

## ***Redesign Website Mitra Mapan Mulia Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Lean UX***

**Isdriani**

UPN Veteran Jawa Timur

**Bayu Setiawan**

UPN Veteran Jawa Timur

Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294, Indonesia  
Korespondensi penulis: [riaisdriani16@gmail.com](mailto:riaisdriani16@gmail.com)

**Abstract.** *This research applies the Lean UX approach in redesigning the Mitra Mapan Mulia website with the purpose of enhancing user experience. The Lean UX method is used as a responsive and efficient approach to designing solutions that are more user-focused. Data was collect using interview, literature study and observation methods. The research subjects were state-owned companies and MSMEs. The results showed that there was an improvement in user experience, with performance parameters including navigation time, information clarity, and engagement level. Evaluation results from users involved in prototype testing showed a positive response to design changes, and the use of Lean UX methods provided advantages in accelerating the design process and increasing user satisfaction. This research contributes to the practical understanding and effectiveness of Lean UX in the context of website redesign to achieve the goal of improving user experience.*

**Keywords:** *Website, User Experience, Lean UX*

**Abstrak.** Penelitian ini menerapkan pendekatan Lean UX dalam merancang ulang *website* Mitra Mapan Mulia dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna. Metode Lean UX digunakan sebagai pendekatan yang responsif dan efisien untuk merancang solusi yang lebih terfokus pada pengguna. Data dikumpulkan menggunakan metode wawancara, studi literatur dan observasi. Subjek penelitian adalah perusahaan BUMN serta UMKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang dalam pengalaman pengguna, dengan parameter-parameter kinerja yang mencakup waktu navigasi, kejelasan informasi, dan tingkat keterlibatan. Hasil evaluasi dari pengguna yang terlibat dalam pengujian *prototype* menunjukkan respons positif terhadap perubahan desain, dan penggunaan metode Lean UX memberikan keunggulan dalam percepatan proses desain serta peningkatan kepuasan pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman praktis dan efektivitas Lean UX dalam konteks perancangan ulang situs web untuk mencapai tujuan meningkatkan *user experience*.

**Kata kunci:** *Website, User Experience, Lean UX*

### **LATAR BELAKANG**

Dalam era transformasi digital ini, keberadaan website tidak hanya menjadi sarana informasi, melainkan juga jendela utama perusahaan untuk berinteraksi dengan dunia luar. Mitra Mapan Mulia, sebagai branding agency, menghadapi tantangan serius terkait fungsionalitas dan tampilan website yang sebelumnya tidak hanya tidak dapat memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga menciptakan pengalaman yang buruk.

Jika informasi dikirim melalui teknologi, itu akan sampai kepada yang dituju dalam hitungan detik (Anatan, 2009). Perkembangan pesat teknologi informasi dan transformasi digital telah mendorong perusahaan untuk terus beradaptasi guna memenuhi ekspektasi pengguna yang semakin tinggi. Dalam konteks ini, kehadiran sebuah website yang menarik

dan responsif menjadi elemen kunci dalam menjalin interaksi antara perusahaan dan audiensnya. Mitra Mapan Mulia, sebagai branding agency yang inovatif, menyadari pentingnya tidak hanya menjaga, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman pengguna melalui platform daring mereka.

Permasalahan utama dalam proyek redesign website Mitra Mapan Mulia terletak pada ketidaksesuaian antara ekspektasi pengguna dan kinerja aktual website sebelumnya. Navigasi yang tidak intuitif, tampilan yang kurang menarik, dan antarmuka yang tidak responsif telah menciptakan kesenjangan yang signifikan dalam pengalaman pengguna, yang pada gilirannya dapat merugikan citra merek. Oleh karena itu, perumusan masalah ini akan mengeksplorasi hambatan-hambatan tersebut dengan fokus pada bagaimana metode Lean UX dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan user experience dan menyelaraskan representasi daring Mitra Mapan Mulia dengan identitas merek yang dinamis. Metode Lean UX menjadi pilihan yang tepat untuk menyelaraskan kebutuhan mendesak untuk perbaikan cepat dengan fokus pada kepuasan pengguna.

Artikel ini bertujuan untuk menyelidiki dan mendokumentasikan proses serta hasil dari proyek redesign website Mitra Mapan Mulia dengan pendekatan Lean UX. Melalui fokus pada peningkatan user experience, tujuan penulisan ini adalah memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana metode Lean UX dapat diimplementasikan dengan berhasil untuk mengatasi permasalahan fungsional dan estetika pada website sebelumnya. Selain itu, artikel ini bertujuan memberikan panduan praktis bagi pembaca, khususnya para profesional desain dan teknologi informasi, yang tertarik dalam penggunaan Lean UX untuk meningkatkan secara signifikan interaksi dan persepsi pengguna terhadap platform daring.

## **KAJIAN TEORITIS**

Dalam artikel yang berjudul “Redesain Website Marketplace Yulibu.com untuk Meningkatkan User Experience Pengguna dengan Metode Lean UX.” oleh Al-Mu’taz B. A., Bintang P. P., dan Aditya N. (2022), membahas tentang redesign website Yulibu.com untuk meningkatkan user experience. Dari perancangan ini, diperoleh peningkatan user experience yang berhasil mencapai 86% melalui tes performance measurement.

