

PEMANFAATAN METODE LEAN UX UNTUK PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE SYAMIL SKIN

Bella Morita Johan ¹⁾, Aris Wijayanti ²⁾, Asfan Muqtadir ³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Ronggolawe

Info Artikel :	ABSTRACT (in English)
<p>Sejarah Artikel : Menerima : 21 Juni 2024 Revisi : 8 Juli 2024 Diterima : 10 Juli 2024 Online : 14 Juli 2024</p> <p>Keyword : Consultation website, Syamil Skin Clinic, Lean UX, System usability Scale (SUS).</p>	<p><i>Syamil Skin is a clinic that sells skincare products and also offers consultations, but because more and more Clinic customers are spread outside the city and customers find it difficult to do consultations due to long distances. So it is necessary to design this prototype as a recommendation for the development of the Syamil Skin consulting website. This research was conducted using the Lean UX method to design prototypes. The system usability scale (SUS) is used as a validity and reliability test tool, the results of the SUS prototype test on the Syamil Skin consulting website get a value of 84 which is included in the grade B category, meaning it can be accepted by users.</i></p>
	INTISARI (in Indonesia)
<p>Kata Kunci : Website Konsultasi, Klinik Syamil Skin, Lean UX, System usability Scale (SUS).</p>	<p><i>Syamil Skin merupakan Klinik yang menjual produk skincare dan juga menawarkan konsultasi namun dikarenakan pelanggan Klinik semakin banyak yang tersebar diluar kota dan pelanggan kesulitan untuk melakukan konsultasi dikarenakan jarak yang jauh. Maka diperlukan perancangan prototype ini dijadikan rekomendasi untuk pengembangan website konsultasi Syamil Skin. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Lean UX untuk mendesain prototype. System usability scale (SUS) digunakan sebagai alat uji validitas dan reliabilitas, hasil pengujian SUS prototype pada website konsultasi Syamil Skin mendapatkan nilai 84 yang termasuk kategori grade B artinya dapat diterima oleh pengguna.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Syamil Skin adalah produk skin care yang didirikan sejak tahun 2020 di Kecamatan Palang Kabupaten Tuban, Syamil Skin menyediakan berbagai macam produk skincare seperti night cream, day cream, body wash, dan whitening lotion. Saat ini produk Syamil Skin sudah banyak digunakan oleh masyarakat hingga luar kota. Pelanggan melakukan pemesanan Syamil Skin lewat whatsapp atau langsung datang di Klinik Syamil Skin sedangkan pelanggan yang ingin berkonsultasi bisa langsung datang ke Klinik Syamil Skin.

Pengguna yang berasal dari luar kota merasa kesulitan ketika ingin berkonsultasi langsung pada dokter di Syamil Skin dikarenakan Covid 19 dan juga jarak yang jauh. Dari permasalahan tersebut perlu dibuatnya website untuk Syamil Skin agar para pelanggan yang dari luar kota dapat berkonsultasi pada website Syamil Skin serta dapat juga melakukan pemesanan produk. Dengan dibuatnya website Syamil skin juga diharapkan bisa menjangkau pelanggan dengan jangkauan yang lebih luas.

Dalam sebuah pembuatan aplikasi atau website dimulai dengan perancangan desain user interface yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja aplikasi atau website yang akan dibuat. Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa nantinya website Syamil Skin akan digunakan oleh para pelanggan Syamil Skin. Pelanggan Syamil Skin yang sudah terbiasa dengan dunia digital terdiri dari pelanggan dengan usia yaitu mulai dari usia 17 – 35 tahun maka dari itu diperlukannya desain website yang dapat dimengerti atau dioperasikan oleh para pelanggan dengan usia tersebut.

