

# **PENERAPAN METODE *LEAN UX* PADA PERANCANGAN WEBSITE ISLAMIC VIBES**



Disusun Oleh:

Nama : Fachry Wirawan P.  
NIM : 18523290

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2022**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENERAPAN METODE *LEAN UX* PADA PERANCANGAN  
WEBSITE ISLAMIC VIBES**

**TUGAS AKHIR**



HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENERAPAN METODE *LEAN UX* PADA PERANCANGAN  
WEBSITE ISLAMIC VIBES**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Tim Penguji

Hari Setiaji, S. Kom., M.Eng.

**Anggota 1**

Hanson Prihantoro Putro, S.T., M.T.

**Anggota 2**

Rahadian Kurniawan S.Kom., M.Kom.

الجامعة الإسلامية  
الاستراتيجية  
الابتدائية  
Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fachry Wirawan Priyanto

NIM : 18523290

Tugas akhir dengan judul:

### **PENERAPAN METODE *LEAN UX* PADA PERANCANGAN WEBSITE ISLAMIC VIBES**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juli 2022

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'METRA', 'POSTEL', and the serial number '4FD61AJX835333475'.

(Fachry Wirawan P)

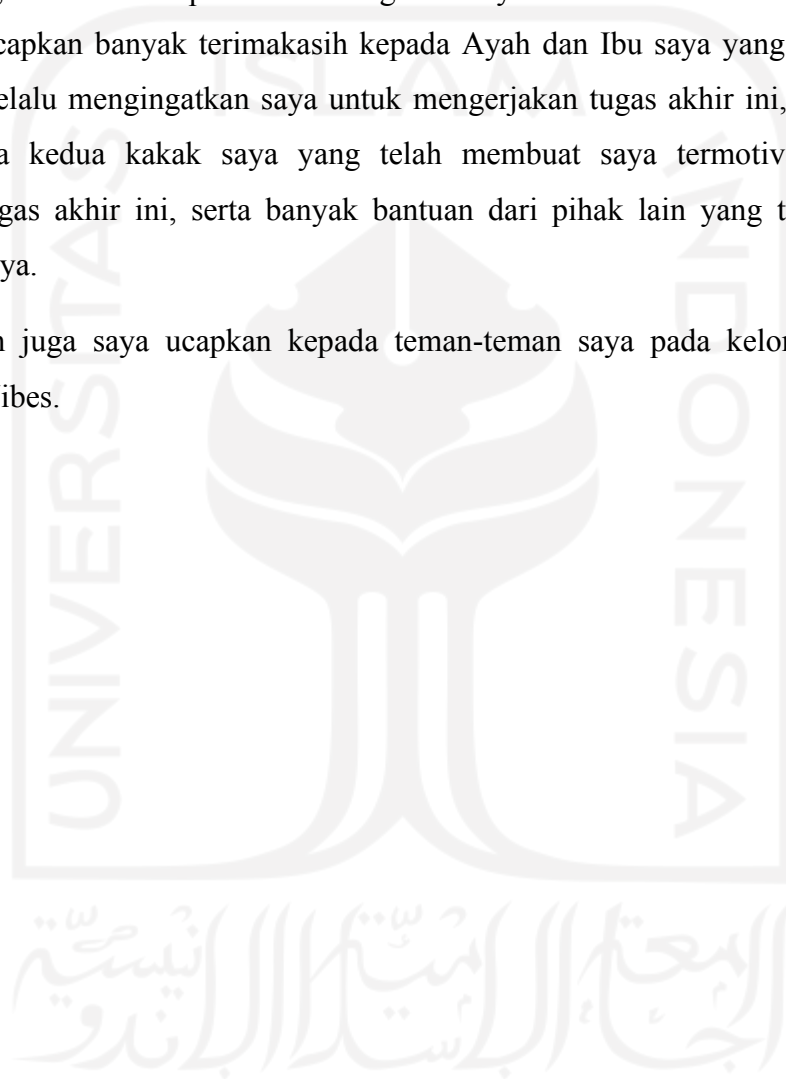
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillah Robbil 'Alamin* saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala karunia serta rahmat-Nya yang telah memberikan saya kesehatan, kewarasan, kekuatan, dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir saya.

Laporan tugas akhir ini dapat selesai dengan adanya doa dan bantuan dari keluarga saya tercinta, saya ucapkan banyak terimakasih kepada Ayah dan Ibu saya yang selalu memberi semangat dan selalu mengingatkan saya untuk mengerjakan tugas akhir ini, tidak lupa saya ucapkan kepada kedua kakak saya yang telah membuat saya termotivasi guna selalu mengerjakan tugas akhir ini, serta banyak bantuan dari pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan namanya.

Terimakasih juga saya ucapkan kepada teman-teman saya pada kelompok perintisan bisnis Islamic Vibes.



**HALAMAN MOTO**

*“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

**(QS. Al-Baqarah: 286)**



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada saya, sehingga laporan tugas akhir saya yang berjudul “PENERAPAN METODE *LEAN UX* PADA PERANCANGAN WEBSITE ISLAMIC VIBES” dapat dilaksanakan dengan lancar walaupun dalam pengerjaan nya di tengah-tengah pandemi covid-19 yang sedang melanda.

Laporan tugas akhir ini adalah salah satu syarat bagi penulis guna menyelesaikan studi S1 di Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Dengan berakhirnya Laporan tugas akhir ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, yang telah membiayai penulis dari awal hingga akhir dan selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
2. Kedua kakak penulis yang selalu memberikan motivasi dan bantuan.
3. Bapak Hari Setiaji, S. Kom., M.Eng. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dan tenaga guna membantu kelancaran dari laporan tugas akhir ini.
4. Prof., Dr., r., Hari Purnomo M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia .
6. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, ST., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
7. Team Perintisan Bisnis Islamic Vibes Falih Basman Mubarak, Kurnia Edo Susandro, Irfanda Naufal Ghifari, Hendra Dharmawan, dan Mochamad Daffa Falachul Adkha.
8. Febby Kurniawan yang sering membantu dalam proses pembuatan sistem Islamic Vibes.
9. Teman-teman kontrakan Omah Biner yang selalu mengingatkan penulis guna selalu mengerjakan laporan ini, walaupun sekarang sudah tidak sekontrakan lagi.
10. Seluruh pihak yang penulis tidak dapat sebutkan tetapi senantiasa mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung.

Yogyakarta, 15 Juli 2022



(Fachry Wirawan P)





## SARI

Semua umat beragama Islam pasti mempunyai keinginan atau tujuan yang besar untuk dapat melaksanakan ibadah yang paling didambakan oleh setiap umat Islam. Ibadah yang dimaksud ialah ibadah haji dan umrah, akan tetapi tidak semua umat islam dapat melaksanakan ibadah ini dan ibadah ini hanya dianjurkan bagi orang-orang yang mampu. Sebelum melakukan ibadah Haji dan Umrah jamaah harus mengetahui dahulu mengenai tata cara dalam pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Sebelum pandemi covid-19 melanda, pelaksanaan dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai manasik haji mayoritas dilakukan secara langsung dengan cara bertatap muka dengan para calon/jamaahnya. Dikarenakan pandemi covid-19 banyak agen travel haji/umrah kesulitan dalam memberikan informasi dan edukasi mengenai manasik haji atau hal-hal yang berkaitan dengan ibadah haji/umrah, jika dibiarkan nantinya hal ini akan berakibat fatal kepada para calon/jamaahnya kedepannya. Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi untuk tetap dapat menyampaikan informasi dan edukasi mengenai ibadah haji/umrah di tengah-tengah pandemi covid-19.

Islamic Vibes adalah sebuah sistem penyedia data serta bimbingan dalam melaksanakan ibadah haji/umrah yang mempunyai tujuan untuk mempermudah suatu biro atau agen haji umrah dalam menyediakan konten edukasi serta bimbingan manasik haji dan umrah.

Dalam pembuatannya website Islamic Vibes menggunakan metode *Lean UX*, metode *Lean UX* adalah sebuah metode dalam pada perancangan UI/UX dimana metode ini mengedepankan proses kolaborasi dengan anggota tim dan berpusat pada pengalaman pengguna secara langsung dan proses desain dari UX yang lama sebisa mungkin dihindari pada metode ini.

Dengan menggunakan metode *Lean UX* sangat membantu untuk mendapatkan hasil yang maksimal, sehingga dapat menghasilkan produk yang cepat dan dapat berfungsi dengan baik dan benar. Setelah dilakukan pengujian *prototype* website Islamic Vibes, mendapatkan hasil pada nilai *effectiveness* yang tinggi dan mendapat nilai kepuasan yang baik.

Kata kunci: *lean ux*, *user experience*, *user interface*, bisnis travel, edukasi haji/umrah, manasik

## GLOSARIUM

User Interface	Tampilan Visualisasi dari sistem dalam bentuk grafis yang berinteraksi langsung dengan penggunanya.
User Experience	Kepuasan pengguna setelah menggunakan suatu sistem.
Lean UX	Metode dalam pengembangan perangkat lunak.
Prototype	Bentuk awal dari sebuah sistem yang nantinya akan menjadi acuan kedepannya.
Feedback	Umpan balik dari pengguna yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan dan pengembangannya.
Haji dan Umrah	Perjalanan menuju ke Ka'bah untuk melakukan amalan-amalan tertentu pada agama Islam.
Manasik	Peragaan pelaksanaan ibadah haji sesuai dengan rukun-rukunnya.
Ihram	Keadaan seseorang yang sudah niat dalam melaksanakan ibadah Haji dan Umrah.
Talbiyah	Doa yang dilafalkan pada saat seseorang sudah berniat untuk melaksanakan ibadah Haji dan Umrah.
Wukuf	Kegiatan dalam ibadah Haji dan Umrah dengan berkunjung di Padang Arafah.
Mabit	Tempat menetap atau menginap pada saat melaksanakan ibadah Haji dan Umrah.
Jumrah	Sebuah tugu yang menjadi target untuk dilempari kerikil oleh jamaah Haji.
Tahallul	Suatu keadaan jamaah Haji dan Umrah yang telah diperbolehkan melakukan suatu perbuatan yang sebelumnya dilarang selama melakukan Ihram.
Tawaf	Kegiatan mengelilingi Ka'bah sebanyak 7 kali.
Sa'I	Perjalanan pulang pergi sebanyak 7 kali dari Safa ke Marwah dengan berjalan atau melakukan lari kecil.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR PERSAMAAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	17
1.1 Latar Belakang .....	17
1.2 Rumusan Masalah .....	18
1.3 Batasan Masalah .....	18
1.4 Tujuan .....	18
1.5 Manfaat .....	18
1.6 Metodologi .....	19
1.7 Sistematika Penulisan .....	20
BAB II LANDASAN TEORI .....	22
2.1 Manasik Haji/Umrah.....	22
2.2 Penyebaran Informasi dan Edukasi Haji/Umrah.....	23
2.3 Dampak Covid-19 Terhadap Edukasi Haji/Umrah .....	24
2.4 <i>User Interface</i> (UI).....	25
2.5 <i>User Experience</i> (UX) .....	26
2.6 <i>Lean UX</i> .....	26
2.7 <i>Performance Measurement</i> .....	29
2.8 Instrumen Pengembangan .....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	33
3.1 Metodologi .....	33
3.2 Declare Assumptions .....	33
3.3 <i>Create an MVP</i> .....	49
3.4 <i>Run an Experiment</i> .....	54
3.5 <i>Feedback and Research</i> .....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	56
4.1 Gambaran Umum Website slamic Vibes .....	56
4.2 Run an Experiment.....	56
4.4 <i>Feedback and Research</i> .....	57
4.4.1 Skenario Login dan Registrasi Jamaah.....	59
4.4.2 Skenario Lihat Artikel .....	61
4.4.3 Skenario Lihat Konten Video .....	62
4.4.4 Skenario Lihat Berita.....	64
4.4.5 Skenario Lihat Profil Pengguna.....	65
4.4.6 Analisis Hasil Pengujian Efektivitas Sistem .....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan .....	70

5.2	Saran.....	70
	DAFTAR PUSTAKA.....	71
	LAMPIRAN.....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel <i>Problem Statements</i> .....	33
Tabel 3. 2 Tabel <i>User Assumptions</i> .....	35
Tabel 3. 3 Tabel <i>Business Assumptions</i> .....	36
Tabel 3. 4 Tabel <i>Prioritizing Assumptions</i> .....	37
Tabel 3. 5 Tabel Kriteria <i>Inklusi</i> .....	38
Tabel 3. 6 Tabel Kriteria <i>eksklusi</i> .....	39
Tabel 3. 7 Tabel Distribusi Responden Berdasarkan Umur .....	41
Tabel 3. 8 Tabel Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan/Mata Pencaharian .....	42
Tabel 4. 1 Hasil Review Anggota Tim .....	57
Tabel 4. 2 Data Diri Responden .....	57
Tabel 4. 3 Tabel Indikator efektivitas .....	59
Tabel 4. 4 Tabel Tujuan dan Skenario 1 .....	59
Tabel 4. 5 Tabel <i>Task Completeness</i> Skenario Pertama .....	60
Tabel 4. 6 Tabel Tujuan dan Skenario Kedua .....	61
Tabel 4. 7 Tabel <i>Task Completeness</i> Skenario Kedua .....	62
Tabel 4. 8 Tabel Tujuan dan Skenario Kedua .....	62
Tabel 4. 9 Tabel <i>Task Completeness</i> Skenario Ketiga .....	63
Tabel 4. 10 Tabel Tujuan dan Skenario Keempat .....	64
Tabel 4. 11 Tabel <i>Task Completeness</i> Skenario Keempat .....	65
Tabel 4. 12 Tabel Tujuan dan Skenario Keempat .....	65
Tabel 4. 13 Tabel <i>Task Completeness</i> Skenario Keempat .....	66
Tabel 4. 14 <i>Task Completeness</i> Website Islamic Vibes .....	67
Tabel 4. 15 Nilai Sistem .....	67
Tabel 4. 16 Bobot Penilaian .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Manasik Haji/Umrah .....	23
Gambar 2. 2 Prosedur Metode Lean UX (Gothelf, 2013) .....	28
Gambar 2. 3 Logo MS. Word 2019 .....	30
Gambar 2. 4 Logo Google Form .....	30
Gambar 2. 5 Logo Draw.io .....	30
Gambar 2. 6 Logo Figma .....	31
Gambar 2. 7 Logo Notion .....	31
Gambar 2. 8 Logo Iconify .....	31
Gambar 2. 9 Logo Zoom Meeting .....	32
Gambar 3. 1 Lembar <i>Assumptions Worksheet</i> .....	34
Gambar 3. 2 <i>User Persona 1</i> .....	39
Gambar 3. 3 <i>User Persona 2</i> .....	39
Gambar 3. 4 <i>User Persona 3</i> .....	40
Gambar 3. 5 <i>User Persona 4</i> .....	40
Gambar 3. 6 <i>User Persona 5</i> .....	41
Gambar 3. 7 Sketsa Halaman Utama .....	43
Gambar 3. 8 Sketsa Halaman <i>Login</i> .....	43
Gambar 3. 9 Sketsa Halaman Daftar Pengguna .....	44
Gambar 3. 10 Sketsa Halaman Profil Pengguna .....	44
Gambar 3. 11 Sketsa Halaman Berita .....	45
Gambar 3. 12 Sketsa Halaman Daftar Artikel .....	45
Gambar 3. 13 Sketsa Halaman Artikel .....	46
Gambar 3. 14 Sketsa Halaman Daftar Konten .....	46
Gambar 3. 15 Sketsa Halaman Konten .....	47
Gambar 3. 16 <i>Color Palette</i> .....	47
Gambar 3. 17 <i>Style Guide</i> guna <i>Typography</i> .....	48
Gambar 3. 18 <i>Style Guide</i> guna <i>Icons</i> .....	48
Gambar 3. 19 <i>UI Components</i> .....	48
Gambar 3. 20 Halaman Utama .....	50
Gambar 3. 21 Halaman <i>Login</i> dan Registrasi .....	50
Gambar 3. 22 Halaman <i>list</i> konten dan Konten .....	51
Gambar 3. 23 Halaman <i>list</i> Artikel dan Artikel .....	51
Gambar 3. 24 Halaman <i>list</i> Berita dan Berita .....	52

<b>Gambar 3. 25 Halaman profil pengguna</b> .....	53
<b>Gambar 4. 1 <i>Task Flow</i></b> .....	58
<b>Gambar 4. 2 Gambar Skenario <i>Login</i></b> .....	60
<b>Gambar 4. 3 Gambar Skenario Lihat Artikel</b> .....	61
<b>Gambar 4. 4 Gambar Skenario Lihat Konten Video</b> .....	63
<b>Gambar 4. 5 Gambar Skenario Lihat Berita</b> .....	64
<b>Gambar 4. 6 Gambar Skenario Lihat Profil Pengguna</b> .....	66
<b>Gambar 4. 7 Hasil Kepuasan responden</b> .....	68



## DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 2. 1 Rumus mencari nilai <i>effectiveness</i> .....	29
Persamaan 4. 1 Rumus mencari nilai rata-rata .....	69





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Semua umat beragama Islam pasti mempunyai keinginan atau tujuan yang besar untuk dapat melaksanakan ibadah yang paling didambakan oleh setiap umat Islam. Ibadah yang dimaksud ialah ibadah haji dan umrah. Ibadah haji/umrah sudah disebutkan di dalam rukun islam yang ke lima, hal ini mengakibatkan banyak sekali umat islam yang hendak melaksanakan ibadah ini, tetapi tidak semua umat islam dapat melaksanakan ibadah ini dan ibadah ini hanya dianjurkan bagi orang-orang yang mampu.

