

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN  
METODE LEAN UX  
PADA PT. RUANG TUMBUH**

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama**

**NPM : 171709519**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul  
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX  
PADA PT. RUANG TUMBUH

yang disusun oleh  
I DEWA PUTU FERDI YOGA PRATAMA  
171709519

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 Juni 2021

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Penguji 2	Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Penguji 3	Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng	Telah menyetujui

Yogyakarta, 24 Juni 2021

Universitas Atma Jaya  
Yogyakarta Fakultas Teknologi  
Industri Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

## ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama  
NPM : 171709519  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik Industri  
Judul Penelitian : Perancangan UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX Pada PT. Ruang Tumbuh

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 Juni 2021  
Yang menyatakan,

Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama  
171709519

**LEMBAR PERNYATAAN**  
Persetujuan dari Instansi Asal Penelitian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Irma Gustiana, M.Psi, Psi  
Jabatan : *Founder*  
Departemen : *IT Support*

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama  
NPM : 171709519  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik Industri  
Judul Penelitian : Perancangan UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX Pada PT. Ruang Tumbuh

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 04 Juni 2021  
Yang menyatakan,

Irma Gustiani, M.Psi, Psi  
Founder

## KATA PENGANTAR

Tidak lupa mengucapkan syukur kepada *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* atas terselesaikannya skripsi ini dengan judul “**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX PADA PT. RUANG TUMBUH**”.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi agar mencapai gelar sarjana pada Fakultas Teknik Industri Jurusan Sistem Informasi. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dari penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dan kerja sama dari pihak lain. Oleh karena itu kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini.

Segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih khususnya kepada :

1. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M. selaku Kaprodi Sistem Informasi Universitas Atmajaya Yogyakarta
2. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T.,M.Cs. dan Bapak Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah benar-benar penulis rasakan penuh dedikasi membantu menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Febiani Samatha, S.Psi, Ibu Irma Gustiana, M.Psi, Psi dan Pihak Ruang Tumbuh yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian dan membantu skripsi ini
4. Seluruh dosen Program Studi Informasi yang telah memberikan ilmu, motivasi serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penelitisn
5. Orang tua dan adik-adik saya yang sangat saya sayangi telah memberikan doa dan restu selama masa perkuliahan dan penulisan tugas akhir. Tugas akhir ini saya dedikasikan kepada kedua orang tua saya atas dukungan selama ini.
6. Untuk teman seperjuangan I Putu Setyo Syahindra, Gede Krisna Cista Narayasa, Nadia Magdalena, Johanness Grant, Jordan Tuhumena dan

Novita yang telah menemani dan membantu saya saat diperkuliahan dan tugas akhir. Terima kasih kepada semua Angkatan 2016-2020 yang telah memberikan motivasi dalam perkuliahan

7. Untuk kawan-kawan kontrakan C39 yang selalu membantu saya dalam melalui kehidupan di Yogyakarta
8. Serta seluruh pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan tepat waktu

Penulis

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, maka dari itu mohon maaf apabila ada kesalahan atau kekeliruan dalam tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi seluruh pembaca



## ABSTRAK

PT. Ruang Tumbuh merupakan perusahaan yang bergerak di bidang klinik konseling psikologi menangani keadaan klinis pasien psikologi dari anak-anak sampai dewasa. Di Indonesia sendiri masih terdapat banyak orang yang memiliki gangguan psikologis, ditambah adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan meningkatnya orang yang memiliki gangguan psikologis. Di masa pandemi ini, banyak orang yang memeriksakan diri ke klinik sehingga mekanisme pemesanan dan konsultasi juga berubah menjadi konseling online karena adanya peraturan pemerintah yang membatasi jarak. Setelah berubahnya mekanisme tersebut, terjadi banyak komplain dari pihak user yang menggunakan website untuk melakukan pemesanan layanan. Penyebabnya karena layanan yang kurang dimengerti dan masih banyak terdapat error didalam website. Penelitian ini dilakukan berdasarkan permintaan perusahaan untuk memberikan rancangan UI/UX website pada perusahaan. Peneliti melakukan evaluasi pada website untuk melakukan untuk menemukan permasalahan apa saja pada website menggunakan evaluasi usability testing, dilanjutkan dengan tahap pengembangan website menggunakan metode lean ux dengan prinsip gestalt dan melakukan pengujian akhir untuk membandingkan hasil pengujian. Masalah yang ditemukan antara lain menu pemesanan yang sulit dijangkau, layouting yang masih belum rapi dan copywriting yang masih belum jelas sehingga user kesulitan untuk mengerti tentang layanan apa saja yang dimiliki klinik ini Hasil akhir berupa sebuah rancangan website berupa prototype yang siap di implementasikan ke website dan hasil pengujian juga menunjukkan hasil yang positif dinilai dari aspek usability.