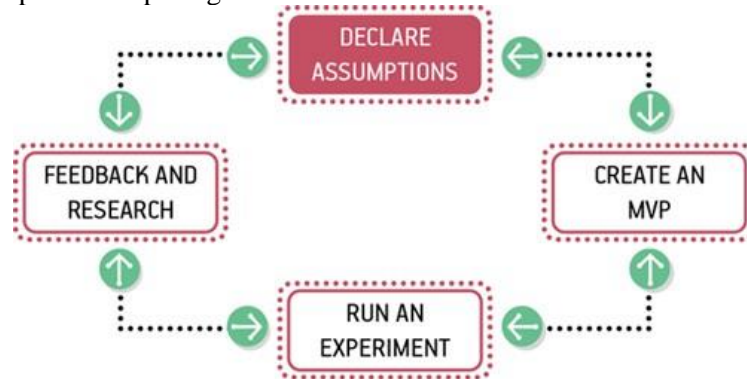
Model yang akan digunakan dalam perancangan UI/UX ini adalah Lean User Experience (Lean UX). Model ini memudahkan proses perancangan user experience secara cepat dan tepat sasaran (Yolanda, 2019). Lean User Experience (Lean UX) dipilih karena dalam user interface dibutuhkan segera untuk proses pengembangan sistem sehingga Lean User Experience (Lean UX) dipilih karena memiliki kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat namun juga tetap focus pada tingkat pemahaman terhadap product experience yang akan dibuat (Ansor, 2020). Lean User Experience (Lean UX) adalah Feedback & Research yakni mendapatkan pendapat dari pengguna dan mengolahnya untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan iterasi pada rancangan dan mengulang siklus mulai dari analisis kebutuhan atau melanjutkan ke tahap implementasi (Rabbani dkk., 2019). Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu bagaimana melakukan perancangan desain UI/UX pada website Syamil Skin dengan menggunakan metode Lean UX. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan perancangan UI/UX website Konsultasi Syamil Skin dengan metode Lean User Experience.

2. METODE PENELITIAN

A. Lean UX

Model Lean UX adalah sebuah model 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 (I, 2019). Model Lean UX merupakan pola pikir yang memungkinkan dalam bekerja dengan cara baru dan berpikir tentang mengelola perangkat lunak.

Keuntungan menggunakan model Lean UX yaitu kerja tim dapat dimaksimalkan karena tidak terlalu banyak hal yang harus dijelaskan di awal secara lengkap dan cocok untuk pengembangan yang cepat. Model Lean UX memiliki 4 tahapan dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem berdasarkan keinginan pengguna. Tahapan dalam model Lean UX yaitu Declare Assumption, Create An Minimum Viable Product (MVP), Run An Experiment, Feedback and Research. Tahapan siklus Lean UX dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Lean UX (Wirawan, 2019)

Tahap Lean UX memiliki 4 tahapan sebagai berikut: Declare Assumption, Create an MVP, Run an Experiment, dan Feedback and Research.

Declare Assumption merupakan membuat daftar-daftar asumsi permasalahan yang berdasarkan penjelasan dari user untuk memecahkan masalah. Daftar-daftar asumsi berisi pertanyaan mengenai pendapat dan masalah yang dialami user saat menggunakan sistem informasi Tugas Akhir (Setyani, 2020).

Create an MVP (Minimum Viable Product) merupakan tahapan dalam membuat prototype yang dapat mensimulasikan pengguna untuk merasakan aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan hipotesis yang dibuat benar, harus dibuang, atau harus diperbaiki. Low Fidelity Prototypes, Mid Fidelity Prototypes, dan High Fidelity Prototypes merupakan tingkatan dalam pembuatan prototipe (Nia, 2018).

Run an experiment merupakan tahapan proses pengujian prototype yang dibuat pada tahap MVP. Pengujian ini dilakukan dengan demons and previews dengan melakukan percobaan dan mendapatkan feedback terhadap aplikasi. Analisis ini membandingkan komentar pengguna yang positif dan negatif dengan rasio atau persentase. Jumlah dari komentar positif dan komentar negatif akan dibandingkan sebagai rasio. Untuk mendapatkan persentase, dilakukan operasi pembagian jumlah komentar positif atau jumlah komentar negatif terhadap jumlah keseluruhan komentar, lalu dikalikan dengan 100%. Rasio dan persentase ini dapat memperlihatkan pandangan atau penilaian pengguna terhadap prototype website. Komentar pengguna yang menunjukkan persepsi negatif dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki prototype.