Ada beberapa kendala yang dialami guna melaksanakan ibadah haji dan umrah, salah satunya yaitu tingginya biaya yang dikeluarkan dan sulitnya menemukan agen travel yang dapat dipercaya. Kesulitan dalam mencari agen travel yang dapat dipercaya inilah yang paling sering ditemukan di masyarakat. Banyaknya oknum yang membuat agen bodong dengan menawarkan promo-promo yang sangat menarik sehingga membuat banyak orang tergiur dan akhirnya tertipu. Permasalahan lain yang terdapat di masyarakat adalah sulitnya dalam melakukan pendaftaran ke agen-agen yang sudah dipercaya oleh masyarakat umum. Terdapat juga beberapa kendala kecil yang jika dibiarkan nantinya akan berakibat fatal, seperti kurangnya informasi dan edukasi yang disediakan oleh agen haji dan umrah, beberapa informasi dapat ditemukan di internet, akan tetapi informasi tersebut mayoritas sulit dipahami dan juga minimnya media edukasi melalui video.

Sebagian agen travel bisa jadi telah mempunyai konten di halaman web mereka yang dapat digunakan dan diakses oleh para jamaah haji dan umrah. Akan tetapi ada kalanya para calon/jamaah mengalami kesulitan dalam memahami web tersebut. Hal ini disebabkan karena mayoritas tampilan web pada agen travel sulit dan rumit untuk dimengerti. Kesulitan yang dialami oleh para calon/jamaah ini mengharuskan mereka untuk menemui secara langsung agar lebih mudah dimengerti.

Adanya sistem Islamic Vibes ini yaitu guna menolong para agen travel haji/umrah dalam menyebarkan data serta edukasi ke para calon/jamaah yang umumnya dilakukan secara konvensional menjadi digital. Konten-konten dapat tertata dengan baik serta mudah dicari dan ditemukan apabila terdapat keperluan mengenai informasi ataupun perihal lain terikat jamaah. Tidak cuma agen travel haji/umrah, calon/jamaah juga tertolong dalam mencari informasi yang diperlukan. Halaman konten akan lebih mudah jika dibuat secara sederhana

oleh para pengembang agar calon/jamaah tidak merasa kesulitan pada saat menggunakan sistem tersebut. Sistem ini nantinya diharapkan dapat memberikan kemudahan dari segi proses bisnis dalam usaha agen travel haji/umrah serta dapat dilakukan dengan lebih simpel. Salah satu permasalahan yang dapat dikembangkan melalui perbaikan sistem haji/umroh dari segi UI/UX dapat disimpulkan bahwa tampilan tersebut memang masih kurang cocok dengan yang diinginkan oleh para penggunanya, hal tersebut kerap membuat para penggunanya kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut. Diharapkan dengan menggunakan metode *Lean UX* untuk mendapatkan rancangan UI/ UX sistem Islamic Vibes dapat meningkatkan kualitas dalam pengoperasian sistem serta dapat membuat UI yang lebih simpel dan menarik agar lebih mudah dipahami oleh calon pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang desain UI/UX untuk website Islamic Vibes yang nantinya akan menyediakan layanan edukasi dan informasi mengenai Haji/Umrah dengan menggunakan metode *Lean UX* dalam perancangannya.

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan tampilan berbasis website dengan platform desktop.
2. Memaksimalkan penggunaan metode *Lean UX* dalam perancangan design UI/UX.
3. Survey terhadap calon pengguna yaitu seseorang yang mempunyai kesempatan lebih besar dalam melaksanakan ibadah haji/umrah atau perwakilan dari agen/biro haji dan umrah.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini ialah untuk menghasilkan sebuah desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang lebih mudah digunakan dengan menggunakan metode *Lean UX*. Islamic Vibes sendiri bertujuan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya.

## 1.5 Manfaat

Berikut manfaat dari penelitian tugas akhir ini:

1. Menghasilkan sebuah rancangan UI/UX yang dikembangkan oleh *developer* atau tim pengembang.
2. Membantu guna mengembangkan industri bisnis haji dan umrah yang saat ini sedang menurun akibat dampak dari covid-19.

3. Membantu agen travel dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai haji/umrah kepada para calon/jamaahnya.

## 1.6 Metodologi

Penelitian tugas akhir kali ini dilakukan dengan metode *lean UX* yang memiliki beberapa langkah sebagai berikut:

### 1. Deklarasi Asumsi

Dalam tahap deklarasi asumsi terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

#### a) Pembuatan Asumsi

Dalam sesi deklarasi asumsi, suatu proyek dimulai dengan membuat asumsi untuk mengetahui inti dari suatu permasalahan. Setelah asumsi didapatkan, kemudian akan dilakukan identifikasi terlebih dulu mengenai resiko-resiko yang mungkin akan terjadi, kemudian asumsi akan diuji setelah selesai diidentifikasi.

#### b) Hipotesis

Setelah asumsi-asumsi sudah didapatkan, kemudian dibuat hipotesis untuk menanggapi dari asumsi-asumsi tersebut. Pada proses ini hipotesis dipecah jadi bagian-bagian kecil untuk mempermudah dalam proses pengujian hipotesis tersebut. Proses ini nantinya akan menghasilkan suatu hipotesis yang dapat berbentuk kualitatif atau kuantitatif.

#### b) Hasil

Hasil hasil yang lebih spesifik akan didapatkan setelah dilakukannya pengujian dari hipotesis yang ada. Tahapan ini tidak terlalu fokus pada hasil luaran seperti dokumen atau rencana fitur dari produk yang akan dibuat.

#### c) Persona

Proses ini dilakukan guna memudahkan dalam mencari target pengguna yang berkemungkinan besar cocok untuk menggunakan sistem yang akan dibuat.

#### d) Fitur

Sesudah didapatkannya beberapa intisari dari hipotesis yang ada, maka langkah selanjutnya yang akan digunakan pada tahapan ini yaitu merencanakan mengenai berbagai strategi, fitur, serta layanan produk yang sesuai dengan yang diinginkan oleh para pengguna. Fitur-fitur yang ada akan dipilih dengan cara menentukan seberapa besar pengaruh terhadap respon pengguna sesuai dengan yang diinginkan para pengguna.

## 2. *MVPs* dan Eksperimen

*MVPs* yakni sebuah produk dengan serangkaian fitur yang akan memenuhi kebutuhan dasar pengguna. Tahap ini akan sangat membantu dalam melakukan pengujian pada hasil dari asumsi-asumsi yang sudah didapatkan pada proses sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah melakukan pembuatan *prototype* pengalaman. Pembuatan *prototype* ini tidak harus *prototype* jadi yang sudah mirip dengan produk asli, tetapi *prototype* yang dibuat harus mewakili asumsi-asumsi yang sudah didapatkan sebelumnya.

## 3. Umpan Balik dan Penelitian

Setelah meluncurkan produk atau fitur yang sudah dibuat, dilakukan pengujian kepada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik secara konstan. Pengguna akan memberikan umpan balik mengenai kompetitor, pasar, bahkan tentang pengalamannya sendiri dalam menggunakan sistem ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

pada penelitian ini memiliki lima bab sistematika penulisan diantaranya adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan yaitu langkah awal dalam melakukan penelitian. Pada bab pertama yaitu pendahuluan menguraikan tentang beberapa hal diantaranya latar belakang mengenai penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir. Bertujuan guna membangun kerangka penelitian sehingga pembaca mudah memahami penelitian tersebut.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori ialah suatu konsep yang digunakan sebagai pondasi dalam suatu penelitian. Landasan teori membahas mengenai apa saja teori yang dilakukan guna mengembangkan desain dari tampilan website Islamic Vibes. Sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan sistematis.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Analisis yakni sebuah proses yang dilakukan guna mengamati sesuatu secara lebih dalam. Pada proses analisis penelitian kali ini membahas mengenai bagaimana melakukan analisis dan observasi calon pengguna dari aplikasi, pembuatan *prototype* dan penggunaan *tools* yang mendukung guna mengembangkan sebuah aplikasi. Dengan begitu nantinya dapat membantu penulis dalam mengambil keputusan terhadap masalah yang dialami.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan merupakan uraian hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian kali ini menguraikan proses dan hasil pembuatan *prototype* yang telah dilakukan dalam penelitian kemudian dilakukan uji coba *prototype* terhadap calon pengguna. Dengan demikian akan menghasilkan kesimpulan yang didapat saat melakukan penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan adalah pernyataan singkat, padat dan jelas yang mencakup hasil yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan. Saran adalah upaya dari penulis yang memberi masukan terhadap pembaca penelitian tersebut. Pada penelitian ini membahas mengenai kesimpulan dan hasil atas penelitian Penerapan UI/UX dengan metode *Lean UX*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Manasik Haji/Umrah**

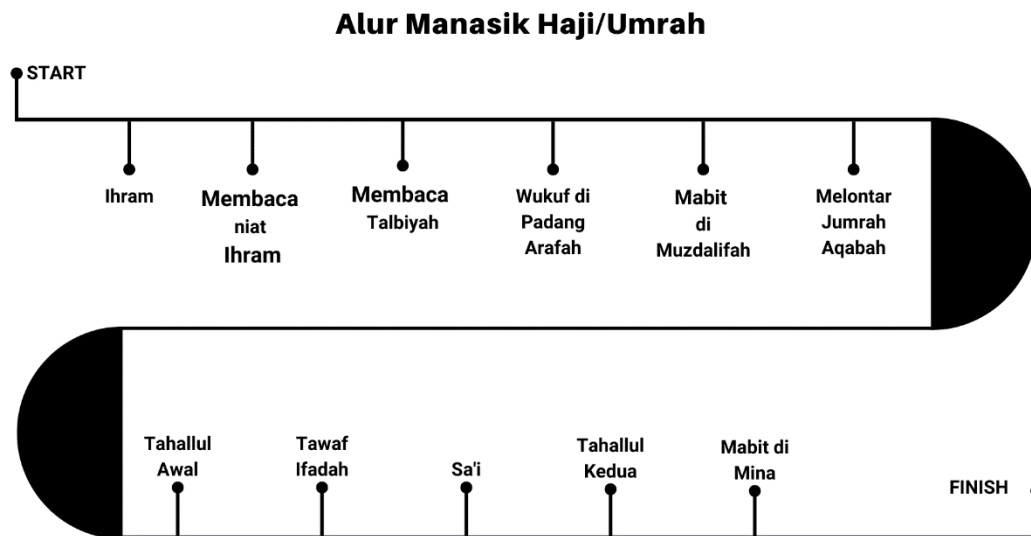
Pengertian manasik haji menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), Manasik yaitu hal-hal yang berkaitan dengan ibadah haji/umrah seperti Ihram, Tawaf, Wukuf, atau Manasik haji adalah peragaan dalam melakukan ibadah haji/umrah sesuai dengan ketentuan-ketentuannya yang mempunyai kesamaan dengan kondisi disekitar ka'bah.

Sementara menurut Peter & Yenni (1980), manasik haji adalah pemberian edukasi yang berisi penjelasan yang dikemas dalam bentuk tuntunan atau petunjuk kepada calon jamaah mengenai cara pelaksanaan dan perjalanan ibadah haji yang bertujuan agar para calon jamaah dapat melaksanakan seluruh kegiatan ibadah haji/umrah dengan baik dan benar sehingga mendapatkan haji mabrur.

Dari pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa Manasik haji adalah sederetan rencana kegiatan yang sudah direncanakan dan dibuat oleh suatu atau lembaga yang berwenang, dalam pelaksanaannya sendiri yaitu seperti pelatihan, pembelajaran baik bersifat teori, praktek, dan visual, untuk membantu calon jamaah mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam tata cara pelaksanaan ibadah haji/umrah atau hal-hal yang berkaitan dengan ibadah haji/umrah. Menurut Departemen Agama RI (2008), urutan Manasik haji/umrah dari awal hingga akhir adalah sebagai berikut:

1. Memakai Pakaian Ihram.
2. Membaca Niat Ihram.
3. Membaca Talbiyah.
4. Wukuf di Padang Arafah.
5. Mabit di Muzdalifah.
6. Melontar Jumrah Aqabah.
7. Tahallul Awal.
8. Tawaf Ifadhah.
9. Sa'i.
10. Tahallul Kedua.
11. Mabit di Mina

Atau lebih mudahnya dapat dilihat pada Gambar 2.1.



**Gambar 2. 1 Alur Manasik Haji/Umrah**

## 2.2 Penyebaran Informasi dan Edukasi Haji/Umrah

Dalam menyebarkan informasi dan edukasi haji/umrah atau biasa disebut manasik haji/umrah mayoritas para agen travel haji/umrah melakukannya dengan cara membagikan buku, brosur, atau bahkan melakukan sosialisasi langsung kepada para calon/jamaahnya. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengedukasi para jamaahnya mengenai ilmu dan pengetahuan mengenai syarat-syarat wajib, sunah, dan tata cara melakukan kegiatan haji/umrah agar mendapatkan haji mabrur.

Dalam pelaksanaannya terdapat terdapat juga permasalahan yang ada, yaitu kegiatan edukasi ini hanya diberitahukan ketika praktek manasik haji akbar yang dimana pada pelaksanaannya hanya dilakukan satu kali. Hal ini mengakibatkan para calon/jamaah kurang mendapat edukasi dan informasi mengenai syarat-syarat wajib, sunnah, dan tata cara pelaksanaan haji/umrah. Jamaah hanya dapat melihat dan membaca tuntunan dan bacaan-bacaan doa melalui buku/brosur yang dibagikan oleh pihak agen travel. Pada saat pemberian praktek juga masih belum diberikan penjelasan secara pasti mengenai bagaimana pelaksanaan secara langsung yang sebenarnya. Pemberian edukasi dan informasi ini sangat patut diperhatikan, apabila pemberian edukasi dan informasi dapat dipahami dan mudah dimengerti maka dapat meningkatkan kualitas jamaah haji/umrah dalam beribadah.

### 2.3 Dampak Covid-19 Terhadap Edukasi Haji/Umrah

Dampak dari pandemi Covid-19 telah merata di seluruh dunia, hal ini mengakibatkan banyak aktivitas publik yang dibatalkan ataupun dihentikan sampai batas waktu yang belum ditentukan. Di Indonesia sendiri pemerintah telah mengeluarkan beberapa keputusan yang menetapkan bahwa segala aktivitas wajib dilakukan dirumah guna menekan penularan dari virus Covid-19. Sebelum pandemi covid-19 melanda, pelaksanaan dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai manasik haji mayoritas dilakukan secara langsung dengan cara bertatap muka dengan para calon/jamaahnya. Dikarenakan pandemi covid-19 banyak agen travel haji/umrah kesulitan dalam memberikan informasi dan edukasi mengenai manasik haji atau hal-hal yang berkaitan dengan ibadah haji/umrah, jika dibiarkan nantinya hal ini akan berakibat fatal kepada para calon/jamaahnya kedepannya. Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi untuk tetap dapat menyampaikan informasi dan edukasi mengenai ibadah haji/umrah di tengah-tengah pandemi covid-19.

