

## **Pengembangan *Startup Sevent* Dengan Metode *Lean Startup* Dan *User Experience Questionnaire***

**I Wayan Ivander Astradi<sup>1\*</sup>, A A Istri Ita Paramitha<sup>2</sup>, Eddy Muntina Dharma<sup>3</sup>**  
 Sistem Informasi, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia  
 \*e-mail *Corresponding Author*: sayaivander@gmail.com

### **Abstract**

*Sevent* is a startup engaged in event planner that connects event organizers with event venue owners. *Sevent* startup experiences problems of difficulty in developing according to user needs. This research uses a lean startup method that focuses on taking feedback from users. At the validation stage, the first problem gets a score of 4/10 which means invalid, while the validation for the second problem gets a score of 10/10 which means valid, then the process of making a mockup user interface version of the *Sevent* startup mobile application will be carried out. The *User Experience Questionnaire (UEQ)* method is used to test the mockup of the *Sevent* startup mobile version of the application display with the results of the validation scale of attractiveness 1.74, perspicuity 1.73, efficiency 1.73, dependability 1.64, stimulation 1.52, and novelty 1.35. So it can be concluded that the mockup that has been made has a scale with an average product quality that is in the good category.

**Keywords:** *Startup Development; Lean Startup; Javelin Board; User Experience Questionnaire*

### **Abstrak**

*Sevent* merupakan sebuah *startup* yang bergerak dibidang *event planner* yang menghubungkan penyelenggara *event* dengan pemilik tempat *event*. *Startup Sevent* mengalami permasalahan kesulitan dalam melakukan pengembangan yang sesuai kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini menggunakan metode *lean startup* yang berfokus mengambil *feedback* dari pengguna. Pada tahap memvalidasi ide pengembangan menggunakan *javelin board*, dengan kriteria sukses 6/10. Pada tahap validasi permasalahan pertama mendapatkan skor 4/10 yang artinya tidak valid, sedangkan validasi untuk permasalahan kedua mendapatkan skor 10/10 yang artinya valid, maka akan dilakukan proses pembuatan *mockup user interface* versi aplikasi *mobile startup Sevent*. Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan menguji *mockup* tampilan aplikasi versi *mobile startup Sevent* dengan hasil validasi skala daya tarik 1,74, kejelasan 1,73, efisiensi 1,73, ketepatan 1,64, stimulasi 1,52, dan kebaruan 1,35. Jadi dapat disimpulkan bahwa *mockup* yang sudah dibuat memiliki skala dengan rata-rata kualitas produk yang berada di kategori *good*.

**Kata kunci:** *Pengembangan startup; Lean Startup; Javelin Board; User Experience Questionnaire*

### **1. Pendahuluan**

Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, yang dimana memberikan pengaruh yang sangat besar bagi seluruh aspek kehidupan. Tidak hanya berpengaruh dalam aspek pendidikan yang dipermudahkannya untuk kegiatan ngajar mengajar, teknologi informasi juga berpengaruh dalam aspek bisnis, dahulu pelaku bisnis harus menyiapkan lahan untuk berdagang, dan saat ini pelaku bisnis sudah bisa memanfaatkan kemajuan teknologi [1]. Dengan memanfaatkan teknologi ini masyarakat sudah bisa berinovasi dan melakukan pengembangan bisnisnya sendiri dengan memadukannya dengan teknologi atau sering disebut dengan *startup*.

*Startup* merupakan sebuah perusahaan rintisan yang baru berjalan, atau bisa diartikan sebagai sebuah perusahaan yang baru masuk atau masih berada pada fase proses pengembangan untuk menemukan target pasar ataupun pengembangan produk [2]. Di dalam menjalankan sebuah bisnis *startup*, pelaku *startup* dituntut agar bisa melakukan pengembangan produk dengan cepat, dan seefisien mungkin agar bisnis *startup* bisa bersaing

dalam dunia bisnis saat ini [3]. Permasalahan yang sering terjadi di dalam pengembangan produk *startup* adalah produk pengembangan yang ditawarkan tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, oleh karena hal tersebut dibutuhkan sebuah pengembangan produk *startup* yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

*Sevent* adalah sebuah *startup* yang didirikan pada 21 Januari 2022 dengan 5 orang tim. *Sevent* adalah sebuah *platform* yang menghubungkan antara *event planner* dan pengelola tempat *event*. *Sevent* membantu para penggiat *event planner* dalam mencari dan memesan tempat untuk mengadakan sebuah *event*. Persaingan yang sangat ketat di dunia bisnis saat ini, memaksa *startup Sevent* untuk terus bisa melakukan pengembangan dengan cepat dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, karena hal tersebut permasalahan yang terjadi saat ini pada *startup Sevent* adalah, *startup Sevent* masih kesulitan dalam melakukan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, produk yang dihasilkan akan bisa sesuai dan sejalan dengan apa yang benar benar dibutuhkan oleh pengguna *startup Sevent*. *Startup Sevent* menginginkan pengembangan produk yang matang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yang nantinya *startup Sevent* memiliki produk yang memiliki keunggulan kompetitif dari kompetitor. Ada beberapa metode yang dapat digunakan para pelaku *startup* untuk pengembangan tersebut, salah satunya adalah metode *Lean Startup*.

*Lean Startup* adalah sebuah pendekatan yang dipopulerkan oleh Eric Ries didalam bukunya yang berjudul "*The Lean Startup*". *Lean startup* merupakan pendekatan yang berfokus kepada apa yang diinginkan pelanggan untuk menciptakan inovasi yang berkelanjutan [4]. Metode *lean startup* digunakan dalam mengembangkan produk dan bisnis yang didasari '*validated learning*', yaitu mengambil *feedback* dengan cepat, dan sebanyak mungkin dan dari pengguna [5]. Untuk bisa mendapatkan *feedback* dari pengguna pada tahapan *lean startup* menghasilkan sebuah ide produk yang dikenal dengan nama *Minimum Viable Product* (MVP). *Minimum Viable Product* (MVP) merupakan produk dengan desain sederhana dan *minimum* yang digunakan dalam argumen atas fitur produk yang tersedia [6]. *Minimum Viable Product* (MVP) memiliki beberapa contoh salah satunya adalah *mockup*, *mockup* merupakan model dari suatu desain produk yang merupakan representasi visual dari produk tersebut. Pada tahap *lean startup* dilakukan validasi ide dan produk yang dihasilkan dari tahapan *lean startup* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna yang bertujuan untuk mendapatkan informasi bahwa ide dan produk yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Ada berbagai *tools* yang dapat digunakan untuk memvalidasi ide dan produk, salah satu toolsnya adalah *tools Javelin Board* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Javelin Board* merupakan sebuah *tools* yang digunakan untuk melakukan validasi ide melalui sebuah percobaan. Dengan *tools* ini, pelaku *startup* bisa dipermudah dalam melakukan validasi ide dengan sebuah percobaan langsung dengan pengguna. *Javelin Board* juga bisa memudahkan sebuah bisnis untuk memvalidasi ide berdasarkan keinginan pengguna [3]. *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan sebuah metode yang dapat dipergunakan untuk mengukur pengalaman pengguna, dimana metode ini mampu memvalidasi produk untuk memberikan gambaran dari aspek *user experience* hingga *usability* [7].