Feedback and Research merupakan suatu tahapan MVP yang akan diuji dan divalidasi oleh pengguna. Tujuan dilakukan pengujian agar pengguna bisa menggunakan sistem secara baik tanpa

mengalami kesulitan dari tugas yang diberikan. Pengujian ini menghasilkan umpan balik yang akan digunakan dalam memperbaiki aplikasi.

B. Human Computer Interaction (HCI)

Human Computer Interaction (HCI) merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji komunikasi atau interaksi di antara pengguna dengan sistem. Peran utama HCI adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang berguna, aman, produktif, efektif, efisien dan fungsional. Permasalahan-permasalahan yang sering muncul dalam interaksi antara manusia dengan komputer adalah sering terjadinya salah persepsi manusia (pengguna) terhadap software yang ada, sehingga bukan efektivitas dan efisiensi kerja yang diperoleh, akan tetapi justru menyebabkan pekerjaan tidak efisien dan efektif, pengguna sering mengalami kesulitan menggunakan software tersebut karena tidak familiar dengan software, software terlalu rumit sehingga sulit dipelajari, software tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tidak atau belum mengakomodasi kebutuhan yang penting bagi pengguna. Persoalan yang terjadi akibat dari penerapan system dihindari dengan cara menerapkan konsep HCI dengan baik (Prihati dkk., 2011).

C. User Interface (UI)

User interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan user interface itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. User interface (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari user experience (UX) yang dapat dilihat (Utama, 2020).

D. User Experience (UX)

Nama user experience itu sendiri pertama kali digunakan oleh mantan vice president Apple Inc dan sekaligus pengagas awal dari usercentered design yaitu, Don Norman akademisi dalam bidang usability engineering, design, dan cognitive science. Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. Pada zaman ini, user experience telah berkembang kemana-mana. Bangun dari tidur karena alarm dan alarm berenti hanya dengan sekali tekan, kemudian membuat kopi dengan alat pembuat kopi yang praktis hanya dengan sekali tekan, dan bahkan tidak hanya untuk manusia saja ada juga pemberi makan hewan peliharaan otomatis (Pandusarani dkk., 2018).

E. Teori Pewarnaan

Dalam desain, warna merupakan kunci utama yang menarik perhatian pengguna karena mudah diingat dan mampu mempengaruhi mood serta memicu perubahan perasaan. Secara filosofi, setiap warna memiliki makna yang berbeda. Warna merah melambangkan semangat, kekuatan, dan agresivitas. Biru memberikan kesan santai, kalem, dan dapat dipercaya. Hijau mencerminkan kesegaran, kealamian, dan stabilitas. Kuning menandakan kebahagiaan, keramahan, dan pengingat. Orange dianggap ceria, segar, dan murah. Ungu sering dikaitkan dengan kemewahan, romantisme,

dan misteri. Pink menunjukkan sifat feminim dan kemudaan. Coklat menggambarkan kealamian dan tradisionalisme. Hitam melambangkan kekuatan dan ketajaman, sementara putih melambangkan kebersihan, kesederhanaan, dan kesucian. Terakhir, abu-abu mencerminkan formalitas dan netralitas. Memahami makna warna-warna ini dapat membantu desainer menciptakan produk yang lebih efektif dan menarik.

F. Usability Testing

Dalam proses desain suatu produk, Usability Testing merupakan tahapan yang tidak boleh terlewatkan. Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi usability yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna (Luh Putri Ari Wedayanti dkk., 2019). Metode ini biasanya dilakukan oleh para UX developer dengan melibatkan beberapa pengguna untuk diteliti bagaimana proses pengguna pada saat berinteraksi dengan website. Dalam proses pengembangan suatu aplikasi, Usability Testing bisa dilakukan pada sesi perancangan ataupun pada sesi pengembangan serta bisa dilakukan pada sesi evaluasi.

