



## **Redesign Ui/Ux Aplikasi Lazatto Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Lean Experience***

(Studi kasus : Lazatto Citalang Kabupaten Purwakarta)

Muhammad Riza Aimar<sup>\*1</sup>, Meriska Defriani<sup>2</sup>, Muhamad Rafi Muttaqin<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana, Indonesia

Korespondensi Penulis : [mrizaaimarr@gmail.com](mailto:mrizaaimarr@gmail.com)

**Abstract:** Every application cannot be separated from the name user interface and user experience. User Interface (UI) is the way the application interacts with the user. The user interface contains several elements of an application such as controls, buttons, blocks, and all elements in the application.

The Lazatto application found that there are problems in the UI and UX aspects of the Lazatto mobile application, the UI in the Lazatto design still has problems such as inconsistent icon sizes, buttons added to the menu feature with very small writing so that users have to look more carefully, there are icons that are not needed in the "combo" menu feature, different sizes, thicknesses, and font types, unattractive display design. Based on the problems described above in the Lazatto mobile application to overcome them, it is necessary to redesign the appearance of the Lazatto application by paying attention to the UI / UX aspects using the Lean UX method. This method has advantages such as "Cost-effective, Time-saving, User-centric, and Data-driven". Based on the results of the SUS questionnaire in the initial evaluation, the Lazatto mobile application display received a "Poor" rating with a score of 40.667 grade scale "F". After redesigning the appearance design of the Lazatto mobile application, the results of the questionnaire in the final evaluation resulted in a score of 75.667 with a rating of "Good" and a grade scale of "C".

**Keywords:** User Interface (UI), User Experience (UX), Lazatto Application.

**Abstrak.** Setiap aplikasi tidak lepas dari yang namanya *user interface* dan *user experience*. *User Interface* (UI) adalah cara aplikasi berinteraksi dengan *user*. *User interface* mengandung beberapa elemen dari sebuah aplikasi seperti *control*, tombol, *blocks*, dan semua elemen yang ada pada aplikasi. Aplikasi Lazatto ditemukan bahwa terdapat masalah di aspek UI dan UX pada aplikasi *mobile* Lazatto, UI pada desain Lazatto masih memiliki masalah seperti ukuran icon yang tidak konsisten, *button* tambahan pada fitur menu dengan tulisan yang sangat kecil sehingga user harus melihat lebih teliti, ada *icon* yang tidak diperlukan pada fitur menu "combo", ukuran, ketebalan, dan jenis *font* yang berbeda-beda, desain tampilan kurang menarik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas pada aplikasi *mobile* Lazatto untuk mengatasinya maka perlu dilakukan *redesign* (Desain ulang) tampilan aplikasi Lazatto dengan memperhatikan aspek UI/UX menggunakan metode *Lean UX*. Metode ini memiliki kelebihan seperti "Hemat Biaya, Hemat Waktu, *User-centric*, dan *Data-driven*". Berdasarkan hasil kuesioner SUS pada evaluasi awal dengan tampilan aplikasi *mobile* Lazatto mendapatkan rating "Poor" dengan skor 40,667 *grade scale* "F". Setelah dilakukan perancangan ulang desain tampilan aplikasi *mobile* Lazatto, hasil kuesioner pada evaluasi akhir menghasilkan skor 75,667 dengan rating "Good" dan *grade scale* "C".

**Kata kunci:** *User Interface*(UI), *User Experience*(UX), Aplikasi Lazatto.

### **LATAR BELAKANG**

Penggunaan aplikasi sebagai bentuk dari perkembangan teknologi di era modernisasi telah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang, mulai dari orang tua, anak muda, para ahli hingga orang awam, yang memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka (Muliawati et al., 2021). Setiap aplikasi membutuhkan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). UI adalah cara aplikasi berinteraksi dengan pengguna, mencakup elemen seperti kontrol, tombol, dan blok. Tujuan UI adalah menyediakan interaksi yang mudah, menyenangkan, dan efektif. Sementara itu, UX memberikan

pengalaman yang nyaman dan *user-friendly* dalam penggunaan aplikasi, mendefinisikan cara produk beroperasi dan memenuhi kebutuhan pengguna (Sulistyo & Sofiana, 2022).

