

# Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX

Achmad Rafiq  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
19523007@students.uui.ac.id

Beni Suranto  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
beni.suranto@uui.ac.id

**Abstrak** — Perancangan *website* Klinik Piramida Jaya merupakan perancangan desain UI/UX yang berfokus pada pengembangan fitur pendaftaran janji temu untuk layanan klinik. Alasan dipilihnya Klinik Piramida Jaya sebagai studi kasus adalah karena klinik tersebut sudah tidak memiliki kontrak dengan *developer* sehingga *website* klinik ditutup. Adapun penerapan metode *Lean UX* pada penelitian ini dikarenakan menempatkan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan *website*. Hasil Penerapan metode *Lean UX* pada perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dapat membantu untuk menemukan solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui tahap *declare assumptions* hingga tahap *feedback and research*. Hal tersebut menjadikan proses perancangan berjalan secara terarah dan memiliki tujuan yang telah ditentukan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *prototype website* Klinik Piramida Jaya untuk memudahkan pengguna dalam pendaftaran janji temu. Diharapkan hasil dari perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dapat memberi kemudahan kepada pengguna dalam pencarian informasi terkait klinik dan pendaftaran *booking* untuk janji temu.

**Kata Kunci** — *Website, Lean UX, UI/UX, Prototype*

## I. PENDAHULUAN

*Website* adalah kumpulan informasi yang terdiri dari halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara individu, kelompok, atau oleh suatu organisasi [1]. Menurut survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2021-2022, jumlah pengguna *internet* di Indonesia terus tumbuh pesat setiap tahunnya mencapai sekitar 77,02% dari total penduduk. Dengan pesatnya pertumbuhan pengguna *internet* di Indonesia untuk melakukan kegiatan promosi atau pengenalan produk kepada masyarakat di sebuah *website* merupakan hal yang baik.

*Website* sebagai media informasi yang baik dalam hal *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). UI/UX *website* yang baik menciptakan kenyamanan dan ketertarikan ketika pengguna mencari informasi yang mereka butuhkan [2]. Kualitas *website* memiliki dampak besar pada kepuasan pengguna. Semakin tinggi kualitas *web*, semakin banyak pengguna yang akan mengaksesnya [3]. Menurut ISO 9241-210, UX adalah persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem dimana pengguna berpartisipasi [4].

Studi kasus dalam penelitian ini adalah Klinik Piramida Jaya yang merupakan sebuah klinik pratama yang telah berdiri sejak tahun 2013 berada di kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Klinik Piramida Jaya menawarkan banyak bidang layanan seperti dokter umum, dokter gigi, apotek, laboratorium dan *medical check-up*. Klinik Piramida Jaya pernah melakukan kontrak dengan salah satu *software house*

yang ada di kota Balikpapan untuk pembuatan *business site*, namun sekarang kontrak tersebut telah habis dan *business site* milik Klinik telah ditutup. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan ulang *website* dengan fitur dan kualitas pengalaman pengguna yang dapat menunjang kemudahan pengguna untuk berobat pada *website* Klinik Piramida Jaya.

Penerapan metode *Lean UX* digunakan dalam penelitian ini karena menempatkan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan *website*. Pendekatan metode *Lean UX* melibatkan pengguna dalam proses pengembangan dengan cara membuat *Minimum Viable Product* (MVP) untuk dilakukan pengujian sehingga dapat memberi *feedback* mengenai desain *interface* dan memperbaikinya sesuai hasil yang diterima. *Lean UX* juga berfokus pada pengurangan proses yang tidak dibutuhkan yang berasal dari hasil siklus pengembangan dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan setiap iterasi tanpa perlu menghabiskan terlalu banyak waktu untuk dokumentasi [5].

Dari hasil analisis permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah perancangan ulang desain UI/UX pada *website* Klinik Piramida Jaya dengan metode *Lean UX*. Tujuan dan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas *website* dari versi yang terdahulu dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna sehingga dapat menarik perhatian dan memberi kesan nyaman dari segi penyajian informasi.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Klinik Piramida Jaya

Klinik Piramida Jaya merupakan sebuah klinik pratama yang telah berdiri sejak tahun 2013 berada di kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Klinik Piramida Jaya menawarkan banyak bidang layanan seperti dokter umum, dokter gigi, apotek, laboratorium dan *medical check-up*. Tujuan dari perancangan desain *website* klinik adalah memberikan kemudahan dengan fitur seperti pendaftaran untuk berobat secara *online* serta menyediakan pengalaman pengguna yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai penunjang kemudahan pengguna untuk melakukan pengobatan di *website* Klinik Piramida Jaya.

