

Penerapan Metode *LeanUX* Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Website Islamic Vibes

Fachry Wirawan Priyanto ^a, Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. ^b

^aUniversitas Islam Indonesia, Yogyakarta

^bUniversitas Islam Indonesia, Yogyakarta

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 16 Juni 2022

Revisi Akhir: 24 Juni 2022

Diterbitkan Online: 24 Juli 2022

KATA KUNCI

Lean ux, user experience, user interface

KORESPONDENSI

Fachry Wirawan Priyanto,
Program Studi Informatika Fakultas
Teknologi Industri,
Universitas Islam Indonesia
Jalan Kaliurang Km.14,5 Yogyakarta 55581
Email: 18523290@students.uui.ac.id

ABSTRACT

Islamic Vibes adalah sebuah sistem penyedia informasi dan edukasi haji dan umrah yang memiliki tujuan memudahkan agen/biro haji dalam menyediakan konten informasi dan edukasi mengenai haji dan umrah. Dikarenakan pandemi Covid-19 saat ini agen/biro haji dan umrah sering kesusahan untuk menyebarkan informasi dan edukasi kepada para jamaahnya maupun calon jamaah yang ingin mencari informasi. Hal ini mengakibatkan banyak jamaah/calon jamaah kesusahan dalam mendapatkan informasi terkini. Islamic Vibes diharapkan bisa meningkatkan kualitas dari agen/biro haji yang menggunakan sistem ini dan membantu pekerjaan agen/biro haji semaksimal mungkin. Metodologi yang digunakan adalah *Lean UX* dalam pembuatan user interface dan user experience. *Lean UX* menggabungkan dua metode sekaligus yaitu *design thinking* dan *agile*.

Kata kunci : *Lean ux, user experience, user interface*

1. PENDAHULUAN

Setiap orang yang memeluk Islam pasti memiliki sebuah keinginan untuk melaksanakan ibadah haji/umrah yang mana ibadah ini menjadi tujuan oleh setiap umat islam. Ibadah haji/umrah sudah dijelaskan di Al-Qur'an dan juga sudah diujarkan dalam rukun islam. Haji/umrah sebenarnya tidak diwajibkan, tetapi dianjurkan untuk orang-orang yang mampu, baik dari segi ekonomi, fisik, dll. Oleh karena itu tidak semua orang dapat menjalankan ibadah haji/umrah ini.

Ada beberapa permasalahan yang dialami untuk menjalankan ibadah haji/umrah ini, mulai dari biaya yang bisa dibilang mahal dan juga sulitnya dalam mendapatkan agen/biro travel terpercaya, hal itulah yang menjadi suatu permasalahan di masyarakat umum.. Banyaknya oknum yang melancarkan penipuan kepada para calon jamaah, salah satunya dengan cara menjadi agen/biro travel hanya untuk mendapatkan keuntungan untuk dirinya sendiri/kelompoknya, hal ini mengakibatkan mayoritas umat

islam yang ingin menunaikan ibadah haji/umrah mengalami kesulitan dalam mencari agen/biro travel yang dapat dipercaya.

Ada juga permasalahan yang dialami adalah kurangnya informasi dan edukasi yang disediakan oleh agen/biro haji dan umrah, beberapa informasi dapat ditemukan di internet, tetapi informasi tersebut banyak yang sulit dipahami dan minimnya media edukasi via video.

Beberapa agen/biro travel mungkin sudah memiliki konten-konten di halaman *website* mereka yang dapat diakses oleh penggunanya. Namun banyak kendala yang dialami dalam menggunakan *website* tersebut, mulai dari tampilan *website* yang sulit dipahami, warna yang tidak serasi, apalagi mayoritas *website* ini digunakan oleh orang-orang yang sudah berumur 30 tahun keatas. Hal itulah yang mengakibatkan banyak calon jamaah enggan mendaftar melalui online dan lebih memilih datang langsung ke agen/biro untuk melakukan pendaftaran.

