

## PERANCANGAN UI/UX VIXVEHICLE BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN PENDEKATAN WIREFRAME DENGAN METODE LEAN UX

Oleh:

Rivaldo Louis Leonard<sup>1</sup>, Syamsul Bahri<sup>2\*</sup>, Hasniati Zuko<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: <sup>1</sup>[rivaldolouis\\_21@kharisma.ac.id](mailto:rivaldolouis_21@kharisma.ac.id), <sup>2</sup>[syamsulbahri@kharisma.ac.id](mailto:syamsulbahri@kharisma.ac.id),  
<sup>3</sup>[hasniati@kharisma.ac.id](mailto:hasniati@kharisma.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari aplikasi **VixVehicle**, sebuah platform layanan bengkel online, dengan pendekatan **wireframe** menggunakan metode **Lean UX**. Dalam era digital yang didominasi oleh perangkat mobile, **VixVehicle** menghadapi tantangan desain yang tidak responsif serta pengalaman pengguna yang kurang optimal, sehingga menghambat aksesibilitas dan kenyamanan pengguna. Untuk mengevaluasi tingkat kegunaan, penelitian ini menggunakan **System Usability Scale (SUS)**, di mana skor awal menunjukkan hasil yang tidak memuaskan. Proses perancangan melibatkan beberapa tahap, termasuk pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner, identifikasi asumsi terkait kebutuhan pengguna, pembuatan prototype **Minimum Viable Product (MVP)**, serta pengujian iteratif untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Implementasi desain baru menghasilkan peningkatan skor **SUS** menjadi **74.5**, yang menandakan peningkatan signifikan dalam pengalaman pengguna. Dengan adanya peningkatan ini, desain baru dinilai lebih intuitif, responsif, dan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi serupa, terutama dalam menerapkan prinsip desain **Lean UX** untuk meningkatkan kepuasan dan kemudahan penggunaan aplikasi berbasis mobile.

**Kata kunci:** UI/UX, **VixVehicle**, mobile application, **Lean UX**, wireframe, **System Usability Scale**, user experience, desain responsif, prototyping, aksesibilitas.

**Abstract:** This study aims to design the **user interface (UI)** and **user experience (UX)** of **VixVehicle**, an online workshop service platform, using a **wireframe approach** and the **Lean UX** methodology. In the digital era dominated by mobile devices, **VixVehicle** faces significant challenges related to an unresponsive design and poor user experience, hindering accessibility and user convenience. To evaluate usability levels, this study employs the **System Usability Scale (SUS)**, with initial scores indicating unsatisfactory results. The design process consists of several stages, including **quantitative data collection** through surveys, the identification of assumptions regarding user needs, the development of a **Minimum Viable Product (MVP) prototype**, and iterative testing to gather user feedback. The implementation of the new design led to an increase in the **SUS score to 74.5**, indicating a significant improvement in user experience. This enhancement demonstrates that the new design is more **intuitive, responsive**, and capable of increasing user engagement. The findings of this study are expected to serve as a reference for the development of similar applications, particularly in applying **Lean UX** principles to improve user satisfaction and ease of use in mobile-based applications.

**Keywords:** UI/UX, **VixVehicle**, mobile application, **Lean UX**, wireframe, **System Usability Scale**, user experience, desain responsif, prototyping, aksesibilitas

\* Corresponding author : Syamsul Bahri (syamsulbahri@kharisma.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mobile yang pesat dan efisien membuka peluang baru bagi pelaku bisnis untuk mempromosikan usaha mereka diberbagai sektor, termasuk penjualan jasa bengkel online. Jasa bengkel online kian meraih popularitas di tengah masyarakat yang semakin menghargai kemudahan berbelanja dan mendukung perkembangan gaya hidup modern. Seperti VixVehicle yang merupakan penyedia jasa bengkel online. Namun saat ini VixVehicle masih dalam bentuk platform website yang diakses melalui desktop. Dengan munculnya masalah ketidakproporsionalan tampilan visual pada platform mobile dan dominasi penggunaan perangkat mobile dalam akses internet menjadi tantangan yang harus diatasi [1], [2].