Pada artikel yang berjudul “Perancangan antarmuka pengguna dengan metode Lean UX” oleh Yoga A. (2018), membahas mengenai perancangan website pencari kerja milik Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan hasil penelitian, desain layout website sesuai dengan kebutuhan instansi dan pencari kerja, namun masih terdapat kekurangan dari segi

tampilan dan user experience antara lain; penginputan User ID pada saat pendaftaran, unggah foto pencari kerja, mengakses kolom berita dan berita yang selalu up-to-date.

Dalam artikel dengan judul “Perancangan User Interface pada Website Internal STESIA dengan Metode Lean UX” oleh Dewi R. A. (2019), yang membahas mengenai perancangan website internal STESIA. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh perlunya perbaikan pada beberapa indikator kuesioner.

## **METODE PENELITIAN**

Penulis menggunakan strategi perancangan metode Lean User Experience (Lean UX) untuk merancang ulang website Mitra Mapan Mulia. Lean UX merupakan pendekatan perancangan perangkat lunak yang mengedepankan kecepatan dan iterasi dengan cara mendapatkan umpan balik secara cepat. Metode Lean UX dipilih karena memungkinkan desainer untuk merancang dengan responsif terhadap perubahan yang cepat. Metode Lean UX mengikuti empat tahapan kunci: Deklarasi Asumsi, Membuat Minimum Viable Product (MVP), Menjalankan Eksperimen, dan Mendapatkan Umpan Balik serta Penelitian.

Untuk memulai perancangan situs web Mitra Mapan Mulia, pengumpulan data diperlukan untuk diproses melalui metode perancang Lean UX. Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode antara lain metode wawancara, studi literatur dan observasi.

Wawancara merupakan metode sistematis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam bentuk pernyataan lisan. Proses wawancara dilakukan secara langsung dengan pemangku kepentingan terkait. Tujuan dari dilakukannya wawancara ini adalah untuk memahami masalah yang sedang dihadapi oleh Mitra Mapan Mulia, kebutuhan pengguna, dan tujuan bisnis yang ingin dicapai. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data pustaka yang digunakan untuk membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian (Kartiningrum, 2015). Studi literatur ini dilakukan untuk mengumpulkan teori-teori dasar yang berkaitan dengan UI/UX, agar dapat digunakan sebagai landasan teori untuk proses perancangan. Studi literatur juga mencakup pemeriksaan artikel-artikel dan jurnal ilmiah yang relevan dengan objek penelitian, yang selanjutnya dapat digunakan sebagai data pendukung dalam proses perancangan.

Dalam konteks perancangan website Mitra Mapan Mulia dengan metode Lean UX, observasi memiliki peranan penting dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan objek penelitian, baik yang terlihat secara langsung maupun yang dapat dideteksi melalui panca

indra (Pujaastawa, 2016). Pada perancangan ini, proses observasi ini dilakukan terhadap website Mitra Mapan Mulia dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang mungkin ada. Observasi yang dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian ini juga bertujuan untuk memvalidasi pernyataan-pernyataan yang telah diperoleh melalui proses wawancara terkait permasalahan pada objek penelitian. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap website sejenis sebagai sumber data studi kasus. Data dari observasi ini menjadi dasar yang berharga dalam proses perencanaan perancangan website Mitra Mapan Mulia. Dengan demikian, observasi menjadi alat yang esensial dalam memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi potensi perbaikan, dan merancang solusi yang lebih efektif dan efisien dalam konteks Lean UX.

Setelah berhasil mengumpulkan data yang relevan, langkah selanjutnya dalam perancangan website Mitra Mapan Mulia dengan pendekatan Lean UX adalah melakukan analisis data, yang dilakukan pada tahap Declare Assumptions. Dalam tahap ini, data akan diselidiki dan dianalisis untuk mengidentifikasi asumsi-asumsi terkait permasalahan yang ada serta hasil yang ingin dicapai. Berdasarkan data asumsi yang ditemukan, langkah berikutnya adalah dengan merancang Minimum Viable Product (MVP). Pada tahap ini, perancangan website akan dimulai dengan membuat desain wireframe. Tujuan dari pembuatan desain wireframe adalah untuk membuat pedoman konsep tata letak antarmuka. Wireframe ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang tata letak, elemen grafis, dan fitur-fitur yang akan ditampilkan dalam website (Syafi'I, 2021). Jika wireframe selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengubahnya menjadi sebuah prototype yang lebih matang. Ini melibatkan peningkatan detail, termasuk pewarnaan, transisi antar objek, animasi, serta elemen yang lebih interaktif (Adhipratama, 2018).