Lazatto Chicken and Burger, bagian dari PT Setya Kuliner Mandiri, adalah merek dagang di bidang kuliner yang berdiri sejak 2018. Lazatto Citalang, yang berlokasi di Munjuljaya, Kec. Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat, adalah restoran cepat saji yang menawarkan makanan ala resto terkemuka dengan harga terjangkau, terutama di area kampus. Lazatto memiliki aplikasi mobile yang digunakan sebagai sistem pemesanan untuk memberikan *user experience* yang mudah bagi pelanggannya. Aplikasi ini memungkinkan pelanggan memesan makanan dan minuman secara non-tunai dan memperoleh berbagai reward.

Namun, berdasarkan observasi terhadap fitur aplikasi Lazatto dan ulasan di Playstore serta wawancara dengan 15 pengguna, ditemukan beberapa masalah pada aspek UI dan UX. UI aplikasi memiliki masalah seperti ukuran ikon yang tidak konsisten, tombol kecil yang sulit dilihat, ikon yang tidak diperlukan pada menu "combo", serta ketidakkonsistenan ukuran, ketebalan, dan jenis font. Desain tampilan juga kurang menarik. Dari sisi UX, aplikasi sering mengalami error saat melihat menu, sering *force close* saat login, dan fitur yang kurang lengkap seperti Dine In dan Take Away, sehingga menurunkan penggunaan aplikasi. Berdasarkan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 15 responden, aplikasi ini mendapatkan skor 40,667, masuk dalam grade F dengan peringkat Poor dan Acceptable ranges Not Acceptable.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan redesign tampilan aplikasi Lazatto dengan memperhatikan aspek UI/UX menggunakan metode *Lean UX*. Metode ini memiliki kelebihan seperti hemat biaya, hemat waktu, *user-centric*, dan *data-driven* (Fathurrahman et al., 2022). Hasil dari redesign ini diharapkan dapat memberikan solusi yang membantu pengguna menghindari masalah saat menggunakan produk atau sistem.

## **KAJIAN TEORITIS**

### ***1. Redesign***

Adalah sebuah aktivitas melakukan perubahan pembaharuan dengan berpatokan pada wujud *design* yang lama diubah menjadi wujud *design* yang baru, sehingga dapat memenuhi tujuan – tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan *design*. Pengertian lain menyebutkan bahwa *redesign* merupakan proses *mendesign* ulang bangunan yang sudah

ada. Karena proses *redesign* memakan waktu yang cukup lama maka dari itu harus memiliki alasan yang kuat sebelum melakukan *design* ulang. (Yusuf & Mutalib, 2021)

## 2. *UI/UX*

*User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir sehingga pengguna dapat dengan mudah memakai fitur-fitur yang telah disediakan oleh sebuah aplikasi. Desain *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya. (Al-Faruq et al., 2022)

### a. *User Interface (UI)*

*User Interface* atau yang sering disebut dengan *UI* adalah tampilan visual dari produk di mana sistem dan user (pengguna) dihubungkan. Tampilan *UI* dirancang semenarik mungkin dengan memperhatikan aspek atau elemen berupa pemilihan warna, tipografi, *layout*, gambar, dan hal lainnya yang mempercantik tampilan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *UI* merupakan bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna. Menurut (Dewi Mentari Mekarsari Loman, 2022)

### b. *User Experience (UX)*

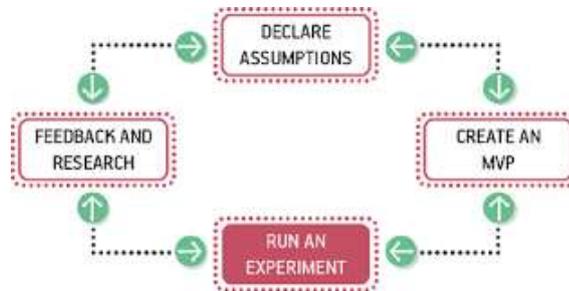
*User Experience* atau yang sering disebut dengan *UX* adalah apa saja yang dialami oleh pengguna suatu produk ketika menggunakan produk tersebut, pengalaman tersebut tercermin dari kemudahan dalam penggunaan produk dan kemampuan untuk memaksimalkan semua aspek mulai dari fitur, desain, dan konten yang dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan saat berinteraksi dengan produk. Menurut (Dewi Mentari Mekarsari Loman, 2022).