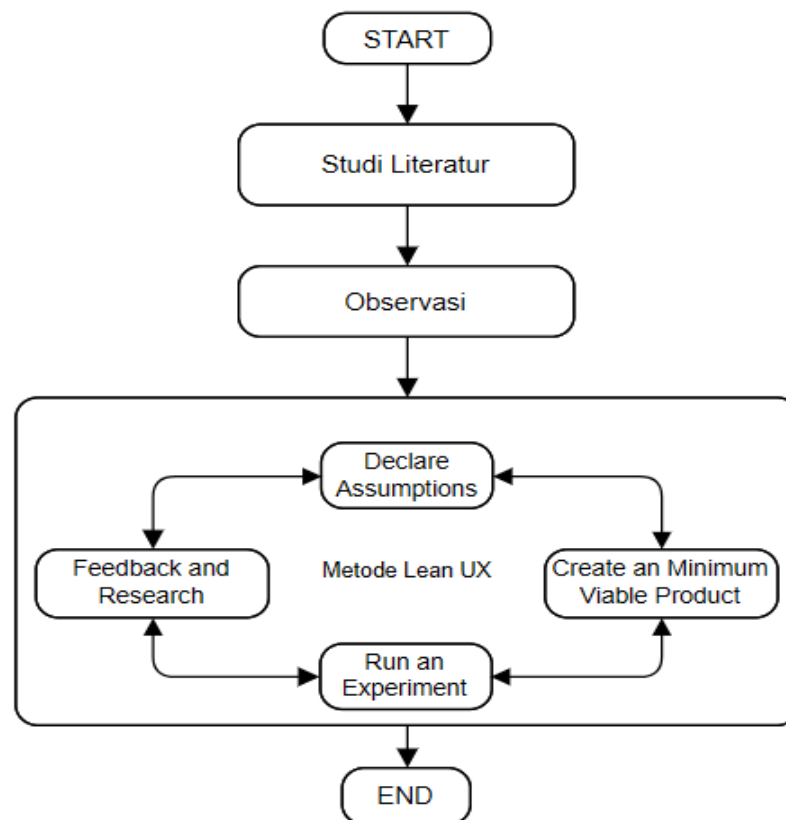
Website yang hanya dapat diakses melalui komputer atau laptop memiliki keterbatasan signifikan dalam pengalaman visual. Saat diakses melalui perangkat seluler, tampilan seringkali terdistorsi, tata letaknya tidak sesuai, dan kontennya sulit diakses. Hal ini menghambat aksesibilitas dan kenyamanan pengguna [3]. Menurut APJII, sebesar 73% pengguna internet menggunakan perangkat desktop dan 89% menggunakan perangkat mobile [4], [5]. Dengan perkembangan gaya hidup yang dinamis, versi mobile dari suatu platform menjadi sangat penting agar pengguna dapat mengakses informasi atau layanan dengan mudah kapan pun dan di mana pun.

Pada saat perancangan awal, website VixVehicle menghadapi berbagai masalah yang signifikan, terutama dalam hal desain dan user experience. Proses pengembangan dilakukan tanpa metode yang terstruktur, mengakibatkan website yang tidak user-friendly. Pengguna kesulitan menavigasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan, yang berdampak negatif pada pengalaman mereka, terbukti dengan kurangnya pengguna yang mau memanfaatkan aplikasi ini. Selain itu, desain website VixVehicle tidak tertata dengan rapi dan tidak nyaman dipandang, dengan tata letak yang tidak konsisten dan estetika yang kurang menarik. Masalah-masalah ini membuat pengguna enggan menggunakan layanan yang ditawarkan, meskipun sebenarnya mereka membutuhkan solusi praktis dan efisien untuk perawatan dan perbaikan kendaraan. Maka dari itu, penulis berinisiatif untuk merancang UI/UX mobile VixVehicle berbasis mobile dengan pendekatan wireframe menggunakan metode Lean UX karena dapat mengatasi keterbatasan visual dan meningkatkan kenyamanan aksesibilitas bagi pengguna. Dengan aplikasi mobile yang responsif, user-friendly pengguna dapat menikmati tampilan yang lebih fleksibel dan teroptimalkan [6]. *User Interface (UI)* adalah cabang desain yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak, baik itu website maupun aplikasi. Tujuan utama UI adalah menciptakan antarmuka yang menarik dan intuitif, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan mudah dan efisien [7]. *Lean UX* merupakan pendekatan desain yang berfokus pada pengguna, dirancang untuk meminimalkan pemborosan sumber daya dan menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan pengguna.

Metode ini menekankan kolaborasi dan pembuatan *prototype* dengan cepat untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dengan *memperkenalkan Minimum Viable Product (MVP)* secepat mungkin [8]. *User Experience (UX)* atau pengalaman pengguna adalah keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau media [9]. Dalam pengembangan aplikasi mobile VixVehicle, *wireframe* diterapkan secara menyeluruh. *Wireframe* merupakan sebuah kerangka untuk menata suatu item di halaman website atau aplikasi [10]. Pembuatan *wireframe* biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Dalam Pembuatan *wireframe* terdapat *Low-fidelity*, *High-fidelity*, dan *prototype* yang mana nantinya saat membuat *wireframe* akan menggunakan *tools* Figma. Melalui penelitian ini, diharapkan terbangun perancangan UI/UX VixVehicle berbasis *mobile* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang intuitif dan memuaskan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merancang UI dan UX mobile Vix Vehicle dengan menggunakan pendekatan *wireframe* dengan metode Lean UX. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada tahap Studi Literatur, peneliti mengumpulkan informasi tentang desain *wireframe* aplikasi VixVehicle menggunakan *Lean UX* dan *System Usability Scale*, dengan fokus pada perancangan UI yang efektif.

Tahap Observasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berisi 10 pernyataan untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan preferensi pengguna terhadap UI/UX website VixVehicle.