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan prototype, proses selanjutnya dalam metode Lean UX adalah tahap "Run an Experiment." Pada tahap ini, prototype tersebut akan diuji secara mandiri untuk menilai sejauh mana kesiapan prototype sebelum diujikan kepada pengguna secara langsung (Pratama, 2020). Tujuan dari langkah ini adalah memastikan bahwa prototype telah mencapai tingkat kualitas yang memadai sebelum melibatkan pengguna. Jika prototype telah dinyatakan siap untuk diujikan kepada pengguna, langkah berikutnya adalah melanjutkan dengan tahap "Feedback and Research." Pada tahap ini, prototype akan diuji oleh pengguna secara langsung. Proses pengujian ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah pengguna dapat menggunakan website dengan baik. Hal ini untuk mengumpulkan masukan langsung dari pengguna dan memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan website Mitra Mapan Mulia, serta untuk mengidentifikasi bagian perbaikan yang mungkin diperlukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk perancangan *website* Mitra Mapan Mulia menggunakan wawancara, observasi, dan studi literatur. *Project Manager* Mitra Mapan Mulia diwawancarai secara personal. Hasil wawancara tersebut menunjukkan beberapa masalah yang dihadapi oleh *website* Mitra Mapan Mulia, antara lain:

- a. Desain visual pada *website* sebelumnya tidak cukup menarik, dan kurang mencerminkan estetika yang dinamis dan inovatif dari *branding agency* Mitra Mapan Mulia.
- b. Kesulitan dalam menavigasikan *website* Mitra Mapan Mulia, menciptakan pengalaman yang kurang efisien dan membingungkan.
- c. Antarmuka *website* sebelumnya tidak responsif, terutama pada perangkat mobile, menghambat kemudahan penggunaan dan aksesibilitas dari berbagai platform. antarmuka *website* sebelumnya tidak responsif, terutama pada perangkat mobile, menghambat kemudahan penggunaan dan aksesibilitas dari berbagai platform.
- d. Kurangnya informasi yang mengakibatkan kebingungan dan penurunan tingkat kepuasan pengguna.
- e. Tidak adanya elemen interaktif yang dapat membuat pengalaman mereka lebih berkesan dan terlibat.

Untuk menemukan pendekatan konsep desain yang diinginkan, peneliti melakukan observasi terhadap beberapa situs web referensi yang diberikan oleh *Project Manager* Mitra Mapan Mulia. Situs-situs ini termasuk Designli, MB creative, Creative Brand Design, kota serta platform lokal seperti Skena, yang menjadi fokus observasi. Setelah melakukan penyelidikan pada keempat situs web tersebut, hasilnya adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan konsep desain terhadap Designli dan MB creative cenderung memiliki elemen visual yang menarik dan menonjol. Dengan mengadopsi aspek-aspek desain yang sama, *website* mitra Mapan Mulia dapat memikat pengunjung dan menjadikan pengalaman mereka lebih menarik, namun untuk isi kontennya kurang sesuai karena *website* Mitra Mapan Mulia memiliki menu-menu yang lebih banyak.
- b. Pendekatan konsep desain terhadap Creative Brand Design, Kota, dan Skena cocok diterapkan di *website* Mitra Mapan Mulia karena selain memiliki elemen visual yang

menarik, konsep dari isi konten yang akan dimuat *website* Mitra Mapan Mulia kurang lebih mirip dengan ketiga *website* ini.

Penulis melakukan observasi pada *website* Mitra Mapan Mulia untuk mengamati cara kerja sistem serta mencari masalah yang ada untuk segera diperbaiki.

- a. Antarmuka *website* sebelumnya tidak responsif, terutama saat diakses melalui perangkat mobile. Hal ini menghambat kemudahan penggunaan dan aksesibilitas dari berbagai platform, membatasi pengguna untuk mengakses informasi atau melakukan transaksi dengan lancar.
- b. Tidak adanya elemen interaktif yang dapat membuat pengalaman pengguna lebih berkesan dan terlibat. Pengguna mungkin merasa kurang terlibat dengan konten atau layanan yang disediakan karena kurangnya fitur interaktif.

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data menggunakan metode *Lean UX* tahapan *Declare Assumptions*.

a. *Problem Statements*

Pada tahapan ini dilakukan pendefinisian masalah yang dialami Mitra Mapan Mulia. Data permasalahan diperoleh melalui proses pengumpulan data, dan kemudian disusun ke dalam *problem statements*. Penulis akan berfokus pada berbagai masalah terkait dengan UI dan UX. Berikut adalah data yang telah diperoleh:

**Tabel 1.** Daftar *Problem Statements*

No.	<i>Problem Statements</i>
1.	Target pengguna dengan rentang usia 25 hingga 45 tahun. Saat ini, UI <i>website</i> Mitra Mapan Mulia masih kurang menarik dan tidak bisa dinavigasikan sehingga dapat berdampak buruk pada penilaian pengguna terhadap <i>website</i> Mitra Mapan Mulia. Bagaimana cara merancang UI yang menarik sehingga cocok bagi pengguna umur 18-37 tahun?
2.	<i>Website</i> Mitra Mapan Mulia dirancang untuk membantu pihak yang membutuhkan pelayanan <i>branding</i> . Seringkali terdiri dari profesional muda dan pengusaha yang aktif mencari layanan <i>branding</i> untuk mengembangkan citra dan identitas merek mereka. <i>Website</i> masih belum interaktif, sehingga masih sulit digunakan. Bagaimana cara merancang UI <i>website</i> agar bisa dinavigasikan dengan mudah?