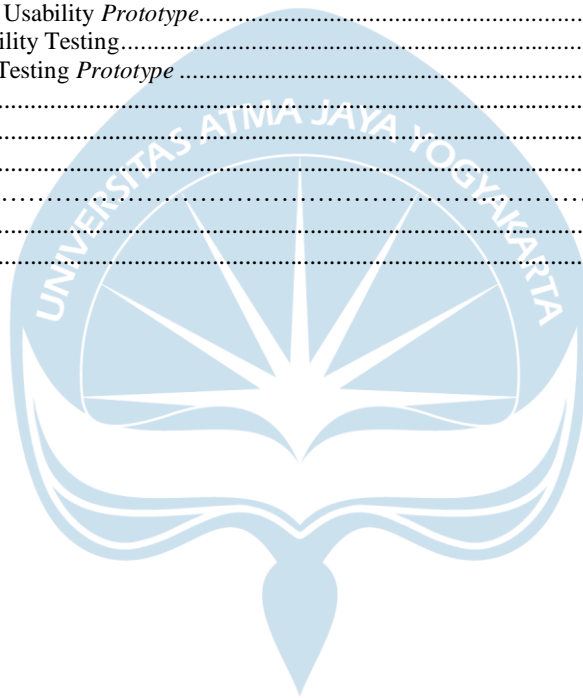
Kata kunci : *Lean UX*, *UI/UX*, *Usability*, *Website*, Prinsip Gestalt dan Teori Warna

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
1.7 Bagan Keterkaitan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	1
2.1 Studi Sebelumnya .....	1
2.2 Dasar Teori .....	3
2.2.1 Konsep Human Computer Interaction (HCI) .....	3
2.2.2 <i>User Interface</i> .....	4
2.2.3 <i>User Experience</i> .....	4
2.2.4 <i>Lean UX</i> .....	5
2.2.5 <i>Usability Testing</i> .....	7
2.2.6 Prinsip Gestalt .....	9
2.2.7 Teori Warna .....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	10
3.1 Studi Literatur .....	8
3.2 Pembuatan Kuesioner .....	8
3.3 Usability Testing .....	9
3.4 Declare Assumptions .....	10
3.4.1 Wawancara.....	10
3.4.2 Asumsi .....	11
3.4.4 <i>User Persona</i> .....	11
3.4.5 <i>Fitur Website</i> .....	11
3.5 Create Minimum Viable .....	11
3.2.1 Create an <i>Wireframe</i> .....	11
3.2.2 Create an <i>Interactive Prototype</i> .....	12
3.6 <i>Run on Experiments</i> .....	12
3.7 <i>Feedback and Research</i> .....	12
3.8 Dokumentasi UI/UX .....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1 Usability Testing Website .....	18
4.1.1 Hasil Pengujian Usability Website .....	18
4.1.2 <i>Kuesioner Usability Testing</i> .....	22
4.2 Hasil Usability Testing Website .....	26
4.3 <i>Declare Assumptions</i> .....	27
4.3.1 Hasil Wawancara Pihak Ruang Tumbuh .....	27