Sebagai catatan bahwa pihak klinik sekarang tidak memiliki bukti seperti foto dari *business site* yang dahulu pernah dimiliki, sehingga dalam penelitian ini peneliti tidak memiliki gambaran *website* terdahulu seperti apa. Peneliti hanya diberi beberapa gambaran seperti fitur apa yang pernah dimiliki *website* tersebut. Fitur yang dimiliki pada *website* klinik sebelumnya adalah profil tentang klinik, jenis-jenis layanan, jadwal dokter dan kontak. Tujuan dari perancangan desain *website* klinik adalah memberikan kemudahan dengan fitur seperti pendaftaran untuk berobat secara *online* serta menyediakan pengalaman pengguna yang baik sehingga dapat

dijadikan sebagai penunjang kemudahan pengguna untuk melakukan pengobatan di website Klinik Piramida Jaya.

### B. User Interface (UI) / User Experience (UX)

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tentang UI, secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu sistem [6]. UI sangat penting dalam sistem aplikasi karena hampir semua operasi aplikasi menggunakannya. Suatu *interface* yang buruk mempengaruhi produktivitas sebuah sistem [4]. Pada UI ada beberapa komponen, setiap komponen memiliki fungsi yang penting untuk membuat *interface* suatu sistem mudah dipahami. Komponen tersebut yaitu; tata letak, warna, tipografi.

*User Experience (UX)* menurut definisi dari ISO 9241-210 adalah persepsi dan respon seseorang yang muncul dari produk dan sistem di mana pengguna ikut terlibat. UX mengacu pada keseluruhan pengalaman persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, dan perilaku yang dirasakan pengguna dari menggunakan sistem, secara langsung atau tidak langsung [7]. UX menempatkan pengguna untuk mendefinisikan sistem dari sudut pandang mereka [8].

### C. Lean UX

*Lean UX* adalah sebuah metode pengembangan UX *modern* berdasarkan pengembangan *Agile* yang berpusat pada pengguna dan berfokus pada pengurangan proses yang tidak perlu dihasilkan selama siklus pengembangan, namun tetap fokus untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap produk yang dirancang melalui beberapa interaksi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk dokumentasi [9]. Perancangan desain UI/UX dengan metode *Lean UX* dipilih karena menggabungkan prinsip *Agile*, *Design Thinking*, dan *Lean Startup* sehingga dapat digunakan dengan efisien untuk pengembangan aplikasi [10].

*Agile Development* dilakukan dengan tujuan mengurangi waktu siklus pengembangan produk sehingga dapat memberikan *product value* dan *customer value* secara berkelanjutan [8].

Dalam buku *Lean UX* yang ditulis Gothelf & Seiden pada 2016, Tim Brown mengartikan *design thinking* sebagai sebuah inovasi solusi yang dilahirkan melalui pengamatan langsung terhadap apa yang orang inginkan dan yang tidak orang butuhkan terhadap sebuah produk atau solusi yang telah dibuat, dikemas, dipasarkan, dan dijual [11].

*Lean startup* mengadaptasi konsep ini dalam konteks kewirausahaan. *Lean startup* mengajarkan perbedaan antara aktivitas memberikan nilai tambah dan aktivitas yang memberikan nilai boros serta menunjukkan bagaimana menciptakan produk berkualitas [14].

### D. Penelitian Sejenis

Metode *Lean UX* telah digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Prasida Damar Tikсна yaitu melakukan perancangan desain interaksi aplikasi manajemen bisnis dengan metode *Lean UX*. Peneliti menuliskan bahwa dengan menggunakan pendekatan *Lean UX* didapatkan nilai hasil pengujian dengan skor 86,5% dengan kategori A (Sangat Layak). Dapat disimpulkan bahwa desain *prototype* ini dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna (2020).

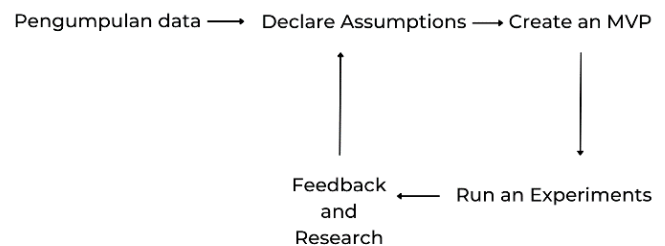
Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Afsha Rahmadani yaitu melakukan penerapan metode *Lean UX*

untuk pengembangan desain interaksi aplikasi HiVet!. Peneliti menuliskan bahwa dengan menggunakan metode *Lean UX* didapatkan nilai hasil pengujian kepada 5 responden dengan skor 80,5% dengan kategori A (Sangat Layak). Dapat disimpulkan bahwa desain *prototype* ini dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna (2022).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Naufal Alfiansyah Kurniawan yaitu melakukan perancangan pengalaman pengguna pada aplikasi *Startup Safir* dengan metode *Lean UX*. Peneliti menuliskan bahwa dengan menggunakan metode *Lean UX* didapatkan nilai hasil pengujian efektivitas kepada *travel agent* dengan skor 96,875% dan kepada calon jamaah adalah 100%. Didapatkan pula nilai hasil pengujian efisiensi kepada *travel agent* dengan skor 96,31% dan kepada calon jamaah adalah 100%. Dari hasil perhitungan bisa diketahui bahwa pengguna bisa memahami tampilan, fungsi dan memiliki tingkat akurasi responden dalam mengerjakan skenario sudah bagus (2021).