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan diatas, maka dari hal itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Startup Sevent* Dengan Metode *Lean Startup* Dan *User Experience Questionnaire*". Dimana penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan rekomendasi pengembangan *startup Sevent* guna membantu *startup Sevent* untuk melakukan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Yoga Sakti dengan judul Implementasi *Javelin Board* Dan *Lean Startup* Pada Strategi Pengembangan Produk *Startup* Digital Berbasis Aplikasi Dan *Website Bidang Pariwisata*, telah menerapkan metode *lean startup* dan *javelin board* pada *startup* Nusa-Go pada tahun 2020. *Startup* Nusa-Go menginginkan pengembangan produk yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Pada penelitian tersebut menghasilkan opsi-opsi strategi yang perlu diterapkan oleh *startup* Nusa-Go dalam pengembangan produknya yang telah disesuaikan dengan kondisi *internal* dan *eksternal* perusahaannya [3].

Pada tahun 2022 I Wayan Yudha Pratama melakukan penelitian pada *startup* inmotion dengan judul Pengembangan *Startup* Inmotion Dengan Menggunakan Metode *Javelin Board*

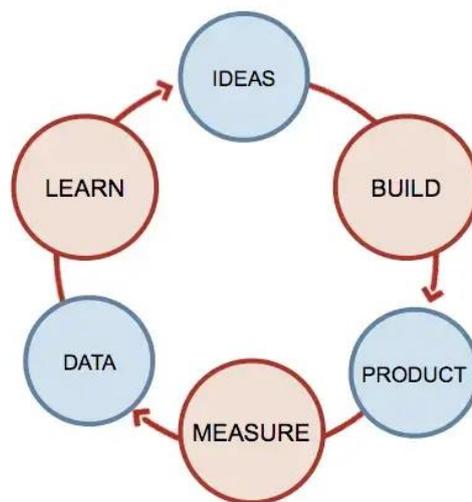
Dan *Lean Startup*. Pada penelitian tersebut, startup inmotion mengalami penurunan penjualan, karena hal itu, startup inmotion akan melakukan pengembangan produk. Pada penelitian tersebut menghasilkan pengembangan *startup* inmotion dengan penambahan jenis undangan mepandes (potong gigi) dan menambahkan beberapa *fitur* [8].

Pada penelitian selanjutnya yang ditulis oleh Ni Luh Dithiana Gitajayanti pada tahun 2021 yang berjudul Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*. Penelitian tersebut dilakukan untuk pengukuran user interface pada sistem informasi priska agar bisa menjadi acuan bagi pengembang sistem informasi PRISKA untuk memperbaiki kualitas pengalaman pengguna dari PRISKA. Pada penelitian tersebut menghasilkan tingkat user interface pada sistem informasi priska yang menggunakan metode *User Experience Questionnaire* [7].

Pada penelitian ini menggunakan metode *lean startup* untuk melakukan pengembangan *startup* *sevent* memakai 6 proses dari metode *lean startup*, yang terdiri dari proses *ideas* yang merupakan proses pengumpulan ide dengan menggunakan *tools javelin board* agar memudahkan merumuskan ide pengembangan, proses *build* yang merupakan proses pembuatan produk atas ide yang ditawarkan, proses *product* yang merupakan hasil pembuatan produk di tahapan *build*, proses *measure* yang merupakan pengujian produk yang sudah dibuat dengan menggunakan metode *user experience questionnaire* (UEQ), proses data merupakan kumpulan dan proses pengolahan data hasil pengujian produk, dan proses *learn* yang merupakan tahap kesimpulan dari hasil pengujian menggunakan metode *user experience questionnaire* (UEQ).

### 3. Metodologi

#### 3.1 Metode Lean Startup



Gambar 1. Proses *Lean Startup* [9].

Penelitian ini menggunakan metode *lean startup* untuk melakukan pengembangan *startup*, metode ini memiliki 6 proses yang terdiri dari:

- 1) *Ideas*  
Tahap *ideas* merupakan tahap pengumpulan ide yang dilakukan bersama tim *startup* *Sevent*, pada tahap ini menggunakan *javelin board* untuk mempermudah merumuskan ide. Setelah ide sudah dirumuskan akan dilakukan validasi terhadap ide tersebut ke calon pengguna dengan menggunakan teknik wawancara.
- 2) *Build*  
Pada tahap *build* merupakan proses dasar pembuatan produk pada asumsi yang sudah divalidasi dengan *Validated Learning* menggunakan *tools Javelin Board*. *Validated Learning* bisa mempermudah peneliti dalam pembuatan MVP yang berupa *mockup*, dalam pembuatan *mockup* peneliti menggunakan *software figma*.
- 3) *Product*

Pada tahap *product* merupakan hasil dari proses *build* yaitu *minimum viable product* berupa *mockup* dimana *mockup* yang dibuat berguna untuk bayangan bagi pengguna atas solusi yang ditawarkan

4) *Measure*

Pada tahap *measure* merupakan proses menguji atau melakukan validasi dengan teknik kuesioner dengan menggunakan metode *user experience questionnaire* (UEQ) untuk mendapatkan nilai pengukuran dan kualitas dari *mockup* yang sudah dibuat pada tahap *build*.