Selanjutnya, tahap Perancangan mencakup empat proses utama dalam metode Lean UX, yaitu:

1) *Declare Assumptions*

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi asumsi-asumsi yang ada mengenai pengguna, masalah yang dihadapi, dan solusi yang ditawarkan. Asumsi ini menjadi acuan terkait dengan kebutuhan pengguna, perbaikan fitur, atau bagaimana solusi yang diberikan dapat menyelesaikan masalah mereka.

2) *Create minimum Viable Product*

Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi dan merancang gambaran umum dengan tujuan dapat memenuhi kebutuhan desain *user interface* yang diinginkan dengan menggunakan informasi yang telah diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya.

3) *Run an Experiment*

Pada tahap ini, peneliti secara mandiri mendemonstrasikan *prototype* MVP untuk mengevaluasi dan menyempurnakannya sebelum pengujian oleh pengguna aplikasi. Kuesioner System Usability Scale digunakan dan dianalisis pada tahap Feedback and Research.

4) *Feedback and Reasearch*

Penelitian lanjutan dengan 20 responden menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk mendalami temuan yang ada. Hasilnya akan digunakan untuk menyempurnakan produk secara iteratif hingga hipotesis tervalidasi, batas waktu tercapai, atau tujuan terpenuhi.

## 2.1. Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 responden. Kuesioner berisi pernyataan terstruktur dengan opsi jawaban terukur, digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dari sampel yang lebih besar. Adapun pernyataan yang penulis gunakan yaitu:

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan
1	Website ini membantu saya dengan baik dalam mencapai tujuan mencari bengkel terdekat
2	Saya merasa website ini terlalu rumit untuk digunakan
3	Antarmuka website ini mudah dipahami dan digunakan
4	Saya sering merasa kesulitan dalam menemukan fitur yang saya butuhkan di website ini
5	website ini membuat proses mencari bengkel menjadi lebih efisien
6	Saya merasa desain yang kurang menarik dalam website ini

7	Saya merasa nyaman menggunakan website ini untuk mencari bengkel
8	Saya merasa kurang nyaman saat menggunakan fitur maps pada website ini
9	Saya merasa navigasi di website ini membingungkan dan tidak intuitif
10	Saya merasa website ini tidak memberikan panduan yang cukup jelas

## 2.2. Metode Pengujian

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melakukan penyebaran kuesioner kepada 20 responden dimana teknik pengumpulan data yang melibatkan pernyataan-pernyataan yang telah disusun secara sistematis. Responden diminta untuk memberikan tanggapan yang dapat diukur melalui opsi jawaban yang telah ditentukan. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih besar dalam penelitian kuantitatif

Untuk menghitung skor *System Usability Scale* (SUS), berikut adalah rumusnya:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Dimana  $\bar{x}$  adalah skor rata-rata,  $\sum x$  adalah jumlah skor SUS, dan  $n$  jumlah responden [1]

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

Berikut adalah hasil data survei *System Usability Scale* (SUS) terhadap hasil perancangan *User Interface* (UI) website yang lama adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil data Kuesioner

No.	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	P1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2
2.	P2	2	1	2	3	3	2	2	1	3	1
3.	P3	5	4	3	4	4	5	2	4	4	3
4.	P4	2	3	2	4	2	2	4	3	3	1
5.	P5	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4
6.	P6	2	2	2	1	2	4	2	3	4	2
7.	P7	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2
8.	P8	1	3	3	4	4	2	4	4	3	4
9.	P9	3	3	2	3	2	5	2	4	4	3
10.	P10	1	3	5	2	3	4	3	3	3	5
11.	P11	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2
12.	P12	3	3	5	2	4	4	3	3	3	3
13.	P13	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
14.	P14	5	4	2	3	2	3	3	4	4	3
15.	P15	3	3	4	3	4	2	4	3	4	2

16.	P16	3	4	3	4	5	3	2	3	4	3
17.	P17	1	5	1	5	1	4	2	5	5	5
18.	P18	3	2	3	2	3	5	3	4	4	2
19.	P19	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2
20.	P20	5	3	2	4	5	3	4	3	4	4

Langkah selanjutnya adalah mengolah dan menghitung hasil data kuesioner menggunakan aturan *System Usability Scale* (SUS). Hasil perhitungan SUS untuk *User Interface* (UI) website yang lama adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Perhitungan SUS

No	Pengguna	(Q1-1)	(5-Q2)	(Q3-1)	(5-Q4)	(Q5-1)	(5-Q6)	(1-Q7)	(5-Q8)	(Q9-1)	(5-Q10)	JUMLAH	DIKALI 2.5
1	P1	1	2	1	2	2	3	2	2	1	3	19	47,5
2	P2	1	4	1	2	2	3	1	4	2	4	24	60
3	P3	4	1	2	1	3	0	1	1	3	2	18	45
4	P4	1	2	1	1	1	3	3	2	2	4	20	50
5	P5	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	18	45
6	P6	1	3	1	4	1	1	1	2	3	3	20	50
7	P7	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	20	50
8	P8	0	2	2	1	3	3	3	1	2	1	18	45
9	P9	2	2	1	2	1	0	1	1	3	2	15	37,5
10	P10	0	2	4	3	2	1	2	2	2	0	18	45
11	P11	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	24	60
12	P12	2	2	4	3	3	1	2	2	2	2	23	57,5
13	P13	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	20	50
14	P14	4	1	1	2	1	2	2	1	3	2	19	47,5
15	P15	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	26	65
16	P16	2	1	2	1	4	2	1	2	3	2	20	50
17	P17	0	0	0	0	0	1	1	0	4	0	6	15
18	P18	2	3	2	3	2	0	2	1	3	3	21	52,5
19	P19	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3	18	45
20	P20	4	2	1	1	4	2	3	2	3	1	23	57,5
Total Rata – Rata												48,8	

