

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE SMK BHAKTI LOA JANAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Acktri Yunita^{1*}, Subhan Hartanto², M. Farman Andrijasa³

^{1,2,3}Teknik Informatika Multimedia, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda; Jl. Dr. Ciptomangunkusumo Kampus Gunung Lipan, Samarinda, Kalimantan Timur

Keywords:

UI/UX;
Lean UX;
Prototipe;
Usability Testing;
System Usability Scale.

Correspondent Email:

acktriunita@polnes.ac.id

Abstrak. Website SMK Bhakti Loa Janan merupakan media informasi bagi siswa, guru, dan alumni. Hasil pengujian awal menggunakan System Usability Scale (SUS) memperoleh skor 49,06 yang termasuk kategori Not Acceptable, sehingga diperlukan perbaikan pada tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang ulang UI/UX website menggunakan metode Lean UX melalui tahapan declare assumptions, create MVP, run an experiment, serta feedback and research. Data diperoleh dari 157 responden melalui observasi dan kuesioner SUS, kemudian digunakan untuk merancang sitemap, user flow, wireframe, dan prototipe interaktif menggunakan Figma. Prototipe diuji menggunakan SUS dan Maze Design untuk mengukur tingkat usability desain yang dihasilkan. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar 82,82 pada tampilan mobile dan 78,82 pada tampilan desktop. Kedua skor termasuk kategori Acceptable dengan adjective rating Excellent. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perancangan ulang UI/UX website berhasil meningkatkan kualitas tampilan, navigasi, dan kenyamanan pengguna dibandingkan website sebelumnya.



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika
dan Teknik Elektro Terapan. This
is an open-access article
distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License (CC BY-NC 4.0).

Abstract. The SMK Bhakti Loa Janan website serves as an information platform for students, teachers, and alumni. Initial testing using the System Usability Scale (SUS) yielded a score of 49.06, which falls into the Not Acceptable category, indicating that improvements are needed in the user interface and user experience. This study aims to redesign the website's UI/UX using the Lean UX method through the following stages: declare assumptions, create an MVP, run an experiment, and feedback and research. Data was collected from 157 respondents via observation and the SUS questionnaire, then used to design a sitemap, user flow, wireframes, and an interactive prototype using Figma. The prototype was tested using the SUS and Maze Design to measure the usability of the resulting design. Test results showed a SUS score of 82.82 on the mobile view and 78.82 on the desktop view. Both scores fall into the Acceptable category with an Excellent adjective rating. These results indicate that the website UI/UX redesign successfully improved the quality of the interface, navigation, and user comfort compared to the previous website.

1. PENDAHULUAN

SMK Bhakti Loa Janan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Kutai Kartanegara yang menaungi lima jurusan

dengan jumlah siswa aktif mencapai ribuan. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memiliki tanggung jawab menyediakan informasi yang akurat, relevan, dan mudah diakses oleh seluruh *stakeholder*, termasuk siswa, guru, orang tua,

dan alumni. *Website* sekolah menjadi salah satu sarana utama penyampaian informasi tersebut, sehingga diperlukan tampilan yang informatif, efisien, dan mendukung pengalaman pengguna yang baik.

Website SMK Bhakti Loa Janan saat ini sudah tersedia, namun hasil pengamatan awal menunjukkan masih terdapat berbagai kekurangan. Dari sisi tampilan antarmuka, desain terlihat kaku, sederhana, dan monoton sehingga kurang menarik bagi pengguna. Beberapa informasi penting seperti halaman Program Keahlian dan Ekstrakurikuler belum tersedia, sehingga pengguna kesulitan menemukan informasi terkait jurusan maupun kegiatan siswa. Navigasi yang kurang terstruktur juga menyebabkan pengguna tidak dapat mengakses informasi secara efisien.