5) *Data*

Pada tahap *data* merupakan kumpulan data hasil validasi menggunakan metode UEQ, dengan alat bantu *google form*, data kuesioner yang didapatkan pada tahap validasi akan berupa data *excel*, data tersebut akan diproses dengan *excel-sheet* yang sudah disediakan oleh metode UEQ, pengolahan data tersebut bisa diakses dengan gratis melalui <https://www.ueq-online.org>.

6) *Learn*

Pada tahap *learn* merupakan tahap kesimpulan dari hasil validasi menggunakan metode UEQ, Hasil pada tahap tersebut berupa nilai pengukuran dan juga kualitas dari setiap skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan. Hasil tersebut akan menjadi dasar untuk memperbaiki atau memodifikasi produk MVP yang akan menjadi rekomendasi untuk *startup Sevent* untuk proses pengembangan *startup*.

### 3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini yang dipergunakan untuk proses pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada tahap *ideas* dengan *tools Javelin Board* untuk memvalidasi apakah permasalahan yang ada merupakan permasalahan yang juga dirasakan responden. Wawancara akan dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, dimana wawancara ini pertanyaannya terbuka sesuai dengan pemahaman peneliti pada saat wawancara. Wawancara tidak terstruktur akan dilakukan dengan 10 responden calon pengguna *startup Sevent*. Untuk proses wawancara akan dilakukan beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil apakah responden mengatakan hal yang serupa dengan asumsi yang ditawarkan. Pada proses pengolahan data wawancara akan dilakukan bersama tim *startup Sevent*, dikatakan sukses jika 60% menyatakan hal serupa dengan asumsi yang ditawarkan, artinya jika 6 dari 10 orang mengatakan hal serupa, maka asumsi tersebut dinyatakan VALID, maka akan diproses ke tahap selanjutnya.

2) Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu instrumen penelitian yang dilakukan pada tahap *measure*. *Measure* merupakan proses menguji atau melakukan validasi untuk mendapatkan nilai pengukuran dan kualitas dari *mockup* yang sudah dibuat pada tahap *build*. Kualitas dari produk memiliki lima kategori yaitu: *Bad*, *Below Average*, *Above Average*, *Good*, *Excellent* [10]. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan tertutup dimana pilihan dan jawaban sudah disediakan oleh peneliti dengan menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dengan kuesioner tersebut akan dihitung rata-rata setiap skala untuk mendapatkan hasil validasi. Setiap poin pertanyaan memiliki nilai acak positif maupun negative. Setiap skala memiliki setengah nilai positif dan setengah nilai negatif, nilai +3 merupakan nilai positif tertinggi, dan -3 merupakan nilai negative terendah [11]. Jumlah responden yang dibutuhkan untuk menghasilkan kesimpulan terbaik dari penggunaan kuesioner metode UEQ adalah setidaknya melibatkan minimal 20 sampai 30 responden [12]. Pada penelitian ini akan menggunakan sebanyak 30 responden yang merupakan calon pengguna *startup Sevent*. Penyebaran kuesioner UEQ akan disebar dengan alat bantu *Google Form* kepada calon pengguna *startup Sevent*. Sebelum dilakukan pengisian kuesioner, responden akan terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk mencoba *mockup* yang sudah dibuat, setelah itu akan dilanjutkan ke tahap pengisian kuesioner, yang dimana kuesioner UEQ berisikan rentan skala 1 sampai 7. Dengan *Google Form* penyebaran kuesioner akan menjadi lebih cepat dan efisien, dan hasil dari penyebaran kuesioner dengan *Google Form* ini, file

jawaban yang dihasilkan dari responden juga bisa langsung berbentuk file excel. File *excel* yang dihasilkan dari penyebaran kuesioner ini bisa langsung diproses dengan *excel-sheet* yang sudah disediakan oleh metode UEQ, pengolahan data tersebut bisa diakses dengan gratis melalui <https://www.ueq-online.org>.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Sevent merupakan sebuah *startup* yang bergerak dibidang event planner yang menghubungkan penyelenggara event dengan pemilik tempat event, saat ini *startup* sevent sedang berada proses pengembangan. Pada proses pengembangan ini *startup* Sevent menggunakan metode lean *startup* yang dibagi menjadi 6 bagian proses diantaranya *ideas*, *build*, *product*, *measure*, *data*, dan *learn* [13]. Berikut merupakan penerapan metode *lean startup* pada *startup* Sevent:

##### 4.1 Ideas

Tahap *ideas* merupakan tahap pengumpulan ide yang dilakukan bersama tim *startup* Sevent, pada tahap ini menggunakan javelin board untuk mempermudah merumuskan ide dan mengimplementasi MVP. Javelin board memiliki dua ruas yakni ruas kiri yang disebut sebagai area brainstorming dan ruas kanan yang disebut sebagai area execution. Pada tahap pertama akan dilakukan brainstorming terlebih dahulu bersama tim *startup* Sevent yang berjumlah 5 orang, dan setelah itu baru masuk ke area execution [14]. Pada tahap bainstroming, semua anggota tim akan diberikan kesempatan untuk menentukan customer, problem, dan riskiest assumption yang yang disampaikan sesuai dengan permasalahan yang dirasakan, dilihat saat menjalankan *startup* Sevent. Pada bagian solusi dibiarkan terlebih dahulu agar lebih berfokus ke permasalahan dan tidak langsung memberikan solusi, tahap solusi dijabarkan pada saat sudah mendapatkan hasil validasi permasalahan.

##### a. Customer

Langkah pertama yang dilakukan pada tahapan javelin board adalah menentukan calon pengguna *startup* Sevent, pada tahap ini setiap anggota tim diberikan waktu 5 menit untuk menentukan siapa customer. Berikut diperoleh 5 customer *startup* Sevent, diantaranya:

1. Masyarakat berumur 17 sampai 35 tahun yang akan / sudah melakukan foto *prewedding*.
2. Masyarakat umum berusia 17 sampai 30 tahun yang ikut organisasi seka truna truni.
3. Masyarakat umum berumur 17 sampai 50 tahun yang mengikuti organisasi yang ada di desa.
4. Siswa siswi SMA/SMK yang mengikuti organisasi di sekolah.
5. Mahasiswa yang mengikuti organisasi di kampus atau masyarakat umum yang bergerak di bidang *event planner*.