Pada era industri saat ini perkembangan teknologi yang ada memang menjadi salah satu solusi yang dapat mempermudah banyak sektor termasuk dengan sektor pariwisata untuk memasarkan produknya melalui jaringan internet atau biasa disebut dengan istilah *Digital Marketing*. Manfaat yang dapat diambil pada saat menggunakan *Digital marketing* ini dapat menaikkan laju pertumbuhan pada pelaku bisnis secara *online* di masa pandemi covid-19.

Perusahaan yang dapat dikatakan sudah berjalan dengan lancar di bidang travel haji/umroh, pada saat pandemi ini terjadi, mereka sangat mengalami guncangan yang hebat karena terdapat suatu tantangan dengan adanya penyebaran wabah penyakit ini sehingga para pelaku usaha berpikir bagaimana cara menciptakan berbagai macam inovasi agar tetap dapat memasarkan produk/kontennya di tengah situasi pandemi saat ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan para agen travel haji/umrah yaitu dengan menggunakan strategi *Digital Marketing* dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai manasik haji/umrah. Strategi dalam menyebarkan informasi dan edukasi sebelum dan sesudah pandemi Covid-19 ini mengalami perubahan yang sangat tidak selaras, sehingga mempunyai imbas kepada para calon/jamaahnya.

Strategi *Digital Marketing* digunakan untuk mengoptimalkan promosi dari konten-konten informasi dan edukasi yang ditawarkan, tetapi dalam pengaplikasiannya harus benar dan tepat sasaran dalam membuat konten di media sosial seperti website dari agen tersebut, Instagram, Facebook, dan sosial media lainnya.



## 2.4 User Interface (UI)

UI atau kepanjangan dari *User Interface* merupakan sebuah komponen dari perangkat lunak (*Software*) yang dapat dipahami, di dengar, maupun dirasakan atau diarahkan oleh orang. UI sendiri memiliki dua komponen yaitu *input* serta *output*. *Input* merupakan salah satu bagian dari bagaimana seseorang dapat mengutarakan berbagai macam kebutuhan serta keinginan pada sebuah sarana komputer, sedangkan pengertian dari *output* sendiri adalah bagaimana cara komputer mampu menyampaikan serta merepresentasikan akibat dari perhitungan dan persyaratan kepada penggunanya (Galitz, 2007). Dalam UI sendiri, pengguna saling berinteraksi dengan sistem melalui perintah atau teknik guna beroperasinya sistem, UI biasa digunakan untuk menggantikan istilah HCL atau *Human Computer Interaction*. UI berfungsi sebagai penerjemah dari konten yang dimiliki sistem kepada pengguna atau sebaliknya, dengan begitu UI dapat diartikan sebagai sebuah mekanisme inter-rekanan dari *software* dan *hardware* yang membentuk pengalaman pada berkomputer.

Menurut Harjoko Suteja (2008) dalam merancang User Interface diperlukan beberapa prinsip sebagai berikut:

a. *User Familiarity*

Dalam merancang desain antarmuka sebaiknya menggunakan istilah, konsep, dan kebiasaan pengguna. Contohnya menggunakan kata beranda atau *home* guna kembali ke halaman utama situs web.

b. *Consistency*

Konsistensi dalam operasi dan istilah pada sistem sehingga tidak membingungkan pengguna. Contohnya ketika pengguna mengklik button 'settings' maka halaman akan berpindah ke halaman pengaturan.

c. *Minimal surprise*

Proses pada pengoperasian bisa diduga oleh pengguna berdasarkan perintah yang tersedia. Contohnya ketika ada icon baru yang dimunculkan icon tersebut sudah menggambarkan perintahnya.

d. *Recoverability*

Pemulihan guna aksi yang dilakukan oleh pengguna. Misalkan konfirmasi terhadap aksi, ketersediaan fasilitas pembatalan atau *undo*.

e. *User guidance*

Petunjuk penggunaan secara manual guna membantu pengguna.

f. *User diversity*

Penyedia fasilitas interaksi guna tipe user yang berbeda. Contohnya menyediakan *light mode* dan *dark mode* pada situs web.

## 2.5 *User Experience (UX)*

UX yakni penggunaan desain yang dilakukan guna menaikkan kepuasan pengguna website melalui kegunaan yang diberikan pada hubungan antara pengguna internet atau pengunjung dan produk (Riski, 2019). UX mencakup seluruh pengalaman yang dialami oleh pengguna terkait dengan pemikiran, reaksi, serta sikap pengguna yang dirasakan serta dipikirkan secara eksklusif dari sistem tersebut sehingga UX tidak bisa dirancang oleh desainer akan tetapi designer bisa merancang apa yang diinginkan oleh pengguna. Terdapat penunjang penting UX diantaranya : *Usability* (Kegunaan) , *Valuable* (Penilaian), *Adoptability* (Kemudahan akses), *Desirability* (Kesukaan pengguna).

Menurut Frank Guo (2012), User Experience terdiri dari empat elemen antara lain:

a. *Value*

Fitur pada suatu sistem atau produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem atau produk mudah digunakan belum tentu sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan kata lain sistem itu belum mempunyai nilai.

b. *Usability*

Pengguna melakukan *task* atau tugas yang mereka inginkan pada sistem tersebut dengan mudah. Misalnya saat pengguna ingin mengunggah gambar, mereka cukup menekan tombol '*Upload*' atau 'Unggah' pada sistem itu.

c. *Adoptability*

Kemudahan guna diakses sangat dibutuhkan pada *user experience* yang baik, seperti merancang alur kerja sistem guna membantu pengguna menemukan fitur pada sistem tersebut.

d. *Desirability*

Pengguna dapat merasakan sensasi atau pengalaman yang menyenangkan pada saat mengoperasikan sistem tersebut.

## 2.6 *Lean UX*

*Lean UX* merupakan salah satu metode pada perancangan UI/UX dimana metode ini mengedepankan proses kolaborasi dengan anggota tim dan berpusat pada pengalaman pengguna secara langsung. Metode ini menghilangkan teknik dokumentasi tradisional dengan menyederhanakannya menjadi komponen yang penting-penting saja. Proses desain dari UX

yang detail dan lama sebisa mungkin dihindari. Metode *Lean UX* mengedepankan desain yang singkat, *looping*, timbal balik secara cepat, dan antusiasme yang besar oleh semua anggota tim (Gothelf, 2013).

Menurut Gothelf (2013), metode *Lean UX* menggabungkan prinsip-prinsip UX dengan *Lean Startup*, *Design Thinking*, dan *Agile Software Development*.

*a. Lean Startup*

*Lean Startup* adalah sebuah pendekatan guna menciptakan produk-produk yang inovatif berdasarkan pada metodologi yang berpusat pada pengguna (Ries, 2011). Proses *Lean Startup* diawali dengan merumuskan hipotesis bisnis yang layak dan berkelanjutan, kemudian divalidasi melalui pengembangan pelanggan dengan menggunakan metode “*get out-of-the-building*”. Tujuan dilakukannya validasi ialah untuk membangun MVP yang nantinya akan memiliki fitur-fitur yang sesuai dengan calon pengguna.

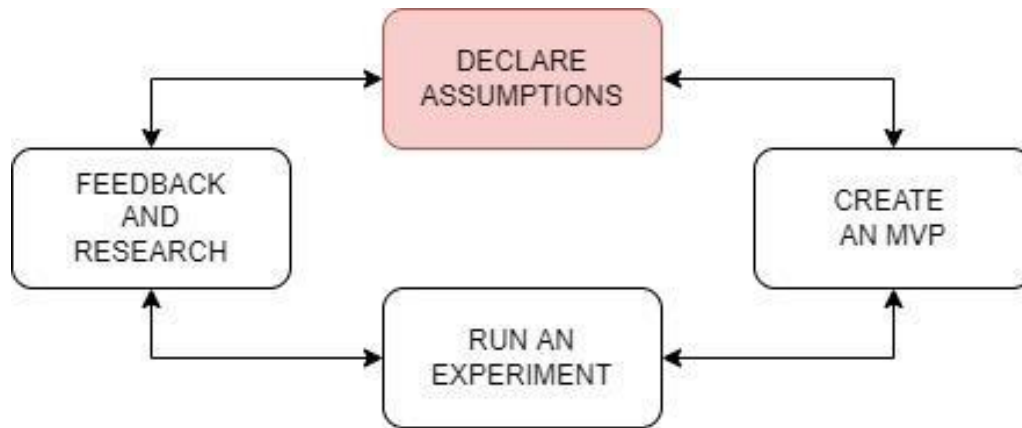
*b. Design Thinking*

*Design Thinking* merupakan jalannya sebuah proses mengelilingi *Developer* dalam berusaha mencari bagaimana sikap dari pengguna dengan menantang asumsi serta mendefinisikan secara balik pada unsur individu dalam berupaya mengidentifikasi berbagai macam strategi serta pemecahan masalah dengan memungkinkan secara tidak langsung karena menggunakan beberapa taraf permulaan pada pemahaman yang kita pahami. *Design Thinking* juga berguna dalam mengatasi permasalahan yang tidak dikenal atau permasalahan yang belum kentara.

*c. Agile Software Development*

*Agile Software Development* adalah sebuah penggunaan metode didalam salah satu pengembangan aplikasi. *Agile* sendiri mempunyai arti bersifat cepat, ringan, waspada, dan bebas bergerak. Istilah *agile* sendiri digunakan menjadi sebuah kata yang menjabarkan langkah-langkah pada proses model konsep yang tidak selaras mulai dari model konsep yang telah ada. Konsep pada *Agile Software Development* pertama kali dibentuk oleh Kent Beck dan 16 rekan kerjanya dengan menyatakan bahwa *Agile Software Development* adalah sebuah cara untuk membentuk sebuah sistem dalam menggunakannya dengan menjalankan dan membantu secara bersamaan (Ambler,2008). Metode ini bertujuan guna mengurangi waktu dalam pembuatan aplikasi serta dapat menyesuaikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna yang berubah-ubah.

Terdapat empat proses dalam proses pengembangan desain UI/UX dengan menggunakan metode *Lean UX*, yaitu *declare assumptions*, *create an MVP*, *run an experiment*, dan *feedback and research*. Empat proses tersebut membentuk sebuah siklus yang saling terhubung satu sama lain sehingga bisa dilakukan secara berulang-ulang.



**Gambar 2. 2** Prosedur Metode Lean UX (Gothelf, 2013)

*a. Declare Assumptions*

Pada langkah ini sebuah tim akan mencari permasalahan yang ada, kemudian akan dicari asumsi guna memecahkan permasalahan yang akan diangkat. Setelah asumsi didapatkan, langkah selanjutnya yaitu mengidentifikasi risiko-risiko dari asumsi yang sudah didapatkan, setelah asumsi diidentifikasi dan hasil dari identifikasi telah didapat, langkah berikutnya yaitu menguji asumsi tersebut.

*b. Create an MVP dan Run an Experience*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *Minimum viable product (MVP)*. *MVP* adalah salah satu produk dengan menggunakan serangkaian bagian dari adanya fitur pemenuhan kebutuhan sebagai dasar para pengguna, *MVP* akan sangat membantu dalam melakukan pengujian pada asumsi-asumsi yang sudah dibuat. Setelah dilakukan pengujian-pengujian dari asumsi tersebut, kemudian dibuat sebuah *prototipe* sederhana dari sistem yang akan dibuat, *prototipe* yang dibuat tidak selalu *prototipe* jadi yang mirip dengan produk aslinya. Pembuatan *prototipe* ini mewakili asumsi-asumsi yang sudah didapatkan sebelumnya.

*d. Feedback and Research*

Selesainya seluruh langkah sudah dilalui dan sistem telah diluncurkan dilakukan survei pada beberapa pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Pengguna nantinya akan menyampaikan umpan balik setelah menggunakan sistem yang sudah dirancang, umpan balik ini umumnya berkaitan dengan kompetitor pasar, atau

bahkan tentang pengalamannya sendiri. Untuk mendapatkan umpan balik ada dua cara yang dilakukan, dua cara tersebut antara lain:

#### 1. Pelayanan Pelanggan

Pelayanan pelanggan umumnya dilakukan menggunakan cara berbicara secara langsung/melakukan wawancara kepada para pengguna terkait dengan adanya masalah/kendala yang dialami selama menggunakan sistem tersebut.

#### 2. Survey Umpan Balik

Kuesioner umpan balik dilakukan guna menerima aneka macam pemikiran dari pengguna setelah menggunakan sistem. Cara ini umumnya dilakukan dengan cara membuat formulir email secara sederhana, dukungan pelanggan, serta pada situs komunitas pihak ketiga.

### 2.7 Performance Measurement

Menurut Castello pada (Christian, 2010), *performance measurement* merupakan suatu proses untuk menilai suatu kemajuan pekerjaan terhadap tujuan dan sasaran yang sudah ditentukan sebelumnya, hal ini mencakup informasi mengenai efisiensi pemakaian sumber daya dalam menghasilkan sebuah produk, termasuk kualitas dari produk tersebut.

Teknik *performance measurements* dilakukan untuk mengukur atribut dari *effectiveness* dan *efficiency* terhadap *usability testing*. Untuk mendapatkan nilai *effectiveness* dapat dicari dengan menghitung *completion rate* seperti pada Persamaan 2.1.

$$\text{Completion Rate} = x = \frac{\text{number of task completed successfully}}{\text{total number of tasks undertaken}} \times 100\%$$

**Persamaan 2. 1 Rumus mencari nilai *effectiveness***

Nilai dari *completion rate* yang disarankan oleh Sauro & Lewis (2016) adalah sebesar 78%.

### 2.8 Instrumen Pengembangan

Sebagai instrumen utama yang berperan sebagai penghimpun data yang aktif mengumpulkan data-data di lapangan pada penelitian ini. Selain itu ada beberapa *tools* atau alat yang digunakan penulis selama penelitian tugas akhir ini berlangsung, *tools* atau alat-alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. MS. Word 2019

MS Word adalah sebuah aplikasi pengolah kata (*word processor*) yang membantu penulis guna menyelesaikan berbagai pekerjaan yang berhubungan dengan dokumen, teks atau tulisan.



**Gambar 2. 3 Logo MS. Word 2019**

### 2. Google Form

Google form adalah salah satu layanan dari Google yang digunakan penulis guna membuat survei atau kuesioner.



**Gambar 2. 4 Logo Google Form**

### 3. Draw.io

Draw.io ialah aplikasi berbasis website yang membantu membuat sebuah diagram, dimana dalam penelitian kali ini penggunaan Draw.io yaitu membantu membuat desain sederhana dari website Islamic Vibes.



**Gambar 2. 5 Logo Draw.io**

#### 4. Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain gratis yang berbasis *cloud* dan alat *prototyping* guna membuat sebuah proyek digital. Figma dibuat dengan tujuan memudahkan agar tetap dapat berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim dimana dan kapan saja.



**Gambar 2. 6 Logo Figma**

#### 5. Notion.so

Aplikasi notion ialah sebuah aplikasi yang berfungsi guna membagi tugas kepada anggota tim, disana kita bisa mengupload *progress* kita dan kita juga dapat memberi tanda pada tugas yang sudah kita kerjakan. Dengan adanya aplikasi Notion.so ini memudahkan kita dalam membagi pekerjaan atau memantau *progress* setiap anggota tim.



**Gambar 2. 7 Logo Notion**

#### 6. Iconify

Iconify ialah sebuah aplikasi yang berisikan icon yang sangat banyak dan gratis sehingga dapat digunakan dengan mudah. Penggunaan Iconify membuat efektivitas dalam pengembangan UI/UX semakin mudah dikarenakan tidak perlu membuat icon terlebih dahulu.



**Gambar 2. 8 Logo Iconify**

## 7. Zoom Meeting

Aplikasi zoom meeting yakni aplikasi tatap muka online, aplikasi ini berfungsi guna melakukan diskusi antara tim atau melakukan pertemuan secara online dalam pengembangan website Islamic Vibes.



**Gambar 2. 9 Logo Zoom Meeting**





## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi

Islamic Vibes adalah sebuah website dengan *platform desktop* yang menyediakan berbagai konten/edukasi dan informasi yang berkaitan mengenai kegiatan ibadah haji serta umrah.

Dalam membangun sistem ini pada *User Interface* dan *User Experience* dilakukan menggunakan metode *Lean UX* pada perancangannya. Metode ini dipilih dengan alasan dapat menciptakan sebuah sistem dengan cepat dan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Metode *Lean UX* sendiri memerlukan beberapa proses guna memaksimalkan produk akhir dari sistem yang akan dibangun.