Hasil tes akhir dengan kuesioner SUS menunjukkan skor rata-rata 48,8, tergolong "*Not Acceptable*" dan sedikit di atas kategori "*Poor*," namun masih di bawah rata-rata global 68. Ini mengindikasikan kekurangan dalam desain *UI*.

### 3.2. Declare Assumptions

#### 1. User Persona

Pada tahap ini, user persona disusun berdasarkan data kuesioner. Dokumen ini merepresentasikan pengguna dengan mencakup karakteristik demografis, tujuan, kebutuhan, tantangan, dan motivasi mereka.

Tabel 4. User Personal (1)

Demografi	Tujuan
Usia: 23 Tahun Jenis Kelamin: Laki-laki Pekerjaan: Mahasiswa Kendaraan: Motor	Mendapatkan informasi mengenai desain website Vix Vihacle
<b>Permasalahan Yang Dihadapi</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan yang kurang menarik</li> <li>• Masih adanya fitur yang kurang jelas dan masih dalam tahap pengembangan</li> </ul>	
<b>Kebutuhan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan desain yang lebih menarik</li> <li>• Mengganti atau menambahkan fitur yang masih dalam tahap pengembangan</li> </ul>	

Tabel 5. User Persona (2)

Demografi	Tujuan
Usia: 24 Tahun Jenis Kelamin: Laki-laki Pekerjaan: Mahasiswa Kendaraan: Motor	Menemukan bengkel terdekat dengan cepat dan mudah.
<b>Permasalahan Yang Dihadapi</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigasi website membingungkan</li> <li>• Tidak user-friendly di mobile</li> </ul>	
<b>Kebutuhan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• UI yang lebih responsif dan tidak membingungkan.</li> </ul>	

Tabel 6. User Personal (3)

Demografi	Tujuan
Usia: 26 Tahun Jenis Kelamin: Laki-laki Pekerjaan: Karyawan Kendaraan: Motor	Memperudahkan pelanggan dalam menghubungi bengkel dan melihat layanan yang tersedia.
<b>Permasalahan Yang Dihadapi</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• UI website terlihat kurang profesional, mengurangi kepercayaan pelanggan.</li> </ul>	
<b>Kebutuhan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain lebih profesional agar pelanggan lebih percaya pada layanan yang ditawarkan.</li> </ul>	

## 2. Asumsi

Pada tahapan ini membuat asumsi dari penyebaran kuesioner dan *user persona* berikut asumsi – asumsi yang didapat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Asumsi

Asumsi
Navigasi Pada Website sulit dipahami sehingga membingungkan pengguna.
Fitur pencatatan bengkel cukup efisien dan adanya fitur yang masih tahap pengembangan.
Fitur maps kurang akurat atau sulit di gunakan untuk menemukan lokasi bengkel.
Pengguna membutuhkan pengalaman yang optimal di perangkat mobile.

### 3.3. Create Minimum Viable Product.

Pada tahap ini, dilakukan perancangan berupa prototype. Perancangan dilakukan secara sederhana tetapi mampu memberikan hasil maksimum tentang pengetahuan pengguna terhadap website sehingga mudah untuk dipahami. MVP biasanya memiliki hasil akhir berupa *prototype*. fungsionalitas pengguna dalam bentuk tabel.