##### b. Problem

Langkah yang kedua yang dilakukan pada tahapan javelin board adalah mengidentifikasi problem atau permasalahan yang ingin dipecahkan, pada tahap ini sama seperti tahapan sebelumnya, setiap anggota tim diberikan waktu 5 menit untuk menuliskan satu permasalahan, berikut diperoleh 5 permasalahan dari diskusi anggota tim, diantaranya:

1. Susahnya mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding*.
2. Memerlukan banyak waktu apabila mencari informasi detail tempat langsung kesana.
3. Memerlukan ongkos bensin yang banyak karena tempat yang jauh apabila mencari informasi detail tempat secara langsung.
4. Memerlukan banyak tenaga untuk bisa mendapatkan informasi yang mendetail apabila dilakukan secara langsung ke tempatnya.
5. *Startup* Sevent hanya memiliki media website sebagai media penjualan.

##### c. Solution

Setelah melahkukan validasi dengan tools javelin board maka di diperoleh solusi dari problem atau permasalahan dari hasil validasi yang didapatkan, adalah pembuatan *mockup user interface* versi aplikasi *mobile startup* Sevent.

d. **Riskiest assumption**

Langkah selanjutnya yang dilakukan pada tahapan javelin board adalah membuat asumsi dari permasalahan yang sudah dibuat sesuai dengan pemikiran dan pengalaman dari anggota tim. Asumsi yang valid dari anggota tim dapat mendukung apakah permasalahan yang akan dipecahkan juga valid. Berikut diperoleh riskiest assumption hasil diskusi anggota tim *startup* Sevent, diantaranya:

1. Kebanyakan tempat foto *prewedding* tidak memiliki informasi yang mendetail bahkan tidak tersedia di sosial mediana.
2. Saat mencari informasi tempat secara langsung sering kali memakan banyak waktu yang membuat pencarian tidak efisien.
3. Mencari informasi tempat *event* secara langsung kerap kali memerlukan banyak uang karena memerlukan uang bensin.
4. Saat mencari info tempat secara langsung kesana sering kali memerlukan banyak tenaga karena perjalanan yang jauh, hal tersebut yang membuat tidak efisien.
5. Saat ini kebanyakan pengguna belum merasa nyaman apabila melakukan transaksi di dalam website.

Langkah selanjutnya pada tahapan javelin board adalah *area execution* yang merupakan proses sebelah kanan pada tahapan javelin board. Pada bagian sebelah kanan yaitu *experiment* akan dipilih permasalahan yang bisa dikembangkan dengan waktu yang cepat dan juga tidak memakan banyak biaya. Setelah melakukan diskusi bersama anggota tim, didapat 2 permasalahan yang akan diuji pada tahapan berikutnya, diantaranya: Susahnya mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding* dan *Startup* Sevent hanya memiliki media website sebagai media penjualan. Hasil untuk customer dibedakan menjadi 2 yaitu Mahasiswa yang mengikuti organisasi di kampus atau masyarakat umum yang bergerak di bidang event planner dan masyarakat berumur 17 sampai 35 tahun yang akan / sudah melakukan foto *prewedding*, pada bagian problem didapatkan 2 permasalahan yaitu susah mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding* dan *startup* Sevent hanya memiliki media website sebagai media penjualan, pada bagian riskiest assumption didapatkan 2 asumsi yaitu kebanyakan tempat foto *prewedding* tidak memiliki informasi yang mendetail bahkan tidak tersedia di sosial mediana dan saat ini kebanyakan pengguna belum merasa nyaman apabila melakukan transaksi di dalam website.

e. **Method & success criterion**

Pada tahap pengujian akan dilakukan dengan metode wawancara kepada 10 responden yang dibagi menjadi 2 yaitu, mahasiswa yang mengikuti organisasi di kampus atau masyarakat umum yang bergerak di bidang event planner dan masyarakat berumur 17 sampai 35 tahun yang akan/sudah melakukan foto *prewedding*. Hasil wawancara dikatakan sukses jika 60% menyatakan hal serupa dengan asumsi yang ditawarkan. Wawancara akan dilakukan secara langsung kepada responden.

f. **Result & Decision**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, didapatkan hasil bahwa permasalahan pertama mendapatkan skor 4 /10 yang artinya dari 10 responden hanya 4 orang menyatakan untuk permasalahan yang pertama yaitu susah mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding* menjadi tidak valid. Sedangkan hasil validasi untuk permasalahan yang kedua yaitu *startup* Sevent hanya memiliki media website sebagai media penjualan mendapatkan hasil 10/10 yang artinya dari 10 responden 10 orang menyatakan setuju pada permasalahan ini yang artinya permasalahan ini valid. Berdasarkan hasil diskusi Bersama tim *startup* Sevent, sesuai dengan hasil yang didapatkan pada tahap validasi, maka akan dilakukan proses pembuatan mockup user interface versi aplikasi mobile *startup* Sevent.

g. **Learning**

Berdasarkan hasil yang ditemukan pada proses validasi, permasalahan susah mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding* dinyatakan tidak valid karena hanya mendapatkan hasil 4/10 yang artinya dari 10 responden hanya 4 orang yang setuju, hal itu disebabkan karena saat ini kebanyakan tempat foto *prewedding* sudah bekerja sama dengan fotografer, yang sering dijadikan

satu paket dalam sesi foto prewedding. Untuk permasalahan *startup* Sevent hanya memiliki media website sebagai media penjualan mendapatkan 10/10 yang artinya dari 10 dari 10 orang menyatakan setuju pada permasalahan ini, hal tersebut dikarenakan responden kurang merasa aman dan nyaman apabila melakukan transaksi menggunakan website. Pada saat melakukan validasi pengguna memberikan masukan seperti penambahan fitur chat untuk lebih memudahkan pengguna untuk berinteraksi kepada penyedia tempat event dan juga fitur pembayaran langsung, tanpa perlu lagi harus chat via whatsapp kembali untuk melakukan interaksi dan pembayaran tempat event yang akan dibooking.

Untuk tahap selanjutnya akan dibuatkan Minimum Viable Product (MVP) berupa mockup tampilan user interface aplikasi mobile dengan penambahan fitur chat dan juga pembayaran langsung untuk menguji lebih lanjut Minimum Viable Product (MVP) yang sudah dibuat.