## III. METODOLOGI

Bab ini menjelaskan proses analisis dan perancangan Desain UI/UX website Klinik Piramida Jaya dengan mengadopsi teori *Lean UX*. Dimulai dengan pengumpulan data, *declare assumptions*, *Create an MVP*, *Run an Experiment*, *Feedback & Research* lalu kembali ke proses *declare assumptions* jika masalah belum terselesaikan atau pengguna memiliki masalah baru. Seluruh proses *Lean UX* akan dikatakan berhenti ketika pada masalah pengguna terselesaikan dan UI dari sistem yang dibuat tidak memberi kesulitan pada pengguna [8].



Gambar 1. Proses Lean UX

### A. Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan disiapkan sebuah kisi-kisi pertanyaan yang akan digunakan untuk proses pengumpulan data. Dalam pengumpulan data akan dilakukan dengan kuesioner dan *guided interview*. Hasil dari pengumpulan data akan digunakan pada tahap *declare assumptions* sebagai asumsi berdasarkan data yang diperoleh dari calon pengguna mengenai permasalahan yang ditemukan.

### B. Declare Assumptions

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan daftar asumsi masalah berdasarkan penjelasan pengguna dari hasil data kuesioner dan *guided interview* untuk menyelesaikan permasalahan. Pada tahapan *Declare Assumptions* terdapat 5 prosedur yang akan dilaksanakan yaitu:

- *Problem Statements*

Pada proses ini peneliti akan mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna berdasarkan berbagai macam hasil data yang telah dikumpulkan. Pembuatan *problem statement* ini didapatkan dari hasil wawancara dan kuesioner dengan narasumber

yang menghasilkan kebutuhan dalam pengembangan fitur.

- *Assumptions Worksheet*  
Setelah mendapatkan gambaran umum dari permasalahan yang ada, langkah selanjutnya adalah menyajikan asumsi dari berbagai aspek proses bisnis baik pihak klinik maupun pengguna. Pada penelitian ini, format *assumptions worksheet* disesuaikan dengan memilih beberapa poin yang sesuai dengan tujuan perancangan desain UI/UX klinik.
- *Prioritizing Assumptions*  
Melanjutkan dari tahap sebelumnya, pada tahap ini peneliti akan melakukan pemeringkatan ini, tingkat risiko akan dinilai berdasarkan asumsi apakah risiko yang dimiliki tinggi atau rendah. Hal ini dilakukan untuk membantu peneliti lebih fokus dan terarah selama pengembangan fitur berdasarkan tingkat risiko.
- *Hypotheses*  
Pada tahap ini peneliti dilakukan pembuatan hipotesis berdasarkan asumsi yang telah diurutkan berdasarkan hasil pemeringkatan. Hipotesis yang dihasilkan harus berisi suatu pernyataan yang dapat dianggap benar. Proses pembuatan hipotesis ini nantinya dapat memudahkan peneliti dalam tahapan-tahapan berikutnya.
- *Proto-Persona*  
Setelah hipotesis dihasilkan, peneliti membuat beberapa persona, persona yang dibuat adalah calon responden yang nantinya akan mewakili menjadi calon pengguna *website* Klinik Piramida Jaya. Persona yang dihasilkan nanti akan berguna bagi peneliti untuk memahami masalah apa yang dihadapi oleh calon pengguna.

#### C. Create an MVP

Tahap *Create an MVP* ini akan dilakukan perancangan berupa *user flow* dan *wireframe* dari *website* Klinik Piramida Jaya. Pada tahap ini terdapat 2 prosedur untuk perancangan, yaitu:

- *User Flow*  
Pada tahapan ini, peneliti akan menyajikan *user flow* berdasarkan data dan informasi dari tahapan *declare assumptions*. *User flow* digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah dari semua fitur yang telah dimiliki dan dilakukan oleh pengguna untuk mencapai suatu tujuan. *Tools* yang akan digunakan untuk perancangan *user flow* adalah salah satu fitur Figma yaitu FigJam.
- *Wireframe*  
*Wireframe* dikembangkan berdasarkan hasil dari tahapan *Declare Assumptions* hingga pembentukan fitur sebagai solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah pengguna. *Tools* yang akan digunakan untuk perancangan *wireframe* adalah Figma.