Adanya sistem Islamic Vibes ini diharapkan dapat membantu pekerjaan para agen/biro haji dalam hal menyebarkan informasi dan edukasi ke para jamaah yang biasanya dilakukan secara konvensional menjadi digital. Konten-konten yang

disajikan dapat ditata dengan rapi dan apabila terdapat keperluan atau kendala yang mencakup mengenai persyaratan atau hal-hal lain mengenai calon jamaah dapat ditemukan dengan mudah. Bukan hanya agen/biro haji, calon jamaah juga terbantu dalam melakukan pencarian informasi yang dibutuhkan. Sistem ini akan dapat dengan mudah digunakan dan simpel dalam penggunaannya, sehingga calon jamaah tidak merasa kesulitan dalam menggunakannya. Semoga kedepannya sistem ini mampu membuat proses bisnis yang ada pada agen/biro haji dan umrah menjadi lebih efektif, sehingga prosesnya dapat dilakukan dengan cepat tanpa ada kendala dalam prosesnya. Salah satu kendala yang dihadapi dalam pengembangan sistem ini adalah dalam hal perancangan UI/UXnya, dikarenakan tampilan yang ada belum sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna, hal tersebut mengakibatkan pengguna enggan menggunakan sistem tersebut. Oleh karena itu penulis menerapkan metode *LeanUX* dalam perancangan UI/UX sistem Islamic Vibes. Metode ini digunakan karena dapat memangkas banyak waktu dan sistem yang dihasilkan dapat mengatasi permasalahan mengenai tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem Islamic Vibes.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) adalah dua hal yang berbeda. UI merupakan salah satu aspek pembuatan *website* yang berfokus pada tampilan, di sisi lain, UX adalah aspek lain yang berfokus pada pengalaman pengguna. Namun, sebuah UX tidak dapat dipisahkan dari UI karena UX dapat menjadi sebuah hal yang ditemukan di dalam UI itu sendiri.

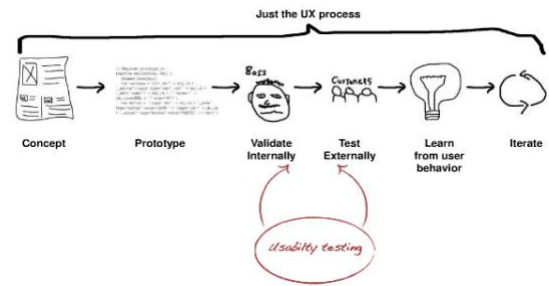
User interface (UI) adalah suatu penggambaran desain antar muka yang berhubungan langsung dengan pengguna yang menggunakan sebuah sistem. *User interface* sendiri memiliki beberapa bagian, dan disetiap bagian tersebut memiliki beberapa fungsi penting yang berbeda beda. Bagian tersebut yaitu:

- Warna
- Tata Letak
- Desain Tipografi

Desain tersebut berkaitan dengan bagaimana seorang *user* dapat membuat sebuah pengalaman di dalam penggunaan *website* tersebut. Hal ini dapat dilihat bahwa pengalaman setiap *user* di dalam melihat UI dan UX sebuah *website* akan memengaruhi bagaimana *website* tersebut dapat berjalan dengan lancar atau tidak hanya dengan melihat dengan sejenak pada tampilan yang disajikan.

User Experience (UX) merupakan sebuah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam hal pikiran dan perasaan yang dialami, reaksi, dan perilaku yang terjadi pada saat menggunakan sistem tersebut. Desain *user experience* adalah sebuah deretan kegiatan pemungutan sebuah keputusan dimana hal yang dituju mengarah ke sebuah hasil yang sukses dengan perangkat yang interaktif dan proses yang produktif. Proses dalam pembuatan desain *user experience* memakan waktu yang cukup lama, dalam proses pembuatannya melalui beberapa tahapan seperti Definisi produk, riset pasar, analisis kebutuhan, desain produk, implementasi produk, dan mengukur dan mengulang pengembangan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

B. Lean UX



Gambar 1. Proses Lean UX

Lean UX merupakan perubahan dasar dalam membuat desain sebuah produk yang berbeda dengan metode lainnya. Kebanyakan orang menggunakan metode *agile* atau *user centered design*. Orang-orang yang sudah sering menggunakan metode *agile* atau *user centered design* tidak akan merasa kesulitan karena *Lean UX* memiliki beberapa kemiripan dengan dua metode tersebut. Tetapi *Lean UX* memperkenalkan beberapa hal baru yang tidak ditemukan di metode-metode yang lain [3].

