business that has been operating in the food sector since 2022. So far, Nyemiliciouss has carried out the product business process only through Instagram and also through word of mouth. With sales like this, it is felt that it is not optimal to be able to offer products for sale or market products widely. Nyemiliciouss doesn't have a website, so before creating a website, a website UI/UX design created using Figma. This UI/UX design was created using the Lean UX method with 4 stages, namely, *declare assumptions*, *create an mvp*, *run an experiment* and *feedback and research*. Next, an evaluation was carried out using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) where there were 6 indicators which produced an attractiveness indicator with an average value of 1.90 in the "*Excellent*" category, a clarity indicator with an average value of 1.88 in the "*Good*" category, an efficiency indicator with a value 1.85 in the "*Good*" category, accuracy indicator value 1.92 in the "*Excellent*" category, stimulation average value of 1.70 in the "*Good*" category and recency with a value of 1.80 "*Excellent*".

Keywords: UI/UX Design, Lean UX, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di era globalisasi membuat masyarakat untuk dapat bersaing dan memiliki kesempatan didalam merintis bisnis baru atau startup. Startup yaitu organisasi yang dirancang untuk menemukan model bisnis yang tepat sehingga dapat menghasilkan keuntungan yang maksimal [1]. Startup identik dengan bisnis baru tetapi belum lama beroperasi [2]. Untuk startup bertahan di era globalisasi dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi agar dapat bersaing dan memberikan pelayanan yang terbaik [3].

UMKM Nyemilicouss merupakan usaha yang bergerak di bidang jual beli makanan sejak tahun 2022. Saat ini Nyemilicouss untuk penjualannya masih hanya sebatas Instagram dan masih dari mulut ke mulut sehingga untuk pemasaran pengenalan produk makanan yang dijual masih belum optimal. Seharusnya untuk saat ini telah melakukan perkembangan transaksi jual beli bukan hanya di dunia nyata tetapi di dunia maya juga yaitu *E-commerce*. *E-commerce* yaitu proses bisnis dengan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan dan konsumen dalam bentuk elektronik [4].

Pelaku UMKM menggunakan internet untuk meningkatkan bisnis agar mudah di cari dan dijangkau oleh para konsumen di berbagai daerah. Salah satunya yaitu dengan adanya website yaitu kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet [5]. Nyemilicouss belum memiliki website untuk bisa menjangkau pangsa pasar agar lebih luas dan dikenal masyarakat. Maka dibuatlah rancangan desain website UI/UX untuk penjualan makanan Nyemilicouss.

Setiap aplikasi tidak lepas dari namanya *user interface* dan *user experience*. *User interface* (UI) adalah cara aplikasi berinteraksi dengan *user* dan *user experience* (UX) memberikan pengalaman bagi user dalam kemudahan penggunaan aplikasi [6], [7], [8]. Dengan perancangan UI/UX menggunakan metode Lean UX adalah teknik yang berguna dalam pengerjaan sebuah projek design, dimana terkadang teknik UX tradisional tidak berguna saat pengembangan dilakukan dalam waktu yang tepat. Teknik ini berfokus pada *experience* dari design dan tujuannya berfokus pada *feedback user* sedini mungkin agar mendapat keputusan yang tepat [9], [10].

Dalam penelitian yang mendukung bahwa penelitian sebelumnya penggunaan metode Lean UX untuk desain UI/UX memiliki kelebihan hemat biaya, hemat waktu, *user-centric* dan *data driven* [11]. Kemudian dengan metode Lean UX

memiliki kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat namun tetap fokus pada *product experience* yang akan dibuat [12] [13]. Metode Lean UX juga memberikan umpan balik yang cepat[14]. Sehingga dengan adanya pembuatan desain UI/UX website menggunakan metode Lean UX ini diperlukan untuk membantu *owner* dan *customer* dalam memudahkan untuk promosi dan penjualan produk dimana pembuatan desain UI/UX website ini menggunakan Figma.