#### D. Run an Experiments

Proses ini bertujuan guna memastikan bahwa MVP yang sudah dirancang berbentuk *prototype* bisa berjalan sesuai keinginan dan fungsinya. *prototype* yang nantinya akan

diujicobakan kepada calon pengguna kemudian diberikan *feedback* dalam bentuk penilaian terhadap *prototype website* Klinik Piramida Jaya.

#### E. Feedback and Research

Tahap ini dilakukan untuk memperhatikan dan mendengar *feedback* yang diberikan pengguna. Pengujian ini didasarkan pada metode *System Usability Scale* (SUS). Target pengujian *prototype MVP* ini adalah pengguna *website* dan juga pihak Klinik Piramida Jaya. Kuesioner SUS akan mengukur tingkat kegunaan *website* dengan menyusun pertanyaan menggunakan *likert scale* yang diberikan kepada pengguna. Berdasarkan hasil dari pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) apakah menurut pengguna desain *website* sudah layak atau tidak untuk digunakan, jika masih terdapat kekurangan terhadap desain *website* maka akan dilakukan perbaikan. *Tools* yang akan digunakan untuk pengujian ini adalah Maze

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil, implementasi dan evaluasi dari rencana yang telah dibuat di Bab III Metodologi Penelitian, mulai dari tahapan pengumpulan data hingga tahapan *feedback and research*.

#### A. Pengumpulan Data

Berikut penjabaran hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan:

- *Kuesioner*  
Pada tahap ini kuesioner dibagikan kepada responden melalui link *Google Form* yang telah dibuat oleh [10]. Isi pertanyaan kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan warga kota Balikpapan terhadap pendaftaran pengobatan secara *online* di klinik Piramida Jaya dan akan digunakan pada tahap *declare assumptions* sebagai asumsi berdasarkan data yang diperoleh dari proses kuesioner pada narasumber mengenai permasalahan yang ditemukan.
- *Guided Interview*  
Hasil dari *guided interview* akan digunakan pada tahap *Declare Assumptions* sebagai asumsi berdasarkan data yang diperoleh dari proses *interview* pada narasumber mengenai permasalahan yang ditemukan.

#### B. Declare Assumptions

Setelah mendapatkan gambaran umum dari permasalahan yang ada, langkah selanjutnya adalah menyajikan asumsi dari berbagai aspek proses bisnis baik pihak klinik maupun pengguna. Berikut tahapan *Declare Assumptions* dilaksanakan yaitu:

- *Problem Statements*  
Pada proses ini peneliti akan mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna berdasarkan berbagai macam hasil data yang telah dikumpulkan. Pembuatan *problem statement* ini didapatkan dari hasil wawancara dengan narasumber yang menghasilkan kebutuhan dalam pengembangan fitur. Berikut hasil dari *problem statements* pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel *Problem Statements*

No	Problem Statements
1	Website Klinik Piramida Jaya diharapkan dapat melakukan pendaftaran secara <i>online</i> . Saat ini beberapa pengguna merasa tidak nyaman untuk melakukan pendaftaran secara langsung atau melalui telepon berbincang secara langsung dengan resepsionis. Bagaimana cara merancang desain UI/UX untuk fitur pendaftaran online milik Klinik Piramida Jaya?
2	Website Klinik Piramida Jaya diharapkan dapat memiliki desain yang simpel, menarik, dan mudah dimengerti oleh pengguna. Bagaimana cara merancang desain UI/UX yang dapat menarik perhatian pengguna dengan desain yang simpel dan mudah dimengerti pengguna?

- *Assumptions Worksheet*  
Setelah mendapatkan gambaran umum dari permasalahan yang ada, langkah selanjutnya adalah menyajikan asumsi dari berbagai aspek proses bisnis baik pihak klinik maupun pengguna. Pada Tabel 2 terdapat lembar *assumptions worksheet*.

Tabel 2. Lembar *Assumptions Worksheet*

Assumptions Worksheet		
No	Business Worksheet	User Worksheet
1	Saya percaya pengguna memiliki kebutuhan untuk ...	Siapa pengguna yang akan menggunakannya?
2	Pelanggan utama saya adalah	Fitur apa yang penting?
3	Saya akan menghasilkan uang dengan ...	Permasalahan apa yang produk kita selesaikan
4	Pengguna juga bisa mendapatkan manfaat ...	Kapan dan bagaimana produk kita digunakan?
5	Kebutuhan ini dapat diatasi dengan ...	Bagaimana seharusnya tampilan dan perilaku produk kita?