#### 4.2 Build

Tahap *build* merupakan proses dasar pembuatan minimum viable product (MVP) sesuai dengan hasil validasi yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pembuatan MVP akan dilakukan pada software figma, rancangan tampilan antarmuka aplikasi versi *mobile startup sevent* menggunakan beberapa paduan *color*, *Buttom*, *typografi*, dan juga *icon*. Pemilihan *color* didasari oleh warna logo *startup Sevent* yaitu berwarna biru dan putih, sedangkan warna yang lainnya digunakan untuk meperjelas arti simbol dan juga warna *font*, dengan kode warna #0786C5, #FFFFFF, #C4C4C4, #1D232E, #FFA91A, #00C853, #D32F2F. Pada bagian *buttom* berisikan *size buttom* dan kode warna yang dipakai seperti, 329x46 #0786C5, 160x40 #0786C5, 96x36 #0786C5, 146x30 #0786C5, 56x22 #FFA91A, 61x28 #0786C5, 56x22 #00C853, 335x27 #00C853. Untuk *typografi* berisikan font type yang digunakan adalah *roboto* dan *inter*, *font size* yang digunakan 4 px, 20 px, 18 px, 16 px, 15 px, 14 px, 12 px, 11 px, 10 px, *font weight* yang digunakan adalah *Bold*, *Semi Bold*, *Medium*, *Italic*, *Reguler*, *Black*, dan *font color* yang dipakai adalah #0786C5, #FFFFFF, #C4C4C4, #1D232E. Dan pada *icon* menggunakan *icon* umum yang mudah dipahami oleh pengguna, hal tersebut akan memudahkan pengguna mengenali dengan cepat maksud dari simbol tersebut.

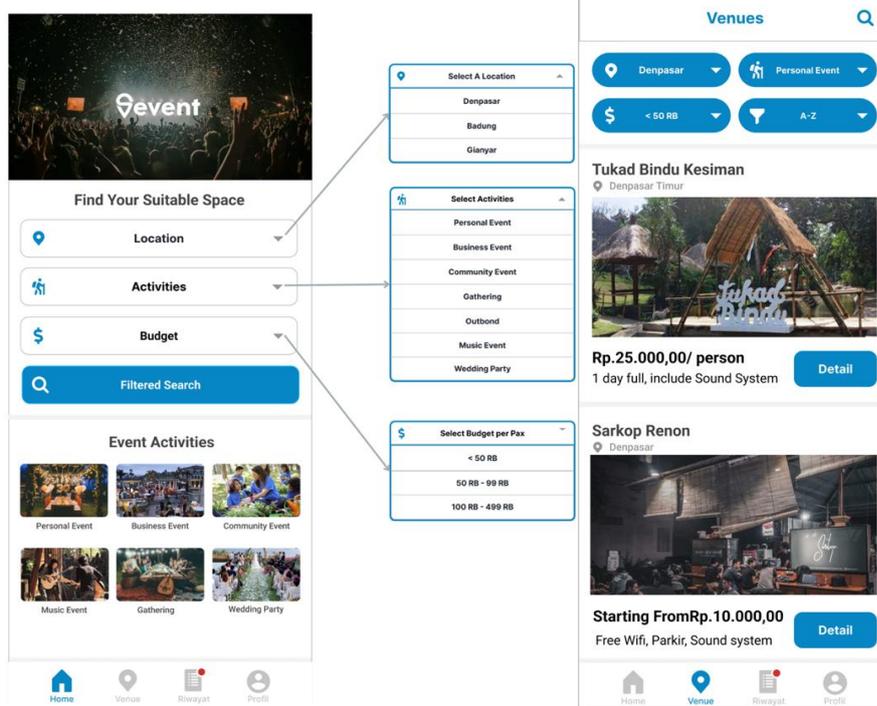
#### 4.3 Product

Tahap product merupakan hasil dari tahap build yang berupa mockup user interface versi aplikasi mobile *startup Sevent*, berikut hasil mockup yang sudah dibuat:

The image displays two mobile application screens side-by-side. The left screen is titled 'Sign Up to Sevent App' and contains the following elements: the 'Sevent' logo at the top; a 'Name' input field with the text 'Ivander Astradi'; an 'Email' input field with 'ivandrastradi@gmail.com'; a 'Password' input field with masked characters; a 'Confirm Password' input field with masked characters; a blue 'Sign Up' button; and a link 'Already have account? Login' at the bottom. The right screen is titled 'Login to Sevent App' and contains: the 'Sevent' logo at the top; an 'Email' input field with 'ivandrastradi@gmail.com'; a 'Password' input field with masked characters; a 'Remember Me' checkbox; a blue 'Login' button; and a link 'Don't have an account? Sign Up' at the bottom.

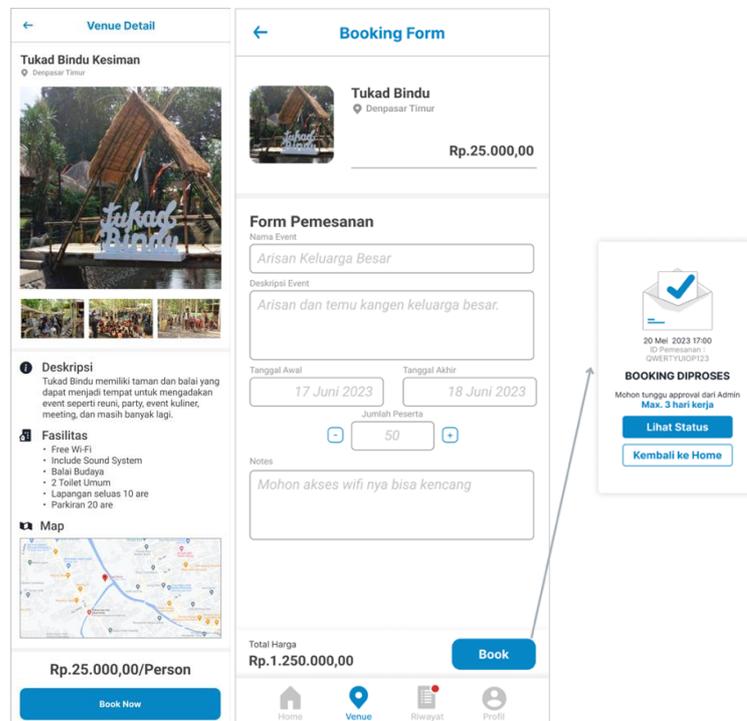
Gambar 2. Halaman *Sign Up* dan *Login*

Halaman *sign up* dan *login* merupakan halaman pertama yang dilihat oleh pengguna, pada halaman ini pengguna akan melakukan registrasi terlebih dahulu, dan apabila sudah memiliki akun, maka pengguna bisa langsung ke halaman *login*.



