



**DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI JASA EVENT ORGANIZER  
BERBASIS MOBILE DENGAN METODE *LEAN UX* DAN EVALUASI UEQ**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi persyaratan  
Dalam menyelesaikan Strata-1 Ilmu Komputer**

**Oleh**

**NIDA MUALLIMAH**

**NIM 2111016120010**

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARBARU**

**JUNI 2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS MOBILE DENGAN METODE LEAN UX DAN EVALUASI UEQ

Oleh:

**Nida Muallimah**  
NIM. 2111016120010

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 11 Juni 2025.  
Susunan Dosen Penguji:

#### Dosen Pembimbing I



Friska Abadi, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198809132023211010

#### Dosen Penguji I



Muliadi, S.Kom., M.Sc.  
NIP. 197804222010121002

#### Dosen Pembimbing II



Mohammad Reza Faisal, S.T., M.T., Ph.D.  
NIP. 197612202008121001

#### Dosen Penguji II




Setyo Wahyu Saputro, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198808072023211027

Banjarbaru, 24 Juni 2025

**Koordinator Program Studi Ilmu Komputer**




  
Artini, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198704212012122003

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarbaru, 2 Juni 2025



**Nida Muallimah**  
**NIM 2111016120010**

## ABSTRAK

### DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS MOBILE DENGAN METODE *LEAN UX* DAN EVALUASI UEQ

(Oleh: Nida Muallimah; Pembimbing: Friska Abadi, S.Kom., M.Kom. dan Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., Ph.D.; 2025; 88 halaman)

Event Organizer (EO) merupakan layanan jasa yang membantu klien dalam mengelola seluruh tahapan penyelenggara acara. Seiring meningkatnya gaya hidup masyarakat modern yang serba praktis, peluang bisnis EO semakin menjanjikan dan berkembang pesat di wilayah Indonesia. Namun, dalam era digital, pengguna masih menghadapi kendala dalam mencari dan memesan jasa EO secara mudah, seperti keterbatasan informasi layanan dan rumitnya membandingkan harga antar penyedia jasa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka aplikasi jasa event organizer berbasis mobile dengan pendekatan *Lean UX* dan mengevaluasinya dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil dari penerapan metode *Lean UX* adalah *prototype* aplikasi berbasis mobile, yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap awal perancangan. Evaluasi UEQ dilakukan terhadap 100 responden dan mendapatkan hasil skor pada setiap aspek, yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*) sebesar 1,88, Ketepatan (*Dependability*) sebesar 1,82, Stimulasi (*Stimulation*) sebesar 1,76, dan Kebaruan (*Novelty*) sebesar 1,73. Sementara itu, aspek Kejelasan (*Perspicuity*) sebesar 1,80, Efisiensi (*Efficiency*) sebesar 1,80 dengan memperoleh kategori “*Good*”. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode *Lean UX* mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mencari jasa event organizer secara digital.

**Kata kunci:** event organizer, *UI/UX*, *Lean UX*, *Prototype*, *User Experience Questionnaire* (UEQ).

## ABSTRACT

### ***USER INTERFACE DESIGN OF MOBILE-BASED EVENT ORGANIZER SERVICE APPLICATION WITH LEAN UX METHOD AND UEQ EVALUATION***

*(By: Nida Muallimah; Advisor: Friska Abadi, S.Kom., M.Kom. and Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., Ph.D.; 2025; 88 pages)*

*Event Organizer (EO) is a service that helps clients manage all stages of event planning. With the rise of modern lifestyles that emphasize practicality, the EO business opportunity is becoming increasingly promising and growing rapidly in Indonesia. However, in the digital era, users still face obstacles in finding and ordering EO services easily, such as limited service information and the complexity of comparing prices between service providers. This research aims to design the interface design of a mobile-based event organizer service application with the Lean UX approach and evaluate it with the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The results of applying the Lean UX method is a mobile-based application prototype with a high level of fidelity, developed based on user needs identified in the early stages. The UEQ evaluation was conducted on 100 respondents and produced scores for each aspect: Attractiveness (1.88), Dependability (1.82), Stimulation (1.76), and Novelty (1.73). Meanwhile, the aspects of Clarity (Perspicuity) amounted to 1.80, Efficiency (Efficiency) amounted to 1.80 by obtaining the “Good” category. The evaluation results show that the application prototype developed using the Lean UX method is able to provide a positive user experience and in accordance with user needs in finding event organizer services digitally.*