Ada tiga pondasi yang menjadi dasar dari metode *Lean UX* ini dan harus diketahui terlebih dahulu [4].

1. Design Thinking

Design thinking menjadi peran penting dalam *Lean UX* karena memiliki posisi yang eksplisit pada beberapa aspek bisnis yang bisa dicapai dengan metode desain. Desainer diberikan izin dan preseden untuk bekerja diluar batasnya. Non-desainer juga didorong untuk menggunakan metode desain dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Tim juga didorong untuk berkolaborasi lintas peran dan mempertimbangkan desain produk dari perspektif holistik.

2. Agile Software Development

Agile memiliki fungsi untuk mengurangi perputaran waktu dan memberikan nilai kepada pengguna secara terus menerus. Nilai inti dari *agile* menjadi hati untuk metode *Lean UX*.

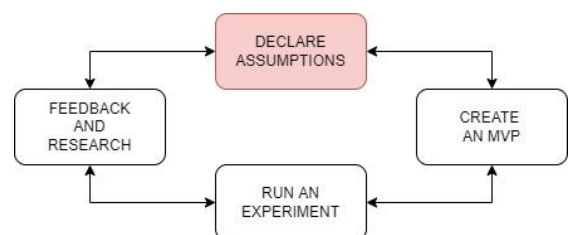
3. Lean Startup

Lean startup menggunakan perulangan umpan balik untuk meminimalisir risiko dan membuat tim lebih cepat dalam membangun dan lebih cepat untuk belajar.

3. KONSEP PERANCANGAN

Di dalam metodologi pembuatan *lean UX*, terdapat beberapa metode yang digunakan untuk memaksimalkan produk akhir dari sebuah *website*. Metode-metode tersebut adalah:

1. Deklarasi Asumsi



Gambar 2. Proses *Lean UX*, Deklarasi Asumsi.

1. Pembuatan Asumsi



Gambar 3. Pembuatan Asumsi Bersama Team

Dalam tahap ini, penulis bersama team membuat beberapa asumsi untuk memecahkan sebuah masalah yang akan diangkat, kemudian penulis mengidentifikasi risiko dari asumsi tersebut, setelah asumsi diidentifikasi dan mendapatkan hasil langkah selanjutnya yaitu menguji asumsi tersebut.

2. Hipotesis

Pada langkah ini penulis membuat beberapa hipotesis untuk menjawab untuk mendapatkan jawaban dari asumsi-asumsi yang sudah diperoleh sebelumnya. Disini hipotesis yang didapat kemudian dipecah mejadi beberapa bagian-bagian kecil, hal ini memudahkan penulis dalam hal pengujian hipotesis.

3. Hasil

Hasil dari pengujian hipotesis dapat berupa hasil kuantitatif dan kualitatif. Namun pada metode ini hasil pengujian hipotesis tidak berfokus pada dokumen atau produk/fitur yang akan dibuat.

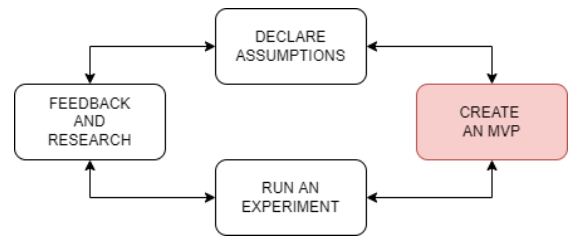
4. Persona

Disini Penulis merancang sebuah persona sebagai perwakilan dari sasaran pengguna yang akan menggunakan sistem ini. Persona ini membuat penulis lebih mudah dalam memahami mendalam mengenai perilaku dan kebutuhan pengguna yang nantinya akan menjadi sasaran pengguna yang tepat untuk sistem yang akan dibuat.

