

**PERENCANAAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN BAJU BEKAS
SANLIU.CO MENGGUNAKAN METODE
LEAN USER EXPERIENCE**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Ryan Andrie Susilo

NPM: 191710309

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN BAJU BEKAS SANLIU.CO MENGGUNAKAN METODE LEAN
USER EXPERIENCE

yang disusun oleh

Ryan Andrie Susilo

191710309

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 28 Juli 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 28 Juli 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN BAJU BEKAS SANLIU.CO
MENGUNAKAN METODE LEAN USER EXPERIENCE**

Yogyakarta, 9 Februari 2023

Ryan Andrie Susilo

191710309

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II (**Jika Ada**)

Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.

08.16.926

Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.

08.18.1006

Penguji I

Penguji II

Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.

3.02.728

Julius Galih Prima Negara,

S.Kom., S.A.P., M.Kom.

07.20.1049

Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi

Jullius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M,Kom

07.20.1049

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ryan Andrie Susilo
NPM : 191710309
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan UI/UX Website Penjualan Baju Bekas secara Online dalam Bentuk Website pada Toko Sanliu.co Menggunakan Metode Lean User Experience

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, 9 Februari 2023
Yang Menyatakan,

Ryan Andrie Susilo
191710309

PRAKATA

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan segala cara-Nya membimbing saya untuk terus berkembang ditengah masalah yang terjadi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Perancangan UI/UX Website Penjualan Baju Bekas Sanliu.co Menggunakan Metode Lean User Experience”. Penulisan skripsi ini digunakan untuk memenuhi persyaratan guna meraih gelar Sarjana Komputer di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat berjalan tanpa adanya orang-orang disekitar yang terus mendukung serta memberikan arahan dalam menghadapi berbagai masalah. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu menyertai dan membimbing penulis selama proses penulisan.
2. Bapak Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir
4. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir
5. Ibu Elisabeth Marsella,S.S., M.Li selaku dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir
6. Lius, Sakura selaku pemilik Sanliu.co yang berkenan menjadikan proyek sebagai Tugas Akhir
7. Semua teman lainnya yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi yang sangat cepat semakin beragam dalam memenuhi kebutuhan. Sementara di sisi lain Sanliu.co selaku penjual pakaian *thrift* hanya bergerak di bidang offline dan ingin membuka kesempatan baru di penjualan online tetapi Sanliu.co belum memiliki perancangan UI / UX sebagai rancangan sedangkan penjualan barang masih dilakukan secara konvensional dimana ada barang langsung dipasarkan ke media sosial yang dimiliki seperti Tiktok, Instagram, dan Facebook. Menanggapi masalah tersebut sehingga penulis melakukan penelitian tentang perancangan user interface/user experience menggunakan metode lean UX dengan media figma. Dalam konteks ini, pengembangan user interface/user experience menggunakan lean UX menjadi efektif untuk menjawab persoalan perancangan UI/UX thrift ini karena barang yang dijual kebanyakan hanya ada satu jenis barang sehingga segala kekurangan yang terjadi nantinya dapat menjadi feedback atau masukan untuk proyek lanjutan maupun update perancangan yang baru. Dari hasil kuesioner yang didapat membuktikan perancangan yang cukup mudah diingat, efisien, merasa puas, dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Thrift, Lean UX, Perancangan UI/UX

ABSTRACT

Nowadays, very rapid technological developments are increasingly diverse in meeting needs. On the other hand, Sanliu.co claims that thrift clothing sellers are only moving offline and want to open up new opportunities in online sales, but Sanlio.co has not yet planned the UI/UX design, while the sale of goods is still done conventionally, where goods are marketed directly to social media sites such as TikTok, Instagram, and Facebook. In this context, the development of user interfaces and user experiences using lean UX has become effective in answering the question of UI/UX thrift design because most of the goods sold are only one type of good, so any shortcomings that occur may later be feedback or input for advanced projects as well as new design updates. The results of the questionnaire proved that the design was quite memorable, efficient, satisfying, and understandable.