**Keywords:** *event organizer, UI/UX, Lean UX, Prototype, User Experience Questionnaire (UEQ).*

## PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat, ramat, dan karunia-Nya yang telah mengizinkan penulis menyelesaikan skripsi dengan judul **“DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS MOBILE DENGAN METODE *LEAN UX* DAN EVALUASI UEQ”** sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S-1 Ilmu Komputer di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak berikut yang telah memberikan dukungan dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini:

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Friska Abadi, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Muliadi, S.Kom., M.Sc. dan Bapak Setyo Wahyu Saputro, S.Kom., M.Kom, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran dalam skripsi ini.
4. Teman-teman serta sahabat yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini jauh dari sempurna, namun penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan dan mutu skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya, serta mendapatkan keridhaan Allah SWT.

Banjarbaru, 2 Juni 2025



Nida Muallimah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Batasan Masalah .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Kajian Terdahulu .....	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Event Organizer (EO) .....	7
2.2.2 <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna).....	8
2.2.3 <i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna).....	10
2.2.4 Prototipe.....	10
2.2.5 <i>Lean UX</i> .....	10

2.2.6	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Alat Penelitian.....	19
3.2	Bahan Penelitian .....	19
3.3	Prosedur Penelitian .....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>23</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	23
4.1.1	Pengumpulan Data.....	23
4.1.2	Metode <i>Lean UX</i> .....	28
4.1.3	Evaluasi <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	40
4.2	Pembahasan.....	52
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>54</b>
5.1	Kesimpulan .....	54
5.2	Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 2. Perancangan Penelitian .....	7
Tabel 3. Indikator Pertanyaan UEQ .....	15
Tabel 4. Transformasi skala UEQ.....	16
Tabel 5. Skala standar <i>benchmark</i> UEQ .....	18
Tabel 6. Fitur harapan responden.....	28
Tabel 7. Hasil <i>problem statements</i> .....	29
Tabel 8. Hasil <i>assumption worksheet</i> .....	30
Tabel 9. Daftar fitur.....	31
Tabel 10. <i>User requirement</i> prototipe aplikasi jasa event organizer .....	39
Tabel 11. Daftar pertanyaan kuesioner UEQ .....	41
Tabel 12. Karakteristik responden .....	43
Tabel 13. Distribusi data jawaban kuesioner UEQ .....	44
Tabel 14. Hasil uji validitas UEQ .....	45
Tabel 15. Hasil uji reliabilitas UEQ.....	47
Tabel 16. Data awal jawaban setiap responden kuesioner UEQ.....	47
Tabel 17. Hasil transformasi data jawaban setiap responden kuesioner UEQ.....	48
Tabel 18. Rata-rata setiap item pertanyaan UEQ.....	48
Tabel 19. Rata-rata setiap aspek UEQ per responden.....	50
Tabel 20. Rata-rata setiap aspek UEQ .....	50
Tabel 21. Hasil benchmark evaluasi UEQ .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Metode Lean UX (Gothelf, 2013) .....	11
Gambar 2. Struktur skala dalam kuesioner UEQ (Schrepp <i>et al.</i> , 2017). .....	17
Gambar 3. Alur Penelitian.....	20
Gambar 4. Diagram usia responden .....	24
Gambar 5. Diagram pengalaman responden merencanakan acara.....	24
Gambar 6. Diagram cara responden dalam mencari event organizer .....	25
Gambar 7. Diagram tingkat kesulitan responden menemukan event organizer...	26
Gambar 8. Diagram faktor pertimbangan responden dalam memilih event organizer .....	26
Gambar 9. Diagram minat dalam menggunakan aplikasi mobile memesan jasa EO .....	27
Gambar 10. User persona.....	31
Gambar 11. <i>Color pallete</i> .....	33
Gambar 12. Typhography .....	34
Gambar 13. Ikon.....	34
Gambar 14. Ilustrasi desain prototipe .....	35
Gambar 15. UI Components .....	35
Gambar 16. Site map prototipe aplikasi jasa event organizer.....	36
Gambar 17. User flow pemesanan jasa event organizer berbasis mobile .....	37
Gambar 18. (a), (b), (c) tampilan wireframe prototipe aplikasi jasa event organizer .....	38
Gambar 19. (a), (b), (c) tampilan high fidelity prototype aplikasi jasa event organizer.....	39
Gambar 20. Grafik benchmark evaluasi UEQ prototipe aplikasi jasa event organizer.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Google Form

Lampiran 2. Jawaban asli Responden

Lampiran 3. Transformasi data jawaban responden

Lampiran 4. *Wireframe*

Lampiran 5. *High-fidelity prototype*