#### 1) Kebutuhan MVP.

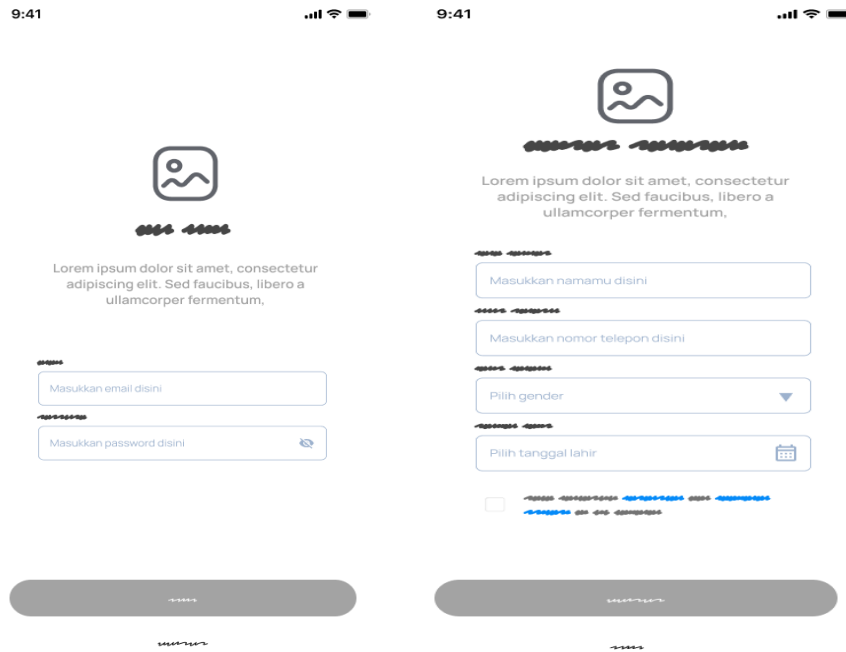
Pada tahapan ini membuat desain MVP dengan menggunakan *wireframe*. Daftar MVP dibuat dari hasil analisis kuesioner dan *user persona*. Berikut daftar MVP:

Tabel 8. Kebutuhan MVP

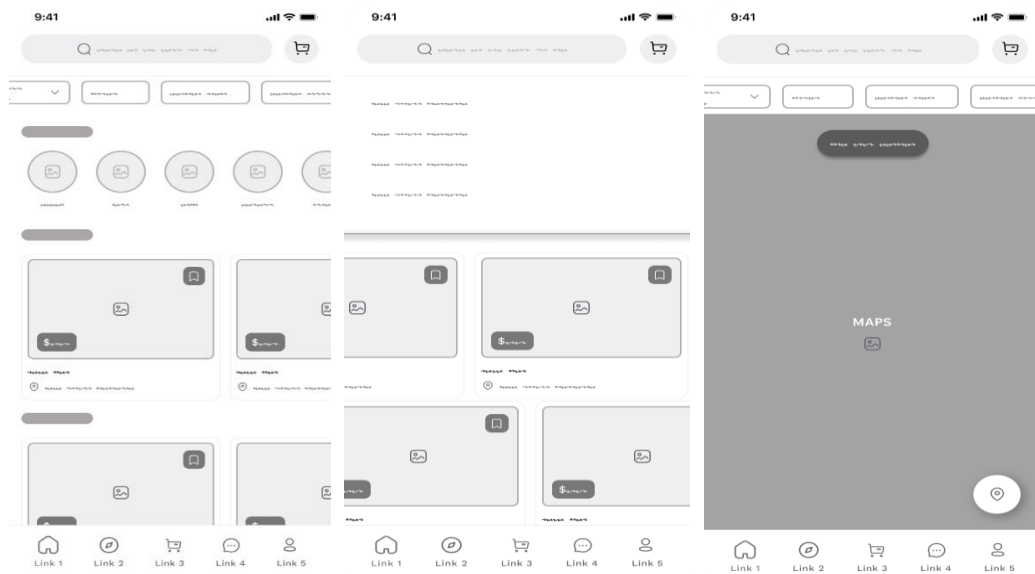
No.	Kebutuhan	Deskripsi
1.	Fitur navigasi	menyediakan akses mudah bagi pengguna untuk berpindah antara halaman utama, pencarian, daftar bengkel, fitur chat, dan toko.
2.	Maps interaktif dengan lokasi bengkel terdekat.	menampilkan peta interaktif yang menunjukkan lokasi bengkel terdekat berdasarkan lokasi pengguna.
3.	Fitur pencarian	memungkinkan pengguna mencari bengkel berdasarkan lokasi, jenis kendaraan, layanan yang diinginkan, atau kata kunci tertentu
4.	Fitur chat	memungkinkan pengguna berkomunikasi langsung dengan bengkel untuk melakukan reservasi, menanyakan ketersediaan layanan, atau meminta detail tambahan.
5.	Fitur shopping features	memungkinkan pengguna untuk melihat, memilih, dan membeli suku cadang atau layanan bengkel

#### 2) Wireframe low fidelity

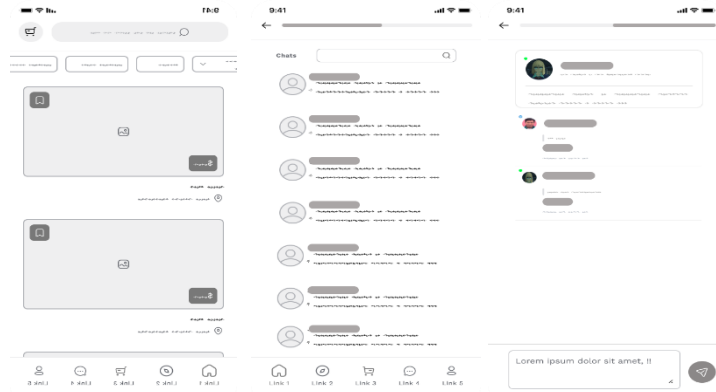
Pada tahap ini, perbaikan UI website Vix Vehicle dilakukan dalam bentuk *wireframe* atau *low fidelity prototype*. Proses ini didasarkan pada langkah-langkah sebelumnya dalam menentukan kebutuhan pengguna. Berikut adalah hasil desain yang telah dibuat.