2. METODE

Penelitian ini membuat prototype desain UI/UX website Nyemiliciouss. Desai UI (*User interface*) merupakan bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna [15]. Kemudian desain UX (*User Experience*) merupakan apa saja yang dialami oleh pengguna produk ketika menggunakan produk tersebut, pengalaman tercermin dari kemudahan dalam penggunaan produk dan kemampuan untuk memaksimalkan semua aspek mulai dari fitur, desain dan konten yang dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan saat berinteraksi dengan produk tersebut [15]. Desain UI/UX website ini menggunakan metode Lean UX untuk pengembangan website yang berfokus pada tanggapan pengguna. Metode Lean UX yaitu metode 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 *product experience* yang sedang dirancang [16]. Lean UX memiliki 4 tahapan yang bertujuan menciptakan desain yang dapat memenuhi pengalaman pengguna karena prosesnya yang efektif. Berikut 4 tahapan metode Lean UX Seperti pada Gambar 1 [9].



Gambar 1. Tahapan Metode Lean UX

- 1) 1. *Declare Assumption*, Tahapan ini untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada web aplikasi Nyemiliciouss. Tahap ini juga data-data yang dikumpulkan melalui observasi, studi literatur, wawancara.
- 2) 2. *Create MVP*, MVP yaitu tahapan dalam membuat prototype yang dapat menstimulasikan pengguna untuk merasakan aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan hipotesis yang dibuat benar, harus dibuang atau harus diperbaiki.
- 3) 3. *Run as Experiment*, Langkah ketiga ini tahapan proses pengujian prototype yang dibuat pada tahap MVP.
- 4) 4. *Feedback and Research*, Asumsi-asumsi yang ada akan divalidasi melalui hasil dari prototype MVP yang sudah dilakukan pengujian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Declare Assumption*

Tahap *Declare Assumption* mengidentifikasi, ide produk yang akan dirancang agar tidak terjadi merancang produk yang ternyata tidak dibutuhkan oleh pengguna ataupun pasar.

3.1.1. Studi Literatur

Studi literature yang digunakan untuk mempelajari materi dari metode Lean UX.

3.1.2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada *owner* Nyemiliciouss. Hasil wawancara menunjukkan UMKM ini tidak memiliki website dan juga dalam penjualan masih melalui mulut ke mulut dan juga Instagram. Sehingga membutuhkan untuk pembuatan rancangan desain UI/UX website Nyemiliciouss. Oleh karena itu untuk rancangan desain UI/UX website Nyemiliciouss harus memiliki fitur yang menjadi keunggulan website [16]. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis, penulis mengusulkan beberapa fitur yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Fitur yang Diusulkan

No	Permasalahan	Fitur yang diusulkan
Customer		
1	Produk apa saja yang ditawarkan oleh Nyemiliciouss	List Produk yang dijual Detail Produk yang dijual

2	Transaksi penjualan yang terkadang membutuhkan waktu lama karena melalui Instagram atau pun datang langsung	Transaksi Riwayat Pesanan
Admin Website		
1	Laporan penjualan yang manual	Laporan Penjualan
2	Data pesanan yang terkadang redundansi dan perlu waktu untuk melakukan pesanan karena terkendala hanya melalui chat Instagram atau datang langsung	Data Pesanan Data Produk

3.1.3. Asumsi

Hasil dari wawancara yang dilakukan kepada owner Nyemilicouss dan responden diubah menjadi daftar asumsi seperti Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Asumsi

No	Asumsi
1	Nyemilicouss mengembangkan website penjualan
2	UI & UX belum ada dan perlu diperbaiki agar bisa sesuai dengan kebutuhan user untuk mengakses website dan mendapat informasi mengenai Nyemilicouss
3	Analisis dan perancangan UI/UX website akan mempermudah <i>customer</i> dalam melakukan transaksi pembelian.

3.1.4. Hipotesis

Dari tahap asumsi, asumsi diubah ke pernyataan hipotesis "Dengan penggunaan desain UI/UX website Nyemilicouss akan memudahkan *customer* dalam melakukan pembelian dan memudahkan *owner* dalam penjualan".