5. Fitur

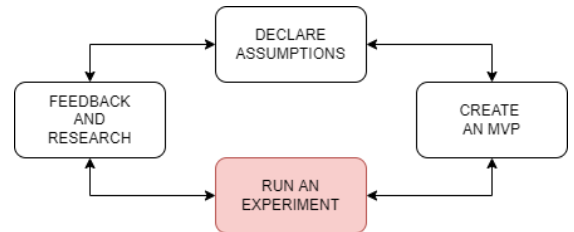
Setelah melalui tahapan sebelumnya dan sudah mendapatkan hasil dari hipotesis yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian penulis mulai memikirkan untuk membuat rancangan mengenai taktik, fitur, produk, dan layanan sesuai yang diinginkan. Pada tahap ini fitur yang digunakan adalah beberapa fitur yang dapat menuntun perilaku pengguna sistem yang sesuai berdasarkan apa yang sudah diharapkan sebelumnya.

2. *MVPs* dan Eksperimen



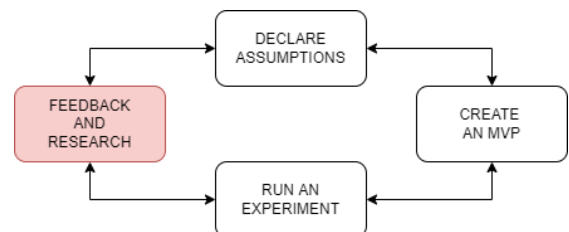
Gambar 4. Proses *Lean UX* membuat MVP.

Setelah melewati tahap deklarasi asumsi maka dibuatlah *Minimum viable product* (MVP). MVP sendiri adalah sebuah produk dengan deretan fitur yang dapat memenuhi apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Tahap ini akan memudahkan penulis dalam menjalankan pengujian pada asumsi yang telah didapat. Kemudian penulis membuat sebuah prototype pengalaman. Prototype ini bukan sebuah prototype yang nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan sistem, melainkan prototype dasar yang secara kasar mirip dengan produk aslinya nanti. Penulis membuat prototipe sederhana yang mewakili asumsi-asumsi yang sebelumnya sudah didapatkan.



Gambar 5. Proses *Lean UX* melakukan eksperimen.

3. Umpan Balik dan Penelitian.



Gambar 6. Proses *Lean UX* timbal balik dan riset.

Setelah penulis meluncurkan produk atau sistem yang dibuat, nantinya pengguna diharapkan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Pengguna diharapkan dapat memberitahu mengenai kompetitor, situasi pasar, bahkan mengenai pengalaman yang dirasakan setelah menggunakan sistem tersebut. Maka dari itu ada dua solusi bagi penulis untuk mendapatkan kritik dan saran dari pelanggan.

1. Pelayanan pelanggan

Pelayanan pelanggan diperlukan penulis untuk bercakap secara langsung ke para pengguna

mengenai tingkat kepuasan atau permasalahan yang dialami oleh pelanggan. Penulis mendapatkan hasil pelayanan pelanggan menggunakan cara wawancara.

2. Survei umpan balik

Disini penulis menggunakan beberapa cara untuk menampung kritik dan saran dari pengguna. Beberapa opsi untuk melakukan survey umpan balik bisa dilakukan dengan cara membuat daftar pertanyaan potensial yang dirasa dapat memicu para pengguna untuk memberikan umpan balik, membuat formulir menggunakan google, membuat forum dukungan pelanggan, dan menggunakan situs pihak ketiga.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembuatan dan pengembangan UI/UX dari sistem Islamic Vibes ini, diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam menggunakan sistem Islamic Vibes. Hasil akhir dari pembuatan UI/UX Islamic Vibes adalah sebuah *prototype* yang dikembangkan dengan metode *Lean UX*.