Berdasarkan data diatas, terdapat 2 *problem statements* yang dikumpulkan peneliti, dan ketiganya berfokus pada UI & UX. Selanjutnya, data ini akan di proses untuk menghasilkan asumsi

b. *Assumptions Worksheet*

Dalam *Assumptions Worksheet* terdapat *user assumptions* dan *business assumptions*.

**Tabel 2.** Daftar *User Assumptions*

No.	<i>Assumptions Worksheet</i>	
	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa pengguna?	Perusahaan BUMN dan UMKM
2.	Masalah apa yang diselesaikan Mitra Mapan Mulia?	Mitra Mapan Mulia membantu perusahaan BUMN dalam membangun citra merek
3.	Fitur apa yang penting?	Portofolio Proyek, Tentang Kami, Testimoni Klien, Formulir Kontak, & Media Sosial

Berdasarkan tabel diatas, pengguna *Website* Mitra Mapan Mulia merupakan Perusahaan BUMN dan UMKM. Mitra Mapan Mulia membantu perusahaan dalam membangun citra merek. Fitur penting *website* antara lain Portofolio Proyek, Tentang Kami, Testimoni Klien, Formulir Kontak, & Media Sosial.

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

Asumsi 1
Portofolio proyek <i>branding</i> secara online di <i>website</i> akan memenuhi kebutuhan klien yang semakin banyak yang mencari bukti kualitas dan keahlian Mitra Mapan Mulia.
Asumsi 2
Elemen interaktif seperti slider gambar atau animasi pada halaman beranda akan menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan meningkatkan tingkat keterlibatan pengunjung.
Asumsi 3
Penggunaan testimoni klien dalam halaman proyek atau testimonial akan memperkuat kepercayaan pengunjung potensial dan meningkatkan peluang konversi.
Asumsi 4
Integrasi media sosial di seluruh situs akan meningkatkan visibilitas dan meningkatkan keterlibatan pengunjung, serta memberikan platform untuk berbagi proyek dan konten menarik.
Asumsi 5
Penambahan halaman "Tentang Kami" dengan profil anggota tim, keahlian, dan pengalaman masing-masing anggota akan memenuhi keinginan pengunjung untuk mengenal lebih dekat dengan tim Mitra Mapan Mulia.

c. *Prioritizing Assumptions*

Dari asumsi yang diperoleh, selanjutnya dilakukan *prioritizing assumptions* untuk memberikan peringkat pada asumsi yang ada. Pemeringkatan asumsi dilakukan berdasarkan batas penelitian ini, hasil wawancara, serta observasi yang telah dilakukan.

**Tabel 4.** Pemeringkatan Asumsi

No.	Asumsi	Poin Utama
1.	Asumsi 1	Portofolio proyek
2.	Asumsi 2	Elemen interaktif
3.	Asumsi 3	Testimoni klien
4.	Asumsi 5	Halaman "Tentang Kami"
5.	Asumsi 4	Media sosial

Penelitian ini membatasi hanya untuk mendesain UI dan UX *Website* Mitra Mapan Mulia, Asumsi 1, Asumsi 2, Asumsi 3, Asumsi 4 dan Asumsi 5 bisa dilakukan karena masih dalam Batasan masalah yang ditentukan. Asumsi 1 memiliki peringkat tertinggi karena Portofolio Proyek sangat dibutuhkan untuk menunjukkan kualitas dan keahlian Mitra Mapan Mulia.

d. *Hypotheses*

Berdasarkan perumusan masalah dan asumsi yang didapat, selanjutnya dibuat hypotheses untuk memudahkan pengujian. Berikut hypotheses dalam penelitian ini adalah: “Dipercaya perancangan *website* Mitra Mapan Mulia yang mempertimbangkan aspek UI dan UX akan memudahkan pengguna situs Mitra Mapan Mulia dalam menggunakannya. Dikatakan benar jika terdapat peningkatan yang dalam umpan balik positif dari pengguna terkait pengalaman pengguna, serta mengurangi tingkat kesulitan dan kebingungan dalam menavigasi situs web.

e. *Proto-persona*

Setelah dilakukan proses hypotheses, selanjutnya peneliti membuat *proto-persona*. *Proto-persona* merujuk pada hasil data selama wawancara dan studi literatur, dengan isi mencakup latar belakang, masalah, dan kebutuhan pengguna, serta solusi potensial.