3.1.5. User Persona

User persona dibagi menjadi 2 kelompok yakni admin dan *customer*. *User persona* admin adalah karyawan dan juga *Owner* yang bertugas untuk mengelola isi website. Kemudian *user persona customer* untuk pembeli yang akan melihat ataupun melakukan proses pembelian produk.

3.1.6. Daftar Fitur

Dari kebutuhan pengguna yang telah ditentukan dan fitur yang diusulkan pada hasil wawancara, fitur yang akan disusun terbagi menjadi 2 yaitu, *front end* untuk *customer* dan *back-end* untuk admin. Fitur *front-end* untuk *customer* supaya mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan website dan *back-end* mengelola isi website. Fitur *front-end* yakni *login*, beranda, list produk dan juga detail produk, pembayaran. Dan fitur *back-end* untuk admin yaitu *login*, fitur beranda, tambah produk, kategori produk, pesanan dan pengaturan.

3.2. Create MVP

Tahapan untuk membuat elemen dan *prototype* berdasarkan hasil identifikasi dari tahapan sebelumnya.

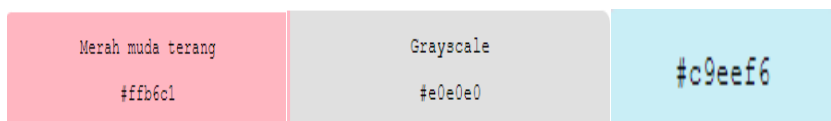
3.2.1. Elemen Dasar Desain Visual Website

Desain elemen dasar desain visual website Nyemilicious terdiri dari logo, tipografi dan warna. Logo Nyemilicious dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Logo Nyemilicious

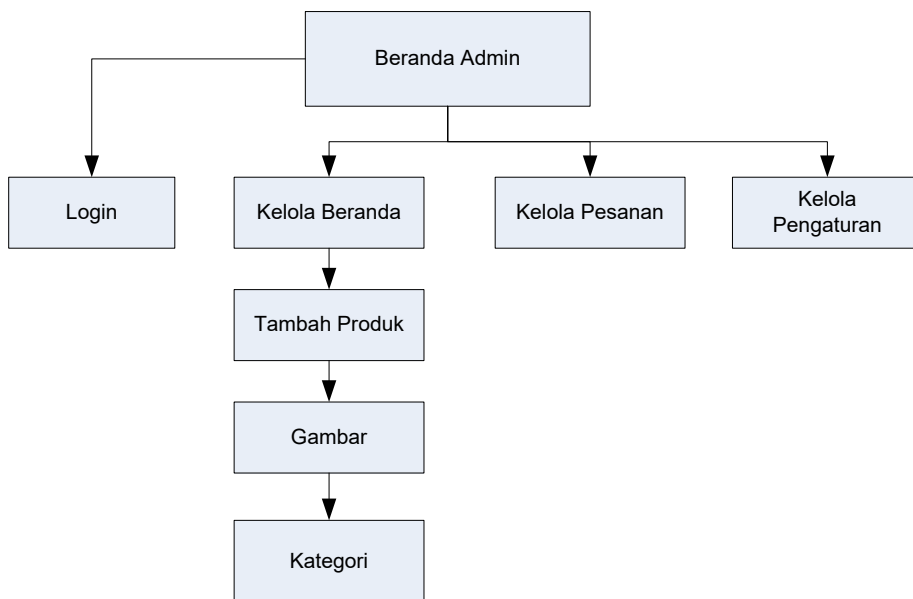
Warna yang digunakan pada website dari Gambar 2 yaitu warna pink karena menggambarkan makanan yang dijual juga manis dan dibuat dengan penuh cinta oleh owner untuk *customer* seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Skema Warna Website