4.3.1 Hasil Wawancara <i>User</i> .....	27
4.3.2 Pendeklarasian Asumsi & Hipotesis .....	27
4.3.2 <i>User Persona</i> .....	28
4.4 <i>Create MVP (Minimum Viable Product)</i> .....	28
4.4.1 <i>Wireframe Website</i> .....	29
4.4.2 <i>Design Website</i> .....	36
4.4.3 Pembuatan <i>Interaction Prototype</i> .....	47
4.5 <i>Run On Experiment &amp; Feedback Research</i> .....	49
4.5.1 Hasil Pengujian <i>Usability Prototype</i> .....	49
4.5.2 <i>Kuesioner Usability Testing</i> .....	53
4.5.3 Hasil <i>Usability Testing Prototype</i> .....	57
4.6 <i>Declare Assumptions Iterasi ke 2</i> .....	57
4.7 <i>Create MVP (Minimum Viable Product) Iterasi ke 2</i> .....	57
4.7.1 <i>Wireframe Website</i> .....	57
4.7.2 <i>Design Website</i> .....	58
4.8 <i>Run On Experiment &amp; Feedback Research Iterasi ke 2</i> .....	60
4.5.1 Hasil Pengujian <i>Usability Prototype</i> .....	60
4.5.2 <i>Kuesioner Usability Testing</i> .....	64
4.5.3 Hasil <i>Usability Testing Prototype</i> .....	68
4.6 Hasil Akhir .....	69
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN .....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan .....	2
Gambar 2. 1 Metode <i>Lean UX</i> .....	6
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian Perancangan UI/UX Website Ruang Tumbuh Berbasis <i>Lean UX</i> .....	6
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Landing Page</i> .....	14
Gambar 4. 2 Tampilan <i>About</i> .....	14
Gambar 4. 3 <i>Section Work</i> .....	15
Gambar 4. 4 <i>Page Work Section</i> Konsultasi Karier .....	15
Gambar 4. 5 <i>Section Testimonial</i> .....	16
Gambar 4. 6 <i>Section Para Pakar</i> .....	16
Gambar 4. 7 <i>Section Artikel</i> .....	17
Gambar 4. 8 Artikel Tentang Anak.....	17
Gambar 4. 9 <i>Section Contact</i> .....	18
Gambar 4. 10 Pengujian <i>Usability</i> Website.....	19
Gambar 4. 11 <i>Section Landing Page</i> .....	29
Gambar 4. 12 <i>Section</i> Tentang Kami.....	30
Gambar 4. 13 <i>Section</i> Layanan Bagian Konseling.....	30
Gambar 4. 14 <i>Section</i> Layanan Bagian Konseling.....	31
Gambar 4. 15 <i>Section</i> Kelebihan.....	31
Gambar 4. 16 <i>Section</i> Testimoni Kata Mereka .....	32
Gambar 4. 17 <i>Section</i> Pakar .....	32
Gambar 4. 18 <i>Section</i> Event Ruang Tumbuh .....	33
Gambar 4. 19 <i>Section</i> Artikel Ruang Tumbuh .....	33
Gambar 4. 20 <i>Section</i> Artikel Ruang Tumbuh .....	34
Gambar 4. 21 <i>Page</i> Konseling Psikologi.....	34
Gambar 4. 22 Gambar <i>Page</i> Tentang Kami .....	35
Gambar 4. 23 <i>Section Page</i> Artikel.....	36
Gambar 4. 24 <i>Section Page</i> Kontak .....	36
Gambar 4. 25 <i>Section Landing Page</i> .....	37
Gambar 4. 26 <i>Section</i> Tentang Kami.....	38
Gambar 4. 27 <i>Section</i> Konseling.....	39
Gambar 4. 28 <i>Section</i> Kelebihan.....	40
Gambar 4. 29 <i>Section</i> Testimoni .....	40
Gambar 4. 30 <i>Section</i> Pakar .....	41
Gambar 4. 31 <i>Section</i> acara #TumbuhBersama .....	41
Gambar 4. 32 <i>Section</i> Artikel.....	42
Gambar 4. 33 <i>Section</i> Footer.....	42
Gambar 4. 34 <i>Page</i> Konseling Psikologi.....	43
Gambar 4. 35 <i>Page</i> Tentang Kami.....	44
Gambar 4. 36 <i>Page Section</i> Psikolog Kami .....	45
Gambar 4. 37 <i>Page</i> Artikel.....	46
Gambar 4. 38 <i>Page</i> Kontak .....	47
Gambar 4. 39 Proses <i>Interaction Prototype</i> .....	48
Gambar 4. 40 Pengujian <i>Usability Testing Prototype</i> Tahap 1.....	50
Gambar 4. 41 Fitur Link Chat Whatsapp Admin .....	58
Gambar 4. 42 Fitur Kalender Ketersediaan .....	58
Gambar 4. 43 <i>Button</i> Chat Whatsapp .....	59
Gambar 4. 44 Kalender Ketersediaan .....	59