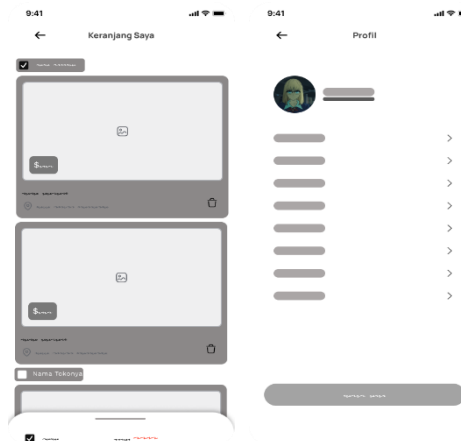
Gambar 2. Tampilan Wireframe Login dan Register.



Gambar 3. Tampilan Beranda, Explore Login, dan fitur Maps.



Gambar 4. Tampilan Etalase Bengkel , chat (1), dan fitur chat (2)

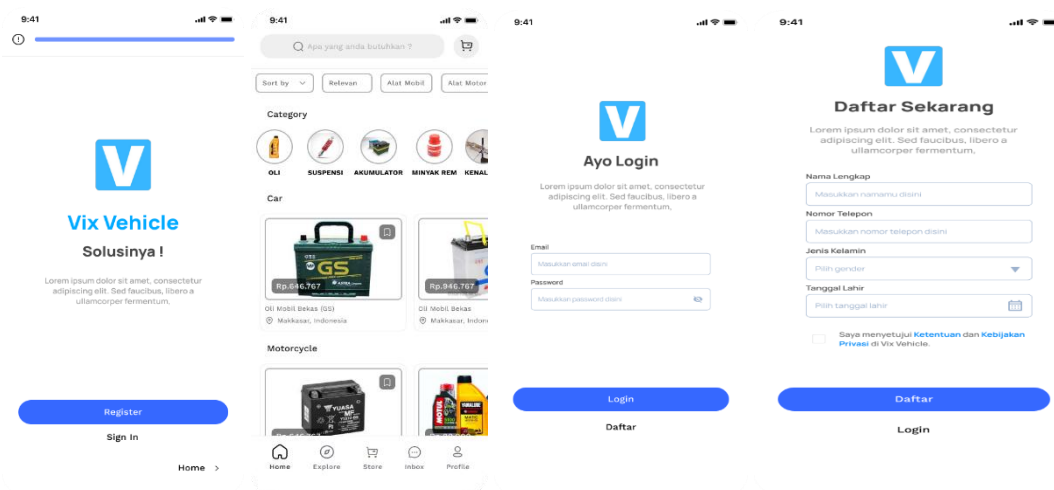


Gambar 5. Tampilan WireFrame Keranjang Dan Profile

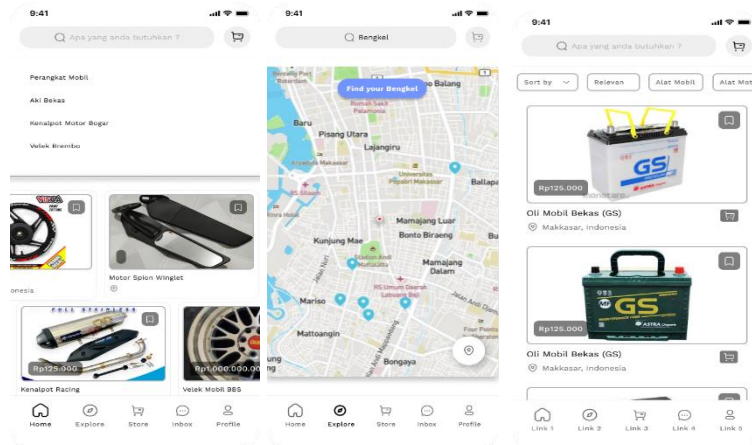
### 3.4. Run an Experiment

Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan *user interface* dari desain *wireframe* yang telah dibuat pada tahap MVP. Penyempurnaan ini dilakukan dengan menciptakan desain *high fidelity prototype* yang sangat mirip dengan sistem yang direncanakan. Berikut hasil desain yang dibuat:

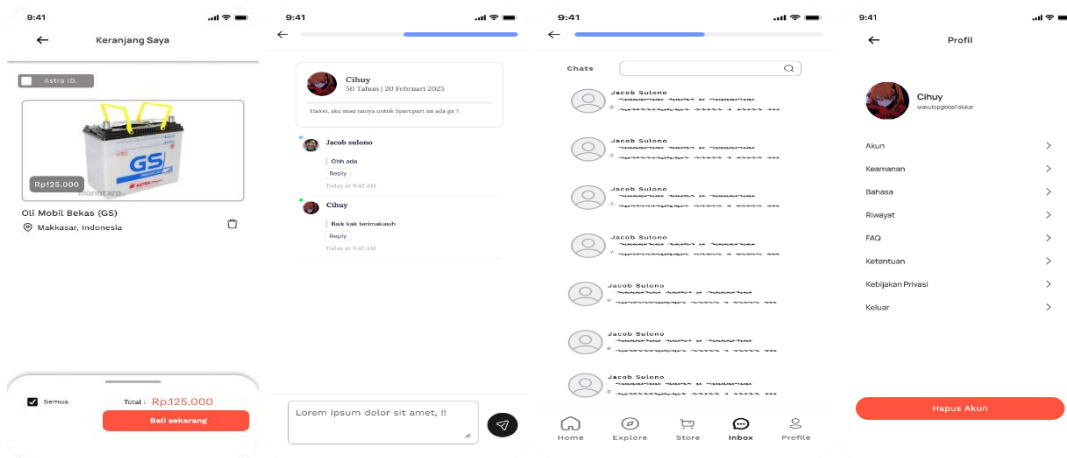
#### 3.4.1 Prototype



Gambar 6. Tampilan Awal masuk aplikasi, Beranda Auth Section



Gambar 7. Tampilan Pencarian Toko, Explore Bengkel, dan Etalase Toko



Gambar 8. Tampilan Keranjang, Chat dan Profile

### 3.4.2 Pengujian SUS

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan terhadap desain antarmuka pengguna (UI) yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengukur interaksi pengguna dengan UI, sejauh mana desain memenuhi kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, 20 responden diberikan kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk mengumpulkan data. Data asli dari kuesioner SUS untuk desain UI yang telah dibuat dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Kuesioner

No.	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	P1	4	2	4	2	4	1	4	1	2	1
2.	P2	2	5	1	4	2	4	2	4	5	4
3.	P3	4	2	4	2	5	2	4	2	2	1
4.	P4	4	2	4	2	5	1	4	2	2	1
5.	P5	5	2	4	2	5	1	4	2	1	1
6.	P6	2	5	2	4	2	4	2	3	5	4
7.	P7	2	5	2	4	2	4	2	5	4	5
8.	P8	4	2	5	1	4	2	4	2	1	2

9.	P9	2	4	2	4	2	5	2	4	4	5
10.	P10	2	5	2	4	1	3	2	4	5	4
11.	P11	2	4	2	4	1	5	5	4	3	4
12.	P12	4	2	5	2	4	1	4	2	1	2
13.	P13	1	4	2	4	1	4	1	5	5	4
14.	P14	5	2	4	2	4	2	4	4	4	4
15.	P15	5	2	5	2	4	2	4	1	2	2
16.	P16	4	1	5	2	4	2	5	2	2	3
17.	P17	5	3	4	2	4	2	5	1	2	2
18.	P18	5	2	4	2	4	1	3	2	2	1
19.	P19	5	2	4	1	4	2	5	2	3	1
20.	P20	5	2	4	1	4	2	5	2	3	1

Data hasil kuesioner di hitung aturan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil perhitungan SUS untuk *User Interface (UI)* yang baru adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Perhitungan *SUS*

No	Pengguna	(Q1-1)	(5-Q2)	(Q3-1)	(5-Q4)	(Q5-1)	(5-Q6)	(1-Q7)	(5-Q8)	(Q9-1)	(5-Q10)	JUMLAH	DIKALI 2.5
1	P1	3	4	2	4	3	3	3	4	1	0	27	67,5
2	P2	3	3	4	4	2	4	2	4	4	1	31	77,5
3	P3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	1	27	67,5
4	P4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	4	31	77,5
5	P5	4	3	3	3	4	4	3	3	0	4	31	77,5
6	P6	4	4	3	2	1	3	2	2	4	2	27	67,5
7	P7	3	4	3	4	2	4	4	2	3	2	31	77,5
8	P8	3	3	4	4	3	3	3	3	4	1	31	77,5
9	P9	3	4	3	3	2	3	1	4	3	0	26	65
10	P10	3	3	3	3	2	2	3	2	4	1	26	65
11	P11	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	92,5
12	P12	3	3	4	3	3	4	3	3	0	3	29	72,5
13	P13	3	3	4	4	3	3	3	1	4	2	30	75
14	P14	4	3	3	3	3	3	3	1	3	1	27	67,5
15	P15	4	3	4	3	3	3	3	4	1	3	31	77,5
16	P16	3	4	4	3	3	3	4	3	1	2	30	75
17	P17	4	2	3	3	3	3	2	4	1	3	28	70
18	P18	4	3	3	3	3	4	2	3	1	4	30	75
19	P19	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	33	82,5
20	P20	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	33	82,5
Total Rata – Rata												74,5	

Berdasarkan hasil tes evaluasi akhir dengan menggunakan kuesioner *SUS* diperoleh rata-rata skor 74.5. Hasil ini masuk kedalam kategori “*Acceptable*” pada *Acceptability Ranges*, memiliki peringkat “*C*” pada *Grade Scales*, dan mendapatkan predikat “*Good*” pada penilaian *Adjective Ratings*. Dengan skor rata-rata *SUS* sebesar 74.5, rancangan *user interface* baru telah memenuhi standar rata-rata *SUS* yaitu 68, sehingga rancangan *user interface* yang dibuat berhasil dan diterima oleh pengguna.