Keywords: Thrift, Lean UX, UI/UX Design

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENYATAAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
Pertanyaan penelitian yang dapat diambil dari rumusan masalah adalah “Bagaimana membuat rancangan <i>user interface</i> sesuai kebutuhan Sanliu.co?”	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah	4
Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Bagan Keterkaitan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 <i>User Interface</i> (UI)	8
2.2.2 <i>User Experience</i> (UX)	9
2.2.3 E-Commerce	11
2.2.4 Figma	11
2.2.5 Lean UX	12
BAB III	16
METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Tahapan Penelitian	16
3.1.1 Declaration Assumption.....	17

3.1.1.1	Wawancara.....	18
3.1.1.2	Studi Literatur.....	18
3.1.2	Tahapan Lean UX.....	19
BAB IV	21
HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1	<i>Declare Assumption</i>	21
4.1.1	Wawancara	21
4.1.2	Hasil Wawancara pihak Sanliu.co	21
4.1.3	Identifikasi Permasalahan	23
4.1.5	Use Case Diagram.....	25
4.1.5.1	Use case Specification : Sign Up.....	25
4.1.5.2	Use case Specification : Sign In.....	26
4.1.5.3	Use case Specification : View Item.....	28
4.1.5.4	Use case Specification : Pengelolaan Barang.....	29
4.1.6	Sitemap	31
4.2	<i>Perancangan MVP</i>	32
4.2.1.1	<i>User Flow Login</i>	32
4.2.1.2	<i>User Flow Pembelian</i>	33
4.2.1.3	<i>User Flow Pembayaran</i>	34
4.2.1.4	<i>User Flow Kontak</i>	35
4.2.1.5	<i>User Flow Logout</i>	36
4.2.2	<i>Perancangan Wireframe</i>	38
4.2.2.1	<i>Wireframe Halaman Utama</i>	38
4.2.2.2	<i>Wireframe Login</i>	39
4.2.2.3	<i>Wireframe Buat Akun</i>	40
4.2.2.4	<i>Wireframe Kontak Perusahaan</i>	41
4.2.2.5	<i>Wireframe Tentang Perusahaan</i>	41
4.2.2.6	<i>Wireframe Detail Product</i>	43
4.2.3	<i>Perancangan Design Website</i>	44
4.2.3.1	<i>Design Website Halaman Utama</i>	45
4.2.3.2	<i>Design Website Contact</i>	46
4.2.3.3	<i>Design Website About Us</i>	46
4.2.3.5	<i>Design Website Bar Login</i>	47
4.2.3.6	<i>Design Website Product</i>	48

4.2.3.7 <i>Design Website Detail Product</i>	49
4.2.3.8 <i>Design Website Pembayaran</i>	51
4.2.3.9 <i>Design Website Lelang</i>	51
4.3 <i>Run an Experiment</i>	51
4.3.1 <i>Prototype Low Fidelity Design</i>	51
4.3.2 <i>Prototype High Fidelity Design</i>	51
4.4 <i>Feedback and Research</i>	52
4.4.1 <i>User Task Prototype</i>	52
4.4.2 <i>Usability Testing Prototype</i>	53
BAB V	58
KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1. Kesimpulan	58
5.2. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan Penelitian.....	5
Gambar 2. 1 Metode Lean UX	12
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian	17
Gambar 4. 1 Use Case Diagram	25
Gambar 4. 2 Sitemap	31
Gambar 4. 3 User Flow Login.....	32
Gambar 4. 4 User Flow Pembelian	33
Gambar 4. 5 User Flow Pembayaran	34
Gambar 4. 6 User Flow Kontak	35
Gambar 4. 7 User Flow Logout	36
Gambar 4. 8 Detailed User Flow.....	37
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Utama.....	38
Gambar 4. 10 Wireframe Login	39
Gambar 4. 11 Wireframe Buat Akun	40
Gambar 4. 12 Wireframe Kontak Perusahaan.....	41
Gambar 4. 13 Wireframe Tentang Perusahaan.....	42
Gambar 4. 14 Wireframe Detailed Product.....	43
Gambar 4. 15 Design Website Halaman Utama	45
Gambar 4. 16 Design Website Contact	46
Gambar 4. 17 Design Website About Us	46
Gambar 4. 18 Design Website Bar Buat Akun	47
Gambar 4. 19 Design Website Bar Login	48
Gambar 4. 20 Design Website Product.....	49
Gambar 4. 21 Design Website detil Product	50
Gambar 4. 22 Prototype Low Fidelity Design	51
Gambar 4. 23 Prototype High Fidelity Design	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya.....	7
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Pihak Sanliu.co.....	22
Tabel 4. 2 Identifikasi Permasalahan	23
Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Pengguna	24
Tabel 4. 4 User Task Prototype	52
Tabel 4. 5 Success Rate Prototype	53
Tabel 4. 6 Time Based Efficiency.....	54
Tabel 4. 7 Aspek Learnability	55
Tabel 4. 8 Aspek Efficiency.....	55
Tabel 4. 9 Aspek Memorability	56
Tabel 4. 10 Aspek Error	56
Tabel 4. 11 Aspek Satisfaction	57