#### 3.2 Declare Assumptions

Metode ini diawal dengan menggunakan proses deklarasi asumsi. Permulaan yang dilakukan yaitu dengan membentuk salah satu langkah pengumpulan data yang berasal dari setiap anggota tim, selesainya data dikumpulkan kemudian data tadi dijadikan penulis menjadi data awal untuk melakukan proses deklarasi asumsi. Hal ini bertujuan agar nantinya penulis dapat mengetahui nilai dan gambaran umum mengenai kebutuhan dari calon pengguna. Setelah menerima data permulaan, proses selanjutnya yaitu penulis meneruskan ke enam prosedur selanjutnya dalam deklarasi asumsi, enam prosedur tersebut ialah:

##### 1. *Problem Statements*

Pada proses ini penulis mendefinisikan bagaimana masalah yang akan dihadapi terkait para pengguna melalui berbagai macam hasil serta pengumpulan data yang telah dibuat. Hasil dari proses ini adalah daftar permasalahan secara umum yang difokuskan pada UI serta UX, daftar permasalahan meliputi susunan dari desain sistem. Hasil dari proses ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3. 1 Tabel *Problem Statements***

NO	<i>Problem Statements</i>
1	Website Islamic Vibes dirancang untuk mempermudah agen travel haji/umrah dalam memberikan edukasi dan informasi kepada para calon/jamaahnya. Selama ini mayoritas para agen travel haji/umrah dalam memberikan informasi dan edukasi masih menggunakan cara membagikan buku, brosur, dan bertatap muka mengadakan sosialisasi

	dalam memberikan edukasi atau informasi kepada para calon/jamaahnya, cara tersebut menjadi kurang efektif dikarenakan adanya pandemi covid-19 ini. Bagaimana cara yang lebih efektif bagi agen travel haji/umrah dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai haji dan umrah?
2	Website Islamic Vibes dirancang guna calon/jamaah haji dan umrah sebagai target penggunaannya. Mayoritas dari target pengguna ialah seseorang yang telah berumur 27 tahun ke atas. Bagaimana cara merancang UI dari website Islamic Vibes secara lebih <i>fresh</i> dan menarik bagi penggunaannya?

Dari tabel diatas dapat diketahui terdapat dua permasalahan yang dihasilkan pada proses *problem statements*, dari kedua permasalahan yang ada masing-masing berfokus pada UI, UX, dan fitur yang akan diterapkan pada website Islamic Vibes. Proses selanjutnya setelah proses *problem statements* adalah *assumptions worksheet*, pada proses *assumptions worksheet* penulis melakukan analisis guna mendapatkan asumsi yang dibutuhkan.

## 2. *Assumptions Worksheet*

Setelah didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang ada, langkah selanjutnya adalah menghadirkan sebuah asumsi dari berbagai macam sisi pada proses berbisnis baik itu para pelaku maupun pengguna yang bisa menghadirkan sebuah asumsi terhadap *assumptions worksheet*. lembar *assumptions worksheet* dapat ditinjau pada Gambar 3.1.

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. Resiko 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 3. 1 Lembar *Assumptions Worksheet***

*Business assumptions* memiliki bagian seperti *statements* yang meliputi kebutuhan pengguna, pemecahan masalah pada kebutuhan pengguna, dan kemungkinan risiko yang akan dihadapi, sedangkan *user assumptions* meliputi siapa saja penggunanya, permasalahan yang ada, kapan dan bagaimana produk wajib digunakan, serta fitur primer pada produk ini. Dibawah ini adalah hasil dari tahapan *assumptions worksheet*. Hasil penulisan dari tahapan *assumptions worksheet* dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan Tabel 3.3.

**Tabel 3. 2 Tabel *User Assumptions***

NO	<i>User Assumptions</i>
1	Siapa penggunanya?
	Calon/Jamaah haji dan umrah
2	Masalah apa yang bisa diatasi oleh website Islamic Vibes?
	Website Islamic Vibes dapat membantu agen travel haji/umrah dalam menyebarkan Informasi dan edukasi mengenai haji dan umrah secara efisien dan dapat membantu para calon/jamaah dalam mencari informasi dan edukasi mengenai haji dan umrah
3	Kapan dan bagaimana website Islamic Vibes digunakan?
	Website Islamic Vibes dapat diakses kapan dan dimana saja pada saat pengguna ingin mencari informasi mengenai haji dan umrah, baik itu mencari artikel, berita, dan tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah.
4	Fitur apa yang paling penting?
	Fitur Artikel, Berita, dan Konten atau video mengenai tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

**Tabel 3. 3 Tabel *Business Assumptions***

<i>Business Assumptions</i>
Asumsi #1
Dipercaya pengguna membutuhkan fitur yang lengkap mengenai informasi seputar ibadah haji dan umrah. Kebutuhan ini dapat diselesaikan dengan menyesuaikan rancangan fitur-fitur pada website Islamic Vibes. Risiko yang diperkirakan muncul yaitu banyak agen travel yang memiliki pemikiran sama.
Asumsi #2
Diyakini pengguna membutuhkan desain yang simpel dan menarik agar fitur-fitur yang akan disediakan mudah dicari dan dimengerti dengan baik. Kebutuhan ini bisa diatasi dengan cara merancang desain tampilan yang simpel dan minimalis. Risiko yang bisa muncul yaitu diperkirakan terdapat beberapa pengguna yang belum familiar dalam menggunakan website.
Asumsi #3
Diyakini pengguna membutuhkan desain <i>layout</i> yang tidak terlalu kaku dan berantakan agar menu-menu yang ada dapat dengan mudah dipahami pengguna, terutama pengguna yang belum familiar dalam menggunakan website. Kebutuhan ini dapat diselesaikan dengan cara merancang desain <i>layout</i> yang intuitif. Risikonya ialah jika pengguna yang tidak familiar dengan website mengalami kesulitan dalam mengoperasikan website Islamic Vibes.

Setelah penulis mengumpulkan asumsi dari seluruh anggota tim, langkah selanjutnya yaitu asumsi di atas akan diurutkan berdasarkan tingkat risiko serta pemahamannya, hal ini bertujuan untuk mengetahui risiko dari asumsi yang dihasilkan.

### *3. Prioritizing Assumptions*

Melanjutkan dari proses sebelumnya, pada proses ini penulis melakukan perangkaian pada asumsi-asumsi yang ada, perangkaian ini dinilai dari tingkatan risiko dari asumsi tersebut apakah akan menimbulkan risiko yang tinggi atau rendah. Pada tahapan ini, seluruh anggota tim saling bertukar pikiran untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan resiko yang akan terjadi dari setiap asumsi yang sudah ada. Disini penulis memfokuskan perangkaian dari

asumsi-asumsi yang berkaitan dengan UI dan UX, kemudian asumsi yang berkaitan dengan UI/UX dimasukkan kedalam prioritas utama, sedangkan untuk asumsi yang tidak berkaitan dengan UI dan UX akan dimasukkan kedalam tingkatan prioritas pada proses pengembangan lebih lanjut dari website Islamic Vibes. Hasil dari perangkingan asumsi ini dapat dilihat pada Tabel 3.4.

**Tabel 3. 4 Tabel *Prioritizing Assumptions***

No	Daftar Asumsi	Poin Utama Asumsi
1	Asumsi #2	Mebutuhkan desain tampilan yang menarik dan interaktif
2	Asumsi #3	Butuh <i>layout</i> yang konsisten dan tidak kaku
3	Asumsi #1	Butuh fitur yang lengkap

Hasil dari perangkingan asumsi ini, selanjutnya asumsi akan dipilih dan selanjutnya asumsi tersebut akan dibuat oleh penulis menjadi suatu pernyataan hipotesis. Nantinya pernyataan hipotesis tersebut akan digunakan penulis untuk mencari tahu apakah pernyataan yang dihasilkan sudah benar dan pernyataan tersebut nantinya akan mendapatkan berbagai macam timbal balik dari penggunaanya.

#### 4. *Hypotheses*

Setelah proses *prioritizing assumptions* sudah selesai, langkah selanjutnya yaitu menentukan sebuah hipotesis. Hipotesis dirancang setelah asumsi-asumsi sebelumnya sudah diurutkan atau dibuat perangkingan. Hipotesis yang dihasilkan harus mengandung suatu pernyataan yang dapat dianggap benar. Proses pembuatan hipotesis ini nantinya akan memudahkan penulis dalam tahapan-tahapan pengujian selanjutnya.

Berikut adalah sebuah hipotesis yang sudah penulis buat: “Dipercaya perancangan website Islamic Vibes yang dalam perancangannya memperhatikan dan mempertimbangkan aspek dari UI dan UX nantinya dapat memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya dan tampilan website yang dihasilkan terlihat menarik pada saat digunakan. Hal ini dapat dikatakan berhasil apabila pada saat pengujian, website Islamic Vibes dapat mengatasi permasalahan yang ada.”

### 5. *Proto-persona*

Pada proses sebelumnya, penulis menentukan hipotesisnya, setelah hipotesis dihasilkan, penulis membuat beberapa persona, persona yang dibuat adalah persona dari calon responden yang nantinya akan mewakili menjadi calon pengguna dari website Islamic Vibes. Persona yang dibuat nantinya akan bermanfaat bagi penulis, manfaat dari pembuatan persona ini adalah dapat memahami permasalahan apa yang dihadapi oleh calon pengguna, persona juga dapat menggambarkan hasil dari riset yang akan dilakukan oleh penulis, dan nantinya produk yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pasar.

Pada proses pembuatan persona, penulis menggunakan metode *Non-probability Sampling* atau pengambilan sampel tidak acak dalam memilih responden dan langkah yang dipilih penulis yaitu menggunakan langkah *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu sebuah langkah dalam mencari responden yang akan dipilih menggunakan kriteria yang sudah ditentukan, dalam menentukan kriteria sampel terbagi menjadi dua, yaitu kriteria *inklusi* dan *eksklusi*. Kriteria *inklusi* yaitu kriteria yang diinginkan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian, sedangkan kriteria *eksklusi* merupakan kriteria khusus yang mengharuskan calon responden tidak dimasukkan kedalam kriteria yang diinginkan oleh peneliti. Cara ini dipilih oleh penulis dikarenakan penulis dalam mencari responden menggunakan kriteria yang sudah ditentukan. Kriteria yang ditentukan oleh penulis dapat dilihat pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.6.

**Tabel 3. 5 Tabel Kriteria Inklusi**

No	Kriteria Inklusi
1	Usia 22 Tahun keatas
2	Berkeinginan atau pernah melaksanakan ibadah haji/umrah
3	Memiliki hubungan dengan agen travel haji dan umrah
3	Dapat membaca dan menulis
4	Tidak ada gangguan dalam berkomunikasi
5	Bersedia melakukan pengujian

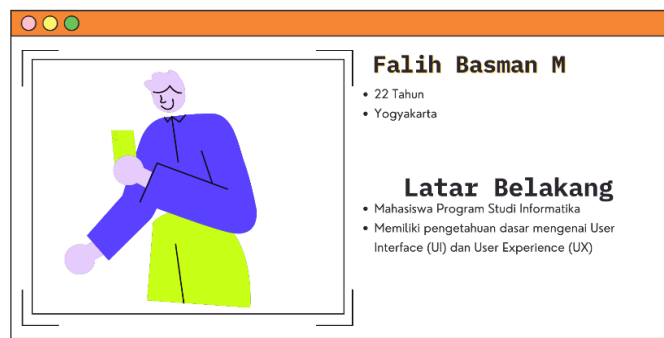
**Tabel 3. 6 Tabel Kriteria *eksklusi***

No	Kriteria <i>Ekklusi</i>
1	Usia 22 tahun kebawah
2	Tidak dapat membaca dan menulis
3	Memiliki gangguan dalam berkomunikasi
4	Tidak bersedia melakukan pengujian

Setelah dilakukan pencarian berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan, berikut adalah beberapa persona dari responden yang penulis buat.

**Gambar 3. 2 User Persona 1**

Gambar 3.2 adalah gambar *persona* dari responden pertama yang bernama Aldi Kana Mardiyani, berumur 22 tahun, seorang pemilik dari salah satu agen travel haji/umrah yang bernama nekoii, dan bertempat tinggal di kota Yogyakarta.

**Gambar 3. 3 User Persona 2**

Gambar 3.3 adalah *persona* dari responden kedua yang bernama Falih Basman Mubarak, berumur 22 tahun, seorang mahasiswa dengan program studi informatika di salah satu perguruan tinggi di kota Yogyakarta, dan memiliki pengetahuan dasar mengenai *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).



**Gambar 3. 4 User Persona 3**

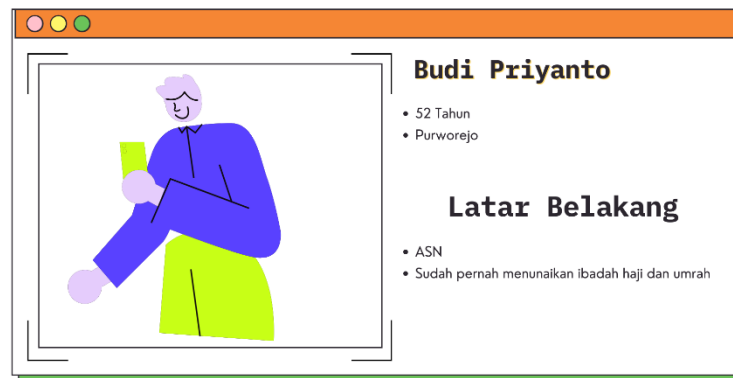
Gambar 3.4 adalah *persona* dari responden ketiga yang bernama Rukmini Rahim, berumur 34 tahun, bekerja sebagai ibu rumah tangga, bertempat tinggal di kota Purworejo, dan memiliki rencana untuk melaksanakan ibadah umrah pada tahun 2022.



**Gambar 3. 5 User Persona 4**

Gambar 3.5 adalah *persona* dari responden keempat yang bernama Safariah, berumur 28 tahun, bekerja di salah satu agen travel haji dan umrah di kota Yogyakarta, dan bertempat tinggal di kota Yogyakarta.





**Gambar 3. 6 User Persona 5**

Gambar 3.6 adalah *persona* dari responden kelima yang bernama Budi Priyanto, berumur 52 tahun, bekerja sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) di salah satu instansi di kota Purworejo, bertempat tinggal di kota Purworejo, dan beliau sudah pernah melaksanakan ibadah haji dan umrah.

Setelah didapatkan calon responden kemudian penulis membuat demografi responden untuk mengetahui apakah responden yang dipilih sudah sesuai dengan kriteria atau belum. Tabel demografi responden dapat dilihat pada Tabel 3.7 dan Tabel 3.8.

**Tabel 3. 7 Tabel Distribusi Responden Berdasarkan Umur**

Umur	Frekuensi	Persentase (%)
22 - 27	2	40%
27 - 32	1	20%
32 - 37	1	20%
37 - 42	0	0%
42 - 47	0	0%
47 - 52	0	0%
52 - 57	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

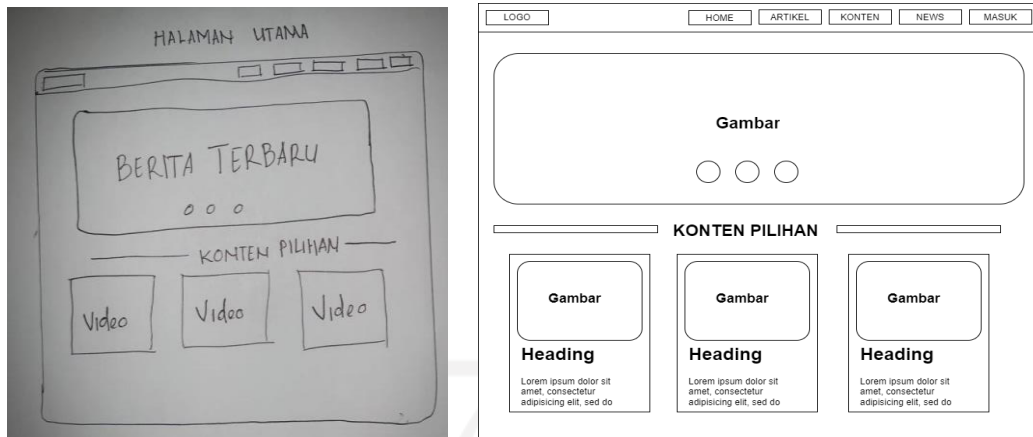
**Tabel 3. 8 Tabel Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan/Mata Pencaharian**

<b>Pekerjaan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pegawai Negeri	1	20%
Wiraswasta	1	20%
Karyawan Swasta	1	20%
Ibu Rumah Tangga	1	20%
Mahasiswa/pelajar	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Data demografi responden menunjukkan bahwa responden terbanyak yaitu responden yang berusia antara 22-27 Tahun sebanyak 2 responden (40%). Hasil demografi responden sesuai dengan kriteria responden yang sudah penulis buat yaitu, 22 tahun keatas.