Tahapan Usability Testing meliputi: menentukan sasaran, apakah untuk re-design aplikasi yang sudah ada atau yang baru. Menyiapkan prototype, baik dalam bentuk paper atau digital. Menentukan partisipan yang sesuai dengan target pengguna. Membuat rancangan aktivitas yang jelas dan singkat untuk diuji. Mengamati proses uji coba tanpa membantu partisipan, menggunakan aplikasi perekam jika pengujian dilakukan secara online. Terakhir, merangkum hasil uji coba dalam laporan yang dianalisis untuk mengidentifikasi masalah. Dengan tahapan ini, Usability Testing memberikan masukan berharga untuk pengembangan produk yang lebih baik dan user-friendly.

G. System Usability Scale

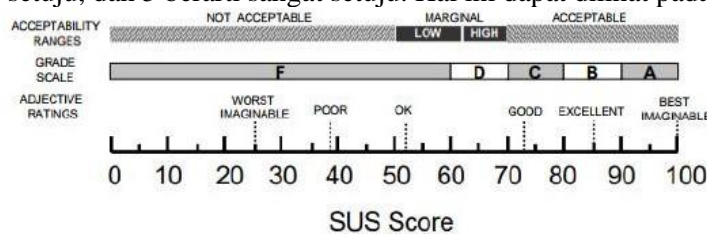
Menurut Saputra (2019) System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. SUS ini diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986. System Usability Scale berisi 10 instrumen pernyataan seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen System Usability Scale

No	Pernyataan	Skor
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini	1 – 5
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini tidak harus dibuat serumit ini	1 – 5
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan	1 – 5
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini	1 – 5
5	Saya menemukan berbagai fungsi yang terintegrasi dengan baik dalam aplikasi ini	1 – 5
6	Saya rasa terdapat banyak ketidakkonsistenan pada aplikasi ini	1 – 5
7	Saya pikir kebanyakan pengguna akan dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat	1 – 5

8	Saya menemukan bahwa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan	1 – 5
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan aplikasi ini	1 – 5
10	Saya perlu belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum sayadapat menggunakan aplikasi ini	1 – 5

Pada tabel 1. responden diberikan skala jawaban 1 sampai dengan 5 untuk dijawab berdasarkan seberapa banyak responden sepakat dengan setiap pertanyaan tersebut terhadap aplikasi atau fitur yang sedang diuji. Skor 1 yang berarti sangat tidak setuju, 2 berarti tidak setuju, 3 berarti ragu-ragu, 4 berarti setuju, dan 5 berarti sangat setuju. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Skor SUS (Sharfina dkk., 2017)

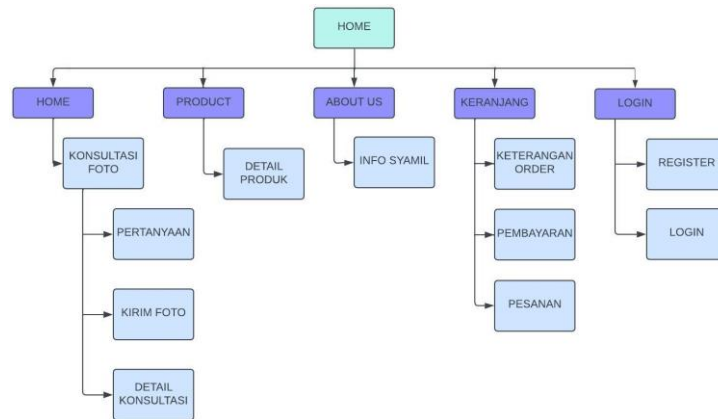
Menurut Sauro (2011) yang dikutip oleh Ependi dkk. (2019), terdapat aturan khusus dalam perhitungan hasil evaluasi instrumen System Usability Scale (SUS). Pertama, untuk instrumen nomor ganjil, skala jawaban dikurangi 1. Kedua, untuk instrumen nomor genap, nilai 5 dikurangi skala jawaban. Ketiga, nilai dari pertanyaan bernomor genap dan ganjil dijumlahkan, kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5. Keempat, untuk menentukan skor rata-rata, semua hasil skor dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden.