Permasalahan tersebut diperkuat melalui pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) [1] yang melibatkan 157 responden dari kalangan siswa, guru/staf, dan alumni. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar 49,06 yang termasuk kategori *Not Acceptable* dengan *grade* F. Nilai ini mengindikasikan bahwa *website* belum memenuhi standar kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas penyajian informasi.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas metode *Lean UX* dalam perancangan antarmuka, di antaranya pada aplikasi sekolah [2], *website* usaha kuliner [3], *website* klinik [4], layanan *digital signage* kampus [5], serta *redesign marketplace* [6]. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan UEQ atau *performance measurement* sebagai alat evaluasi. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Lean UX* pada *website* sekolah menengah kejuruan dengan kombinasi pengujian SUS dan *Maze Design* sebagai *tools usability testing*, sehingga hasil evaluasi mencakup persepsi pengguna sekaligus performa interaksi pada rancangan prototipe.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang ulang UI/UX *website* SMK Bhakti Loa Janan menggunakan metode *Lean UX* agar tampilan serta pengalaman pengguna menjadi lebih efektif, mudah dipahami, dan nyaman digunakan. Penerapan metode mencakup pengumpulan data pengguna, penyusunan hipotesis, pembuatan prototipe, serta validasi desain melalui

pengujian pengguna. Lingkup penelitian dibatasi pada perancangan prototipe UI/UX, bukan implementasi akhir *website*, dengan sasaran pengguna siswa, guru, dan alumni sebagai *stakeholder* utama.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *User Interface dan User Experience*

User Interface (UI) adalah ilmu mengenai tata letak grafis dari suatu aplikasi atau *website*, meliputi tulisan, gambar, ikon, animasi, dan transisi yang berinteraksi dengan pengguna [7]. *User Experience* (UX) merupakan tanggapan, impresi, serta kesan pengguna saat menggunakan produk, sistem, atau layanan, yang dinilai dari kemudahan pengguna memperoleh apa yang diinginkan [8]. Perancangan UI/UX yang baik telah terbukti meningkatkan kualitas layanan sistem informasi berbasis *web*, sebagaimana diterapkan pada perancangan *website* sistem informasi desa [9].

2.2. *Lean UX*

Lean UX adalah metode yang membawa sifat nyata sebuah produk agar mencapai keberhasilan lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional, dengan meminimalkan penekanan pada dokumentasi dan berfokus pada pemahaman *product experience* yang dirancang [10]. Metode ini umumnya digunakan untuk merancang prototipe dengan tujuan memperoleh *feedback* secara cepat sehingga proses pengembangan lebih efisien [11]. *Lean UX* memiliki empat tahapan [12]: (1) *Declare Assumptions*, yaitu observasi, studi literatur, dan pengumpulan data untuk merumuskan asumsi serta *outcome* yang ingin dicapai; (2) *Create MVP*, yaitu pembuatan prototipe rancangan UI/UX berupa sketsa, *wireframe*, atau *interactive prototype*; (3) *Run an Experiment*, yaitu pengujian prototipe untuk memastikan rancangan berjalan baik sebelum diujikan ke pengguna; dan (4) *Feedback and Research*, yaitu validasi asumsi melalui *usability testing* terhadap pengguna.

2.3. *Perangkat Perancangan*

Perancangan prototipe pada penelitian ini menggunakan Figma, aplikasi desain berbasis *web* yang mendukung pembuatan desain UI/UX interaktif dan kolaborasi tim secara *real-time*

[13]. Struktur rancangan disusun melalui *sitemap* sebagai panduan utama struktur aplikasi secara menyeluruh [14], *user flow* sebagai alur langkah pengguna dalam menyelesaikan suatu *task* [15], serta *wireframe* (*low-fidelity design*) sebagai kerangka penataan komponen visual sebelum desain akhir dibuat [16].