### 3.5. Feedback And Research

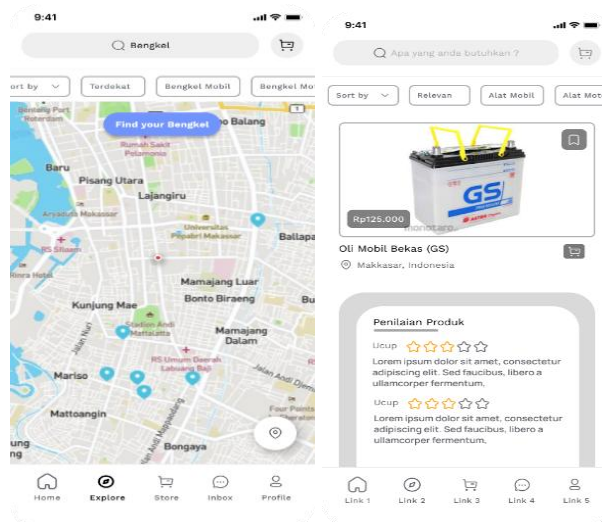
Tahap Feedback and Research merupakan proses validasi prototype MVP. Tahap ini dilakukan untuk memperhatikan dan mendengar umpan balik yang diberikan partisipan terhadap *website* VixVehicle pada saat pengujian di tahap *Run an Experiment*. Selain mengisi kuesioner SUS, partisipan juga diminta untuk memberikan kritik dan saran.

Terdapat beberapa poin umpan balik yang didapatkan dari partisipan. Poin-poin umpan balik tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 11. Feedback And Research

NO	Feedback and Research
1	Menambahkan filter dihalaman explore
2	Menambahkan fitur review pada toko bengkel

#### 3.5.1 Iterasi Prototype



Gambar 9. Filter Explore dan Review

Setelah melakukan *Feedback and Research* serta iterasi untuk memperbaiki fitur yang kurang efektif, *prototype* fitur yang telah diperbaiki kini memenuhi kebutuhan utama pengguna, yang tercermin dari *feedback* positif yang diperoleh dari pengujian sebelumnya. Dengan demikian, iterasi dapat dihentikan, dan desain yang ada dianggap sebagai versi final dari MVP.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian user experience pada *website* VixVehicle, desain awal memperoleh skor rendah dari System Usability Scale (SUS) dengan nilai rata-rata 48.5, yang termasuk dalam kategori "Not Acceptable" dan "Poor". Oleh karena itu, dilakukan perancangan ulang menggunakan metode *Lean UX* terhadap *website*, serta membuat *wireframe* dan *prototype* pada halaman beranda, *login*, *register*, serta fitur pencarian bengkel.

Setelah perbaikan, evaluasi akhir menunjukkan skor SUS sebesar 74.5, yang masuk dalam kategori "Acceptable" dan "Good". Dengan skor tersebut, desain *user interface* baru telah memenuhi standar SUS dan diterima oleh pengguna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. 01, pp. 50–61, 2023.
- [2] B. Service, D. Kota, R. Almunthaza, D. Abdullah, and Y. Darmi, "Perancangan Aplikasi Pencarian Bengkel Mobil Dengan Implementasi Algoritma Location," vol. 20, no. 1, pp. 350–354, 2024.
- [3] I. S. W. Ahmad Khainur Nadhif<sup>1</sup>, Dian Taufiq W<sup>2</sup>, Muh. Fajar Hussein<sup>3</sup>, "Perancangan UI/UX Aplikasi 'BISA' Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 9, no. 2, p. 50, 2021, doi: 10.55635/jic.v9i2.174.
- [4] A. Anggara, J. Dedy Irawan, and N. Vendyansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Penjahit Menggunakan Metode Haversine," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 4, pp. 2475–2481, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i4.7553.
- [5] I. B. Karo Sekali, C. E. J. . Montolalu, and S. A. Widiani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [6] A. V. Pratama, "Perancangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Prototype Aplikasi Mobile AIS Menggunakan Metode Lean UX," pp. 1–321, 2020.
- [7] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co," *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 1, pp. 73–78, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [8] O. A. Pradipta, I. M. Sukarsa, and I. P. Arya Dharmadi, "Pengembangan Ui Aplikasi Mobile Konsultasi Karir," *JITTER- J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 974–984, 2022, [Online]. Available: <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1164958135%0Ahttps://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/84782/43682>
- [9] N. Putra Christover Sitorus, I. Jaelani, and Y. Muhyidin, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penjualan Furniture Interior & Build Pada Toko Stepline Menggunakan Metode Goal Directed Design (Gdd)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 4, pp. 2578–2584, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i4.7024.
- [10] Desi Kurniasih *et al.*, "Design Wireframe Aplikasi Bank Sampah Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 2, pp. 241–246, 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i2.4120.