Untuk menentukan grade hasil penilaian, terdapat tiga aspek utama yang digunakan: acceptability ranges, grade scale, dan adjective rating. Namun, penentuan grade juga bisa dilakukan hanya dengan menggunakan grade scale melalui ketentuan rata-rata sebagai berikut: Grade A untuk nilai $\geq 80,3$; Grade B untuk nilai antara 74 dan 80,3; Grade C untuk nilai antara 68 dan 74,3; Grade D untuk nilai antara 51 dan 68; dan Grade F untuk nilai < 51 .

3. HASIL DAN ANALISA

A. Hierarki Arsitektur Informasi

Hierarki arsitektur informasi merupakan hierarki yang berisi pengaturan konten di seluruh aplikasi atau situs. Level teratas hirarki biasanya merupakan menu navigasi utama yang mencakup bagian utama. Ini biasanya menu yang diperhatikan ketika pertama kali membuka aplikasi atau tiba di suatu situs. Berikut Struktur Hierarki Arsitektur Informasi pada Rancangan Website Syamil Skin:



Gambar 3. Hierarki Arsitektur Informasi

B. Hierarki Arsitektur Informasi

Hierarki visual adalah cara desainer membantu pengguna dalam menavigasi suatu bagian atau halaman, memegang peran penting dalam perancangan desain user interface karena mempengaruhi psikologis pengguna untuk lebih mudah mendapatkan informasi atau melakukan aksi. Prinsip Hierarki Visual yang digunakan pada Rancangan Website Syamil Skin mencakup beberapa aspek.

Pertama, ukuran dan skala. Semakin penting sebuah komponen, maka ukurannya dibuat lebih besar dibandingkan komponen lainnya, sehingga pengguna dapat lebih mudah mengidentifikasi komponen yang lebih besar saat pertama kali melihat halaman aplikasi. Pada desain Website Syamil Skin, tombol konsultasi foto dan video ditonjolkan dengan ukuran lebih besar daripada tombol lainnya.

Kedua, warna dan kontras. Kontras warna sangat mempengaruhi penglihatan pengguna terhadap komponen. Semakin besar kontras antara komponen dan latar belakangnya, semakin terlihat komponen tersebut di mata pengguna. Dalam desain Website Syamil Skin, latar dibuat dengan warna putih atau abu-abu muda dan tulisan dominan berwarna hitam agar terlihat jelas kontrasnya.

Ketiga, tipografi. Jenis, ukuran, ketebalan, kemiringan, dan spasi dari tipografi sangat mempengaruhi hierarki informasi yang ingin disampaikan. Font yang tebal dan tegas akan lebih mudah terlihat oleh pengguna. Desain Website Syamil Skin menggunakan font yang jelas, dengan beberapa bagian menggunakan font bold agar mudah dibaca.

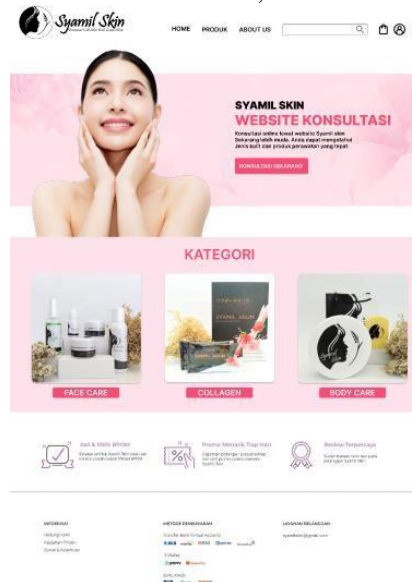
Keempat, pola baca. Pengguna cenderung membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, mengikuti pola F dalam membaca website. Oleh karena itu, komponen penting pada Website Syamil Skin ditempatkan di pojok kiri atas untuk memastikan pengguna melihatnya terlebih dahulu.