*Business assumptions* mencakup bagian-bagian seperti mendeskripsikan kebutuhan pengguna, menyelesaikan masalah pada kebutuhan pengguna, dan risiko yang mungkin akan timbul, sedangkan *user assumptions* mencakup siapa saja penggunanya, masalah yang dimiliki, kapan dan bagaimana produk harus digunakan, serta fitur primer pada produk ini [11]. Berikut ini adalah hasil dari

tahapan *assumptions worksheet* yang dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Tabel *Business Assumptions*

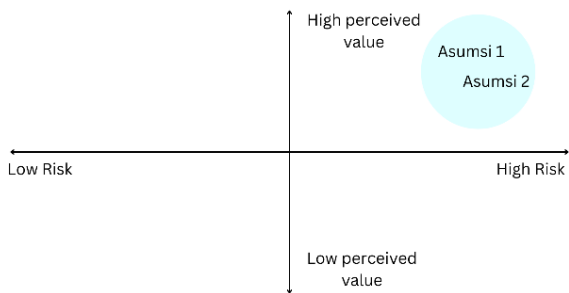
No	Business Assumptions
Asumsi 1	Diyakini pengguna membutuhkan fitur pendaftaran <i>online</i> .
	Kebutuhan ini dapat diatasi dengan membuat fitur yang dapat memfasilitasi pengguna untuk melakukan pendaftaran secara <i>online</i> .
	Risiko dalam fitur ini adalah jika pengguna merasa tidak terbantu selama proses pendaftaran <i>online</i> dan lebih memilih untuk melakukan pendaftaran langsung atau telepon.
Asumsi 2	Diyakini pengguna membutuhkan fitur media informasi terkait klinik.
	Kebutuhan ini dapat diatasi dengan membuat fitur <i>landing page</i> yang dapat memfasilitasi pengguna untuk mencari informasi terkait klinik secara <i>online</i> .
	Risiko dalam fitur ini adalah jika pengguna merasa tidak terbantu dalam mencari informasi yang diinginkan.

Tabel 4. Tabel *User Assumptions*

User Assumptions	
Siapa penggunanya?	Calon pasien klinik Piramida Jaya.
Fitur apa yang penting?	Fitur pendaftaran <i>online</i> dan <i>business site</i> sebagai salah satu media informasi milik klinik.
Permasalahan apa yang produk kita selesaikan	Perasaan tidak nyaman calon pasien untuk melakukan pendaftaran secara langsung di klinik atau melalui telepon.
Kapan dan bagaimana produk kita digunakan?	Ketika calon pasien atau kerabatnya sedang sakit perlu melakukan <i>medical check-up</i> atau janji temu dengan dokter, mereka dapat melakukan pendaftaran secara <i>online</i> melalui <i>website</i> klinik.

Bagaimana seharusnya tampilan dan perilaku produk kita?	Tampilan dan perilaku <i>website</i> klinik harus memberi kesan <i>modern</i> , menarik, memiliki sifat <i>learnability</i> dan <i>self-explanatory</i> .
---	---

- Prioritizing Assumptions**  
 Proses ini dilakukan untuk membantu peneliti lebih fokus dan terarah selama pengembangan fitur berdasarkan tingkat risiko. Asumsi dikelompokkan berdasarkan risiko dan nilai yang akan dirasakan oleh pengguna. Adapun hasil dari *prioritizing assumptions* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Prioritizing Assumptions*

- Hypotheses**  
 Asumsi yang diperoleh pada proses sebelumnya diubah menjadi sebuah hipotesis untuk memudahkan perancangan fitur *website*. Berikut hipotesis yang telah didapatkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabel *Hypotheses*

<b>Hypotheses</b>
Dipercaya bahwa fitur pendaftaran <i>online</i> dibutuhkan agar pengguna dapat melakukan pendaftaran dari manapun tanpa harus pergi ke klinik atau melalui telepon. Dikatakan benar apabila pengguna merasa dimudahkan dalam melakukan pendaftaran untuk pengobatan.
Dipercaya bahwa fitur media informasi dibutuhkan sehingga pengguna dapat mencari informasi terkait klinik seperti jam kerja dokter hingga seperti diskon. Dikatakan benar apabila pengguna merasa terbantu dengan informasi jadwal dokter dan diskon di <i>website</i> klinik Piramida Jaya.

- Proto-Persona**  
 Pada penelitian ini akan dihasilkan tiga *persona* yang mewakili warga kota Balikpapan sebagai pengguna. Alasan dibuat tiga *persona* ini adalah peneliti dapat mengumpulkan informasi tentang kebutuhan, keinginan, dan preferensi pengguna yang berbeda-beda sehingga dapat merancang desain UI/UX *website* klinik yang dapat diterima

oleh warga dan pihak klinik. Adapun salah satu *proto-persona* pengguna pada Gambar 3.