2.4. Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)

Usability testing bertujuan melihat seberapa mudah sebuah sistem digunakan serta menemukan hambatan yang dihadapi pengguna [17]. Salah satu instrumen yang banyak digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), kuesioner 10 butir pertanyaan dengan skala Likert 1-5 yang praktis dan terstruktur [18], dan telah terbukti efektif dalam mengevaluasi *usability* berbagai aplikasi [19]. Perhitungan skor SUS mengikuti aturan: pertanyaan ganjil (positif) dihitung dengan (skor - 1), pertanyaan genap (negatif) dihitung dengan (5 - skor), jumlah skor tiap responden dikalikan 2,5, kemudian skor akhir diperoleh dari rata-rata seluruh responden [20], seperti pada Persamaan (1) dan (2).

$$\text{Skor SUS} = ((P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10)) \times 2,5 \quad (1)$$

$$X = (\text{Jumlah skor SUS}) / (\text{Jumlah responden}) \quad (2)$$

Interpretasi skor mengikuti *acceptability ranges*: 0-50,9 (*Not Acceptable*), 51-70,9 (*Marginal*), 71-100 (*Acceptable*) [21], serta dapat dinyatakan dalam *grade scale* (A-F) dan *adjective rating* (*Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*).

2.5. Maze Design

Maze Design adalah alat *usability testing* daring yang dapat terintegrasi dengan berbagai *interaction prototype design* seperti InVision, Marvel, Sketch, dan Figma. *Maze Design* menilai beberapa aspek penting seperti *usability metric*, *mission result*, dan *tester path* [22]. Tabel 1 menyajikan skala pengukuran keberhasilan *usability testing* [23].

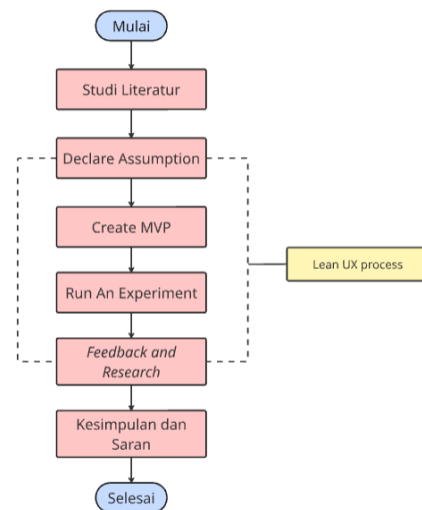
Tabel 1. Skala Pengukuran Usability Testing

Range	Kualifikasi	Hasil
85 - 100%	Sangat Baik	Berhasil
65 - 84%	Baik	Berhasil

55 - 64%	Cukup	Gagal
0 - 54%	Kurang	Gagal

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Bhakti Loa Janan, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur, pada bulan Juni hingga November 2025. Objek penelitian adalah tampilan antarmuka *website* SMK Bhakti Loa Janan yang dirancang ulang menggunakan metode *Lean UX*. Perangkat lunak yang digunakan meliputi Figma untuk perancangan desain visual dan *prototyping*, Miro untuk pembuatan *flowchart*, serta *Maze Design* untuk pengujian *usability*. Tahapan penelitian digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

3.1. Declare Assumptions

Pada tahap ini dilakukan penjabaran informasi mengenai permasalahan penggunaan *website* SMK Bhakti melalui observasi halaman sistem terdahulu dan penyebaran kuesioner SUS kepada pengguna. Hasil kuesioner diidentifikasi kemudian dirumuskan menjadi daftar asumsi beserta *outcome* yang ingin dicapai sebagai dasar pemecahan masalah.

3.2. Create Minimum Viable Product (MVP)

Tahap ini membuat prototipe interaktif *website* SMK Bhakti yang dapat mensimulasikan sistem yang sedang dikembangkan kepada pengguna. Pembuatan MVP didasarkan pada hasil asumsi, dimulai dari penyusunan *sitemap*, *user flow*, dan

wireframe, kemudian dikembangkan menjadi prototipe interaktif dengan detail mendekati produk jadi yang melibatkan elemen warna, animasi, dan interaktivitas menggunakan Figma.