1. Vision, Framing, dan Outcome

A. Asumsi

Dalam tahap asumsi, penulis dan seluruh anggota tim membuat pertanyaan yang nantinya dapat memudahkan penulis dalam memperoleh asumsi. Kemudian akan dilakukan diskusi bersama yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah ada.

Business Assumptions Worksheet	
Business Assumptions	User Assumptions
1. Saya percaya calon pengguna membutuhkan..... 2. Kebutuhan calon pengguna dapat diselesaikan dengan..... 3. Nilai utama yang akan didapatkan oleh calon pengguna dari produk yang kita berikan..... 4. Kompetitor utama di pasar adalah..... 5. Risiko terbesar dari produk yang akan kita berikan..... 6. Keuntungan bagi calon pengguna..... 7. Bagaimana jika asumsi yang kita miliki salah dan menyebabkan bisnis/proyek kita gagal?	1. Siapa pengguna yang akan menggunakan produk ini? 2. Masalah apa yang bisa diselesaikan dengan produk ini? 3. Kapan dan bagaimana produk kita digunakan? 4. Fitur apa yang sangat dibutuhkan oleh calon pengguna?

Gambar 7. Lembar Kerja Asumsi

Kesimpulan yang didapatkan dari diskusi yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Calon pengguna menginginkan sebuah sistem yang dapat membuat proses bisnis menjadi lebih efisien.
2. Pembuatan sistem harus sinkron dengan kebutuhan pengguna..
3. Dapat digunakan dengan mudah, tidak memakan waktu, dan bisa digunakan dimana saja.
4. Kompetitor yang telah mendapatkan nama di bidang tour haji/umrah.
5. Kurangnya pembaharuan pada isi konten akan mengakibatkan pengguna mencari di platform lain.
6. Sistem yang mudah digunakan dibalut dengan tampilan yang mudah dipahami.
7. Pihak travel dan calon jamaah yang akan menggunakan dan membutuhkan sistem ini.

8. Kesukaran dalam menyampaikan informasi yang dulunya dilakukan secara konvensional menjadi digital.
9. Fitur utama dalam produk ini yaitu lengkapnya konten dan konten yang disajikan selalu *up to date* (Terbaru).

B. Hipotesis

Setelah penulis mendapatkan asumsi-asumsi yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah menguji asumsi dengan hipotesis yang telah didapat. Hipotesis tersebut nantinya dapat memudahkan dalam proses kedepannya.

C. Hasil

Hasil dari pengujian hipotesis tadi kemudian oleh penulis akan digunakan untuk meningkatkan prediksi dari manfaat produk yang akan dibuat. Hasil pengujian hipotesis berfungsi untuk membantu dalam proses pembuatan tampilan yang segera dibuat.

D. Persona

Dalam tahapan persona, penulis membuahakan sebuah rancangan persona yang nantinya akan memudahkan tim dalam membaca target yang akan dituju. Pembuatan rancangan persona dengan cara melakukan *brainstorming*, kemudian persona dikumpulkan, selanjutnya diadakan diseleksi lagi sehingga mendapatkan persona yang mendekati target pasar yang akan dituju.

E. Fitur

Setelah mendapatkan hasil yang sudah didapat dari proses-proses terdahulu, dilakukan proses *brainstorming* yang nantinya akan menentukan rencana fitur atau taktik yang nantinya akan diaplikasikan pada sistem ini.

2. Collaborative Design

Dalam tahapan kali ini, penulis mempertemukan anggota tim untuk bersama-sama memutuskan rancangan desain. Desain produk dibuat untuk penggambaran solusi yang akan menyelesaikan permasalahan dalam proses desain. Ada beberapa langkah yang dilakukan penulis setelah membuat rancangan desain.

1) Definisi dan kendala masalah

Setelah didapatkan asumsi, hipotesis, persona, dan fitur. Dalam langkah ini penulis memberikan penjelasan ke para seluruh anggota tim mengenai apa saja hal-hal yang sudah didapatkan sebelumnya.