## Mutiah

Wiraswasta

Umur :35 Tahun  
Aktivitas : Pengusaha parfum dan ibu rumah tangga

### Behaviours

- Menjaga anak.
- Bekerja di toko parfum.
- Tidak suka membuang waktu.

### Goals

- Ingin mengetahui informasi diskon yang sedang ada di klinik.
- Ingin dapat mendaftar secara online tanpa perlu ke klinik dan mengantri, sehingga tetap bisa melaksanakan aktivitasnya.

### Frustration

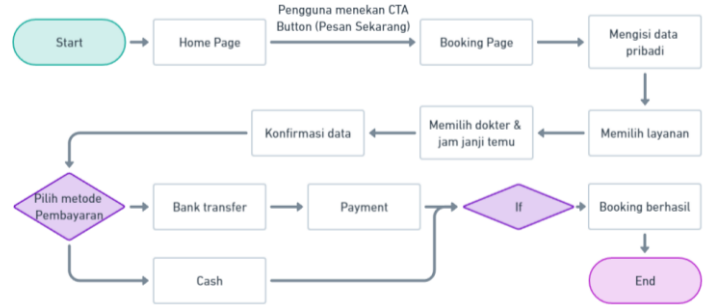
- Susah untuk mencari waktu untuk mendaftar di klinik dalam kesibukannya sebagai ibu rumah tangga dan pengusaha toko parfum

Gambar 3. *Proto-Persona*

C. *Create an Minimum Viable Product (MVP)*

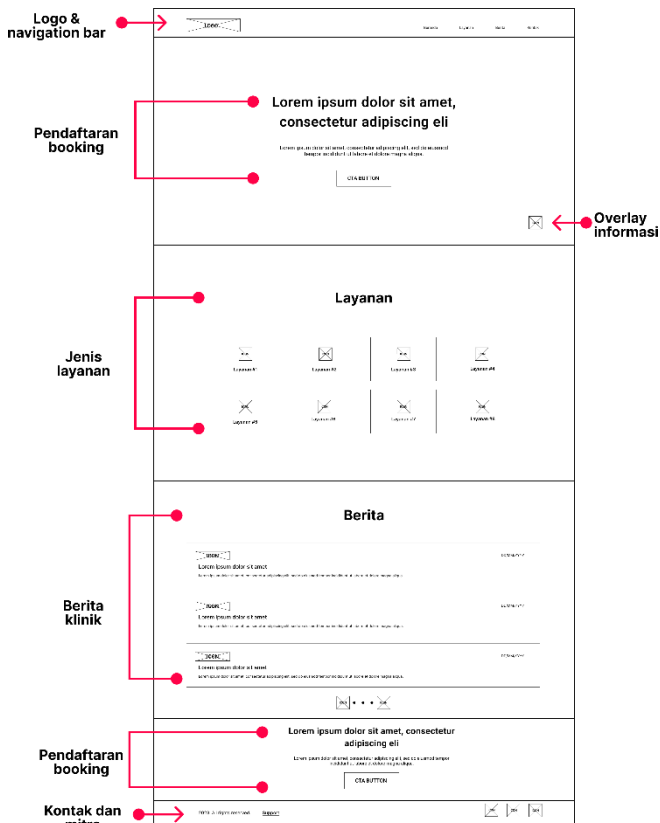
Pada tahap *Create an MVP* terdapat 2 prosedur untuk perancangan, yaitu:

- User Flow**  
 Dihasilkan dua (2) *user flow* yang menjadi fitur utama Klinik Piramida Jaya yang ditunjukkan oleh gambar 4.



Gambar 4. *User flow* pendaftaran janji temu

- Wireframe**  
 Dihasilkan delapan (8) rancangan desain *wireframe*. Berikut salah satu hasil rancangan desain *wireframe* yang telah dihasilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Wireframe halaman landing page

Halaman landing page sebagai halaman *business site* yang berfungsi sebagai wadah media informasi terkait Klinik Piramida Jaya dan juga sebagai halaman pertama yang dilihat oleh pengguna Ketika mereka menggunakan website. Halaman ini berisi informasi terkait pendaftaran *booking*, jenis-jenis layanan yang disediakan, berita klinik, *overlay* informasi, dan kontak pihak klinik. Gambar 6 menampilkan desain wireframe dari halaman landing page.

#### D. Run an Experiments

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian berdasarkan hasil perancangan MVP dari tahap sebelumnya kepada calon pengguna *website*. Pengujian MVP dilakukan ke warga kota Balikpapan dikarenakan fokus pengguna *website* ini adalah warga kota Balikpapan dan juga pihak klinik sebagai penentu kesesuaian fitur *website*.