3.3. Run an Experiment

Tahap ini menguji MVP yang telah dibuat untuk memastikan prototipe berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Peneliti melakukan pengujian secara mandiri terhadap seluruh alur interaksi prototipe, kemudian menyusun skenario pengujian *usability* sebelum prototipe diujikan kepada pengguna.

3.4. Feedback and Research

Tahap akhir mengumpulkan umpan balik pengguna terhadap rancangan prototipe yang diujikan. Kuesioner diberikan bersamaan dengan pengujian prototipe, kemudian diolah menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Maze Design* untuk mengetahui penilaian responden terhadap rancangan prototipe *website* yang dibuat.

3.5. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data primer diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 157 responden pengguna *website* SMK Bhakti (siswa, guru/staf, dan alumni) untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengukur tingkat kepuasan terhadap antarmuka yang ada. Hasil kuesioner menjadi dasar perancangan prototipe UI/UX sesuai kebutuhan pengguna. Prototipe kemudian dievaluasi menggunakan *usability testing* dengan pendekatan SUS dan *Maze Design* untuk mengukur efektivitas perbaikan desain terhadap pengalaman pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Data dan Pengujian Sistem Terdahulu

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner SUS yang disebarakan secara daring kepada 157 responden yang terdiri dari siswa, guru/staf, dan alumni SMK Bhakti Loa Janan. Penilaian menggunakan skala Likert 1-5. Hasil jawaban responden dikonversi mengikuti aturan perhitungan SUS pada Persamaan (1); sebagai contoh, responden R1 memperoleh skor ((3-

1)+(5-2)+(3-1)+(5-2)+(4-1)+(5-2)+(4-1)+(5-2)+(4-1)+(5-3)) x 2,5 = 52,5. Proses yang sama dilakukan pada seluruh responden hingga diperoleh jumlah skor 7.702,5 dan skor akhir SUS sebesar $7.702,5/157 = 49,06$. Skor tersebut termasuk kategori *Not Acceptable* dengan grade F, yang menunjukkan bahwa *website* memerlukan perbaikan dan pengembangan.

4.2. Declare Assumptions

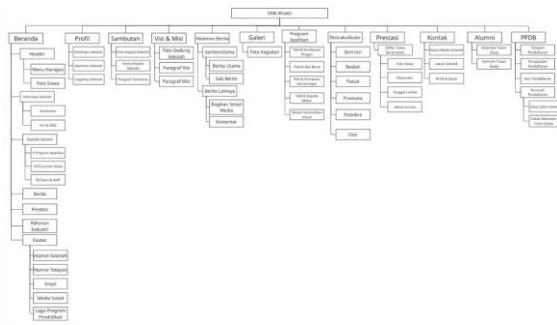
Berdasarkan hasil kuesioner, dirumuskan lima asumsi permasalahan yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Asumsi

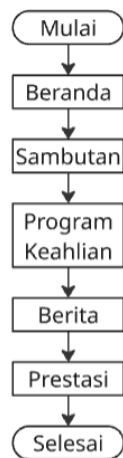
Asumsi	Uraian
Asumsi 1	Desain website masih terlihat sederhana sehingga belum memberikan kesan yang menarik bagi pengguna.
Asumsi 2	Tampilan website dinilai monoton karena kurangnya variasi elemen visual dan struktur layout.
Asumsi 3	Pengguna sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi penting akibat penataan menu dan konten yang kurang optimal.
Asumsi 4	Website dianggap kurang user friendly karena beberapa elemen navigasi dan tampilan belum memudahkan pengguna dalam berinteraksi.
Asumsi 5	Website belum menyediakan halaman khusus untuk informasi ekstrakurikuler, sehingga pengguna tidak dapat menemukan detail kegiatan secara langsung.