Tabel 5. Proto-persona

Rina Sari - 32 tahun - Surabaya - Manajer Pemasaran di perusahaan kecil di sektor retail	Latar Belakang - Sarjana di bidang Manajemen Pemasaran - Memiliki pengalaman kerja selama 8 tahun di industri pemasaran dan penjualan
Kebutuhan: - tanggung jawab untuk meningkatkan citra merek perusahaan tempatnya bekerja. - Memerlukan <i>branding agency</i> yang dapat membantu mengembangkan strategi dan desain yang kuat untuk menciptakan identitas merek yang mengesankan. - Memerlukan informasi yang jelas dan mudah diakses tentang layanan yang ditawarkan.	Kebutuhan: - Butuh tren pemasaran terkini untuk memastikan perusahaan selalu tampil modern dan relevan. - Melihat portofolio proyek sebelumnya untuk menilai kualitas dan kreativitas. - Mencari testimoni atau rekomendasi dari klien sebelumnya untuk memastikan kepuasan pelanggan.

#### f. Collaborative Design

Pada tahap ini, style guide ditentukan untuk perancangan *website* Mitra Mapan Mulia. Dari data yang sudah dikumpulkan, gaya desain *website* mulai dari layout, tombol, hingga icon didalamnya akan dibuat modern dan minimalis dengan *style design Glassmorphism*. Tren ini menonjolkan elemen-elemen kaca dengan latar belakang transparan atau semi-transparan, memberikan kesan tiga dimensi dan nuansa kekinian pada antarmuka pengguna. Elemen-elemen dalam Glassmorphism cenderung memiliki efek bayangan (*shadow*) yang lembut, memberikan kesan tampilan tiga dimensi, sering menggunakan palet warna minimalis dengan warna-warna netral, namun tetap mengadopsi warna *brand* dari Mitra Mapan Mulia.

## 2. Sintesis Data

Dari data asumsi yang dikumpulkan melalui wawancara, studi literatur serta observasi, didapati 3 fokus permasalahan yaitu (1) tampilan UI *website* Mitra Mapan Mulia masih kurang menarik, (2) *Website* masih belum interaktif, sehingga sulit dinavigasikan oleh pengguna. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang terhadap *website* Mitra Mapan Mulia untuk dapat menciptakan *user experience* yang lebih baik.

Berdasarkan hasil data yang berhasil didapatkan, maka didapatkan konsep desain yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam merancang desain *website* Mitra Mapan Mulia. Warna yang akan dipilih dominan warna hijau dan magenta, mengikuti warna *brand*. Untuk menciptakan kesan modern dan minimalis, Sans Serif merupakan *typeface* yang cocok untuk digunakan. Oleh karena itu, font Poppins dipilih sebagai *typeface* untuk *website* Mitra Mapan Mulia. Selain itu, ditambahkan juga animasi dari ilustrasi agar tampilan UI *website* Mitra Mapan Mulia lebih menarik.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyajikan solusi dalam bentuk antarmuka pengguna (UI) yang tidak hanya mudah dipahami, tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip desain UI yang unggul. Tujuan utama adalah meningkatkan pengalaman pengguna agar lebih optimal, sejalan dengan visi Mitra Mapan Mulia dalam menciptakan sebuah *website Branding Agency* yang tidak hanya memenuhi standar kemudahan penggunaan tetapi juga memberikan pengalaman yang unik dan memuaskan. Diharapkan para pengunjung dapat dengan mudah berinteraksi dengan layanan Mitra Mapan Mulia.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan, maka akan dilakukan strategi perancangan UI Mitra Mapan Mulia. Dari segi warna, dominan menggunakan warna *brand* Mitra Mapan Mulia yaitu warna hijau dan magenta. Dari segi layout, membuat *card container* untuk segmen-segmen pada informasi. Dari segi font, menggunakan *typeface* Sans Serif yaitu font Poppins, karena font jenis Sans Serif mampu menciptakan kesan modern dan minimalis.

### **3. Perencanaan UI/UX**

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh Mitra Mapan Mulia, maka perancangan ini difokuskan pada perancangan UI *website* serta kemudahan dalam navigasi *website*. Tujuan utama yang ingin dicapai adalah meningkatkan *user experience*. Tahapan pertama adalah merancang tampilan UI Mitra Mapan Mulia yang cocok untuk pengguna umur 25-45 tahun. Selanjutnya adalah merancang UI *website* agar bisa dinavigasikan dengan mudah.

### **4. Perencanaan Tata Desain**

Berdasarkan hasil data yang didapatkan, konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan ini dengan menggunakan gaya desain modern dan minimalis. Penggunaan menggunakan warna *brand* identity Mitra Mapan Mulia, serta animasi dari ilustrasi-ilustrasi yang ada di *website*. Dengan solusi ini, diharapkan mampu meningkatkan *user experience* sehingga sejalan dengan visi Mitra Mapan Mulia untuk menciptakan sebuah *website Branding Agency* yang menarik dan mudah digunakan.

### **5. Visualisasi**

Berikut merupakan layout yang akan menjadi pedoman visualisasi desain UI *website* Mitra Mapan Mulia:

a. *Homepage*



**Gambar 1.** Desain *Homepage*

Desain *Homepage* ini akan muncul saat pertama kali memasuki link halaman *website* Mitra Mapan Mulia. Pada halaman ini berisikan tentang *service*, tentang perusahaan, *feature* portofolio *project*, *feature* *blog*, daftar klien yang pernah bekerja sama, info tentang jumlah *project* dan klien, motto, serta informasi kontak.

b. *Service*



**Gambar 2.** Desain *Service*

Desain *Service page* ini berisikan tentang detail pelayanan yang disediakan oleh Mitra Mapan Mulia serta proses kerja tim internal dalam menyelesaikan *project*.