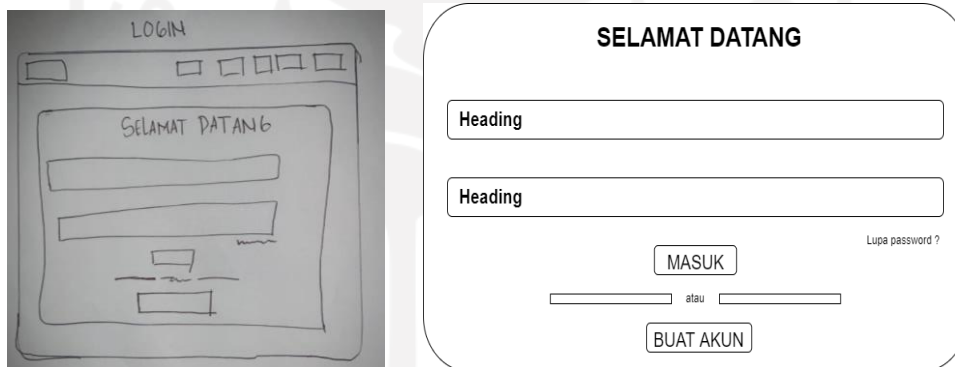
#### 6. Collaborative Design

Sebelum dilakukan *design studio* dan kemudian dilanjut membentuk *style guide*, penulis terlebih dahulu merancang sketsa pada tahap *collaborative design*. Hal ini dilakukan agar memudahkan penulis dalam mengelompokkan informasi pada proses perancangan website Islamic Vibes agar menjadi lebih simpel. *Design studio* dilakukan penulis dengan dua tahapan, tahap pertama yaitu penulis membuat sebuah sketsa kasar pada kertas dan kemudian dilanjut memindahkan sketsa kasar tersebut ke dalam draw.io agar dapat memudahkan penulis pada saat menjelaskan tampilan ke anggota tim yang lain, sedangkan pada permulaan pembuatan *style guide* dilakukan penulis menggunakan *tool* Figma. *Style guide* yang didesain penulis mencakup *color*, *style*, *typography style*, *icons*, dan *illustration*, serta *UI components*. Hasil dari tahapan ini dapat dilihat pada Gambar 3.7 sampai dengan Gambar 3.15.



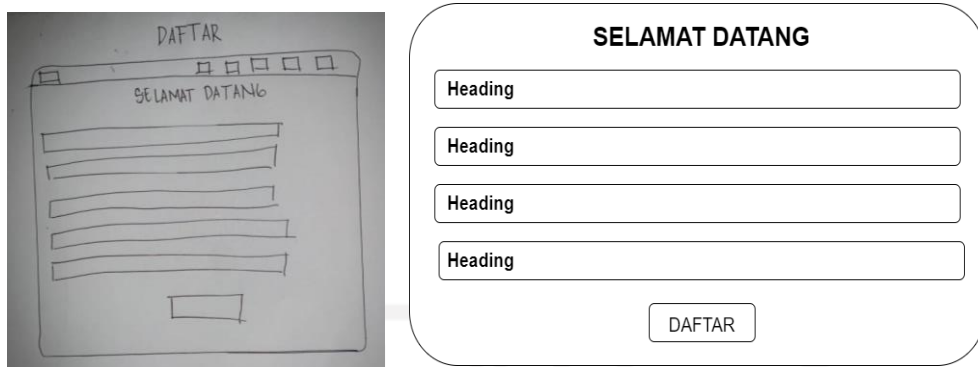
**Gambar 3. 7 Sketsa Halaman Utama**

Gambar 3.7 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Utama (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



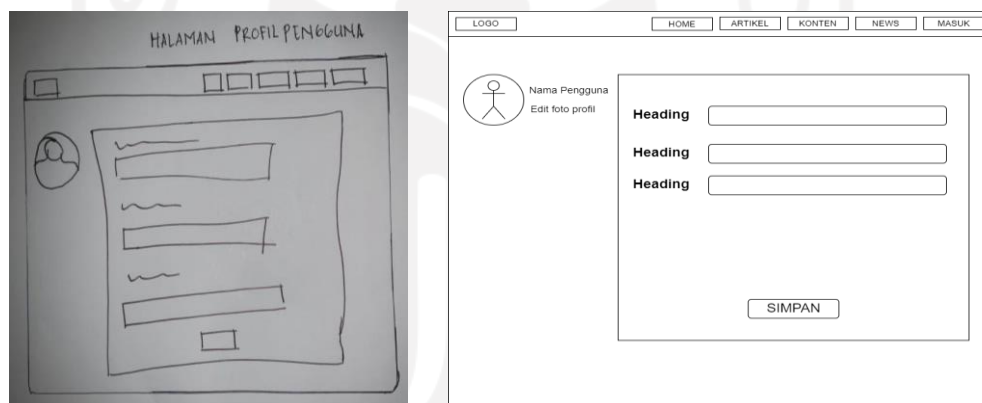
**Gambar 3. 8 Sketsa Halaman Login**

Gambar 3.8 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman *Login* (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



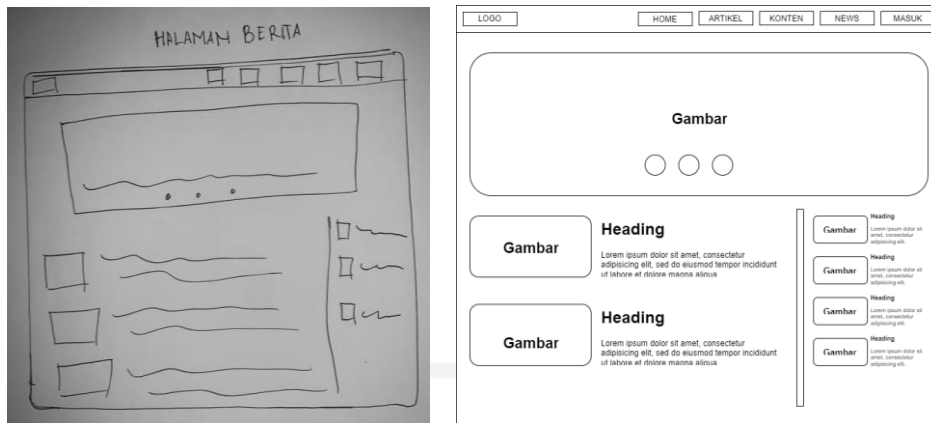
**Gambar 3. 9 Sketsa Halaman Daftar Pengguna**

Gambar 3.9 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Daftar Pengguna (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



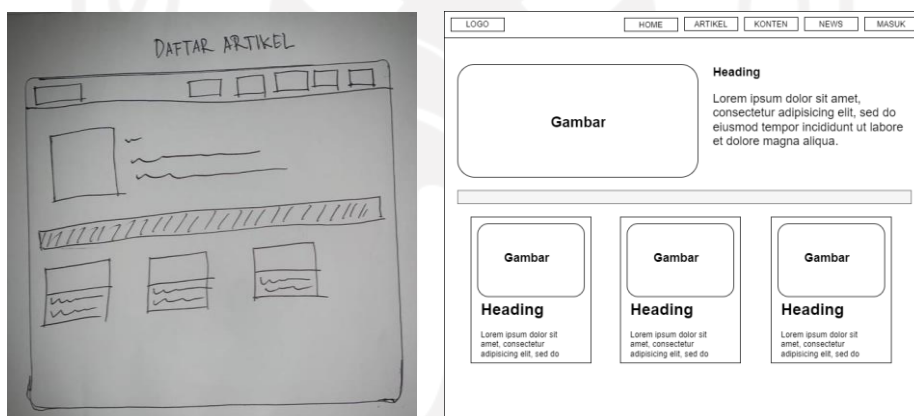
**Gambar 3. 10 Sketsa Halaman Profil Pengguna**

Gambar 3.10 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Profil Pengguna (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



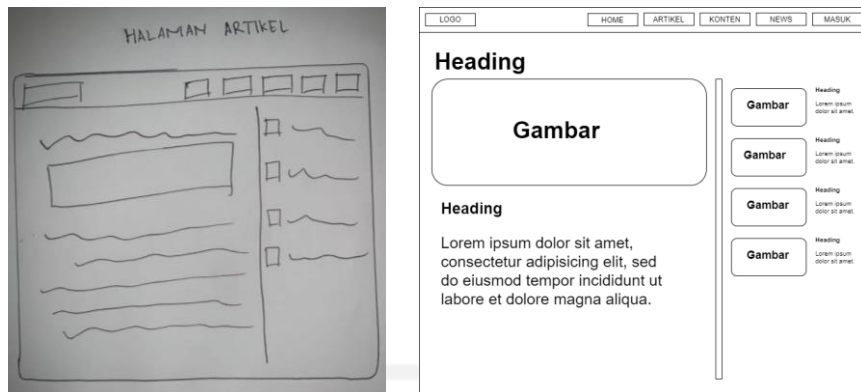
**Gambar 3. 11 Sketsa Halaman Berita**

Gambar 3.11 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Berita (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



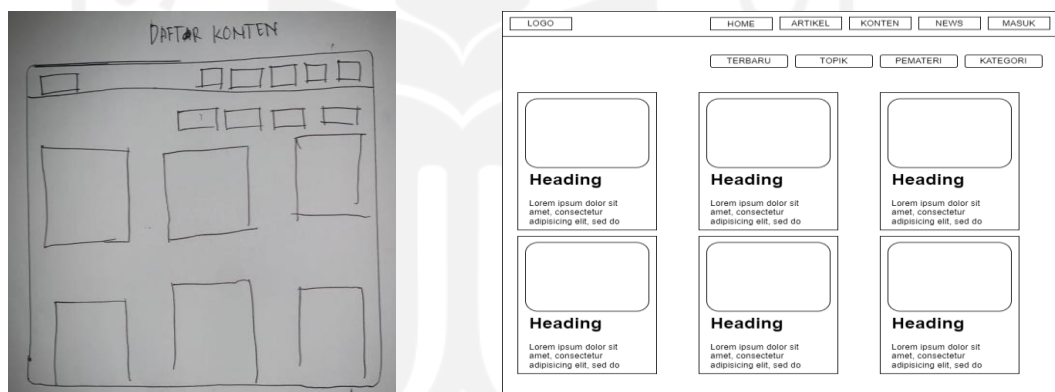
**Gambar 3. 12 Sketsa Halaman Daftar Artikel**

Gambar 3.12 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Daftar Artikel (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



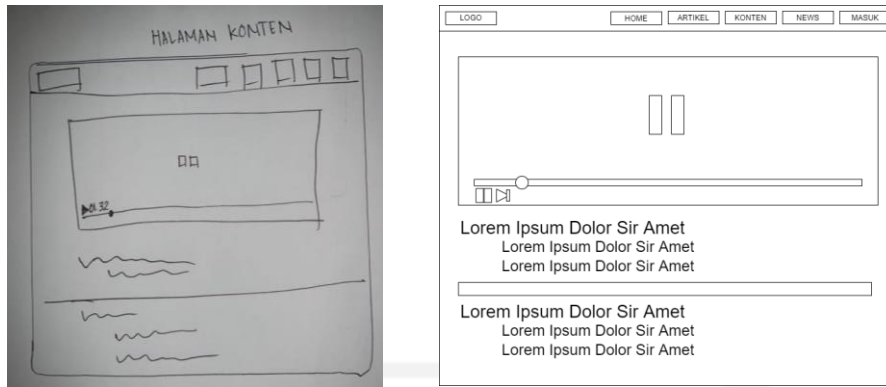
**Gambar 3. 13 Sketsa Halaman Artikel**

Gambar 3.13 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Artikel (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



**Gambar 3. 14 Sketsa Halaman Daftar Konten**

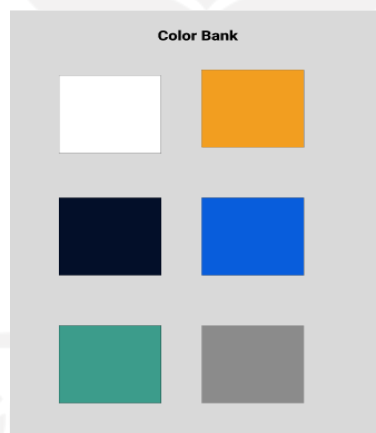
Gambar 3.14 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Daftar Konten (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).



**Gambar 3.15 Sketsa Halaman Konten**

Gambar 3.15 menunjukkan proses pembuatan sketsa kasar dari Halaman Konten (sebelah kiri), kemudian dari sketsa kasar tersebut digambar ulang menggunakan draw.io sehingga menghasilkan desain yang lebih sedap untuk dipandang (sebelah kanan).

Setelah penulis membuat *desain studio*, kemudian penulis membuat *style guide* dengan menggunakan aplikasi Figma. *Style guide* yang dibuat terdiri dari *color*, *typography*, dan *illustrations* serta *UI components*. Hasil dari *style guide* bisa dilihat pada Gambar 3.16 sampai dengan Gambar 3.19.



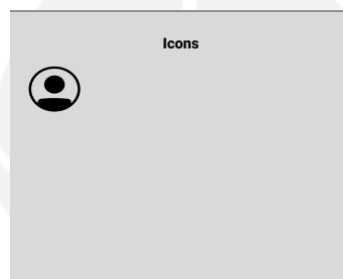
**Gambar 3.16 Color Palette**

Dalam perancangannya, penulis memiliki penggunaan warna yang dibuat dahulu pada *color bank* atau *color palette* hal ini bertujuan agar ketajaman warna yang sama tidak berbeda beda.

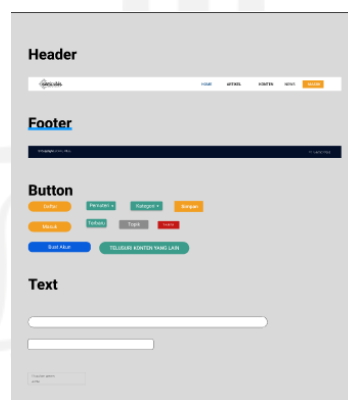


**Gambar 3. 17 Style Guide guna Typography**

*Typography* pada perancangan MVP website Islamic Vibes mengacu pada template yang sudah penulis sediakan, jadi sebelum proses pembuatan MVP, penulis sudah menyediakan template guna jenis *font* dan *size font* yang digunakan.



**Gambar 3. 18 Style Guide guna Icons**



**Gambar 3. 19 UI Components**

UI *components* yang digunakan pada pembuatan *prototype* website Islamic Vibes terdiri dari *header*, *footer*, *buttons*, *text*, dan *content*. Perancangan UI *components* UI/UX berdasarkan *prioritizing assumptions* terhadap website Islamic Vibes antara lain seperti konsistensi penggunaan *magery* (*icons* and

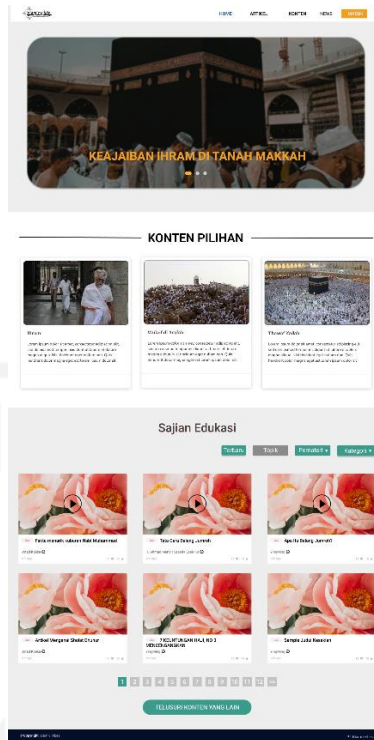


*illustration*), *layout* yang konsisten dan tidak berantakan sehingga pengguna tidak mengeluarkan usaha dan waktu lebih banyak dalam penggunaannya.

