

**RANCANG BANGUN *USER INTERFACE* PADA
WEBSITE OBJEK WISATA SELOMANGLENG
MENGUNAKAN METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagai
Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana S-1 Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual,
Jurusan Desain Komunikasi
Visual.



Oleh

**Yuchaidar Maulana Achmad
NIM 16151116**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN
DESAIN INSTITUT SENI
INDONESIA SURAKARTA
2023**

ABSTRAK

Gua Selomangleng yang terletak di Dusun Boro, Desa Pojok, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri ini memiliki dinding yang dipenuhi corak relief indah dan sebagai tempat beribadah atau wisata spiritual bagi umat beragama Hindu dan Budha. Sejarah Gua Selomangleng jarang diketahui oleh masyarakat luar Kediri. Penyebaran informasi acara masih kurang luas dan masif sehingga pengunjung acara yang diselenggarakan hanya dari komunitas tertentu. Dengan potensi yang dimiliki Gua Selomangleng sebagai objek wisata sehingga perlu dikembangkan. Untuk mempermudah penyebaran informasi tentang Gua Selomangleng maka perancangan *user interface* website ini telah dirancang berdasarkan latar belakang permasalahan dengan memberikan solusi media informasi berupa *user interface* website Gua Selomangleng menggunakan metode Lean UX. Metode Lean UX berfokus terhadap waktu pengiriman produk dan feedback dengan cepat sehingga memiliki keberhasilan yang cepat. Perancangan user interface website Selomangleng.id mendapatkan nilai 92 pada *usability testing* menggunakan Maze. Nilai tersebut menunjukkan fungsi dari setiap layar berfungsi dengan baik dan mudah dioperasikan oleh pengguna.

Kata kunci: *user interface*, website, lean ux, media informasi.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	5
F. Landasan Penciptaan	8
a. <i>User Experience</i>	8
1. Hukum Jakob	9
2. Hukum Fitts	10
3. Hukum Hick	11
b. User Flow	12
c. Desain Antar Muka / UI	13
d. Material Design	14
e. Hirarki	15
1. Posisi	15
2. Ukuran	16
3. Warna	17

f.	Layout	17
1.	Kolom.....	18
2.	Gutters	18
3.	Margin.....	19
g.	Wireframe	19
1.	Low-fidelity wireframes.....	20
2.	Mid-fidelity wireframes	20
3.	High-fidelity wireframes.....	21
h.	Warna	21
1.	Color Scheme	22
2.	Monochromatic	23
3.	Color Pallete.....	23
i.	Tipografi.....	24
1.	Skala.....	24
2.	Warna	25
3.	Leading.....	26
4.	Jarak Paragraf.....	27
j.	Ikon	27
1.	Skala.....	28
2.	Layout	28
3.	Warna	29
G.	Metode Penciptaan	29
a.	Metode Pengumpulan Data.....	29
b.	Metode Lean UX Canvas	30
c.	Metode Lean UX.....	31

1.	Declare Assumptions	32
2.	Create Minimum Viable Products (MVP)	34
3.	Run an Experiments	35
4.	Feedback and Research	35
d.	Alat Penciptaan	36
1.	Figma	36
2.	Adobe Illustrator	37
3.	Adobe Photoshop	37
H.	Bagan Perancangan.....	37
I.	Strategi Promosi <i>Website</i>	39
a.	Above The Line.....	39
b.	Below The Line.....	40
J.	Sistematika Penulisan	40
	BAB II.....	42
A.	Analisis Gua Selomangleng.....	42
a.	Gua Selomangleng Menurut Arkeologi	45
b.	Gua Selomangleng Menurut Kepercayaan.....	47
c.	Gua Selomangleng Menurut Pengunjung	48
B.	Website	48
C.	Studi Komparasi Website	49
a.	Cagarbudaya.sumutprov.go.id	50
b.	Indonesia.travel	51
c.	Goapindul.com	53
D.	Analisis Komparasi Website	54
a.	Tampilan	54
1.	Layout	54
2.	Warna	55