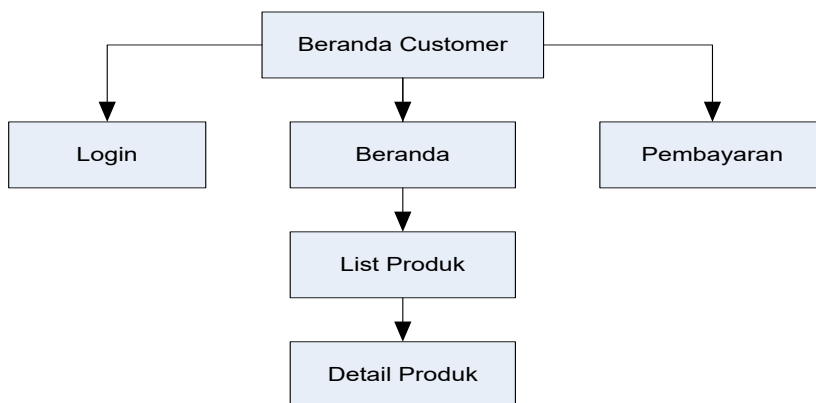
3.2.2. Sitemap

Sitemap user admin website dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sitemap User Admin

Sitemap user admin terdiri dari login, kelola beranda berupa tambah produk, tambah hapus edit, masukan gambar dan kategori. Kelola pesanan dan juga kelola pengaturan. Selanjutnya sitemap user customer website pada Gambar 5.



Gambar 5. Sitemap User Pengunjung

3.2.3. Interactive Prototype

Tahap ini perancangan interactive prototype dibuat berdasarkan wireframe yang dibuat sebelumnya. Dalam segi interface tahap ini membuat aplikasi hamper menyamai produk akhir yang siap digunakan.

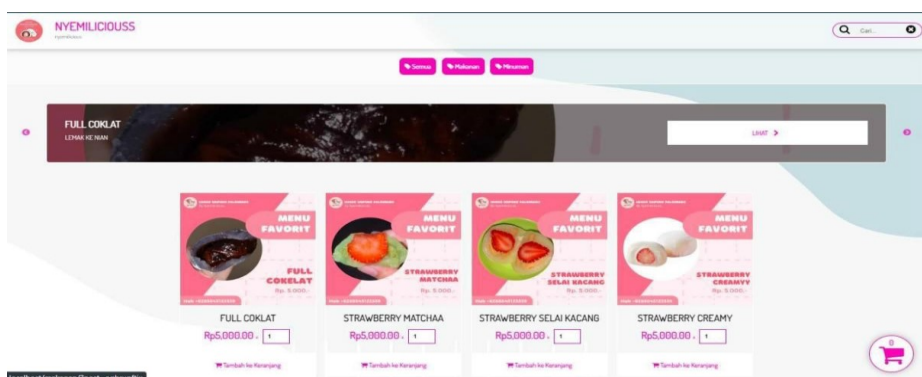
3.2.3.1. Login



Gambar 6. Login

Halaman login ini untuk halaman mengunjungi website Nyemiliciouss, dengan memasukkan akun yang telah dibuat sebelumnya baik admin website ataupun *customer*. Dengan memasukkan alat email dan passwarod biasa yang telah dibuat.