### 3.3 Create an MVP

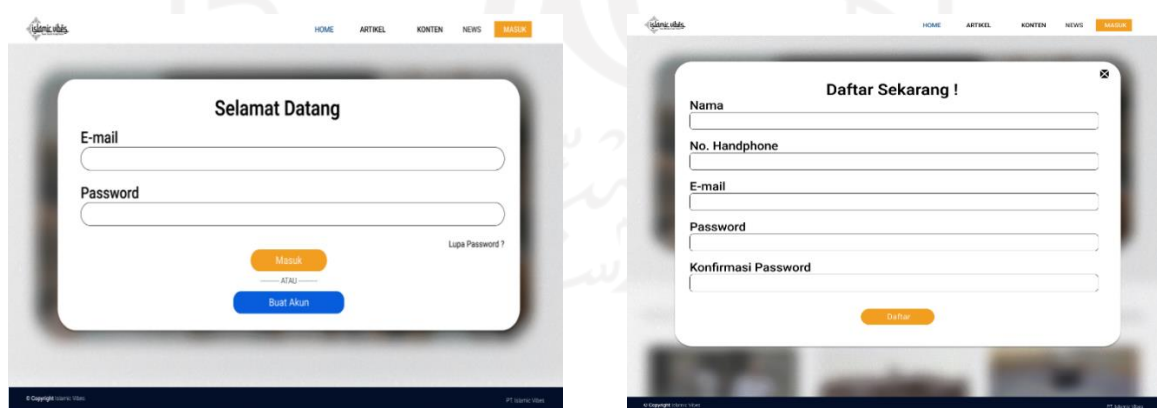
Setelah didesain, pembuatan *prototype* ini menggunakan aplikasi Figma. *Prototype* yang dirancang sudah meliputi warna, konteks desain, dan hubungan, serta *relative* untuk memperlihatkan fungsi yang ada sebagai bagian dari fungsi aslinya, akan tetapi itu hanya sebatas gambaran dan bukan sebuah *software* yang telah selesai. Tahapan selanjutnya setelah *declare assumptions* ialah *create an MVP*. Tahapan ini bertujuan guna memperoleh hasil dari pengujian dari asumsi yang sudah di deklarasikan. Setelah tahapan ini selesai, penulis akan membentuk sebuah *prototype* di langkah ini. Pembuatan *prototype* bertujuan guna mensimulasikan para pengguna bisa mengoperasikan website yang akan dibuat. Pembuatan *prototype* ini berdasarkan dari sketsa, *design studio*, dan *style guide*.

Dalam proses ini penulis melakukan pembuatan desain guna website Islamic Vibes dengan versi UI dan UX. Pembuatan *prototype* website Islamic Vibes pada tahap *create an MVP* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma. Proses pembuatan *prototype ini* mengacu pada *design studio* dan *style guide* yang sebelumnya sudah dibuat oleh penulis. Hasil dari pembuatan *prototype* pada proses ini bisa dilihat pada Gambar 3.20 sampai dengan Gambar 3.25.



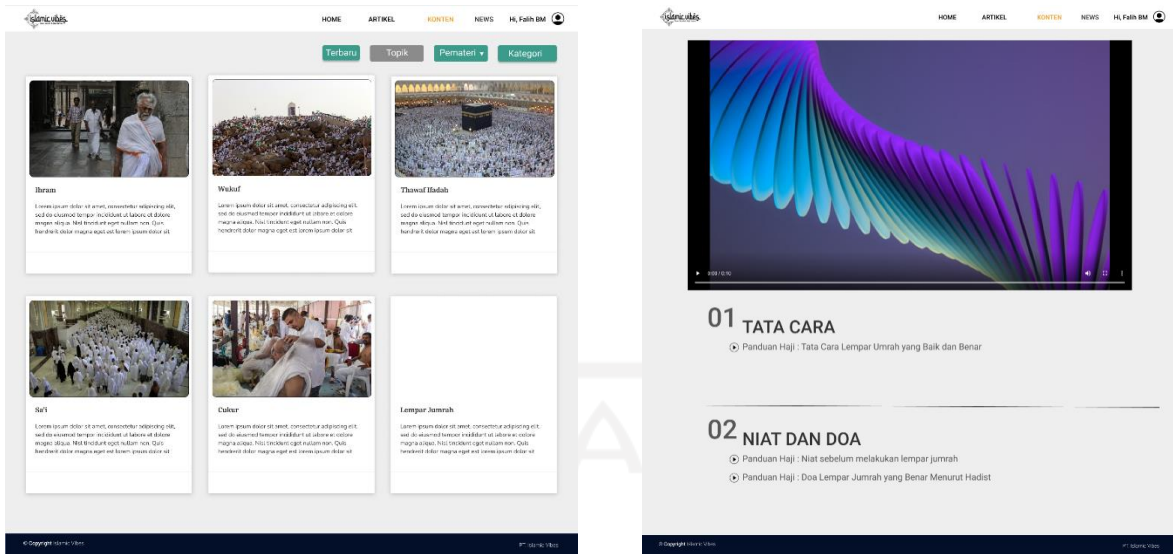
**Gambar 3. 20 Halaman Utama**

Website Islamic Vibes pada halaman Utama memuat lima menu, lima menu yang disajikan ialah *Home*, artikel, konten, *news*, dan *login* atau profil pengguna. Menu ini ditampilkan langsung di halaman utama karena diyakini akan banyak terjadi interaksi dengan pengguna. Selain tu, pada halaman utama dimuat beberapa konten dan berita atau artikel sehingga pengguna bisa langsung menonton konten atau baca berita/artikel paling terkini.



**Gambar 3. 21 Halaman *Login* dan Registrasi**

Pada Gambar 3.21 disajikan menu *login* bagi pengguna yang sudah pernah mendaftar menjadi bagian dari Islamic Vibes dan juga disediakan menu mendaftar bagi pengguna yang ingin bergabung menjadi bagian dari Islamic Vibes.



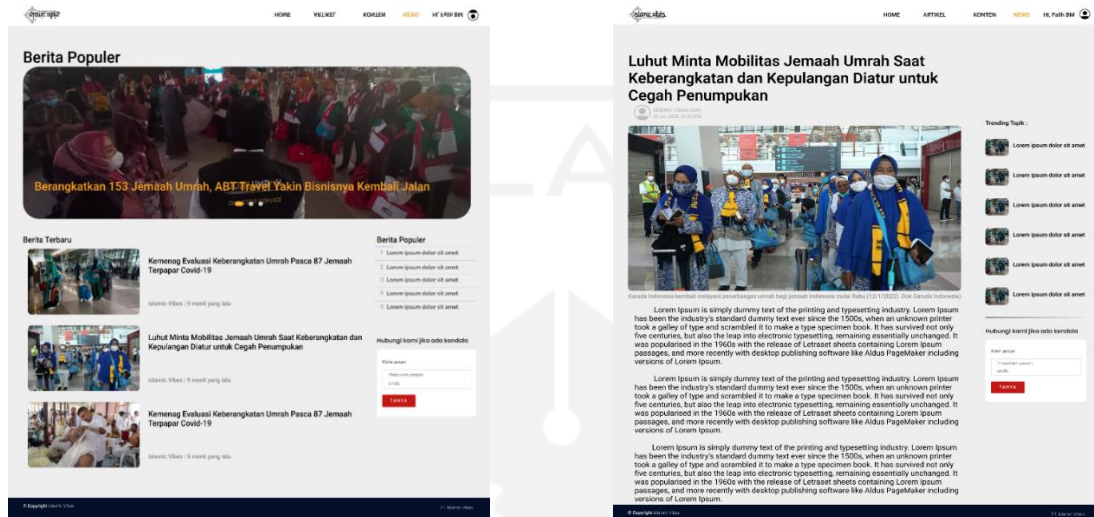
Gambar 3. 22 Halaman *list* konten dan Konten

Pada Gambar 3.22 berfungsi guna menampilkan seluruh konten yang nantinya akan diurutkan dari awal tata cara melaksanakan ibadah haji dan umrah, kemudian jika pengguna meng-klik salah satu konten maka tampilan akan berubah menjadi seperti pada tampilan disampingnya. Tampilan akan menyajikan video konten dan proses proses dalam menjalankan ibadah haji dan umrah.



Gambar 3. 23 Halaman *list* Artikel dan Artikel

Pada Gambar 3.23 berfungsi guna menampilkan seluruh artikel yang nantinya akan diurutkan dari yang terbaru sampai artikel yang terlama, kemudian jika pengguna mengklik salah satu artikel maka tampilan akan berubah menjadi seperti pada gambar tampilan di sebelahnya. Tampilan akan menyediakan pengguna artikel yang di klik dan pengguna bisa membaca artikel tersebut.



**Gambar 3. 24 Halaman *list* Berita dan Berita**

Pada Gambar 3.24 berfungsi guna menampilkan seluruh berita yang nantinya akan diurutkan dari berita yang terbaru sampai berita yang terlama, kemudian jika pengguna mengklik salah satu berita yang ada maka tampilan akan berubah menjadi seperti pada gambar tampilan di sebelahnya. Tampilan akan menyediakan berita yang di klik oleh pengguna.

**Gambar 3. 25 Halaman profil pengguna**

Pada bagian profil pengguna, akan ditampilkan informasi mengenai akun pengguna mulai dari nama, *e-mail*, dan nomor handphone. Pengguna juga bisa mengganti password jika dirasa sudah tidak aman. Disediakan juga akses keluar dari website Islamic Vibes. Penulis merancang MVP *prototype* Website Islamic Vibes dengan sangat berfokus pada UI dan UX supaya penggunanya bisa merasakan pengalaman sebagai berikut:

#### 1. *Efficient*

Website Islamic Vibes harus bisa membantu penggunanya mencapai tujuan mereka dengan cepat, akurat, dan dengan sedikit usaha yang dikeluarkan. Website ini dibangun dengan menghargai kecepatan dan kesederhanaan, tetapi tidak meninggalkan aspek produktivitas.

#### 2. *Trustworthy*

Website Islamic Vibes berusaha mendapatkan kepercayaan penggunanya dengan memperhatikan setiap detail dan penulis membangun sistem demi kepentingan pengguna.

#### 3. *Familiar*

Website Islamic Vibes ingin penggunanya merasa nyaman pada saat menggunakan sistem ini.

### 3.4 *Run an Experiment*

Proses *run an experiment* yakni pada proses pengujian mendalam terhadap *prototype* yang sudah dibuat. Proses ini bertujuan guna memastikan bahwa MVP yang sudah berbentuk *prototype* bisa berjalan sesuai keinginan dan fungsinya. *Prototype* ini nantinya akan diujikan kepada target pengguna, dalam pengujian dapat dilakukan dengan cara anggota tim menggunakan langsung *prototype* tersebut, kemudian diberikan saran dan masukan dalam bentuk penilaian terhadap *prototype* website Islamic Vibes di tugas akhir ini. Penilaian yang diberikan bisa berupa desain yang mudah dipahami dan mudah digunakan.

Hasil dari pengujian *prototype* dapat digunakan bagi penulis sebagai bagian bahan pertimbangan guna dilaksanakannya perbaikan *usability* pada bagian UI ataupun UX di website Islamic Vibes, agar mampu diharapkan *prototype* siap diujikan di langkah *feedback and research*.

### 3.5 *Feedback and Research*

Tahap berikut ini merupakan pengujian serta memvalidasi MVP pada para pengguna. Metode yang dipergunakan dalam proses ini merupakan metode *usability testing* dan juga *think-aloud* yang mengizinkan responden guna mengemukakan apa saja yang dirasa atau yang dipikirkan oleh responden ketika menggunakan *prototype* dari website Islamic Vibes. Proses pada *usability testing* pada penelitian ini adalah menjadi berikut:

#### 1. *Part 1: Pre-Study*

dalam termin ini responden akan diminta guna memenuhi data diri serta bagaimana pemikiran bagi para responden awam tentang website haji dan umrah. Hal ini dimaksudkan guna menangkap data responden *usability testing* dan pengetahuan awam mengenai website haji serta umrah.

#### 2. *Part 2: Experiment*

Pada tahap ini merupakan sesi *usability testing* dengan memberikan kepada para responden cara langsung agar dilakukan dengan cara tatap muka. Penyelesaian akan dilakukan oleh responden sesuai dengan beberapa tugas yg penulis berikan serta kemudian akan penulis instruksikan bagaimana cara menjalankan tugas yang terdapat. saat yang segala macam hal-hal penting akan dicatat oleh responden guna mengukur sejauh mana nilai *efficiency*, begitu pula halnya menggunakan keberbuahan responden saat merampungkan tugas akan dicatat guna mengukur nilai

*efficiency*. Penulis selanjutnya menjalankan beberapa pengamatan terhadap para responden dengan cara menuntaskan tugas dan mencatat komentar berasal responden sepanjang sesi pengujian (*think-aloud usability testing*) berlangsung.

### 3. Part 3: Post-Study

Tahap ini yakni proses terakhir, termin yang akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu *post-task* dan *post-test*, penulis akan menjalankan wawancara selesainya responden terselesaikan menuntaskan setiap tugasnya dengan apa yang penulis instruksikan. Sedangkan di bagian *post-test*, penulis nantinya akan memperoleh wawancara di akhir responden mengerjakan seluruh tugas yang diberikan. Wawancara ini bertujuan guna mengetahui bagaimana perasaan serta pendapat yang dimiliki responden selama sesi *usability testing* tentang website Islamic Vibes.

selesainya penulis melakukan sesi *usability testing*, berikutnya dilakukan pengukuran nilai *effectiveness* serta *efficiency*. nilai *effectiveness* dihitung berdasarkan keberhasilan responden ketika menuntaskan tugas yg diberikan. nilai *efficiency* dihitung sesuai saat yang dibutuhkan responden guna menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Website Islamic Vibes

Website Islamic Vibes ialah sebuah website yang menyediakan layanan edukasi dan informasi mengenai haji dan umrah. Edukasi yang diberikan tidak hanya berupa teks, melainkan terdapat juga video edukasi yang dimaksudkan bisa mempermudah pengguna dalam memahami edukasi yang diberikan.

Website Islamic Vibes dikembangkan berdasarkan adanya permasalahan disaat diberhentikannya ibadah haji dan umrah karena pandemic covid-19. Hal itu mengakibatkan banyak agen saling berlomba-lomba agar tetap bisa menjalankan bisnisnya di tengah pandemic covid-19 ini. Website ini dikembangkan dengan Kerjasama antara dosen dan mahasiswa dari Fakultas Teknologi industri (FTI) Universitas islam indonesia yang sedang mengerjakan tugas akhir.

Berikut ialah penjelasan singkat mengenai halaman yang ada pada website Islamic Vibes:

1. *Landing Page*

Di dalam *Landing Page* atau halaman utama, pengguna akan disajikan mengenai informasi seputar berita atau video menarik mengenai ibadah haji dan umrah.

2. Halaman Menu Artikel

Di halaman ini pengguna akan disajikan mengenai artikel-artikel menarik mengenai ibadah haji dan umrah.

3. Halaman Konten

Pada halaman konten akan menampilkan daftar konten atau video mengenai tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

#### 4.2 Run an Experiment

Melanjutkan proses dari metode Lean UX yang sudah dibahas pada bab 3. Setelah tahapan *create an MVP* selanjutnya dilakukan tahap *run an experiment*. Pada tahap ini penulis melakukan *demo* dan *preview* untuk *prototype* website Islamic Vibes. Pengujian ini dilakukan dengan cara meminta anggota tim guna mencoba menggunakan *prototype* ini. Setelah dilakukan *demo* dan *preview* penulis memastikan bahwa *prototype* yang dibuat bisa berjalan sebagaimana fungsinya. Hasil review dari tahapan ini dapat dilihat pada Tabel 4.1.



**Tabel 4. 1 Hasil Review Anggota Tim**

No	Nama	Keterangan
1	Falih Basman Mubarak	- Pada menu profil salah <i>navigate</i> , seharusnya masuk ke halaman profil tetapi malah masuk ke halaman artikel
2	Hendra Dharmawan	- Tidak Ada
3	Mochamad Daffa F.A	- Tidak Ada
4	Kurnia Edo Susandro	- Tidak Ada
5	Irfanda Naufal Ghifari	- Tidak Ada

Hasil pengujian *prototype* dari website Islamic Vibes akan digunakan penulis sebagai landasan perbaikan sebelum dilakukan *usability testing* di proses *feedback and research* kepada pengguna.

#### 4.4 *Feedback and Research*

Pada proses ini terdapat tiga langkah, berikut ialah langkah-langkah yang dilalui oleh penulis guna menjalankan tahap *feedback and research*.