2) Ide Individu

Dalam langkah ide individu. Penulis mempresentasikan persona kepada semua anggota tim, kemudian setiap anggota tim memilih satu persona dan permasalahan yang dihadapi untuk dibuat rancangan atau sketsa solusi dari permasalahan yang ada.

3) Presentasi dan kritik

Langkah ini dilaksanakan bertujuan agar memastikan semuanya sudah paham hasil dari langkah-langkah sebelumnya yang dimana setiap anggota mempresentasikan hasil yang didapat dari langkah sebelumnya, kemudian anggota yang lain memberikan kritik dan saran mengenai solusi yang dipresentasikan.

4) Mengulang dan memperbaiki

Setelah setiap anggota sudah mempresentasikan hasil dan sudah mendapat kritik dan saran yang dibutuhkan, kemudian setiap

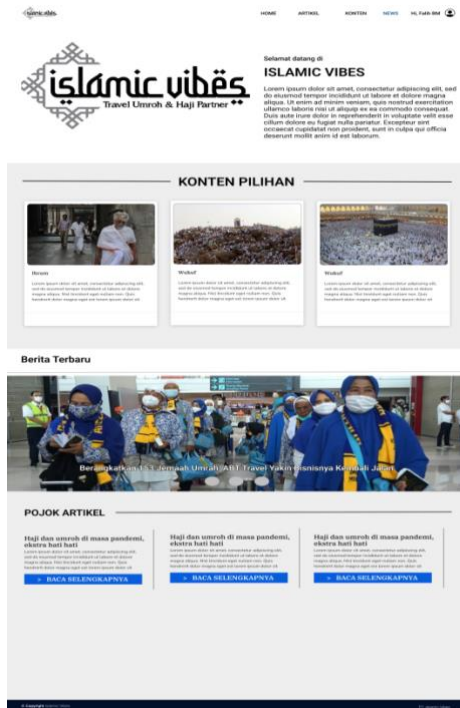
anggota mengembangkan solusinya agar dapat menjadi solusi yang lebih baik.

5) Menyatukan ide

Langkah terakhir yaitu adalah menyatukan ide dari semua anggota tim, dimana ide tersebut disatukan dari kritik dan saran yang sudah diberikan.

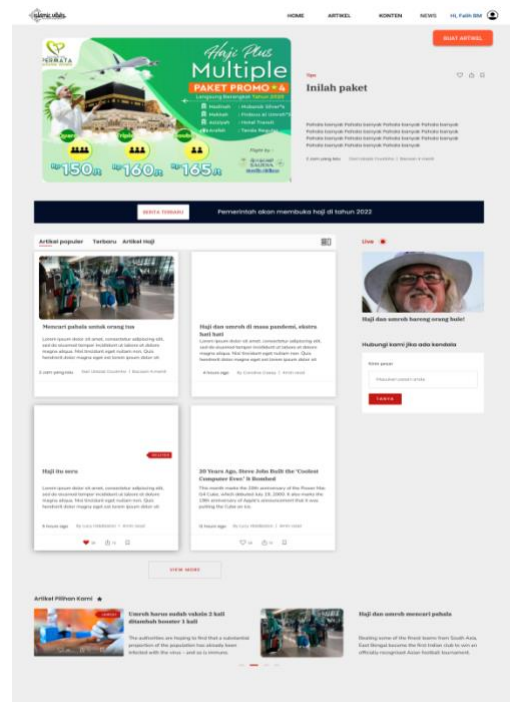
3. MVPs and Experiment

Dalam tahapan ini, penulis merancang sebuah tampilan desain yang nantinya akan digunakan sebagai patokan dalam proses pengerjaan prototype dan sistem. Desain yang dibuat penulis ini mengikuti data yang telah dikumpulkan dari pengujian-pengujian terdahulu.