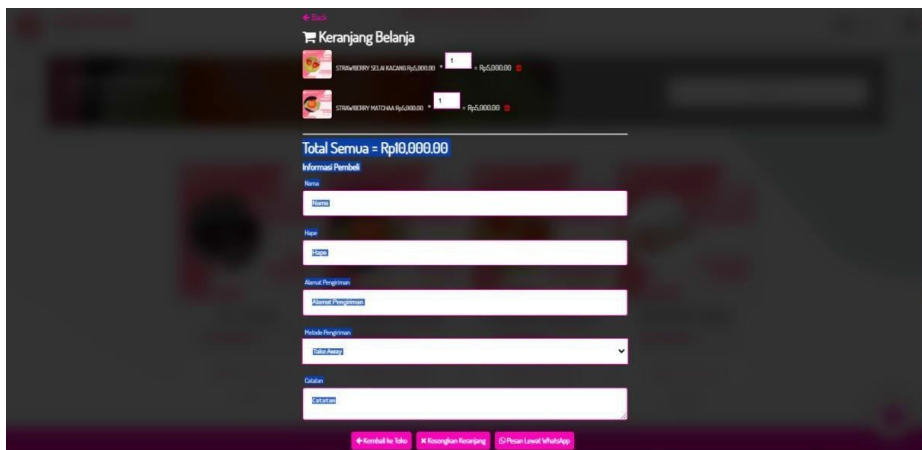
3.2.3.2. Beranda



Gambar 7. Beranda

Halaman beranda customer ini terdapat untuk melihat produk-produk yang ada di Nyemilicious apa saja dan juga harganya. jika di klik gambarnya bisa melihat detail penjelasan produk. Jika akan melakukan pesanan klik masukkan keranjang. Beranda itu terdiri dari barnag-bararang- apa yang mau dibeli.

3.2.3.3. Pembayaran



Gambar 8. Pembayaran

Halaman pembayaran ini jika *customer* telah melakukan masukan produk ke keranjang dan akan melakukan pembayaran untuk di proses selanjutnya. Setelah melakukan *check out* yang akan dibeli maka *customer* melakukan pembayaran. Setelah berhasil melakukan pembayaran maka pembelian akan di proses oleh pihak toko.

3.3. Run An Eksperimen

Tahap ketiga ini pengujian eksperimen dari *interactive prototype* MVP yang telah dibuat. Untuk mengetahui perancangan *intercative prototype* MVP telah sesuai dengan *flow* yang diharapkan atau tidak. Tahap ini melibatkan pihak dari Nyemilicious dan juga *customer*.

3.4. Feedback and Research

Tahap ini pengujian *usability testing* terhadap pengguna. Pengujian penelitian menggunakan evaluasi *user experience questionnaire* (UEQ). Pertama melakukan analisis hasil pengukuran pengalaman pengguna pada seluruh karyawan, *owner* dan juga 15 *customer* totalnya 20 orang sebagai responden yang diisi melalui

Google Form. Hasil pengujian rata-rata untuk indikator daya Tarik sebesar 1,90; indikator kejelasan 1,88; indikator efisiensi 1,85; indikator ketepatan 1,92; indikator stimulasi 1,70; indikator kebaruan sebesar 1,80. Dari penilaian UEQ, masing-masing indikator rata-rata berada pada kategori *good* dan *excellence* yang berarti *user interface* dan *user experience* sesuai dengan yang diharapkan user. Hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil penilaian

Scale	Mean	Comparassion to bachmark
Daya Tarik	1,90	<i>Excellent</i>
Kejelasan	1,88	<i>Good</i>
Efisiensi	1,85	<i>Good</i>
Ketepatan	1,92	<i>Excellent</i>
Stimulasi	1,70	<i>Good</i>
Kebaruan	1,80	<i>Excellent</i>

4. KESIMPULAN

Penelitian ini membuat desain prototype website Nyemilicouss dengan metode Lean UX dengan 4 tahapan yaitu deklarasi asumsi, pembuatan MVP, pengujian eksperimen dan umpan balik dan penelitian sehingga membantu owner Nyemilicouss dan juga *customer* dalam proses jual beli produk Nyemilicouss. Dari penelitian ini hasil evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) mendapatkan penilaian "*Excellent*" pada dimensi daya Tarik dengan nilai rata-rata 1,90, dimensi kejelasan dikategorikan "*Good*" nilai rata-rata 1,88, dimensi efisiensi nilai rata-rata 1,85 dengan kategori "*Good*", dimensi ketepatan nilai rata-rata 1,92 dengan kategori "*Excellent*", dimensi stimulasi kategori "*Good*" nilai rata-rata 1,70 dan keterbaruan dnegan kategori "*Excellent*" nilai rata-rata 1,80.