4.3. Create Minimum Viable Product (MVP)

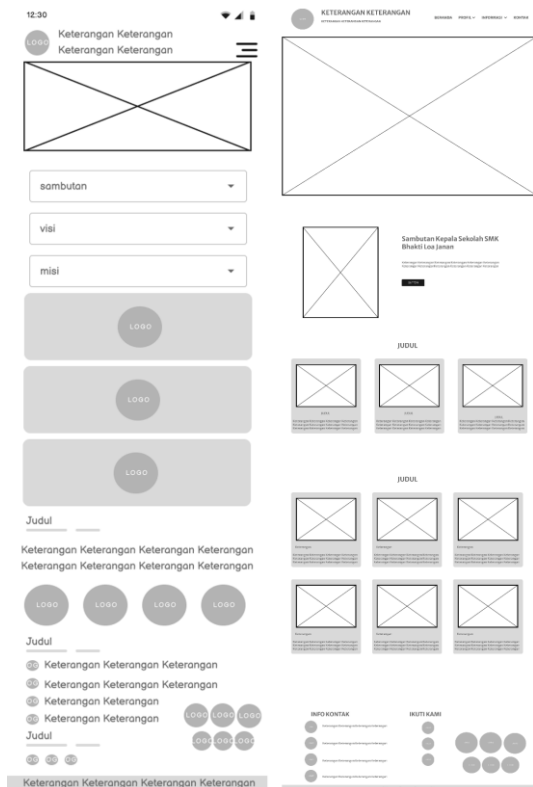
Pembuatan MVP diawali dengan penyusunan *sitemap* yang menggambarkan struktur halaman dan menu *website* (Gambar 2). Selanjutnya disusun *user flow* untuk halaman-halaman utama, yaitu Beranda, Berita, Ekstrakurikuler, Prestasi, Kontak, Visi dan Misi, Profil, Galeri, Program Keahlian, Alumni, dan PPDB; Gambar 3 menampilkan contoh *user flow* halaman Beranda. Kerangka tata letak kemudian dituangkan dalam *wireframe* untuk tampilan *mobile* dan *desktop* (Gambar 4), lalu dikembangkan menjadi prototipe interaktif menggunakan Figma dengan elemen warna, animasi, dan interaktivitas mendekati produk jadi (Gambar 5).



Gambar 2. Sitemap Perancangan Ulang UI/UX Website SMK Bhakti



Gambar 3. User Flow Halaman Beranda



Gambar 4. Wireframe Halaman Beranda Tampilan Mobile dan Desktop



Gambar 5. Prototipe Halaman Beranda Tampilan Mobile dan Desktop

Perbandingan dengan *website* sebelumnya menunjukkan perbedaan signifikan. Pada sistem lama, halaman beranda hanya memuat menu navigasi, kolom sambutan kepala sekolah, dan video tanpa fitur lain (Gambar 6); halaman visi dan misi serta profil ditampilkan sebagai teks polos tanpa pemisahan visual; halaman berita bahkan belum menampilkan konten apa pun. Rancangan baru menambahkan halaman khusus Program Keahlian, Ekstrakurikuler, PPDB, dan *Tracer Study* Alumni yang sebelumnya tidak tersedia, dengan penataan navigasi dan elemen visual yang lebih terstruktur.



Gambar 6. Halaman Beranda Website Sebelumnya

4.4. Run an Experiment

Pengujian prototipe diawali dengan penyusunan lima skenario *task* yang dapat dilihat pada Tabel 3. Kuesioner pengujian beserta tautan prototipe kemudian disebarluaskan secara daring kepada responden siswa, guru/staf, dan alumni.

Tabel 3. Skenario Pengujian

No	Task	Scenario
1	Berita	Pengguna membuka menu Berita, menelusuri setiap kategori, dan membaca isi berita.
2	Ekstrakurikuler	Pengguna memilih menu Ekstrakurikuler, membaca deskripsi tiap kegiatan, dan menilai kejelasan informasi.
3	PPDB	Pengguna membuka menu PPDB, membaca alur, persyaratan, dan jadwal pendaftaran, lalu menilai kemudahan aksesnya.
4	Alumni	Pengguna membuka menu Alumni berisi fitur Tracer Study, membaca instruksi formulir, dan menilai kemudahan pengisian data.
5	Program Keahlian	Pengguna membuka halaman Program Keahlian, membaca deskripsi setiap program, dan menilai kejelasan informasi jurusan.