#### E. Feedback and Research

Dalam tahap ini, peneliti memperhatikan *feedback* dari pengguna terkait fitur yang telah diujikan di tahap *run an experiments*. Setelah itu dilakukan penilaian *feedback* pengguna dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. Adapun tabel hasil perhitungan pengujian metode SUS pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Metode SUS

No	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	R	S	SS
1	Saya merasa akan menggunakan <i>website</i> ini lagi			2	6	10
2	Menurut saya, <i>website</i> ini rumit untuk digunakan	12	6			
3	Menurut saya, <i>website</i> ini mudah untuk digunakan				6	12
4	Saya rasa saya perlu bantuan orang lain untuk menggunakan <i>website</i> ini	11	6	1		
5	Saya merasa fitur <i>website</i> ini berjalan dengan seharusnya			1	2	15
6	Menurut saya, ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini	11	4	2	1	
7	Menurut saya orang lain akan memahami cara penggunaan <i>website</i> ini dengan cepat				5	13
8	Menurut saya, <i>website</i> ini membingungkan	10	5	2		1
9	Menurut saya, tidak ada hambatan selama menggunakan <i>website</i> ini	2			4	12
10	Saya harus membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> ini	12	2	1		3

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan pada Tabel 6, dilakukan perhitungan rata-rata skor *System Usability Scale (SUS)* sebagai hasil untuk menentukan tingkat usability *website*. Rumus untuk menghitung skor rata-rata nilai SUS pengguna adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(1)

Adapun pedoman skor SUS dan kategori penilaian untuk menentukan kelayakan pada tabel 7 dan 8.

Tabel 7. Pedoman Skor SUS

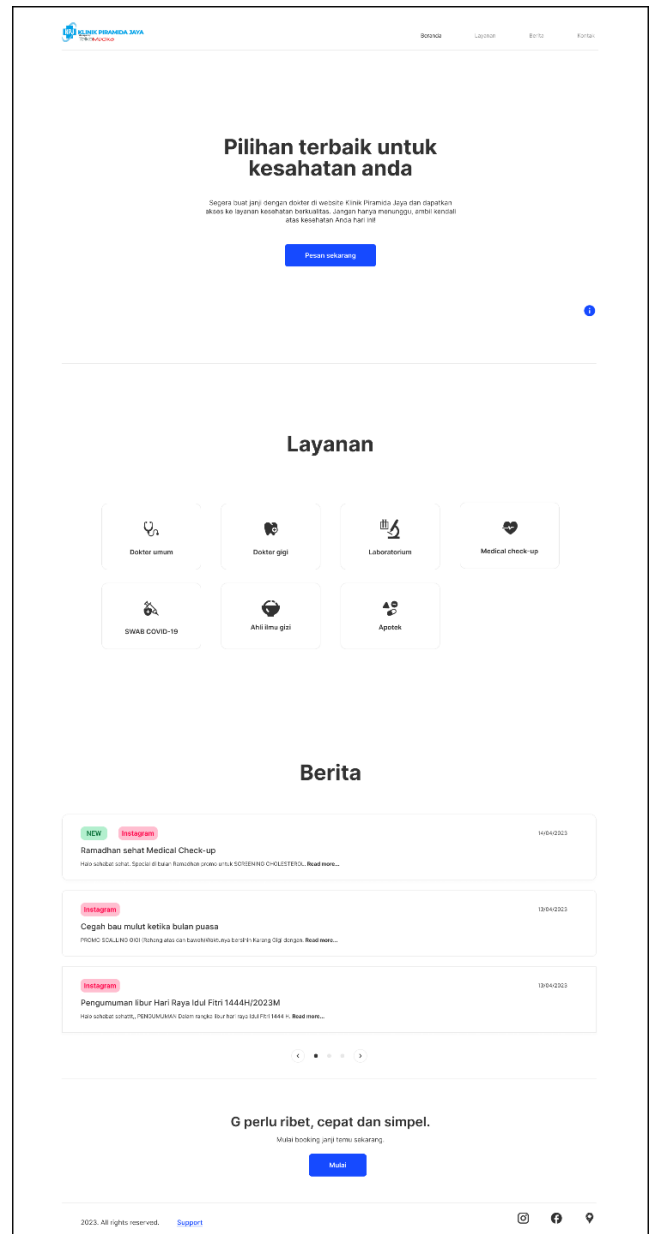
Nilai	Kategori
62-100	Sangat Layak
49-61	Layak
0-50	Tidak Layak