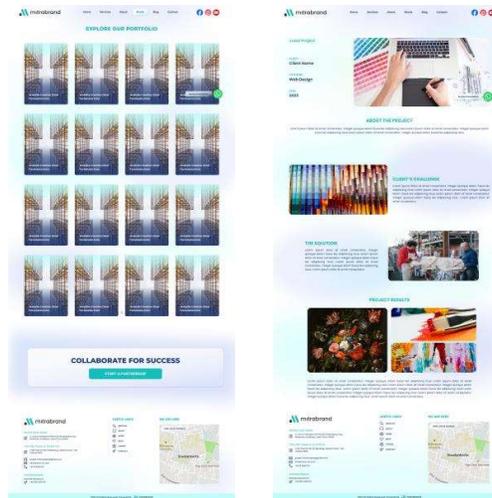
c. *About*



**Gambar 3.** Desain *About*

Desain *About page* berisikan informasi tentang perusahaan, keunggulan perusahaan, dan informasi tentang anggota tim yang ada di *Branding Agency* Mitra Mapan Mulia.

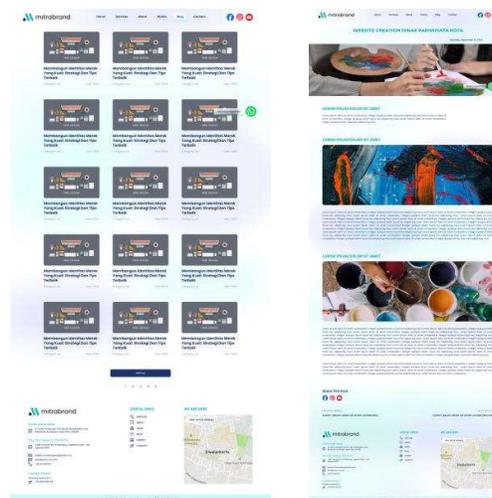
d. *Works*



Gambar 4. Desain Works

Desain *Works page* berisikan *list project* yang pernah dikerjakan Mitra Mapan Mulia. Jika mengunjungi salah satu *card project*, maka akan mengunjungi halaman *Works Detail* yang berisikan tentang informasi detail dari *project* yang terkait.

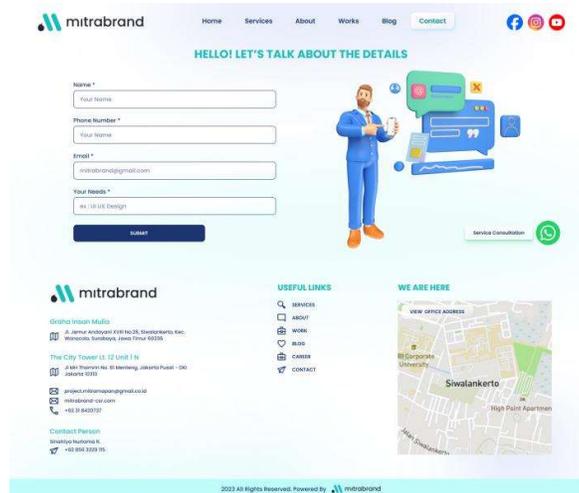
e. *Blog*



Gambar 5. Desain Blog

Desain *Blog page* berisikan artikel-artikel blog yang diposting oleh tim Mitra Mapan Mulia untuk tujuan edukasi serta promosi pelayanan Mitra Mapan Mulia.

f. *Contact*



Gambar 6. Desain Contact

Desain *Contact page* berisikan formulir yang dapat diisi oleh calon klien yang ingin bekerja sama dengan Mitra Mapan Mulia.

Berikut adalah aset yang digunakan dalam mendesain website Mitra Mapan Mulia:

a. *Typography*



Sumber : fontzaa.com dan Pinterest

Gambar 7. *Typography*

Dalam *redesign website* Mitra Mapan Mulia, *typeface* yang digunakan adalah Poppins dan Montserrat. Kedua *typeface* ini termasuk kedalam jenis Sans Serif, dimana *typeface* jenis ini memberikan kesan yang modern dan minimalis. Tipografi ini akan digunakan untuk *headline*, *subtitle*, *body*, dan *caption*. *Scaling* tipografi ini menggunakan ukuran 44pt, 32pt, 28pt, 24pt, 20pt, 16pt, 14pt, dan 12pt.

b. *Colorgraphy*



**Gambar 8.** *Colorgraphy*

Pada *redesign website* Mitra Mapan Mulia, warna yang digunakan adalah warna *brand* yang sudah dimiliki sebelumnya yaitu *Dark Turquoise* dan *Medium Slate Blue*. Selain itu, digunakan juga warna-warna netral seperti abu-abu dan putih.

c. *Iconography*



**Gambar 9.** *Iconography*

Ikon yang digunakan pada proses *redesign website* Mitra Mapan Mulia, menggunakan sistem grid dengan ukuran 20x20. Bagian sudut *icon* yang dipilih rounded untuk menciptakan kesan desain yang modern dan dinamis.

d. *Elements*

Berikut merupakan elemen-elemen yang digunakan dalam perancangan *website* Mitra Mapan Mulia:



**Gambar 10.** *Pagination*

*Pagination* pada sebuah *website* merupakan elemen navigasi yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai halaman konten dengan cara yang terstruktur, membantu memudahkan akses terhadap informasi secara bertahap.