## 3. *Lean Experience*

Menurut (Yolanda, 2019) model *Lean UX* adalah sebuah metode yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari *product experience* yang sedang dirancang.

Metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem berdasarkan keinginan pengguna. Tahapan dalam metode *Lean UX* yaitu

*Declare Assumption, Create An Minimum Visable Product (MVP), Run An Experiment, Feedback and Research.*



Gambar 1. Siklus Perancangan UX metode Lean UX (Gothelf, 2013)

#### 4. *Declare Assumption*

*Declare Assumption* merupakan membuat daftar-daftar asumsi permasalahan yang berdasarkan penjelasan dari *user* untuk memecahkan masalah. Daftar-daftar asumsi berisi pertanyaan mengenai pendapat dan masalah yang dialami *user* saat menggunakan sistem.

Pada tahap *Declare Assumption* dilakukan 5 tahapan yaitu:

- a. *Problem Statement* merupakan mendefinisikan masalah apa yang akan dihadapi pengguna dan tujuan dibuat sistem.
- b. *Assumptions Worksheet* merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan dibuat dan menghasil asumsi dari problem statement. Pertanyaan yang telah dibuat pada tahapan problem statement akan terjawab melalui asumsi ini.
- c. *Prioritizing Assumptions* merupakan pemeringkatan prioritas asumsi berdasarkan pemahaman tingkat resiko.
- d. *Hypotheses* merupakan pembuatan hipotesis yang berisi pernyataan spekulasi yang diyakini benar dengan kemungkinan mendapatkan feedback dari pengguna.
- e. *Proto-persona* merupakan model pengguna yang telah menggunakan sistem Tugas Akhir.

#### 5. *Create An Minimum Viabel Product (MVP)*

*Create An Minimum Viabel Product (MVP)* merupakan tahapan dalam membuat prototipe yang dapat mensimulasikan pengguna untuk merasakan aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan hipotesisi yang dibuat benar, harus dibuang, atau harus diperbaiki. Berikut merupakan penjelasan mengenai tingkatan pembuatan prototipe:

- a. *Low Fidelity Prototypes* adalah ketelitian tingkat rendah yang dihasilkan protipe.
- b. *Mid Fidelity Prototypes* adalah ketelitian tingkat sedang yang dihasilkan prototipe.
- c. *High Fidelity Prototypes* adalah ketelitian tingkat tinggi yang dihasilkan prototipe.

## **6. Run an Experiment**

*Run an Experiment* merupakan tahapan proses pengujian prototype yang dibuat pada tahap MVP. Pengujian ini dilakukan dengan demons and previews dengan melakukan percobaan dan mendapatkan feedback terhadap aplikasi.

## **7. Feedback and Research**

*Feedback and Research* merupakan tahapan MVP yang akan diuji dan divalidasi oleh pengguna. Tujuan dilakukan pengujian agar pengguna mampu menggunakan sistem secara baik tanpa mengalami kesulitan dari tugas yang diberikan. Pengujian ini mengasilkan umpan balik yang akan digunakan dalam memperbaiki aplikasi

# **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode pengembangan yang penulis gunakan adalah metode *Lean Experience*. Dalam metode *Lean Experience* proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan bertahap, Berikut adalah tahapan demi tahapan metode *Lean Experience*:

## **1. Declare Assumption**

Tahap *Declare Assumptions* atau pendeklarasian asumsi, pada tahapan ini peneliti melakukan proses membuat daftar-daftar asumsi permasalahan yang didasarkan dari penjelasan pengguna untuk memecahkan suatu masalah. Daftar asumsi berisi pertanyaan mengenai pendapat serta masalah yang dialami pengguna. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dari hasil wawancara dan kuesioner lalu dibuat menjadi daftar asumsi yang nantinya berguna untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini akan dilakukan 5 tahapan, yaitu:

## **2. Problem Statement**

*Problem statement* tahapan yang bertujuan untuk mendefinisikan masalah yang akan dihadapi pengguna dan juga tujuan dibuatnya sistem. Pembuatan *problem statement*

ini didapatkan dari hasil komunikasi dengan *stakeholder* yang menghasilkan kebutuhan dalam pengembangan sistem. *Problem statement* didapatkan dari hasil wawancara dan juga kuesioner yang telah diisi oleh responden. Dengan didapatkannya masalah maka akan muncul bagaimana solusi bagi masalah tersebut.

### **3. Assumptions Worksheet**

*Assumptions worksheet* tahapan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dibuat dan menghasilkan asumsi dari *problem statement*. Pada tahap asumsi ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diperoleh dari tahap dari tahap *problem statement*. Pembuatan asumsi harus terdiri dari *user assumptions* dan *business assumptions* yang tergabung membentuk *assumptions worksheet*. Dari tahap ini akan diperoleh solusi dan tujuan yang ingin dicapai.

### **4. Prioritizing Assumptions**

*Prioritizing assumptions* tahapan yang bertujuan untuk memprioritaskan asumsi yang akan dikembangkan menjadi fitur berdasarkan tingkat risiko. Hal ini dilakukan agar dapat lebih fokus pada pembangunan sebuah asumsi yang menjadi prioritas.

### **5. Hypotheses**

*Hypotheses* tahapan yang bertujuan untuk membuat suatu hipotesis yang berupa pernyataan dan telah diyakini kebenarannya. Asumsi yang telah didapatkan di tahap sebelumnya akan diubah ke dalam bentuk hipotesis untuk memudahkan perancangan maupun pengujian aplikasi Lazatto

### **6. Proto-persona**

Proto-persona tahapan ini peneliti melakukan proses untuk membuat model pengguna yang akan memudahkan perancangan aplikasi. Pertanyaan untuk mendapatkan sebuah proto-persona adalah apa yang dibutuhkan dan keinginan pengguna serta masalah yang dihadapi saat menggunakan aplikasi Lazatto.

### **7. Create An Minimum Viable Product (MVP)**

Tahap *Create an Minimum Viable Product* atau pembuatan *MVP* ini akan dilakukan perancangan berupa *prototype* interaktif dari aplikasi Lazatto. Perancangan dilakukan secara sederhana tetapi mampu memberikan hasil maksimum tentang pengetahuan pengguna terhadap aplikasi sehingga mudah untuk dipahami. *MVP* biasanya memiliki hasil akhir berupa *prototype*. Pada tahap ini akan dilakukan 3 tahapan untuk perancangan, yaitu:

## **8. User Flow**

Pada tahapan ini peneliti membuat *User Flow* terlebih dahulu, *User Flow* ini dibuat bertujuan agar sebuah website atau teknologi yang sedang dikembangkan oleh perusahaan bisa lebih *user-friendly*. Sebelum melakukan perancangan dibutuhkan *user flow* untuk mengetahui alur proses pengguna saat menggunakan aplikasi Lazatto untuk menyelesaikan *task* atau tujuannya.

## **9. Wireframe**

Pada tahapan selanjutnya peneliti melakukan pembuatan *Wireframe* pada aplikasi Lazatto. Perancangan *Wireframe* ini akan dibuat dengan tingkat *Low-Fidelity Wireframe* hingga *High-Fidelity Wireframe*, Tujuan dibuatnya adalah untuk menjaga konsep agar tetap fokus kepada penggunaan menentukan serta memperjelas fitur yang akan digunakan pada aplikasi.