3.	Tipografi.....	56
4.	Ikon	57
b.	Konten.....	58
1.	Foto	58
2.	Informasi	59
c.	Fitur.....	59
1.	Kalender	59
2.	Peta Lokasi	59
3.	Navigasi	60
BAB III		63
A.	Strategi.....	63
a.	Lean UX Canvas	63
1.	Business Problem.....	64
2.	Business Outcomes	65
3.	Users.....	65
4.	User Outcomes & Benefits	66
5.	Solution	66
6.	Hypothesis.....	67
7.	What's the most important thing we need to learn first?.....	67
8.	What's the least amount of work to learn the next most important thing?	67
b.	Strategi Desain	67
c.	Strategi Komunikasi.....	68
1.	Pesan Komunikasi.....	68
2.	Media Komunikasi.....	69
d.	Strategi Perancangan Identitas Visual.....	69

e.	Strategi Promosi	69
1.	Above The Line.....	70
2.	Below The Line.....	70
f.	Strategi Media Promosi.....	71
1.	Media Promosi	71
2.	Lokasi Media Promosi	72
3.	Jadwal Promosi Media	72
B.	Identitas Visual	72
a.	Gaya Desain	72
b.	Warna	73
c.	Tipografi.....	73
d.	Perancangan Logo Website.....	74
1.	Konsep Logo	74
2.	Sketsa Logo.....	75
3.	Digitalisasi Logo	76
4.	A/B Testing	78
C.	Perancangan User Flow	80
a.	Menentukan Fitur	80
1.	Home	80
2.	Event	81
3.	Gallery.....	81
4.	Info	81
b.	Perancangan User Flow	81
D.	Perancangan Design Guideline.....	82
a.	Tipografi.....	83
b.	Button.....	84

c.	Icon.....	84
E.	Perancangan Wireframe	85
a.	Landing Page.....	85
b.	Home	86
c.	Event	88
d.	Gallery.....	91
e.	Info	92
F.	Perancangan Prototype	94
a.	Perancangan Animasi Aset	95
b.	Perancangan Prototype Website.....	96
G.	Usability Testing.....	96
a.	Tahap Pertama.....	97
b.	Tahap Kedua	98
c.	Tahap Ketiga	98
d.	Tahap Keempat	99
e.	Tahap Kelima	99
f.	Tahap Keenam	100
g.	Tahap Ketujuh.....	100
H.	Analisis Keberhasilan Prototype	101
a.	Laporan Tahap Pertama	102
b.	Laporan Tahap Kedua.....	102
c.	Laporan Tahap Ketiga.....	103
d.	Laporan Tahap Keempat	104
e.	Laporan Tahap Kelima.....	105
f.	Laporan Tahap Keenam	105
g.	Laporan Tahap Ketujuh.....	106

I.	Media Promosi Above The Line	106
a.	Poster.....	107
b.	Baliho	108
c.	Social Media Advertising.....	110
J.	Media Promosi Below The Line.....	112
a.	Brosur.....	113
b.	X-Banner	115
c.	<i>Stationary</i>	116
1.	Amplop dan Kop Surat	117
2.	Kartu Identitas.....	118
3.	Kartu Nama	118
d.	<i>Merchandise</i>	119
1.	Dupa	119
2.	Alas Dupa.....	119
3.	Kaos	120
4.	Mug	120
BAB IV	122
A.	Logo Website Selomangleng.id.....	122
a.	Ukuran Logo	123
b.	Studi Penerapan Warna Pada Logo.....	123
c.	Pengaplikasian Logo	124
B.	Media Promosi Selomangleng.id.....	125
a.	Media Promosi Above The Line.....	125
1.	Poster.....	126
2.	Baliho	127
3.	Social Media Advertising.....	128

b.	Media Promosi Above The Line	128
1.	Brosur	129
2.	X-Banner	130
c.	<i>Stationary</i>	131
1.	Amplop	131
2.	Kop Surat	132
3.	Kartu Identitas	133
4.	Kartu Nama	134
d.	<i>Merchandise</i>	134
1.	Dupa	135
2.	Alas Dupa	136
3.	Kaos	137
4.	Mug	137
5.	Pin	138
6.	Stiker	139
BAB V	140
A.	Kesimpulan	140
B.	Saran	141
Daftar Pustaka	142
LAMPIRAN	148