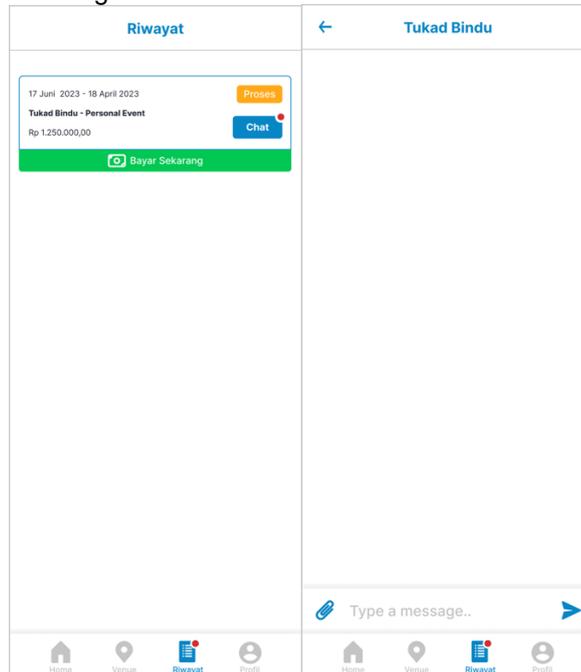
Gambar 3. Halaman Home dan Halaman *List Venue*

Pada halaman home pengguna bisa memilih lokasi, aktivitas, dan budget sesuai dengan keinginan pengguna, apabila sudah memilih, maka akan diarahkan ke halaman list venue, di halaman ini pengguna bisa memilih tempat yang diinginkan.



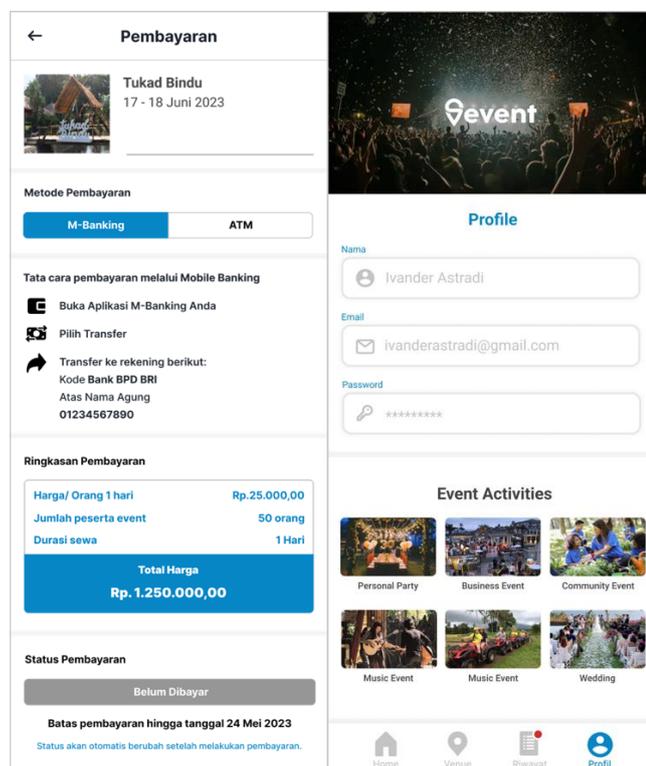
Gambar 4. Halaman *Detail Venue* dan Halaman *Form Booking*

Di halaman detail venue pengguna dapat melihat informasi lengkap dari tempat yang dipilih, apabila pengguna sudah yakin pada tempat yang akan diboeking, maka pengguna akan diarahkan ke halaman form booking.



Gambar 5. Halaman Riwayat Booking dan Halaman Chat

Di halaman Riwayat booking pengguna dapat melihat status booking, fitur chat yang bisa digunakan untuk berinteraksi dengan penyedia tempat, dan juga bisa langsung melakukan pembayaran.



Gambar 6. Halaman Pembayaran dan Halaman Profile

Pada halaman pembayaran pengguna dapat melakukan pembayaran pada no rekening yang disediakan dan membayar sesuai tagihan yang tertera pada aplikasi, dan pada halaman profile berisikan identitas pengguna seperti nama, email, dan juga password pengguna.

**4.4 Measure**

Tahap measure merupakan tahap pengujian *minimum viable product* (MVP) berupa *mockup* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya yang akan diujikan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mendapatkan nilai pengukuran dan kualitas dari *mockup* yang sudah dibuat pada tahap *build*. Kualitas dari produk memiliki lima kategori yaitu: *Bad, Below Average, Above Average, Good, Excellent*. Pengujian akan dilakukan kepada 30 responden calon pengguna *startup Sevent* yaitu Mahasiswa yang mengikuti organisasi di kampus atau masyarakat umum yang bergerak di bidang *event planner* dengan menggunakan kuesioner dari metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penyebaran kuesioner UEQ akan disebarakan dengan alat bantu *Google Form* kepada calon pengguna *startup Sevent*, kuesioner tersebut dapat dilihat pada <https://forms.gle/D1mrGFKx7B81ouAZ6>. Sebelum pengisian kuesioner responden diberikan kesempatan terlebih dahulu menggunakan *mockup* yang sudah dibuat.