**Gambar 11.** *Textfield*

*Textfield* adalah elemen interaktif pada antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan atau mengedit teks, menjadi bagian krusial dalam berbagai formulir *website*.

e. *Button*

*Button* atau tombol, adalah elemen interaktif pada antarmuka pengguna yang digunakan untuk memicu tindakan atau menjalankan fungsi tertentu ketika diklik. Pada perancangan ini, tombol dibagi kedalam 3 kategori yaitu berdasarkan variasi, ukuran dan status tombol. Berdasarkan variasi, tombol dibagi menjadi 2 jenis, antara lain (1) tombol dengan *icon* dan *text*, dan (2) tombol dengan *text*.



**Gambar 12.** Variasi *Button*

sementara pada kategori ukuran, tombol dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu (1) kecil (*small*), sedang (*medium*), dan besar (*large*).



**Gambar 13.** Ukuran *Button*

Selain itu, tombol juga dibagi berdasarkan status, seperti kondisi biasa (*default*), *hover*, dan kondisi tidak aktif (*disable*), yang memberikan informasi visual tentang keadaan atau tindakan yang mungkin dilakukan pengguna.

Default	Menu	
Hover	Menu	
Click	Menu	
Disable	Menu	

**Gambar 14.** Status *Button*

f. *Grid System*

Pada perancangan desain *prototype website* Mitra Mapan Mulia, ukuran Artboard yang digunakan adalah ukuran desktop bawaan dari aplikasi Figma yaitu lebar 1440 pixel dan tinggi yang disesuaikan dengan konten masing-masing halaman *website*, dengan content area 1340 pixel, kolom dengan jumlah 12, margin 100, dan gutter 20.

g. *Illustrations*



**Gambar 15.** *Illustrations*

Ilustrasi pendukung yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi *style 3D* yang didapatkan melalui situs web penyedia ilustrasi gratis yaitu, 3D Bay dan Pixcap.

**6. Feedback and Research**

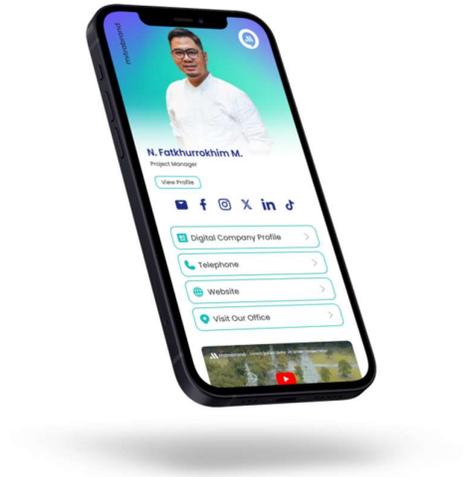
Dalam proses *redesign website* Mitra Mapan Mulia menggunakan metode Lean UX, umpan balik dari pengguna memiliki peran penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pengguna mengapresiasi perubahan dalam navigasi yang lebih intuitif dan desain yang lebih menarik. Hasil dari riset Lean UX menunjukkan bahwa fokus pada kebutuhan pengguna utama, seperti kemudahan navigasi dan tampilan yang responsif, menjadi poin kunci dalam peningkatan desain. Selain itu, metode Lean UX membuktikan

efisiensinya dengan mempercepat siklus perancangan, memastikan *website* Mitra Mapan Mulia tetap dinamis dan sesuai dengan harapan pengguna.

## 7. Desain Media Pendukung

Media utama dalam perancangan ini adalah desain UI *Website* Mitra Mapan Mulia, sedangkan media pendukungnya adalah *website* kartu nama, *Business Card*, *packaging* untuk *ID Card* dan *Business Card*.

