

LAPORAN TUGAS AKHIR

**OPTIMALISASI DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI GSSHOP
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

ADRIAN RAVALIANO WIBOWO

21240006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**OPTIMALISASI DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI GSSHOP
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX***

PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

ADRIAN RAVALIANO WIBOWO

21240006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

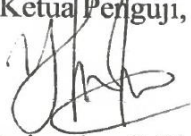
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Optimalisasi Desain User Interface Aplikasi
Gsshop Dengan Menggunakan Metode Lean UX
Penulis : Adrian Ravaliano Wibowo
NIM : 21240006
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

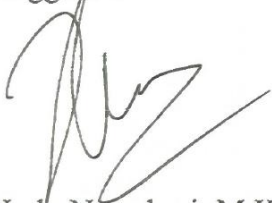
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Rabu, tanggal 09 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Herly Nurrahmi, M.Kom
NIP. 1986032272019031013

Anggota 2



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom
NIP.198703092014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama Supriyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Optimalisasi Desain User Interface Aplikasi GSSHOP Dengan Menggunakan Metode Lean UX
Penulis	: Adrian Ravaliano Wibowo
NIM	: 21240006
Program Studi	: Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	: Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 17 Juni 2025

Pembimbing 1



Dem Kaswoyo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803012019031011

Pembimbing 2



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Adrian Ravaliano Wibowo
NIM	: 21240006
Program Studi	: Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	: Desain Grafis
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Optimalisasi Desain User Interface Aplikasi GSSHOP Dengan
Menggunakan Metode Lean UX”

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan
ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang
berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 17 Juni 2025



Adrian Ravaliano Wibowo
NIM. 21240006

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Ravaliano Wibowo
NIM : 21240006
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Optimalisasi Desain User Interface Aplikasi GSSHOP Dengan Menggunakan Metode Lean UX beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 17 Juni 2025

Yang saya nyatakan



Adrian Ravaliano Wibowo
NIM: 21240006

ABSTRAK

Mobile applications have become a crucial part of the digital world, especially in the gaming industry. GSSHOP is a platform that provides various gaming products, from consoles and games to accessories, along with features like vouchers, points, and repair status. This research focuses on evaluating and improving the usability and user experience (UX) of the GSSHOP app. Although it has been downloaded by many users, the low rating on the Play Store indicates significant issues with its UI/UX. The initial survey using the System Usability Scale (SUS) with 40 participants showed an average score of 37.625, which falls in the low category (Poor/Not Acceptable), suggesting that the app is not meeting the users' needs, particularly regarding difficult navigation and unclear product information. Through UI redesign using the Lean UX method, a high-fidelity prototype was successfully developed, addressing navigation constraints, improving information clarity (including stock and pricing), and enhancing layout. The final evaluation results showed a significant increase in the average SUS score to 86.0 (Excellent/Acceptable), supported by positive qualitative feedback from users who stated the new design was significantly better and easier to use.

Keywords: *GSSHOP Application, Lean UX, User Interface, User Experience, System Usability Scale.*

Aplikasi mobile menjadi bagian penting di dunia digital, terlebih lagi di industri *gaming*. GSSHOP adalah *platform* yang menyediakan berbagai produk *gaming*, mulai dari konsol, *game*, sampai aksesoris, plus fitur seperti *voucher*, poin, dan status perbaikan. Penelitian ini fokus untuk evaluasi dan tingkatkan *usability* serta *user experience* (UX) aplikasi GSSHOP. Meskipun sudah diunduh banyak pengguna, *rating* yang rendah di Play Store tunjukkan ada masalah besar di UI/UX. Hasil survei awal menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ke 40 orang menunjukkan skor rata-rata 37,625, yang masuk kategori rendah (*Poor/Not Acceptable*), menandakan ketidaksesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna, terutama pada navigasi yang sulit dan info produk yang kurang jelas. Melalui perancangan ulang UI dengan metode Lean UX, prototipe *high-fidelity* berhasil dikembangkan yang mengatasi kendala navigasi, meningkatkan kejelasan informasi (termasuk stok dan harga), serta memperbaiki tata letak. Hasil evaluasi akhir menunjukkan peningkatan skor rata-rata SUS yang signifikan menjadi 86,0 (*Excellent/Acceptable*), didukung oleh *feedback* kualitatif positif dari pengguna yang menyatakan desain baru jauh lebih baik dan lebih mudah digunakan.

Kata Kunci: *Aplikasi GSSHOP, Lean UX, User Interface, User Experience, System Usability Scale.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyusun laporan TA berjudul “OPTIMALISASI DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI GSSHOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX*”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M, Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., selaku Ketua Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga yang selalu mendukung dalam segala keadaan.
10. Teman-teman b kecil yang selalu ada disaat proses membangun skripsi ini. Terimakasih sudah ada dalam suka maupun duka.
11. Teman-teman Komunitas Getah ID yang selalu menemani dalam menghilangkan kejenuhan disaat proses menulis skripsi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini.

Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 17 Juni 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Adrian' followed by a stylized surname.

Adrian Ravaliano Wibowo
NIM. 21240006

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
1. Bagi GSSHOP	8
2. Bagi Penulis (Peneliti).....	9
3. Bagi Lingkungan Akademik dan Penelitian Selanjutnya.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2. Aplikasi GSSHOP	10
3. User Interface (UI)	12
4. User Experience (UX).....	13
5. System Usability Scale (SUS).....	13
6. Lean UX.....	15
7. Figma	16
8. Penelitian Terdahulu	18
9. Kerangka Berpikir	20

10. Hipotesis Pertanyaan Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Definisi Operasional Variabel.....	24
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	25
1. Pengumpulan Data Awal (Fase Analisis Desain Aplikasi GSSHOP) ...	25
2. Pengumpulan Data Redesain (Fase Redesain Aplikasi GSSHOP)	26
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
1. Analisis Data Kuantitatif (Skor SUS)	28
2. Analisis Data Kualitatif (<i>Feedback</i> Pengguna).....	30
3. Analisis Komprehensif dan Finalisasi Desain.....	30
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis Pernyataan SUS.....	14
Tabel 2 Pertanyaan esai terbuka.....	28
Tabel 3 Nilai <i>Responsive</i>	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Unduhan dan Rating GSSHOP di Playstore	2
Gambar 2 Logo GSSHOP	11
Gambar 3 Tampilan interface aplikasi GSSHOP saat ini	12
Gambar 4 Skor SUS	15
Gambar 5 Metode Lean UX	15
Gambar 6 Logo Figma	17
Gambar 7 <i>Flowchart</i> Analisis Desain Aplikasi GSSHOP & Redesain Aplikasi GSSHOP	23
Gambar 8 Rumus Menghitung SUS	29
Gambar 9 Skor SUS	29
Gambar 10 Pengelompokan data jawaban kualitatif	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Salinan Lembar Pembimbingan TA	52
Lampiran 2. Tanda Terima Laporan Praktik Industri	54
Lampiran 3. Dokumentasi Pengumpulan Data	55
Lampiran 4. Data Mentah dan Hasil Pengolahan Data	58
Lampiran 5. Dokumentasi Proses Desain di Figma	60
Lampiran 6. Letter of Acceptance (LoA) Publikasi Ilmiah	62