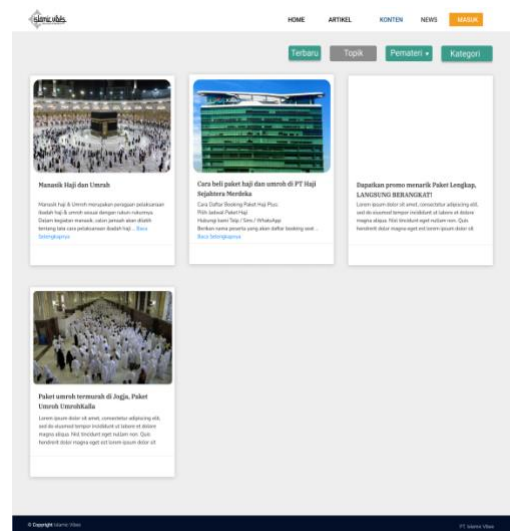
Gambar 8. Halaman Utama Islamic Vibes

Gambar diatas menampilkan rancangan dari halaman utama yang akan ditemui oleh pengguna ketika mengakses website Islamic Vibes. Pada halaman utama ini pengguna akan disajikan mengenai informasi seputar berita atau video yang menarik.



Gambar 9. Halaman Menu Artikel Islamic Vibes.

Gambar diatas menampilkan tampilan halaman sub menu artikel yang bisa diakses pengguna untuk melihat artikel-artikel mengenai haji dan umrah.



Gambar 10. Halaman Konten Islamic Vibes.

Gambar diatas menampilkan tampilan daftar konten/video mengenai tata cara dalam melaksanakan ibadah haji/umrah.

Setelah desain tampilan dibuat, akan dilakukan pengujian kepada beberapa orang yang kemungkinan akan melaksanakan ibadah haji dan umrah, dan juga beberapa agen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

4. *Feedback and Research*

Dalam dilakukannya semua proses percobaan, penulis menciptakan sebuah wadah yang bertujuan untuk mengumpulkan hasil dari percobaan yang sudah dilakukan. Kemudian dari hasil percobaan yang sudah dilakukan, kemudian penulis mendapatkan *feedback* atau umpan balik, nantinya umpan balik tersebut akan digunakan sebagai patokan kedepannya dalam pengembangan dari sistem ini.

Setelah *feedback* atau umpan balik diperoleh, kemudian akan dilakukan sebuah riset lebih lanjut untuk mengetahui apakah hipotesis yang sudah dibuat dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang ada atau tidak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

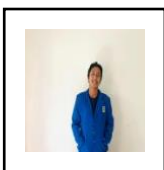
Perancangan UI/UX untuk sistem Islamic Vibes memakai metode *Lean UX*. Alasan penggunaan metode ini adalah dengan dokumentasi yang minim, kolaborasi tim yang kuat, dan prosesnya yang iteratif dapat menghasilkan sebuah proyek yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan, serta dapat diselesaikan dengan waktu yang lebih singkat.

Kemudian dalam pengembangan selanjutnya akan dibuat website secara real dengan menggunakan bahasa koding oleh tim hacker. Hasil jadi dari website tersebut bagi penulis merupakan project perintisan bisnis yang kemungkinan besar akan berpotensi ketika bisnis haji dan umrah dapat berjalan dengan normal setelah masa pandemi berakhir, Penulis terbuka atas saran dan kritik yang diberikan, hal itu akan membantu menjadikan perintisan bisnis Islamic Vibes menjadi lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying lean principles to improve user experience*. "O'Reilly Media, Inc."
- [2] Kurniawan, N. A., & Suranto, B. (2021). Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir. *AUTOMATA*, 2(2).
- [3] Adhipratama, Y. (2018). *TA: Perancangan Antarmuka Pengguna dengan Metode Lean UX pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- [4] Mauludi, M. R. (2016). Perancangan User Experience Aplikasi Belibun Menggunakan Metode Lean UX..

BIODATA PENULIS



Fachry Wirawan Priyanto, mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Angkatan 2018. Lahir di Purworejo, 20 Januari 2001.