REFERENSI

- [1] M. L. Akbar, A. Usman, and A. Budiman, "Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website," *J. Ilmu Komput.* vol. 2, pp. 158–172, 2023.
- [2] T. Wediawati and E. F. Rahmayani, "Implementasi Lean Canvas Pada Startup Dalam Menghadapi Persaingan Bisnis Barbershop," *J. Manaj. Bisnis*, vol. 18, no. 1, pp. 108–118, 2021, doi: 10.38043/jmb.v18i1.2793.
- [3] A. Sudiwedani and G. S. Darma, "Analysis of the effect of knowledge, attitude, and skill related to the preparation of doctors in facing industrial revolution 4.0," *Bali Med. J.*, vol. 9, no. 2, pp. 524–530, 2020.

- [4] A. Z. Muchtar and S. Munir, "Perancangan Web E-Commerce Umkm Restoran Bakso Arema Menggunakan Framework Laravel," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 5, no. 1, pp. 26–33, 2019, doi: 10.54914/jtt.v5i1.192.
- [5] I. Zainah, Y. Cahyana, and A. Hakim, "Pembuatan Website Untuk Umkm Guna Mempermudah Pembelian," *Abdima J.*, vol. 2, no. 2, pp. 7560–7564, 2023.
- [6] E. W. Sulistyو and S. Sofiana, "Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang," *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 03, pp. 357–368, 2022.
- [7] M. Rifky Gifari and M. Awiet Wiedanto Prasetyo, "Perancangan website penjualan dengan metode Lean UX dan User Experience Questionnaire," *J. Teknokompak*, vol. 18, no. 2, pp. 368–379, 2024.
- [8] M. Hidayat and W. A. Kusuma, "Implementasi Metode Lean-UX dalam Pengembangan Desain Interaksi Pengguna QLife berbasis Android," *J. Repos.*, vol. 6, no. 1, pp. 49–58, 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i1.31816.
- [9] J. Gothelf and J. Seiden, "Lean UX: Creating Great Products with Agile Teams," p. 225, 2015.
- [10] S. B. Noviantono, S. H. E. Wulandari, and T. Sagirani, "Analisis Dan Perancangan Ui/Ux Pada Website 3 Pack Surabaya Menggunakan Metode Lean Ux," *JSil (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 2, pp. 164–171, 2023, doi: 10.30656/jsii.v10i2.8097.
- [11] M. R. Aimar, M. Defriani, and M. R. Muttaqin, "Redesign Ui / Ux Aplikasi Lazatto Berbasis Mobile Menggunakan Metode Lean Experience (Studi kasus : Lazatto Citalang Kabupaten Purwakarta) Program Studi Teknik Informatika , Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana , Indonesia pada wujud design yang lama d," vol. 2, no. 5, pp. 62–74, 2024.
- [12] M. R. Muhamad Riski and F. D. J. Sofalina, "Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Cv. Intan Jaya Gemilang Dengan Menggunakan Lean User Experience," *Bul. Ilm. Inform. Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 49–54, 2024, doi: 10.58369/biit.v2i2.46.
- [13] M. R. Nabawi, F. Wulandari, N. Safaat, and T. Darmizal, "Penerapan Desain UI/UX Pada Aplikasi Buku Kas Laundry Menggunakan Metode Lean Ux," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 862–872, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i3.5082.
- [14] R. Loman and E. Erandaru, "Perbandingan Proses Perancangan Ui/Ux Secara Teori Dan Praktik Saat Internship Di Eyesimple Creative Studio," *J. DKV Adiwarna*, no. 121, 2022.

- [15] Amata Fami, Sri Yusrina, Athallah Yacob Asy'ari, and Irma RG Barus, "Pengaruh Pemilihan Palet Warna Dalam E-Book Terhadap Representasi Identitas Desa Bigaran, Borobudur," *SENIMAN J. Publ. Desain Komun. Vis.*, vol. 2, no. 1, pp. 232–241, 2023, doi: 10.59581/seniman-widyakarya.v2i1.2167.
- [16] Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, and Dhian Satria Yudha Kartika, "Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX," *J. Ilm. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 21–32, 2023, doi: 10.55606/juisik.v3i3.621.