Gambar 4. 45 Artikel .....60  
Gambar 4. 46 Pengujian *Usability* Tahap 2.....61



## DAFTAR TABEL

Tabel	2.1	Ringkasan	Penelitian
Sebelumnya.....			1
Tabel 3.1 Kuesioner <i>Usability Testing</i> .....			8
Tabel	3.2	User	Task
Website.....			9
Tabel 4. 1 Hasil <i>Success Rate</i> .....			19
Tabel 4. 2 Data Pengujian <i>Expert Website</i> .....			20
Tabel 4. 3 Perhitungan <i>Expert</i> Menggunakan Persamaan TBE.....			21
Tabel 4. 4 Data Pengujian <i>User Website</i> .....			21
Tabel 4. 5 Perhitungan <i>User</i> Menggunakan Persamaan TBE.....			21
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner <i>Learnability</i> .....			22
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner <i>Efficiency</i> .....			23
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner <i>Memorability</i> .....			24
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner <i>Errors</i> .....			24
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner <i>Satisfaction</i> .....			25
Tabel 4. 11 Tingkat Keberhasilan.....			26
Tabel 4. 12 Daftar Asumsi.....			28
Tabel 4. 13 <i>User Task Prototype</i> .....			49
Tabel 4. 14 <i>Succes Rate</i> .....			51
Tabel 4. 15 Data Pengujian <i>Expert Prototype</i> .....			52
Tabel 4. 16 Perhitungan <i>Expert</i> Menggunakan Persamaan TBE.....			52
Tabel 4. 17 Data Pengujian <i>User Prototype</i> .....			52
Tabel 4. 18 Perhitungan Pengujian <i>User Prototype</i> .....			53
Tabel 4. 19 Hasil Pengujian <i>Learnability</i> .....			53
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian <i>Efficiency</i> .....			54
Tabel 4. 21 Hasil Pengujian <i>Memorability</i> .....			55
Tabel 4. 22 Hasil Kuesioner <i>Errors</i> .....			55
Tabel 4. 23 Hasil Kuesioner <i>Satisfaction</i> .....			56
Tabel 4. 24 Daftar Asumsi.....			57
Tabel 4. 25 Hasil <i>Success Rate Prototype</i> .....			62
Tabel 4. 26 Data Pengujian <i>Expert Prototype</i> .....			63
Tabel 4. 27 Perhitungan <i>Expert</i> Menggunakan Persamaan TBE.....			63
Tabel 4. 28 Data Pengujian <i>Prototype</i> .....			63
Tabel 4. 29 Hasil Perhitungan TBE <i>Prototype</i> .....			64
Tabel 4. 30 Kuesioner <i>Usability Learnability</i> .....			65
Tabel 4. 31 Kuesioner <i>Usability Efficiency</i> .....			65
Tabel 4. 32 Kuesioner <i>Usability Memorability</i> .....			66
Tabel 4. 33 Kuesioner <i>Usability Errors</i> .....			66
Tabel 4. 34 Kuesioner <i>Usability Satisfaction</i> .....			67
Tabel 4. 35 Perbandingan <i>Succes Rate</i> .....			69
Tabel 4. 36 Perbandingan TBE.....			69
Tabel 4. 37 Perbandingan Aspek <i>Usability</i> .....			69