4.5. Feedback and Research

Pengujian *usability* rancangan prototipe menggunakan SUS melibatkan 100 responden untuk tampilan *mobile* dan 51 responden untuk tampilan *desktop*. Hasil konversi seluruh jawaban menghasilkan jumlah skor 8.282 pada tampilan *mobile* sehingga diperoleh skor akhir 82,82, dan jumlah skor pada tampilan *desktop* menghasilkan skor akhir 78,82. Ringkasan perbandingan hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pengujian SUS

Pengujian	Resp.	Skor	Kategori	Grade
Website lama	157	49,06	Not Acceptable	F
Prototipe mobile	100	82,82	Acceptable	B
Prototipe desktop	51	78,82	Acceptable	C

Pengujian juga dilakukan menggunakan *Maze Design* yang merekam interaksi pengguna, keberhasilan penyelesaian *task*, *missclick rate*, dan durasi rata-rata. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5 untuk tampilan *mobile* dan Tabel 6 untuk tampilan *desktop*. Seluruh skenario berhasil diselesaikan pengguna dengan *direct success* berkisar 71,4-100% pada tampilan *mobile* dan 88,9-94,1% pada tampilan *desktop*, yang berdasarkan skala pengukuran pada Tabel 1 termasuk kualifikasi Baik hingga Sangat Baik (Berhasil).

Tabel 5. Hasil Usability Test Maze Design Tampilan Mobile

Task	Direct Success	Mission Unfinished	Missclick Rate	Avg Duration
1	71,4%	4	15,3%	68,4s
2	100%	0	22,0%	25s
3	100%	0	3,4%	30s
4	92,3%	1	17,1%	44,3s
5	100%	0	5%	18,1s

Tabel 6. Hasil Usability Test Maze Design Tampilan Desktop

Task	Direct Success	Mission Unfinished	Missclick Rate	Avg Duration
1	90,0%	1	20,3%	13,2s
2	88,9%	2	20,6%	25,6s
3	88,9%	2	25,4%	13,6s
4	90,0%	1	20,1%	41,3s
5	94,1%	1	15,2%	18,1s

4.6. Pembahasan

Hasil pengujian menunjukkan peningkatan skor SUS dari 49,06 menjadi 82,82 (*mobile*) dan 78,82 (*desktop*), atau naik 33,76 dan 29,76 poin. Temuan ini menjawab permasalahan penelitian bahwa penerapan *Lean UX* mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang

menerapkan *Lean UX*, di antaranya pengujian *usability* aplikasi *My School* yang mencapai 82% [2] dan layanan *digital signage* dengan skor SUS 81,25 [5]. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan kombinasi SUS dan *Maze Design*, sehingga evaluasi tidak hanya mengukur persepsi pengguna tetapi juga performa interaksi nyata berupa *direct success*, *missclick rate*, dan durasi, yaitu aspek yang tidak tercakup pada evaluasi UEQ [3] maupun *performance measurement* [6]. Implikasi praktisnya, rancangan prototipe ini dapat dijadikan referensi pengembangan *website* SMK Bhakti Loa Janan, dan secara teoretis menegaskan efektivitas *Lean UX* untuk perancangan ulang antarmuka *website* institusi pendidikan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *Lean UX* terbukti efektif dalam proses perancangan ulang UI/UX *website* SMK Bhakti Loa Janan. Empat tahapannya, yaitu *declare assumptions*, *create MVP*, *run an experiment*, dan *feedback and research*, memberikan alur kerja sistematis dalam memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan sistem terdahulu, merancang prototipe, hingga menguji desain yang dihasilkan.
2. Pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* menghasilkan skor 82,82 untuk tampilan *mobile* (grade B) dan 78,82 untuk tampilan *desktop* (grade C); keduanya berkategori *Acceptable* dengan *adjective rating Excellent*, meningkat signifikan dari skor sistem lama sebesar 49,06 (*Not Acceptable*, grade F). Pengujian *Maze Design* turut menunjukkan seluruh skenario berhasil diselesaikan pengguna.
3. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan lebih banyak skenario *task* agar hasil *usability testing* semakin menggambarkan kondisi penggunaan sebenarnya, serta melakukan evaluasi desain dan fungsionalitas secara berkala agar *website* tetap relevan bagi pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Bhakti Loa Janan beserta seluruh responden (siswa, guru/staf, dan alumni) yang

telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada Politeknik Negeri Samarinda atas dukungan terhadap pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, dan N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [2] M. A. Insani, M. A. Gustalika, dan I. Kresna, "Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 4, hlm. 626-635, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1806.
- [3] F. Purwaningtias dan M. Ulfa, "Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX," *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 5, no. 1, 2024, doi: 10.51519/journalita.v5i1.589.
- [4] A. Rafiq dan B. Suranto, "Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX," 2023.
- [5] M. O. Nugroho dan A. B. Cahyono, "Perancangan UI/UX Digital Signage Untuk Peningkatan Akses Informasi di Fakultas Teknologi Industri UII," *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 2, hlm. 445-462, 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v11i2.1037.
- [6] T. Billah Arifin, B. Pramudya Putra Prasetya, dan A. Nirwana, "Redesain Website Marketplace Yulibu.Com Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Menggunakan Metode Lean UX," *SAINSBERTEK: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [7] D. Latifa, I. Mufidah, dan M. Iqbal, "Perancangan User Interface Website Laboratorium Analisis Perancangan Kerja dan Ergonomi Universitas Telkom dengan Metode Double Diamond," *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2024.
- [8] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, dan N. Sulistiyowati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue dengan Metode Design Thinking," *Information Management for Educators and Professionals*, vol. 7, no. 1, hlm. 1-10, 2022.
- [9] W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, dan T. Ridwan, "Perancangan UI UX Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Desa Losari Kidul)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.
- [10] A. Sapitri, M. W. Saputra, M. A. Putri, dan Y. Efendi, "Redesign Aplikasi M-Banking Metode

- Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI),” *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 2, hlm. 112-124, 2023, doi: 10.33372/stn.v9i2.1038.
- [11] F. Hasibuan, H. Setiawan, dan E. Ali, ”Prototype Design User Interface Sistem Preloved Menggunakan Metode Lean UX,” *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, 2023.
- [12] R. Mayasari dan A. S. Y. Irawan, ”Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows,” *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 4, no. 2, 2021.
- [13] R. B. B. Sumantri, R. Suryani, dan R. A. Setiawan, ”Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan Figma,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 3, 2023.
- [14] Wardana dkk., ”Perancangan Ulang UI dan UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *JEISBI*, vol. 3, 2022.
- [15] S. Rizal dan S. A. Saputra, ”(judul artikel perlu dilengkapi),” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 25, no. 1, 2023.
- [16] K. B. N. Putra, W. Swandi, dan I. A. K. Dwita, ”Perancangan User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja di PT Kalman Group Indonesia,” vol. 4, no. 2, 2023.
- [17] A. Lupita Dyayu dan H. Yani, ”Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, vol. 3, no. 1, 2023.
- [18] W. Cholil, ”Analisis Media Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Journal of Software Engineering Ampera*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [19] E. I. Prayoga dan T. Kristiana, ”Evaluasi Usability Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [20] R. Rotama Marbun, F. M. A. Anshary, dan R. Fauzi, ”Perancangan User Interface/User Experience (UI/UX) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” 2022.
- [21] N. Fatimah Kaltsum, ”Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa JTIK terhadap My Sams Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, vol. 3, 2025.
- [22] Z. A. Pratama, A. P. Sari, dan S. Mitro, ”Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi IOT Urban Farming HIPS,” *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, vol. 12, no. 3, 2023.
- [23] M. F. Ardiansyah dan P. Rosyani, ”Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal LOGIC*, 2023.