**4.5 Data**

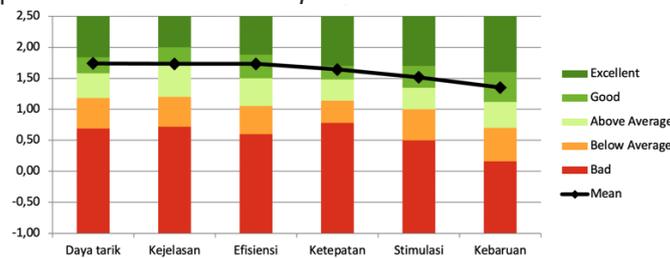
Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
6	6	3	2	2	6	6	5	2	3	6	2	6	5	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	5	
6	6	3	2	3	5	5	4	3	3	5	1	6	6	4	6	2	2	2	6	2	6	2	3	2	5	
5	5	2	2	3	5	6	6	3	2	6	2	6	5	6	6	3	3	3	5	3	5	2	3	2	5	
5	6	3	2	3	4	6	5	3	3	5	2	5	5	5	5	3	2	2	4	2	6	3	3	3	5	
6	5	3	1	2	5	4	6	2	3	6	2	6	5	6	6	2	3	2	4	2	6	3	3	3	5	
5	5	3	2	3	6	5	5	1	4	5	3	5	5	5	6	2	2	2	5	2	6	3	2	2	5	
7	6	2	2	3	5	6	6	2	3	6	2	6	6	5	5	3	3	3	6	2	5	3	2	2	6	
6	5	3	2	2	6	5	5	2	2	6	2	5	6	5	6	3	2	2	6	3	5	2	2	2	5	
6	5	4	2	3	6	5	5	3	3	5	3	6	6	6	6	2	2	2	5	3	5	3	3	3	5	
6	6	2	2	2	5	6	6	2	3	5	2	5	5	5	6	3	2	2	6	3	5	2	2	2	5	
6	5	3	3	3	5	5	5	3	2	6	2	6	6	5	5	3	3	2	5	2	5	3	3	2	6	
5	6	3	3	3	5	6	6	2	4	5	2	6	6	6	6	2	2	2	5	2	6	3	3	3	5	
6	5	2	3	1	5	5	6	2	3	6	2	6	5	5	6	2	3	2	5	2	6	4	2	2	6	
5	6	3	2	2	5	5	6	2	2	6	3	6	7	6	5	3	3	3	6	2	6	2	2	2	5	
6	6	2	2	2	6	6	6	2	3	5	3	5	6	5	6	2	2	2	7	1	7	2	2	2	6	
7	5	3	3	3	6	5	6	2	4	5	3	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	3	3	3	5	
5	4	2	2	2	5	6	5	2	3	6	2	6	5	5	5	3	3	1	6	2	7	1	2	2	5	
6	6	3	3	3	5	5	6	2	2	5	3	6	6	6	6	3	2	2	5	3	5	2	1	1	6	
6	7	2	2	2	6	6	5	2	2	6	2	6	5	5	6	2	3	3	6	3	5	3	3	3	6	
5	5	3	2	3	5	5	5	3	3	5	2	5	6	6	6	2	2	2	7	2	6	3	3	3	5	
6	5	2	1	2	6	6	6	1	2	6	2	5	5	5	3	3	2	6	2	7	2	2	2	2	6	
5	5	3	2	2	5	5	5	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	7	1	7	2	3	2	6	
6	5	3	3	3	6	6	6	2	2	6	3	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	3	2	3	5	
5	5	3	2	2	5	5	6	2	4	5	3	6	7	6	7	2	3	2	6	2	6	2	3	2	5	
6	6	3	3	3	5	5	5	3	3	6	2	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	6	2	6	
7	6	2	2	2	6	5	6	1	3	5	3	5	5	5	5	2	3	3	5	3	5	3	3	2	6	
6	7	2	2	1	6	6	6	2	3	6	2	6	6	6	7	2	2	2	6	1	6	2	3	2	5	
7	6	2	3	3	5	6	6	2	3	6	2	5	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	3	2	6	
6	5	3	1	2	6	7	6	2	2	6	1	6	6	5	6	2	2	3	6	2	6	2	6	2	1	6
5	6	2	2	2	6	5	5	2	3	6	2	6	6	6	6	3	3	3	6	2	6	3	2	2	5	

Gambar 7. Data Kuesioner

Tahap data merupakan kumpulan data hasil validasi menggunakan metode UEQ yang akan diproses guna mendapatkan hasil validasi menggunakan metode UEQ. Gambar 7 merupakan data hasil kuesioner 30 responden. Setelah data didapatkan, data tersebut akan diproses dengan *excel sheet* yang sudah disediakan oleh metode UEQ, pengolahan data tersebut bisa diakses dengan gratis melalui <https://www.ueq-online.org>. Setelah mendownload *excel-sheet*, akan ada beberapa pilihan menu dipaling bawah pada *excel*. Kemudian hal yang perlu dilakukan untuk mendapatkan hasil validasi adalah memasukkan data dari kuesioner responden ke bagian data. Setelah data dimasukan, data tersebut akan dikonversi menjadi nilai positif dan negative pada bagian DT. Nilai +3 merupakan nilai positif tertinggi, dan -3 merupakan nilai negative terendah, maka dari itu setiap nilai kuesioner akan dikurangi dengan 4, dengan cara, apabila pertanyaan bernilai positif maka data dikurangi 4, dan apabila pertanyaan bernilai negative maka 4 dikurangi data [15]. Setelah melakukan konversi data menjadi data positif dan negative, langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata setiap data, dengan cara menghitung rata-rata setiap data dari pertanyaan skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan. Tahap terakhir adalah melakukan perhitungan rata rata nilai setiap skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan, maka akan didapatkan hasil akhir dari *UEQ yang* akan digambarkan dalam bentuk grafik dan data. Hasil pengolahan data dengan UEQ akan didapatkan hasil pengukuran dan kualitas dari setiap skala MVP berupa *mockup* tampilan aplikasi versi *mobile startup Sevent* pada bagian *benchmark*.

#### 4.6 Learn

Tahap Learn merupakan tahap kesimpulan dari hasil validasi yang dilakukan menggunakan metode UEQ pada bagian benchmark. Berikut hasil validasi MVP berupa *mockup* tampilan aplikasi versi *mobile startup Sevent*.



Gambar 8. Grafik *Benchmark*

Pada gambar 8, sesuai grafik yang diperoleh dari perhitungan pada proses sebelumnya dari masing-masing skala, skala daya tarik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,74, pada skala kejelasan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,73, pada skala efisien mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,73, pada skala ketepatan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,64, pada skala stimulasi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,52, dan yang terakhir pada skala kebaruan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,35.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,74	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,73	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	1,73	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,64	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,52	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1,35	Good	10% of results better, 75% of results worse

Gambar 9. Hasil Data *Benchmark*

Sesuai dengan gambar 9, hasil rata-rata data yang didapatkan pada proses perhitungan pada tahap sebelumnya, dapat disimpulkan *mockup* tampilan aplikasi versi *mobile startup Sevent*, sesuai dengan hasil rata-rata yang didapatkan pada skala daya tarik sebesar 1,74, kejelasan sebesar 1,73, efisiensi sebesar 1,73, ketepatan sebesar 1,64, stimulasi sebesar 1,52, dan kebaruan sebesar 1,35. Jadi dapat disimpulkan bahwa *mockup* yang sudah dibuat memiliki semua skala dengan rata-rata kualitas produk yang berada di kategori *Good*. Hasil yang didapatkan pada tahap ini akan diberikan kepada tim *startup Sevent* untuk diimplementasikan lebih lanjut.