## **10. Prototype**

Pada tahapan ini peneliti membuat *prototype* aplikasi yang berguna untuk perancangan sebuah aplikasi bergerak sebelum dibuat menjadi produk jadi seutuhnya. Desain *prototype* dibuat sesuai dengan desain *wireframe* yang sudah dibuat ditahap sebelumnya dengan menggunakan figma. Perancangan akan dibuat hingga tingkat *High-Fidelity Prototype*, kelebihan dari *prototype* ini adalah fungsinya lengkap serta interaktif, dapat menggambarkan skema navigasi dengan jelas, dan tampilan sama dengan produk akhir sehingga sudah terlihat seperti nyata dan dapat diujikan kepada pengguna.

## **11. Run an Experiment**

Pada tahap *Run an Experiment* peneliti akan melakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah dibuat pada tahap *Create an MVP* untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan sesuai hipotesis yang sudah ditentukan dan untuk mendapatkan *feedback* terhadap *prototype MVP*. Pada tahap ini akan diuji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan 15 responden.

## **12. Feedback and Research**

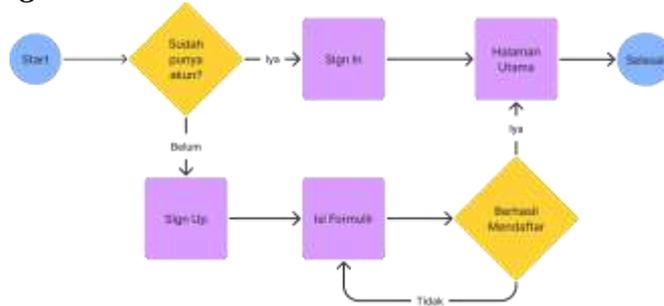
Tahap ini dilakukan untuk memperhatikan dan mendengar umpan balik yang diberikan partisipan terhadap aplikasi Lazatto pada saat pengujian di tahap *Run an Experiment*. Umpan balik yang didapatkan akan berguna untuk melakukan perbaikan apabila didapati rekomendasi atau saran. Hasil pengujian akan digunakan untuk validasi

hipotesis yang telah dibuat pada tahap *Declare Assumptions*. Selain mengisi kuesioner *SUS*, partisipan juga diminta untuk memberikan kritik dan saran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Userflow

#### a. User Flow Login



Gambar 1. User Flow Login

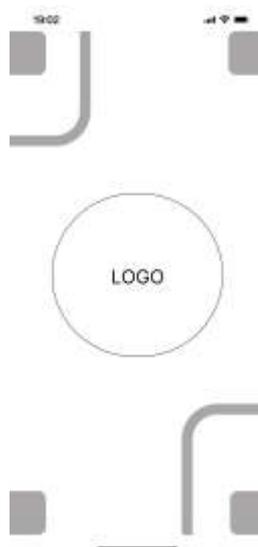
#### b. User Flow salah password/ ganti password