Kelima, white space. Semakin banyak ruang kosong yang diberikan pada desain, semakin fokus pengguna pada komponen utama. Sebaliknya, semakin banyak komponen di halaman, semakin sulit bagi pengguna untuk menentukan fokus utama. Pada Website Syamil Skin, banyak ruang kosong disediakan agar pengguna dapat fokus pada komponen utama, yaitu tombol konsultasi.

C. Prototype

Hasil desain perancangan wireframe diperlukan yang selanjutnya akan diubah menjadi sebuah prototype sebagai acuan untuk pembuatan website Konsultasi Syamil Skin nantinya. Prototype dibuat dengan menggunakan Tool figma.

Pada halaman Home, desain menggunakan ukuran standar website dengan latar belakang berwarna FFCCD8 dan FFFFFFF. Tampilan awal halaman ini menampilkan tombol profil untuk login atau daftar bagi pengguna yang belum memiliki akun, serta tombol konsultasi.



Gambar 4. Prototype Home

D. Menjalankan Eksperimen

Selanjutnya adalah tahap pengujian prototype yang telah dibuat sebelumnya, dilakukan dengan pihak terkait yang membutuhkan website yaitu pelanggan Syamil Skin. Pengujian ini diperlukan untuk memastikan apakah prototype sudah sesuai dengan kebutuhan dan berjalan dengan baik.

E. Feedback and Research

Pada tahap ini dilakukan feedback dan research yaitu dengan mengolah data hasil dari usability testing dan dengan mendengar serta memperhatikan timbal balik dari pihak yang akan menggunakan website konsultasi Syamil Skin yaitu para pelanggan Syamil Skin. Timbal balik tersebut akan berguna untuk perbaikan bila ditemukan adanya saran dan rekomendasi.

F. Rancangan System Usability Scale

Pada tahap Usability Testing menggunakan System usability Scale (SUS) yang berguna untuk menguji tingkat kegunaan desain dari website Syamil Skin berdasarkan penilaian dari pelanggan Syamil Skin. Rancangan System usability Scale dapat dilihat pada gambar 6.

	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1. Saya pikir saya akan sering menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
2. Saya menemukan bahwa tampilan ini tidak harus dibuat serumit ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
3. Saya pikir prototype ini mudah untuk digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
4. Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
5. Saya menemukan berbagai fungsi yang terintegrasi dengan baik dalam prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
6. Saya rasa terdapat banyak ketidakkonsistenan pada prototype ini ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
7. Saya pikir kebanyakan pengguna akan dapat mempelajari prototype ini dengan cepat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
8. Saya menemukan bahwa prototype ini sangat rumit untuk digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
9. Saya sangat yakin dapat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
10. Saya perlu belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

Gambar 5. Rancangan System Usability Scale

G. Rancangan System Usability Scale

Uji System usability Scale dilakukan untuk mengukur tingkat ketergunaan prototype website Konsultasi Syamil Skin. Supaya lebih jelas data skor asli SUS akan ditampilkan pada tabel 2 dan perhitungan skor SUS pada tabel 3.

Tabel 2. Skor Asli SUS

No	Responden	Usia	Skor Data Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Sulis	21	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
2	Elok	20	4	2	4	1	4	2	5	2	4	1
3	Devi	19	5	1	4	3	4	2	4	2	4	1