Daftar Pustaka

- Adhipratama, Y. (2018). PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA DENGAN METODE LEAN UX PADA WEBSITE HELLO WORK DINAS TENAGA KERJA KABUPATEN PASURUAN. *Journal of Physical Therapy Science*, 9(1), 1–11.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007><https://doi.org/10.1201/9780849383144.ch2>
- Al-Azzawi, A. (2006). Light and Shadows. *Light and Optics*, 21–30.
<https://doi.org/10.1201/9780849383144.ch2>
- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., Hakim, L., Studi, P., Informatika, T., & Mulia, U. B. (2020). Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna Genetic Neural Network Application in Palette Selection for Scheme Design. 6(2), 284–297.
- Amri, D. U., & Oemar, E. A. B. (2019). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KAWASAN WISATA GOA SELOMANGLENG KEDIRI DESIGN OF GOA SELOMANGLENG KEDIRI TOURISM PROMOTION MEDIA. 07, 83–90.
- Ananda Vickry Pratama. (2020). Perancangan user interface (ui) dan user experience (ux) prototype aplikasi mobile ais menggunakan metode lean ux. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55006>
- Aprelia, R., & Surana. (2021). LEGEND OF SELOMANGLENG GUA IN POJOK VILLAGE, MOJOROTO DISTRICT, KEDIRI CITY FOR THE SUPPORTING COMMUNITY (FOLKLOR STUDY). 3(1), 19.
- Auliazmi, R., Rudyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience of the Ruangguru Application. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21.
<https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>

- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2022). Statistik Indonesia 2022. *Statistik Indonesia 2022*, 1101001, 790. <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Bank, C., & Cao, J. (2014). Web UI design best practices. In *UX Pin*.
- Barševska, Zeltīte, and O. R. (2019). "COLOR IN UI DESIGN." *DAUGAVPILS UNIVERSITĀTES 61. STARPTAUTISKĀS ZINĀTNISKĀS KONFERENCES RAKSTU KRĀJUMS*: 79.
- Brugger, N. (2009). Website history and the website as an object of study. *New Media and Society*, 11(1–2), 115–132. <https://doi.org/10.1177/1461444808099574>
- Chapman, C. (2020). Why Use Material Design? Weighing the Pros and Cons. *Toptal Design Blog*, 1–10. <https://www.toptal.com/designers/ui/why-use-material-design>
- Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E. (2014). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design*. In *John Wiley & Sons Inc., Hoboken, New Jersey*.
- Damayantie, I., Pertiwi, R., & ... (2021). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan Steam Ditinjau Dari Psikologi Desain. ... *Nasional & Call ...*, 58–63. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/86>
- Darmansah, & Raswini. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(1), 340–350.
- Dave, H., Sonje, S., Pardeshi, J., Chaudhari, S., & Raundale, P. (2021). A survey on Artificial Intelligence based techniques to convert User Interface design mock-ups to code. *Proceedings - International Conference on Artificial Intelligence and Smart Systems, ICAIS 2021, October*, 28–33. <https://doi.org/10.1109/ICAIS50930.2021.9395994>
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. In *Elements (Vol. 10)*. <http://www.amazon.com/dp/0735712026>

- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). Lean UX - Applying Lean Principles to Improve User Experience. *LEAN UX - Applying Lean Principles to Improve User Experience*, 1–151.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *LEAN UX: Designing Great Products with Agile Teams* (Vol. 3).
- Gusti, A. E. S. dan G. (2019). Strategi City Branding Kota Kediri Melalui “Harmoni Kediri: The Service City.” *Jurnal Commecium*, 2(2), 23–27. %0ASTRATEGI CITY BRANDING KOTA KEDIRI MELALUI - jurnal ...jurnalmahasiswa.unesa.ac.id › article › download%0A
- Handriyotopo. (2014). Tipografi Dekoratif Kawung Floral Regular. *Acintya*, 6(2), 126–136.
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT, Universitas Krisnadwipayana*, 14(2), 46–52.
- Jansen. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Aesthetic.Co.Id*. 1–6.
- Jia, Y. (2021). Flat Research on the Design and Application of Icon Design in Mobile Phone UI Interface. *DEStech Transactions on Computer Science and Engineering, ccnt*, 283–291. <https://doi.org/10.12783/dtsc/ccnt2020/35437>
- Jogiyanto Hartono, M. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Andi.
- Kartinasari, M., & Hidayat, R. (2015). Pengaruh Media Iklan (above The Line & Below The Line) Produk Indihome Fiber Terhadap Keputusan Pembelian (studi Kasus Di Bandung Kota). *EProceedings of Applied Science*.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & K, A. P. (2021). Analisis Perbandingan User Flow dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 1–9.
- Kaufmann, E., Cappe, O., & Garivier, A. (2014). On the complexity of A/B testing. *Journal of Machine Learning Research*, 35, 461–481.
- Khagwal, N. (2020). *Responsive Grid Design: Ultimate Guide*.