Gambar 2. User Flow Melihat Menu

### 2. Wireframe Low Fidelity

#### a. Wireframe Low-Fidelity Splashscreen



Gambar 3. Wireframe Low-Fidelity Splashscreen

**b. Wireframe Low-Fidelity Login**



Gambar 4. Wireframe Low-Fidelity Login

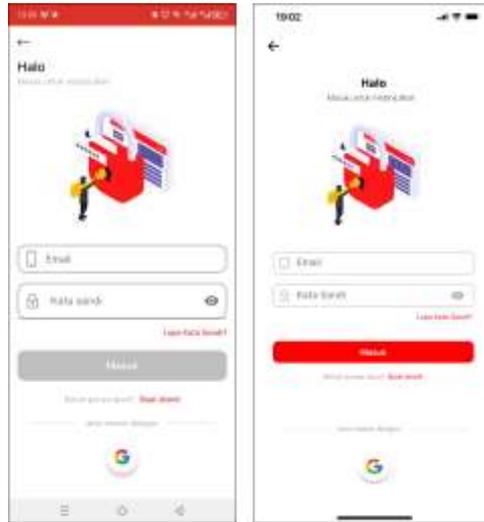
**3. Wireframe High-Fidelity**

**a. Wireframe High-Fidelity Splashscreen**



Gambar 5. Wireframe High-Fidelity Splashscreen

**b. Wireframe High-Fidelity Login**



Gambar 6. Wireframe High-Fidelity Login

**4. Run an Experiment**

Tabel 1. Pengujian SUS Akhir

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Ricky	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3
2	Ditha Aulia	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3
3	Rangga	5	2	5	4	4	2	4	2	4	2
4	Ira	4	1	5	1	4	2	4	2	5	2
5	Diandra Aisya	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3
6	Nurul Izzah	4	2	4	4	2	2	4	3	2	4
7	Amanda	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
8	Dadang	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
9	Gilang	5	2	5	2	5	2	5	2	5	1
10	Fina	5	3	5	2	5	1	5	3	5	2
11	Yuli	5	1	5	1	5	2	5	2	5	3
12	Faris	4	2	5	2	5	2	4	2	5	3
13	Salma	5	2	5	1	5	1	5	1	4	1
14	Septian Dzikri	5	2	5	3	5	2	5	1	4	2
15	Ryan	5	1	5	2	5	2	5	3	4	2

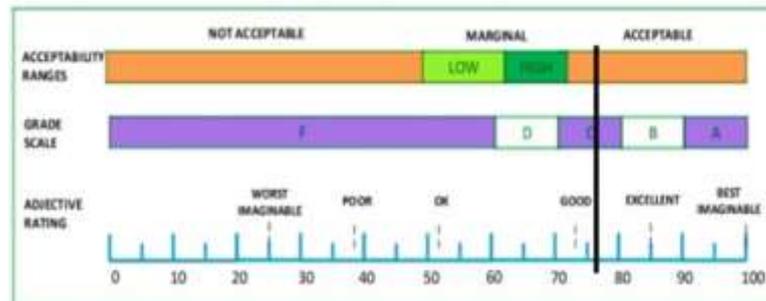
Tabel 2. Hasil Pengujian SUS Akhir

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	2	1	3	1	3	3	3	2	23	57,5
3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	57,5
4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	30	75
3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85
3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	23	57,5
3	3	3	1	1	3	3	2	1	1	21	52,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
4	2	4	3	4	4	4	2	4	3	34	85
4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	36	90

Tabel 3. Hasil Pengujian SUS Akhir

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	2	1	3	1	3	3	3	2	23	57,5
3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	57,5
4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	30	75
3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85
3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	23	57,5
3	3	3	1	1	3	3	2	1	1	21	52,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
4	2	4	3	4	4	4	2	4	3	34	85
4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	36	90
3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	32	80
4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95
4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	34	85
4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	34	85
Jumlah Skor Rata - Rata											75,6666667

Setelah dilakukan hasil pengujian *SUS* akhir dari 15 responden maka didapatkan nilai rata-rata atau *SUS Score* yang didapat adalah 75,6 dibulatkan menjadi 76. Oleh karena itu, penentuan ketiga aspek yaitu *Acceptability* atau tingkat penerimaan pengguna masuk dalam kategori “acceptable” kemudian, *Grade Scale* atau peringkat skala masuk kategori C dan *Adjective Rating* masuk dalam kategori “good”.



Gambar 7. Hasil Perhitungan *SUS Score* Akhir

Evaluasi desain awal dan akhir menggunakan *System Usability Scale* dengan perhitungan *SUS Score*. Berdasarkan hasil kuesioner *SUS* pada evaluasi awal dengan tampilan aplikasi *mobile* Lazatto mendapatkan rating “Poor” dengan skor 40,667 *grade scale* “F”. Setelah dilakukan perancangan ulang desain tampilan aplikasi *mobile* Lazatto, hasil kuesioner pada evaluasi akhir menghasilkan skor 75,667 dengan *rating* “Good” dan *grade scale* “C”.