#### 5. Simpulan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan pada *startup Sevent*, maka mendapatkan kesimpulan bahwa pengembangan *startup Sevent* dengan 2 permasalahan yaitu susah nya mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding* dan *startup Sevent* hanya memiliki media *website* sebagai media penjualan. Berdasarkan permasalahan yang sudah divalidasi oleh calon pengguna dengan menggunakan metode *lean startup* dan *javelin board* memperoleh hasil permasalahan yang tervalidasi yaitu *startup Sevent* hanya memiliki media *website* sebagai media penjualan, karena hal tersebut maka pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan *mockup user interface* versi *aplikasi mobile startup Sevent* dengan penambahan fitur *chat* dan juga pembayaran langsung di dalam *aplikasi*.

Metode *lean startup* digunakan pada penelitian ini untuk melakukan pengembangan *startup Sevent* yang berfokus pada pengambilan *feedback* dari calon pengguna *startup Sevent* sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna *startup Sevent*.

*Javelin board* digunakan pada penelitian untuk memvalidasi ide pengembangan terhadap 10 responden dengan kriteria sukses sebanyak 60%, pada proses validasi mendapatkan hasil permasalahan pertama mendapatkan skor 4 /10 yang artinya dari 10 responden hanya 4 orang menyatakan untuk permasalahan yang pertama yaitu susah nya

mencari informasi yang mendetail tempat untuk melakukan sesi foto *prewedding* menjadi tidak valid. Sedangkan hasil validasi untuk permasalahan yang kedua yaitu *startup Sevent* hanya memiliki media *website* sebagai media penjualan mendapatkan hasil 10/10 yang artinya dari 10 responden 10 orang menyatakan setuju pada permasalahan ini yang artinya permasalahan ini valid.

Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk menguji MVP berupa *mockup* tampilan aplikasi versi mobile *startup Sevent* dengan hasil validasi yang didapatkan pada skala daya tarik sebesar 1,74, kejelasan sebesar 1,73, efisiensi sebesar 1,73, ketepatan sebesar 1,64, stimulasi sebesar 1,52, dan kebaruan sebesar 1,35. Jadi dapat disimpulkan bahwa *mockup* yang sudah dibuat memiliki semua skala dengan rata-rata kualitas produk yang berada di kategori *good*. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tahap validasi *mockup user interface* versi aplikasi *mobile startup Sevent*, maka hasil yang diperoleh akan diberikan kepada tim *startup Sevent* untuk diimplementasikan lebih lanjut.

#### Daftar Referensi

- [1] U. H. Salsabila, M. U. Ilmi, S. Aisyah, and R. Saputra, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi," *J. Educ.*, vol. 03, no. 01, pp. 104–112, 2020.
- [2] U. Hasanuddin, "'Startup': Bisnis Kuliner Rintisan di Masa Pandemi Covid-19," *J. Emik*, vol. 4, pp. 1–18, 2021.
- [3] M. Y. Sakti, T. L. Startups, and T. L. Startups, "Implementasi Javelin Board Dan Lean Startup Pada Strategi Pengembangan Produk Startup Digital Berbasis Aplikasi Dan Website Bidang Pariwisata," *J. Ilm. Mhs. FEB*, pp. 1–16, 2020.
- [4] R. Eric, *THE LEAN STARTUP*. United States: Crown Business (USA), 2011.
- [5] K. T. Maulana, "Pengembangan Model Ide Bisnis Startup JavaHands menggunakan Pendekatan Lean Startup," *Pros. Autom.*, vol. 3 No 1, pp. 1–4, 2022.
- [6] DODY, "Analisis Problem & Solution Fit Startup Markethub Menggunakan Metode Lean Startup," Primakara Universitas, 2019.
- [7] N. Luh, D. Gitajayanti, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, "Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara ( PRISKA ) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Karmapati*, vol. 10, p. 60, 2021.
- [8] I. W. Y. Pratama, I. G. Juliana, and E. Putra, "Pengembangan Startup Inmotion Dengan Menggunakan Metode Javelin Board Dan Lean Startup," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 16, no. 2, pp. 95–104, 2022.
- [9] P. R. S. Anggi Aditya Ningsih, Rizky Suhanry Rambe, Yuli Novia Munthe, "Pendekatan Lean Startup Pada Desain Produk Dan Teknik Minimum Viable Product Dalam Menyikapi Skeptisisme Pada Iklim Bisnis," *JUPSIM*, vol. 2 No 1, pp. 183–198, 2023.
- [10] R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, and M. Anggriani, "Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire ( UEQ )," *METHOMIKA*, vol. 4, no. 2, pp. 173–178, 2020.
- [11] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire ( UEQ )," no. June, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [12] M. S. Version and U. E. Questionnaire, "User Experience Questionnaire Handbook," pp. 1–16, 2023.
- [13] I. W. A. Arinatha and I. P. A. Swastika, "Rancangan Model Bisnis Produk Dengan Menggunakan Metode Lean Startup ( Studi Kasus Startup HealthyTips )," *J. TEKNO KOMPAK*, vol. 17, no. 1, pp. 96–110, 2023.
- [14] Y. Rifqi, Setiawan Pusvita, "Implementasi Lean Startup Pada Strategi Pengembangan Produk Startup Digital Berbasis Website Bidang Education Technology," *J. KEWIRAUSAHAAN DAN Inov.*, vol. 1, no. 1, pp. 51–62, 2022.
- [15] P. S. Informatika et al., "Analisis User Experience ( UX ) Aplikasi Virtual Reality Gamelan Bonang Barung Menggunakan User Experience Questionnaire," *KONSTELASI*, vol. 3, no. 1, pp. 130–141, 2023.