<https://medium.muz.li/responsive-grid-design-ultimate-guide-7aa41ca7892>

- Manik, V. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Material.io. (n.d.). *Material Design*. Material.Io. Retrieved June 23, 2022, from <https://material.io/design>
- Mihajlović, A., Gajić, J., Stanković, J., & Tair, M. (2016). *The Importance of Responsive Logo Design Across a Wide Range of Devices on the Web*. 50–55. <https://doi.org/10.15308/sinteza-2016-50-55>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Murtono, T. (2014). Penguatan Citra Merek Batik Dengan Tipografi Vernacular. *Acintya*, 6(2), 114–125.
- Mustafa, A. I. (2019). *Perancangan Aplikasi Android Sebagai Media Promosi Pariwisata Alam Karimunjawa Kabupaten Jepara*.
- Nguyen, L. (2020). WEBSITE DESIGN AND DEVELOPMENT. In *Jurimetrics*.
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Novalia, E., & Alrianingrum, S. (2015). *PERKEMBANGAN OBYEK WISATA GOA SELOMANGLENG DI KOTA KEDIRI TAHUN 1992-2007*. 3(2).
- Puspasari, N. W. (2018). *the Line Terhadap Daya Tarik Pengunjung Taman Mini Indonesia Indah*. 3(3), 313–320.
- Riley, S. (2019). Mindful Design. In *Mindful Design*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4234-6>
- Rilski, N., Dimitrieska, S., & Efremova, T. (2021). *South-west University “Neofit Rilski” Faculty of Economics Issue I, Volume IX, 2021*. IX(I), 118.

- Sari, H. A. (2020). *PERKEMBANGAN RAGAM HIAS DAN WARNA TENUN IKAT BANDAR KIDULKOTA KEDIRI JAWA TIMUR*. 09, 20–25. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability. Principles And Practices For Designing Digital Applications*.
- Shidqi, L. L., Effendy, V., & Herdiani, A. (2017). Model User Interface Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Sesuai User Experience Anak Usia Dini Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 4866–4873.
- Silmi, M., Sarwoko, E. A., & Kushartantya, K. (2013). Sistem Pakar Berbasis Web Dan Mobile Web Untuk Mendiagnosis Penyakit Darah Pada Manusia Dengan Menggunakan Metode Inferensi Forward Chaining. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 4(7), 1–8. <https://doi.org/10.14710/jmasif.4.7.31-38>
- Sklar, J. (2015). *Principles of Web Design, Sixth Edition*.
- Sonderegger, A., & Sauer, J. (2010). The influence of design aesthetics in usability testing: Effects on user performance and perceived usability Andreas. *Physics Letters, Section A: General, Atomic and Solid State Physics*, 41(3), 403–410. [https://doi.org/10.1016/S0375-9601\(97\)00616-6](https://doi.org/10.1016/S0375-9601(97)00616-6)
- Utarki, S., Pratama, E. A., & Hellyana, C. M. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i1.7950>
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40.

<https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>

Yablonski, J. (2020). Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. In *Design and Culture*. <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1822074>

Yang, H., Xue, C., Yang, X., & Yang, H. (2021). Icon generation based on generative adversarial networks. *Applied Sciences (Switzerland)*, *11*(17). <https://doi.org/10.3390/app11177890>