## KESIMPULAN

1. Hasil Perancangan *UI/UX* menghasilkan solusi permasalahan yang ditemukan yaitu dengan memperbaiki tampilan, *font*, *icon*, warna, dan menambahkan fitur detail pembayaran.

2. Evaluasi desain awal dan akhir menggunakan metode *System Usability Scale* dengan perhitungan *SUS Score*. Berdasarkan hasil kuesioner *SUS* pada evaluasi awal tampilan aplikasi *mobile* Lazatto mendapatkan *rating* “*Poor*” dengan skor 40,667 yang artinya tampilan aplikasi perlu dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perancangan ulang desain tampilan aplikasi *mobile* Lazatto, hasil kuesioner pada evaluasi akhir menghasilkan skor 75,667 dengan *rating* “*Good*” yang artinya sudah lebih baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

## DAFTAR REFERENSI

- Adhitiya, D., & Informatika Politeknik Pratama Mulia Surakarta, M. (2021). *User Interface Dan User Experience Aplikasi Greenly Pada UMKM Hidroponik Zalepo Farm*. 20(2).
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Dewi Mentari Mekarsari Loman, R. (2022). *Perbandingan Proses Perancangan UI/UX Secara Teori dan Praktik Saat Internship di Eyesimple Creative Studio*.
- Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, & Dhian Satria Yudha Kartika. (2023). *Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX*. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 21–32. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Fathurrahman, A., Amelia, T., Sagirani, T., Program, ), Jurusan, S. /, & Informasi, S. (2022a). Perancangan UI/UX pada Startup Suvis Indonesia Menggunakan Metode Lean UX Startup. In *JSIKA* (Vol. 11, Issue 2).
- Ingratubun, A., & Suyatno, D. F. (2023). Perancangan Desain User Interface Sistem Informasi Yayasan Ruang Pasien Indonesia menggunakan Metode Lean UX. In *JEISBI* (Vol. 04).
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). *ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC*.
- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022a). JIP (Jurnal Informatika Polinema) PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN-PANEN.” *PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN- PANEN,”* 39–44.

- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022b). JIP (Jurnal Informatika Polinema) PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN-PANEN.”  
*PENERAPAN DESIGN THINKINGPADA PERANCANGAN UI/UXMARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN-PANEN.”*
- Lestari, C., & Sari, R. P. (2021). Optimalisasi Waktu Produksi, Jumlah Produksi, Dan Jalur Distribusi Pada Outlet Lazatto di Karawang. *Jurnal Sistem Teknik Industri*, 23(1), 69–81. <https://doi.org/10.32734/jsti.v23i1.4908>
- Mahardhika, I., Kusumawardhana, H., Hendrakusma Wardani, N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Mayasari, R., Susilo Yuda Irawan, A., & Singaperbangsa Karawang, U. (2021). PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGILIB UNSIKA VERSI WINDOWS IMPLEMENTATION OF LEAN UX METHOD ON UI/UX DESIGN OF DIGILIB UNSIKA APPLICATION IN WINDOWS VERSION. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 392–405.
- Muliawati, A., Rahayu, T., Hesti Indriana, I., Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, D., & Fatmawati Pondok Labu Jakarta Sur-el, J. R. (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 23(2).
- Novria, R., Kurniawan, B., & Suryanto. (2022). 130-File Utama Naskah-545-1-10-20220826 (1). *Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek Dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php Dan Mysql*, 13(2089–4384), 15–26.
- Prakarsya, A. (2019). *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian 2019 IBI DARMAJAYA Bandar Lampung*.
- Rais D. Hi Yusuf, & Wahyudin A Mutalib. (2021). REDESAIN PEMBANGUNAN GEDUNG PERPUSTAKAAN PUSAT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALUKU UTARA. *REDESAIN PEMBANGUNAN GEDUNG PERPUSTAKAAN PUSAT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALUKU UTARA*, 14, 72–78.
- Sapitri, A., Saputra, M. W., Putri, M. A., & Efendi, Y. (2023). Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI). *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 112–124. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1038>
- Sulistyo, E. W., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03).