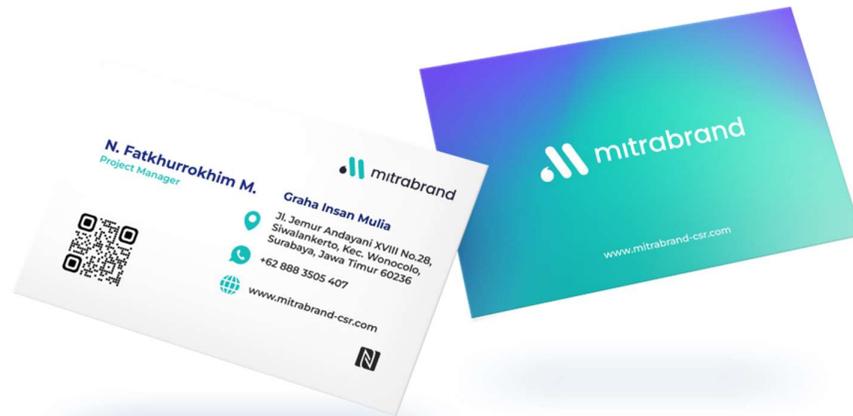
### a. *Website* Kartu Nama



**Gambar 16.** *Website* Kartu Nama

*Website* Kartu Nama merupakan solusi inovatif yang memungkinkan individu memiliki kartu nama digital yang interaktif dan mudah dibagikan. Kartu nama digital ini dapat diakses melalui *ID Card* maupun *Business Card* Mitra Mapan Mulia yang sudah memanfaatkan teknologi *QR Code* (*Quick Response Code*) dan *NFC* (*Near Field Communication*). Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi kontak, profil perusahaan, dan layanan Mitra Mapan Mulia melalui kartu nama digital.

### b. *Business Card*



**Gambar 17.** *Business Card*

*Business Card* Mitra Mapan Mulia yang didukung oleh *QR Code* dan *NFC (Near Field Communication)* adalah alat pengenalan bisnis yang modern dan interaktif. *Business card* ini dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan kamera ponsel atau perangkat *QR Code scanner* untuk langsung mengakses informasi lengkap Mitra Mapan Mulia. *Business Card* ini juga dilengkapi dengan teknologi *NFC* yang memungkinkan pertukaran informasi bisnis secara langsung dengan menyentuhkan kartu pada perangkat yang mendukung *NFC*. Dengan adanya dukungan *QR Code* dan *NFC*, pengguna dapat dengan mudah mengakses *website* kartu nama yang berisikan informasi kontak, profil perusahaan, dan layanan Mitra Mapan Mulia.

c. *Packaging ID Card dan Business Card*

**Integrated Digital Company Profile**

**NFC & QR Code Placement**

- Company Profile Book
- Business Card
- ID Card
- Brochure
- Reception Desk
- Exhibition Banner
- Etc.





**Gambar 18.** *Packaging ID Card dan Business Card*

*Packaging ID Card dan Business Card* Mitra Mapan Mulia dirancang untuk mencerminkan kualitas dan profesionalisme *branding agency* ini. *Packaging* ini merupakan kemasan eksklusif yang dirancang khusus untuk melindungi serta menampilkan *ID Card* dan *Business Card* secara profesional. Desainnya mencerminkan identitas merek Mitra Mapan Mulia, menambahkan kesan eksklusif dan mendukung citra perusahaan. *Packaging* ini tidak hanya melindungi kartu, tetapi juga menciptakan presentasi yang menarik dan memastikan bahwa penerima kartu mendapat pengalaman yang istimewa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan ulang website Mitra Mapan Mulia menggunakan metode Lean UX, penulis berhasil menghadirkan perubahan signifikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pendekatan Lean UX memberikan responsivitas yang cepat terhadap kebutuhan pengguna, dengan mengintegrasikan prototyping, pengujian iteratif, dan umpan balik pengguna secara berkelanjutan. Hasil perancangan ini mencakup perbaikan pada navigasi yang lebih intuitif, peningkatan kejelasan informasi, dan respons positif yang diterima selama pengujian prototype. Perancangan ini memiliki luaran berupa desain UI website Mitra Mapan Mulia. Metode Lean UX terbukti efektif dalam mempercepat proses pengembangan tanpa mengorbankan kualitas, sejalan dengan visi Mitra Mapan Mulia untuk menciptakan situs web Brand Agency yang tidak hanya memenuhi standar kemudahan penggunaan tetapi juga memberikan pengalaman yang unik dan memuaskan. Dengan hasil yang diperoleh, perancangan ulang ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap citra Mitra Mapan Mulia dan meningkatkan daya tarik situs web mereka bagi calon klien.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Arifin, A.-M. B., P. B. P. P., & Nirwana, A. (2022). Redesain Website Marketplace Yulibu com Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Dengan Metode Lean UX. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 91–108. <https://doi.org/10.33479/sb.v3i1.191>
- Adhipratama, Y. (2018). Perancangan antarmuka pengguna dengan metode Lean UX. *International Reviews of Immunology*, 66(1), 1–15.
- Dewi Rizki Anggraeni. (2019). Perancangan User Interface pada Website Internal STESIA dengan Metode Lean UX. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10.
- Kartiningrum, E. D., 2015, Panduan Penyusunan Studi Literatur, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit. Mojokerto.
- Pujaastawa, I. B. G., 2016, Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi. Universitas Udayana.
- Syafi'i, M., 2021, Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan pada UKM MNDecoratoin Menggunakan Metode Lean UX, Universitas Dinamika.
- Pratama, A. V., 2020, Perancangan User Interfaces (UI) dan User experience (UX) Prototype Aplikasi Mobile AIS Menggunakan Metode Lean UX, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.