##### 1. Part 1: *Pre-Study*

Di tahap ini penulis meminta responden yang sudah dimuat penulis dalam *proto-persona* guna mengisi data diri dan pengetahuan umum mengenai website haji dan umrah. Hasil dari langkah ini dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4. 2 Data Diri Responden**

No	NAMA	UMUR	PEKERJAAN	WAWASAN WEBSITE HAJI UMRAH
1	Aldi Kana Mardiyani	22th	Pemilik Agen Travel Haji Umrah	Mengetahui dan pernah menggunakan website mengenai Ibadah Haji dan Umrah
2	Falih Basman Mubarak	22th	Mahasiswa	Mengetahui adanya website mengenai pendaftaran ibadah Haji dan Umrah

3	Rukmini Rahim	34th	Ibu Rumah Tangga	Tidak mengetahui sama sekali mengenai website yang berkaitan dengan Ibadah Haji dan Umrah
4	Safariah	28th	Pegawai di salah satu agen travel Haji dan Umrah	Mengetahui mengenai website Haji dan Umrah
5	Budi Priyanto	52th	ASN	Tidak mengetahui mengenai website tentang Haji dan Umrah

## 2. Part 2: Experiment

Sebelum melakukan pengujian pada *prototype* website Islamic Vibes, diberikan beberapa tugas atau instruksi yang harus dilakukan responden. Daftar tugas dari pengujian ini bisa dilihat pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1 Task Flow**

Pengujian dari website Islamic Vibes dilakukan kepada 5 responden, 2 diantaranya merupakan seseorang yang berkaitan langsung dengan agen travel haji/umrah, dan 3 lainnya adalah masyarakat umum yang dipilih sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh penulis. Responden yang akan menguji website Islamic Vibes memiliki karakteristik yang berbeda beda. Hasil dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah sistem yang akan dibuat nantinya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada atau tidak dan untuk mengetahui nilai efektifitas dan efisiensi dari desain tampilan yang sudah dibuat. Tabel indikator efektifitas dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4. 3 Tabel Indikator efektifitas**

Indikator	Penjelasan
1	Responden berhasil menyelesaikan skenario yang dibuat.
0	Responden gagal dalam menyelesaikan skenario yang dibuat.

#### 4.4.1 Skenario *Login* dan Registrasi Jamaah

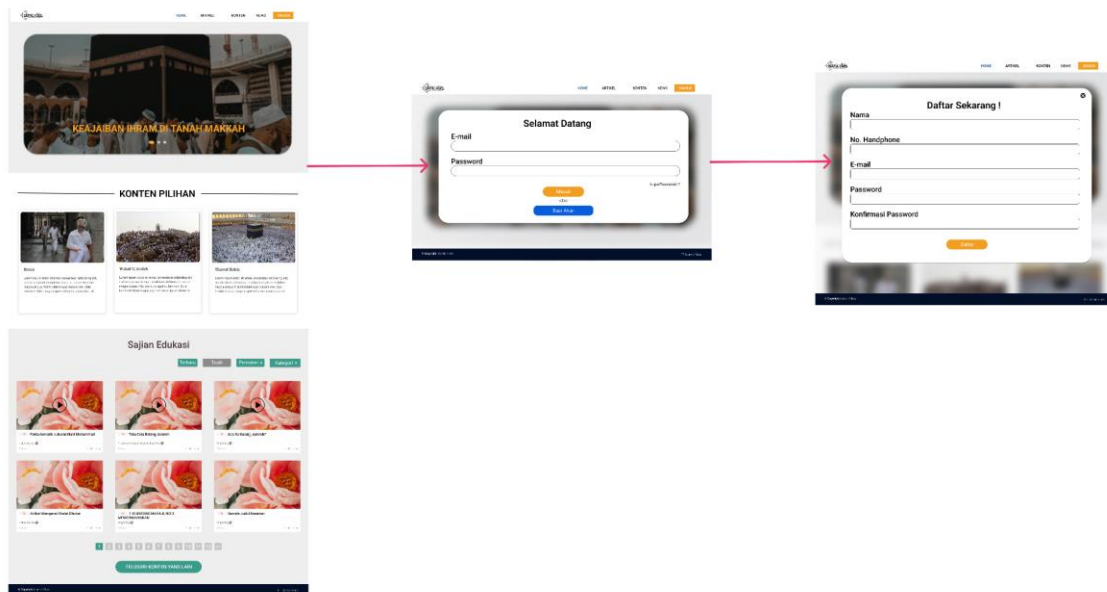
Dalam skenario ini responden akan diminta untuk melakukan proses mendaftar akun dan melakukan *login*. Tujuan dan skenario dapat dilihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4. 4 Tabel Tujuan dan Skenario 1**

Tujuan	Skenario
Pengguna memiliki akun dari sistem Islamic Vibes	Pengguna yang ingin melihat konten, artikel, berita mengenai haji/umrah pada sistem Islamic Vibes harus memiliki akun terlebih dahulu. Setelah pengguna memiliki akun maka pengguna dapat melihat konten-konten yang sudah disediakan.

Alur dari pengujian ini adalah responden harus menekan tombol login atau konten yang disediakan pada halaman utama dari website Islamic Vibes, kemudian responden akan diarahkan ke halaman *login*, dikarenakan responden belum memiliki akun, maka responden diharuskan mendaftar terlebih dahulu dengan menekan tombol “Buat Akun”, setelah

responden diarahkan ke halaman pendaftaran, kemudian responden harus menekan tombol “Daftar”. Alur dari skenario ini dapat dilihat pada Gambar 4.2.



**Gambar 4. 2 Gambar Skenario *Login***

Hasil dari pengujian pada skenario *login* dan registrasi jamaah dapat dilihat pada Tabel 4.5.

**Tabel 4. 5 Tabel *Task Completeness* Skenario Pertama**

Responden	Membuka Halaman <i>login</i>	Melakukan Pendaftaran
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	0	0

Dari tabel diatas terdapat satu responden tidak dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Responden tersebut tidak dapat menemukan tombol *login* dan responden langsung mengklik konten-konten yang terdapat pada halaman utama. Dikarenakan website harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum dapat melihat konten-konten yang disediakan

maka didapatkan solusi jika sebelum melakukan *login* dan pengguna mengklik di konten-konten yang disediakan maka selanjutnya pengguna akan langsung diarahkan menuju halaman *login*.

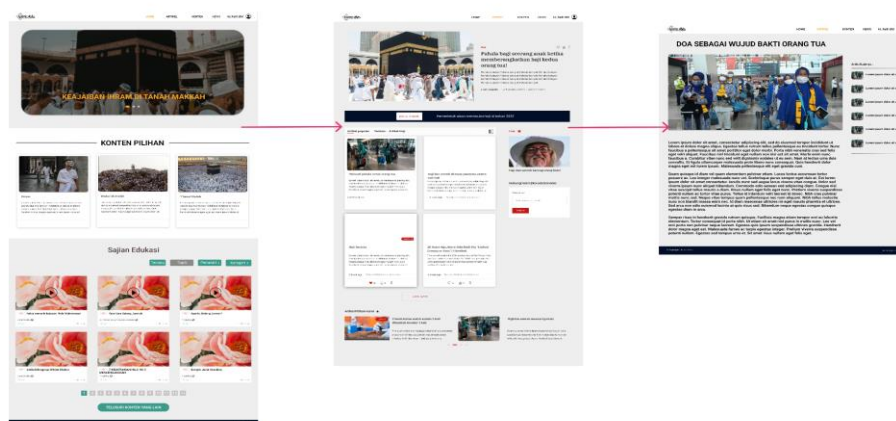
#### 4.4.2 Skenario Lihat Artikel

Dalam skenario ini responden akan diminta untuk melakukan proses melihat artikel pada halaman daftar artikel. Tujuan dan skenario dapat dilihat pada Tabel 4.6.

**Tabel 4. 6 Tabel Tujuan dan Skenario Kedua**

Tujuan	Skenario
Pengguna dapat membuka halaman artikel dan dapat membuka halaman dari artikel yang dipilih	Pengguna yang ingin melihat artikel mengenai haji/umrah pada sistem Islamic Vibes harus masuk ke halaman artikel terlebih dahulu. Setelah pengguna memilih artikel kemudian dapat membuka halaman dari artikel yang dipilih.

Alur dari pengujian ini adalah responden harus menekan tombol artikel yang disediakan pada *footer* atau dari beberapa artikel yang tersedia pada halaman utama dari website Islamic Vibes, kemudian responden akan diarahkan menuju halaman daftar artikel, setelah menekan salah satu dari artikel yang ada kemudian responden akan diarahkan menuju halaman dari artikel tersebut. Alur dari skenario ini dapat dilihat pada Gambar 4.3.



**Gambar 4. 3 Gambar Skenario Lihat Artikel**

Hasil dari pengujian pada skenario kedua adalah semua responden dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Hasil dari pengujian pada skenario lihat artikel dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Tabel *Task Completeness* Skenario Kedua

Responden	Membuka Halaman Daftar Artikel	Membuka Halaman Artikel
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	1	1

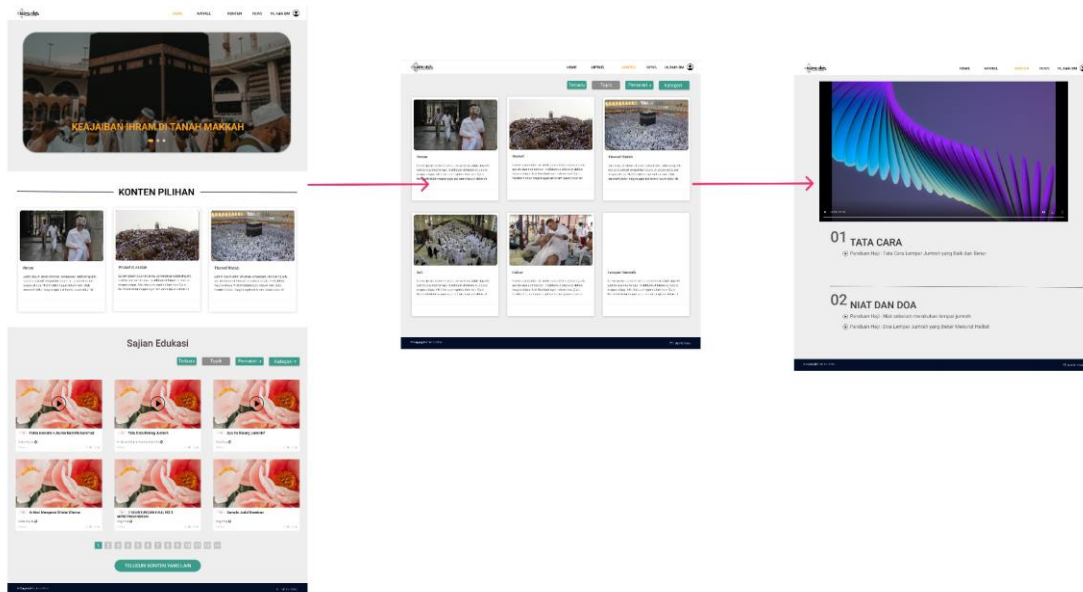
#### 4.4.3 Skenario Lihat Konten Video

Dalam skenario ini responden akan diminta untuk melakukan proses melihat konten video pada halaman daftar konten. Tujuan dan skenario dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Tabel Tujuan dan Skenario Kedua

Tujuan	Skenario
Pengguna dapat membuka halaman daftar konten dan dapat membuka halaman dari konten yang dipilih	Pengguna yang ingin melihat konten mengenai haji/umrah pada sistem Islamic Vibes harus masuk ke halaman daftar konten terlebih dahulu. Setelah pengguna memilih konten kemudian dapat membuka halaman dari konten yang dipilih.

Alur dari pengujian ini adalah responden harus menekan tombol konten yang disediakan pada *footer* dari website Islamic Vibes, kemudian responden akan diarahkan menuju halaman daftar konten, setelah menekan salah satu dari konten video yang ada kemudian responden akan diarahkan menuju halaman dari konten video tersebut. Alur dari skenario ini dapat dilihat pada Gambar 4.4.



**Gambar 4. 4 Gambar Skenario Lihat Konten Video**

Hasil dari pengujian pada skenario lihat konten video dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4. 9 Tabel *Task Completeness* Skenario Ketiga**

Responden	Membuka Halaman Daftar Konten	Membuka Halaman Konten
1	1	1
2	0	0
3	1	1
4	1	1
5	1	1

Hasil dari pengujian pada skenario kedua yaitu terdapat satu responden yang gagal dalam mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Ketika di halaman utama, responden tersebut langsung menekan gambar dari beberapa konten pilihan yang disediakan pada halaman utama, responden mengira konten pilihan adalah berisi konten video, akan tetapi konten pilihan berisi artikel. Evaluasi pada skenario ini yaitu mengganti tulisan dari “Konten Pilihan” menjadi “Artikel Pilihan”.

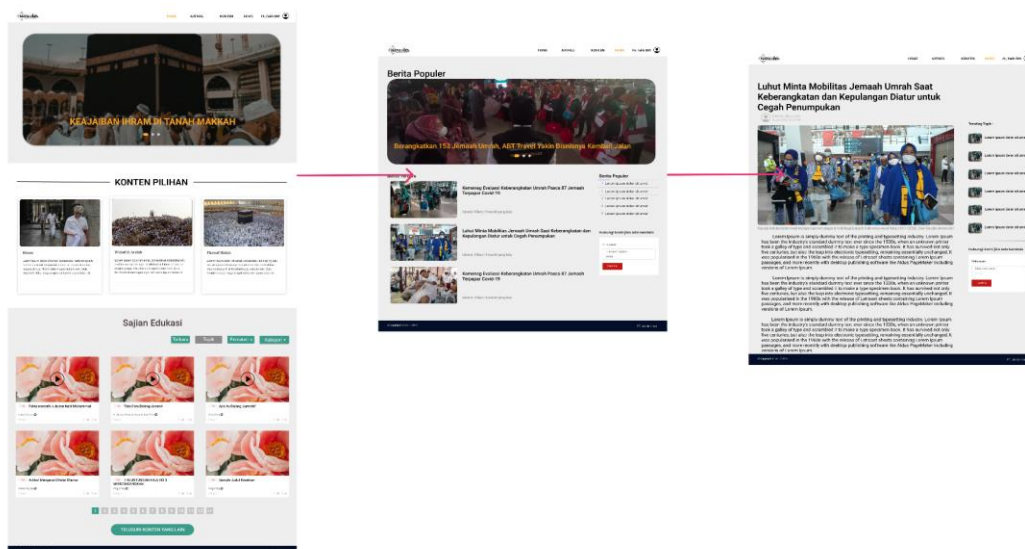
#### 4.4.4 Skenario Lihat Berita

Dalam skenario ini responden akan diminta untuk melakukan proses melihat berita pada halaman daftar berita. Tujuan dan skenario dapat dilihat pada Tabel 4.10.

**Tabel 4. 10 Tabel Tujuan dan Skenario Keempat**

Tujuan	Skenario
Pegguna dapat membuka halaman daftar berita dan dapat membuka halaman dari berita yang dipilih	Pegguna yang ingin melihat berita mengenai haji/umrah pada sistem Islamic Vibes harus masuk ke halaman daftar berita terlebih dahulu. Setelah pengguna memilih berita kemudian dapat membuka halaman dari berita yang dipilih.

Alur dari pengujian ini adalah responden harus menekan tombol berita yang disediakan pada *footer* dari website Islamic Vibes, kemudian responden akan diarahkan menuju halaman daftar berita, setelah menekan salah satu dari berita yang ada kemudian responden akan diarahkan menuju halaman dari berita tersebut. Alur dari skenario ini dapat dilihat pada Gambar 4.5.



**Gambar 4. 5 Gambar Skenario Lihat Berita**



Hasil dari pengujian pada skenario kedua adalah semua responden dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Hasil dari pengujian pada skenario lihat berita dapat dilihat pada Tabel 4.11.