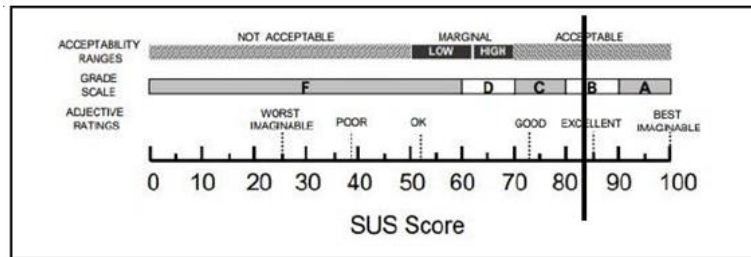
4	Delta	17	4	2	4	3	4	3	4	1	4	2
5	Firda	17	4	1	4	2	5	2	5	2	4	1
6	Wiwin	30	5	2	5	2	4	1	4	1	4	2
7	Ulma	32	4	1	4	2	5	2	4	1	3	1
8	Shella	28	5	2	5	3	4	1	5	2	4	2
9	Wati	27	4	1	4	2	5	2	4	1	5	2
10	Liya	30	4	2	5	2	4	2	5	1	4	2

Tabel 3. Skor Perhitungan SUS

No	Nama	Usia	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Sulis	21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	98
2	Elok	20	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	33	83
3	Devi	19	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	32	80
4	Delta	17	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	29	73
5	Firda	17	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	34	85
6	Wiwin	30	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	34	85
7	Ulma	32	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	33	83
8	Shella	28	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	33	83
9	Wati	27	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	34	85
10	Liya	30	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	33	83
												334	838	
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)													84	

Untuk mendapat hasil dari uji System Usability Scale diatas, dilakukan dengan cara Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil kurangi dengan nilai satu sedangkan Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap kurangi nilainya dari lima. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5. Setelah itu hasil perhitungan dibagi dengan jumlah responden yaitu 10 pelanggan Syamil Skin. Skor rata-rata yang didapatkan

yaitu 84 yang terdapat pada grade B yang artinya skor tersebut mendapatkan penilaian yang dapat diterima. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar penilaian 7.



Gambar 6. hasil Penilaian Pelanggan Syamil Skin

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi metode Lean UX untuk membuat rancangan website konsultasi Syamil Skin, dapat diambil beberapa kesimpulan. Pertama, desain website konsultasi Syamil Skin yang telah dibuat dalam bentuk prototype telah diuji menggunakan pengujian System Usability Scale (SUS) dan mendapatkan skor 84, yang termasuk dalam kategori grade B. Kedua, berdasarkan hasil pengujian SUS, dapat disimpulkan bahwa desain website konsultasi Syamil Skin yang telah dibuat sudah dapat diterima oleh pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan seiring dengan berkembangnya teknologi. Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut. Pertama, jika penelitian ini dikembangkan nantinya, disarankan agar peneliti mengembangkan fitur yang ada pada website konsultasi Syamil Skin sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat mempermudah pelanggan Syamil Skin untuk melakukan bisnis dengan Klinik Syamil Skin. Kedua, hasil prototype ini dapat dikembangkan atau diterapkan pada website sesuai dengan hasil dari skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y., 2021, Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing, *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 2(2), 150-157.
- M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, 2020, Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma, *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.
- Nia , R., 2018, KOMPARASI PERANGKAT HIGH-FIDELITY PROTOTYPING UNTUK APLIKASI BERGERAK AUGMENTED REALITY (Studi Kasus: Marvel dan Proto.io), Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Yolanda, I., 2019, ANALISA DAN EVALUASI USER EXPERIENCE DESIGN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR MENGGUNAKAN METODE LEAN UX (Studi Kasus: Jurusan Teknik Informatika UIN SUSKA Riau), Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.

- Rabbanii, I., Brata, A. H., & Brata, K. C., 2019, Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* E-ISSN, 2548, 6831-6836.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M., 2018, Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* E-ISSN, 2548, 940-950.
- Prihati, P., Mustafid, M., & Suhartono, S., 2011, Penerapan model human computer interaction (HCI) dalam analisis sistem informasi, *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 1(1), 01-08.
- Setyani, A. D., 2020, Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience, Doctoral dissertation, Universitas Dinamika, Surabaya.
- Utama, B., 2020, Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes, Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.