Tabel 8. Skor Pengujian Metode SUS

Pengguna	Bobot nilai pertanyaan bernomor ganjil	Bobot nilai pertanyaan bernomor genap	Skor SUS
P1	19	19	95
P2	15	19	85
P3	20	17	92.5
P4	19	17	90
P5	20	19	97.5
P6	18	18	90
P7	20	15	87.5
P8	18	20	95
P9	19	16	87.5
P10	14	8	55
P11	18	17	87.5
P12	15	15	75
P13	20	20	100
P14	20	20	100
P15	15	20	87.5
P16	19	18	92.5
P17	19	20	97.5
P18	20	20	100
<b>Skor Rata-Rata SUS</b>			91.25

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor SUS pada Tabel 8, didapatkan bahwa rata-rata skor yang diberikan pengguna untuk hasil pengujian desain website adalah 91.25% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa rancangan desain website Klinik Piramida Jaya dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal pendaftaran janji temu secara online.

Setelah ditentukan kelayakan desain low-fidelity MVP website, perancangan dilanjutkan ke tahap desain high-fidelity. Berikut salah satu hasil desain high-fidelity pada gambar 12.



Gambar 12. Desain high-fidelity halaman landing page

Setelah dilakukan perancangan desain prototype high-fidelity, dilakukan pengecekan validasi desain kepada calon pengguna untuk memastikan apakah desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Feedback yang didapatkan dalam bentuk skala mulai dari angka 1 hingga 5 terhadap desain website Klinik Piramida Jaya. Setelah dilakukan analisis feedback, akan dilihat apakah desain yang dirancang telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna, apakah sesuai dengan desain wireframe yang telah dirancang di tahapan sebelumnya. Hasil feedback validasi responden dapat dilihat pada Tabel 9.



Tabel 9. Hasil *feedback* validasi.

No	Pertanyaan	Feedback				
		STS	TS	R	S	SS
1	Desain ini sudah memiliki desain interaksi yang menarik				4	14
2	Menurut anda desain prototype tersebut terlalu rumit			1	4	13
3	Desain ini sudah sesuai dengan desain wireframe pada pengujian sebelumnya				4	14
4	Desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna				3	15

Tabel 9. Hasil *feedback* validasi.

STS	TS	R	S	SS
0	0	1	15	56

Dengan melakukan perhitungan skor seperti yang dilakukan pada tahap akhir perhitungan nilai SUS didapatkan sebuah kesimpulan. Sekitar 77.778% atau 56 dari 72 semua jawaban yang diterima dibuktikan sangat setuju bahwa perancangan desain *high-fidelity* ini sudah sesuai dengan *wireframe*, kebutuhan pengguna, memiliki desain yang menarik dan tidak rumit.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, Dapat disimpulkan dari penerapan metode *Lean UX* pada perancangan ulang *website* Klinik Piramida Jaya adalah sebagai Berikut; Penerapan metode *Lean UX* pada perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dapat membantu untuk menemukan solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui tahap *declare assumptions* hingga tahap *feedback and research*. Dengan metode *Lean UX* tahapan perancangan MVP peneliti dapat memenuhi

sebuah fitur yang sederhana namun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut menjadikan proses perancangan berjalan secara terarah dan memiliki tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan dengan *usability testing* dengan metode kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil desain *website* Klinik Piramida Jaya yang telah dikembangkan dapat dipahami oleh pengguna baik dari segi tampilan maupun fungsinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web IWEARUP.COM. *Visualita*, 7(2), 14. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>
- [2] Naser, A., Syafwandi, & Ahdi, S. (2018). Perancangan User Interface/User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Univeristas Negeri Padang. *Jurnal*, 1–23.
- [3] Nazirah, U., & Utami, S. (2017). PENGARUH KUALITAS DESAIN WEBSITE TERHADAP NIAT PEMBELIAN DIMEDIASI OLEH PERSEPSI KUALITAS PRODUK PADA LAZADA.CO.ID. 2(3), 55–69.
- [4] Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada *website* Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- [5] Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- [6] Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- [7] Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931–9935.
- [8] Kurniawan, N. A., & Suranto, B. (2021). Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir. *Automata*, 2(2).
- [9] Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- [10] Sekarningrum, R. A., & Suranto, B. (2022). Penerapan metode lean ux pada perancangan aplikasi resepie.
- [11] Priyanto, F. W., & Setiaji, H. (2022). PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN WEBSITE ISLAMIC VIBES.
- [12] Rahmadani, A., & Dirgahayu, R. T. (2022). Penerapan Lean Ux Untuk Pengembangan Desain Interaksi Aplikasi Hivet! <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/41598%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/41598/18523047.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [13] Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams* (2nd ed.). Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- [14] Afdi, Z., & Purwangono, B. (2018). Perancangan Strategi Berbasis Metodologi Lean Startup Untuk Mendorong Pertumbuhan Perusahaan Rintisan Berbasis Teknologi Di Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 6(4), 1–13.