**Tabel 4. 11 Tabel Task Completeness Skenario Keempat**

Responden	Membuka Halaman Daftar Artikel	Membuka Halaman Artikel
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	1	1

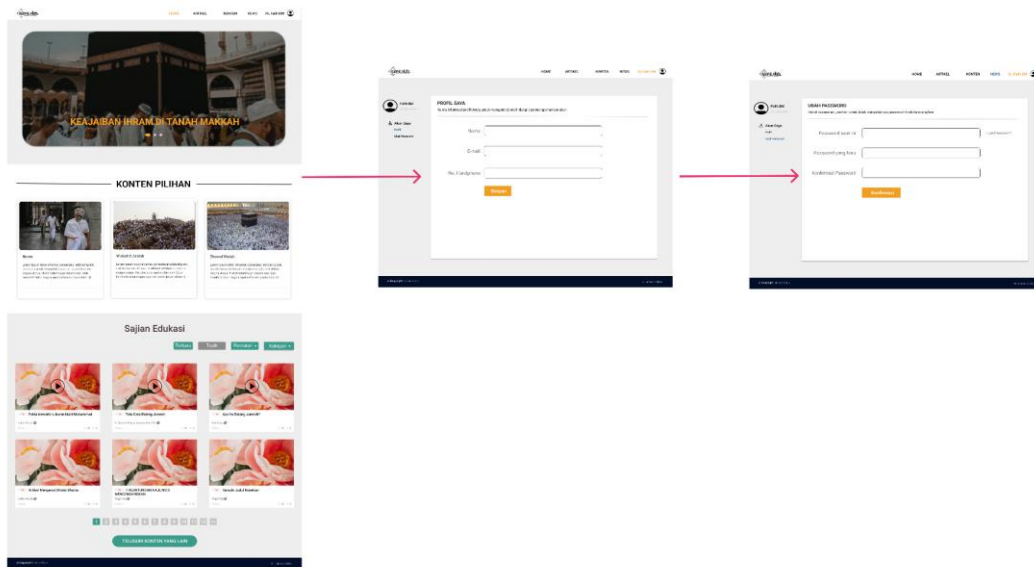
#### 4.4.5 Skenario Lihat Profil Pengguna

Dalam skenario ini responden akan diminta untuk melakukan proses melihat profil pengguna pada halaman profil. Tujuan dan skenario dapat dilihat pada Tabel 4.12.

**Tabel 4. 12 Tabel Tujuan dan Skenario Keempat**

Tujuan	Skenario
Pengguna dapat membuka halaman profil pengguna dan dapat membuka halaman untuk mengganti password akun.	Pengguna yang ingin melihat profil pengguna pada sistem Islamic Vibes harus masuk ke halaman profil pengguna terlebih dahulu. Setelah pengguna diarahkan pada halaman profil pengguna, kemudian pengguna dapat membuka halaman untuk mengganti password akun pada halaman profil pengguna.

Alur dari pengujian ini adalah responden harus menekan tombol profil yang disediakan pada *footer* dari website Islamic Vibes, kemudian responden akan diarahkan menuju halaman profil pengguna, setelah menekan tombol ubah password kemudian responden akan diarahkan menuju halaman ubah password. Alur dari skenario ini dapat dilihat pada Gambar 4.6.



**Gambar 4. 6 Gambar Skenario Lihat Profil Pengguna**

Hasil dari pengujian pada skenario kedua adalah semua responden dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Hasil dari pengujian pada skenario lihat profil pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.13.

**Tabel 4. 13 Tabel *Task Completeness* Skenario Keempat**

Responden	Membuka Halaman Daftar Artikel	Membuka Halaman Artikel
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	1	1

#### 4.4.6 Analisis Hasil Pengujian Efektivitas Sistem

Setelah pengujian sudah selesai dilakukan, mayoritas responden dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan pada setiap skenario yang diuji, terdapat juga beberapa pengguna yang gagal dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan pada beberapa skenario yang diuji. Hasil keseluruhan pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.14.

**Tabel 4. 14 Task Completeness Website Islamic Vibes**

Responden.	Task Completeness				
	Skenario 1	Skenario 2	Skenario 3	Skenario 4	Skenario 5
1	1	1	1	1	1
2	1	1	0	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1
5	0	1	1	1	1

Keterangan:

1 = Sukses, 0 = Gagal

	= Berhasil
	= Gagal

Berdasarkan Tabel 4.14, maka nilai *effectiveness* adalah sebagai berikut:

$$Effectiveness = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Hasil dari perhitungan *effectiveness* menggunakan *completion* yang disarankan, yaitu sebesar 78% (Sauro, 2016). Untuk menentukan apakah nilai dari suatu sistem itu baik atau buruk dapat dilihat pada Tabel 4.15.

**Tabel 4. 15 Nilai Sistem**

0-50%	50-75%	75-90%	90-100%
Buruk Sekali	Buruk	Normal	Bagus

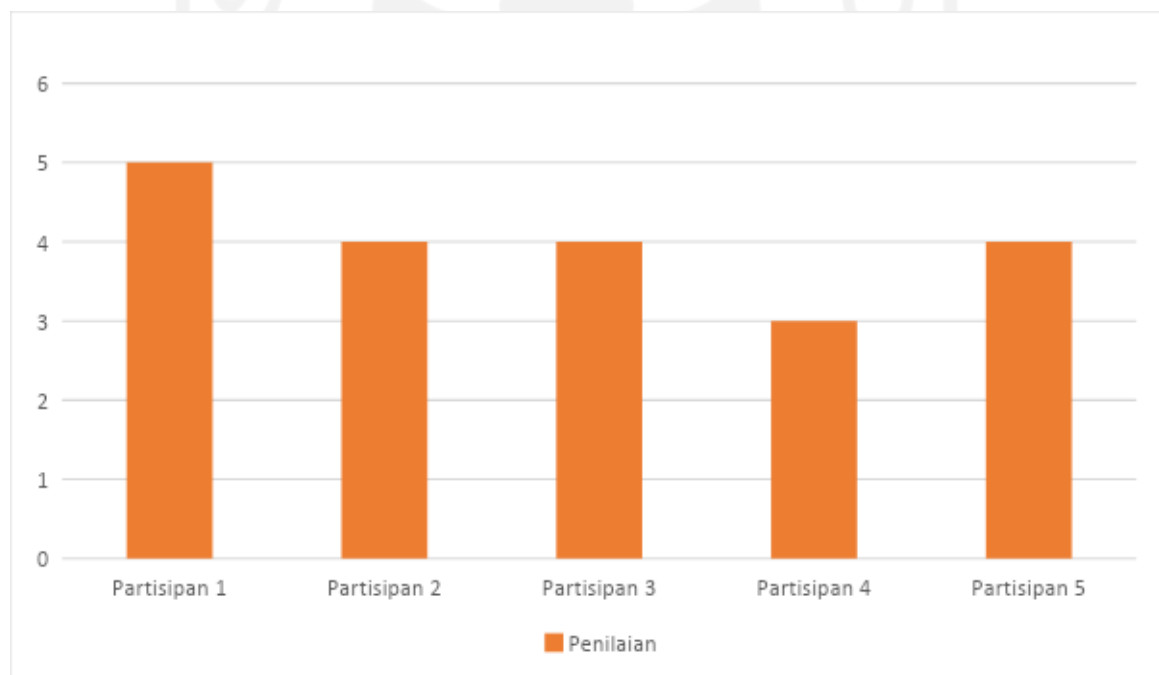
Hasil perhitungan *effectiveness* menggunakan *completion rate* mendapatkan hasil 92%, yang berarti dapat disimpulkan jika sistem Islamic Vibes termasuk dalam kategori “Bagus”.

### 3. Part 3: *Post-Study*

Tahap ini yakni proses terakhir, tahap ini telah dibagi pada dua bagian yang terdapat adalah *post-task* dan *post-test*, penulis akan memulai melakukan setiap sesi wawancara dengan responden setelah menyelesaikan tugasnya dengan penulis yang menginstruksikan. Hasil dari proses ini dapat dilihat pada Tabel 4.16.

**Tabel 4. 16 Bobot Penilaian**

Penilaian	Bobot Penilaian
Sangat Puas	5
Puas	4
Cukup	3
Kurang Puas	2
Tidak Puas	1



**Gambar 4. 7 Hasil Kepuasan responden**

*Chart* diatas menampilkan kepuasan responden dari nilai 0-5 dan untuk mencari rata-rata nilai kepuasan dapat dilihat pada Persamaan 4.1

$$\text{Nilai Kepuasan} = \frac{(5 + 4 + 4 + 3 + 4)}{5} = \frac{20}{5} = 4$$

**Persamaan 4. 1 Rumus mencari nilai rata-rata**

Dari hasil perhitungan nilai rata-rata kepuasan pada persamaan 4.1 mendapatkan nilai 4 yang berarti responden merasa puas setelah mencoba menggunakan *prototype* dari website Islamic Vibes. Hal ini berarti *prototype* yang dibuat bisa berfungsi dengan baik, walaupun dalam pengujiannya terdapat beberapa tugas yang gagal dijalankan oleh responden. Hasil perbaikan pada skenario yang gagal dapat dilihat pada Lampiran 2 dan Lampiran 3.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan, maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *Lean UX* yang digunakan penulis guna membuat desain UI dan UX sangat membantu guna mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Melihat hasil dari pengujian bisa dinyatakan bahwa website Islamic Vibes memiliki tingkat *effectiveness* yang tinggi dan mendapatkan nilai kepuasan yang baik.

#### 5.2 Saran

Pada tugas akhir ini penulis berbuah membuat desain UI dan UX pada website Islamic Vibes, tetapi hasil akhir ini dirasa penulis belum bisa dikatakan sempurna dan penulis merasa masih banyak kekurangan. Pembaharuan dari website Islamic Vibes bisa dikembangkan seiring dengan berjalannya waktu guna menjaga kualitas dari website ini seperti mengembangkan bimbingan manasik haji secara *live* menggunakan aplikasi *zoom* dll., dan pembaharuan dilakukan dengan bertujuan guna mengikuti trend yang sedang laku di pasaran seperti menggaet ulama terkenal dalam memberikan edukasi dan informasi sehingga website ini akan tetap menarik dan diminati oleh penggunanya.

## DAFTAR PUSTAKA

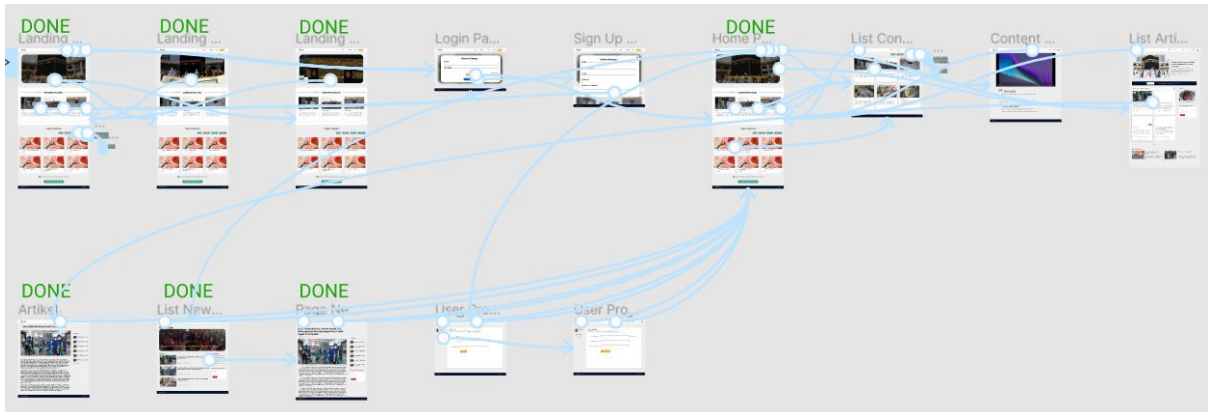
- Adhi Pratama, Y. (2018). *TA: Perancangan Antarmuka Pengguna dengan Metode Lean UX pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan* (Doctoral dissertation, institut Bisnis dan informatika Stikom Surabaya).
- Barnum, C. M. (2010). *Usability testing essentials: ready, set... test!* Elsevier.
- Christian, E. (2010). Pengukuran kinerja perusahaan jasa penerbangan di indonesia dengan metode performance prism. Universitas Indonesia. Fakultas Teknik.
- Departemen Agama RI, *Bunga Rampai Perhajian II*, (Jakarta: DIRJEN Bimbingan Masyarakat Islam dan Penyelenggara Haji).
- Figma. (2019). Figma. Retrieved November 16, 2019, from <https://www.figma.com>
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying lean principles to improve user experience*. " O'Reilly Media, nc."
- Guo, F. Y., & Principal, U. X. (2012). Not just usability—The four elements of user experience.
- Kurniawan, N. A. (2021). Adopsi Metode Lean UX Guna Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir.
- Manasik. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 08 Agu 2022. dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/manasik>
- Peter Salim, YenniSalim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta, 1980), h.814.
- Rabbani, ., 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.
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). User Interface Design for e-Learning System. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Zuhdy, H. (2015). Sejarah haji dan manasik haji.



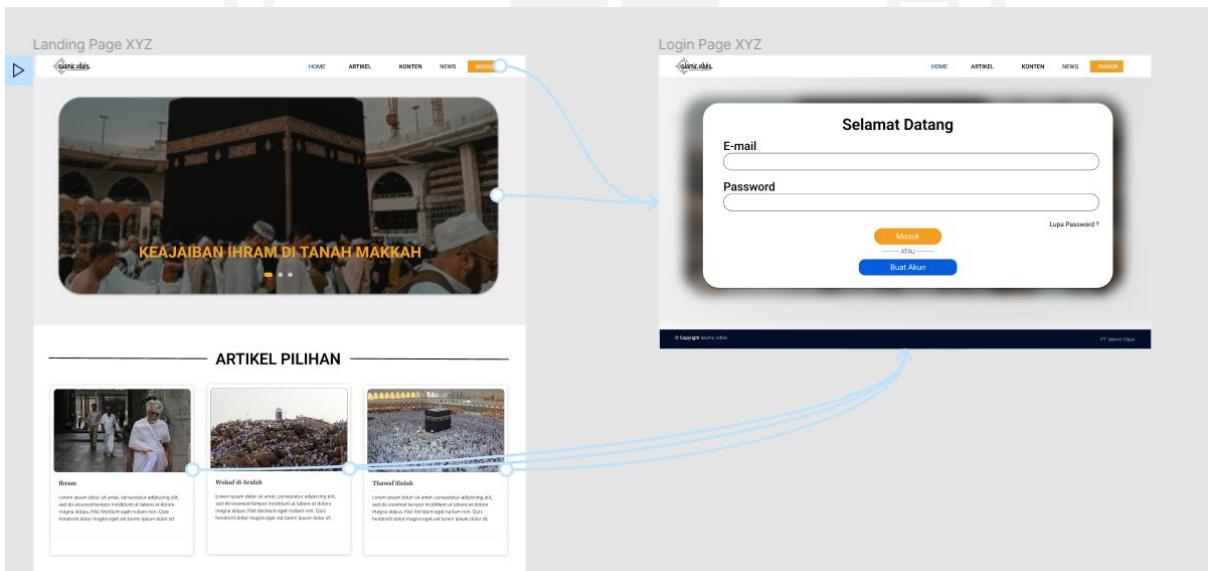


# LAMPIRAN

## 1. Prototype Website Islamic Vibes



## 2. Follow-up Skenario 1



الجمعة، ١٠ ربيع الثاني ١٤٤١ هـ

### 3. Follow-up Skenario 3

The screenshot displays a news website interface with the following components:

- Navigation Bar:** Includes a logo on the left and menu items: HOME, ARTIKEL, KONTEN, NEWS, and a user profile icon labeled 'Hi, Fahri BM'.
- Featured Article:** A large image of the Kaaba in Mecca with the headline "KEAJAIBAN IHRAM DI TANAH MAKKAH".
- ARTIKEL PILIHAN:** A section titled "ARTIKEL PILIHAN" containing three article cards:
  - Ihram:** "Lumen Iqbal di tanah suci, un beladiah adabulig wal..."
  - Wahaf di Asafah:** "Lumen Iqbal di tanah suci, un beladiah adabulig wal..."
  - Thawaf Madinah:** "Lumen Iqbal di tanah suci, un beladiah adabulig wal..."
- Sajian Edukasi:** A section titled "Sajian Edukasi" with a filter bar (Tabani, Topik, Pimateri, Kategori) and a grid of six educational video thumbnails:
  - 1. Fakta menarik kuburan Nabi Muhammad
  - 2. Tata Cara Sa'atung Jumroh
  - 3. Apa itu Sa'atung Jumroh?
  - 4. Artikel Mengenal Ghelad Dhuhr
  - 5. 7 KUNCIKUNGAN HAJIL NO 3 MENYONGSANGKAN
  - 6. Sample Judul Kesehatan
- Page Navigation:** A pagination bar at the bottom of the educational section showing numbers 1 through 12, and a button labeled "TELIUSURI KONTEN YANG LAIN".

الجامعة الإسلامية  
الاستد بالاندية