

# Pengembangan UI/UX Pemesanan Servis AC Berbasis Web Studi Kasus di Maulana Teknik Solution

Bagus Ridho Prakoso<sup>1</sup>, Lukman Junaedi<sup>1</sup>, Achmad Zakki Falani<sup>1</sup>, Natalia Damastuti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Narotama

---

## INFORMASI ARTIKEL

*Kata Kunci:*  
Lean UX,  
UI/UX Design,  
Service

## ABSTRAK

*Transformasi digital menjadi kebutuhan utama bagi usaha kecil dan menengah (UKM) dalam meningkatkan efisiensi dan daya saing bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website Maulana Teknik Solution, sebuah layanan jasa servis AC, menggunakan pendekatan Lean UX. Metodologi Lean UX dipilih karena mengutamakan iterasi cepat, validasi langsung dari pengguna, dan kolaborasi tim. Penelitian dilakukan melalui tahapan Declare Assumption, Create an MVP, Run an Experiment, serta Feedback and Research. Prototipe dikembangkan dalam bentuk low-fidelity dan high-fidelity menggunakan Figma, dan diuji menggunakan metode usability testing dengan pendekatan SEQ (Single Ease Question) dan SUS (System Usability Scale). Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa sangat mudah dalam menggunakan sistem (rata-rata skor SEQ mendekati 7), serta mendapatkan nilai SUS sebesar 83 yang termasuk dalam kategori "Excellent". Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan UI/UX berbasis Lean UX efektif dalam meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna, serta menjadi solusi digital yang potensial bagi pertumbuhan layanan servis AC.*

© Author's (2025)

[Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



---

## 1. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi komponen utama dalam meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan bisnis. Banyak perusahaan besar telah mengintegrasikan teknologi digital dalam proses bisnis mereka, namun sebagian besar usaha kecil dan menengah (UKM) masih tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi tersebut. Salah satu contoh kasus adalah Maulana Teknik Solution, sebuah penyedia jasa servis AC, yang hingga kini masih menggunakan pendekatan pemasaran dan pelayanan secara tradisional. Strategi mulut ke mulut yang diterapkan memang memiliki efektivitas lokal, namun kurang mampu menjawab tantangan jangkauan yang lebih luas dan ekspektasi layanan digital saat ini.

Website resmi perusahaan tersebut sebenarnya telah tersedia, tetapi belum memanfaatkan fitur-fitur penting seperti pemesanan online, estimasi biaya servis otomatis, maupun pelacakan teknisi. Hal ini membuat website tersebut belum mampu memberikan nilai tambah nyata dalam proses bisnis maupun pengalaman pengguna (user experience). Dalam dunia digital, tampilan dan kemudahan penggunaan antarmuka sangat berpengaruh terhadap persepsi pengguna. Oleh karena itu, pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang lebih baik menjadi sangat penting.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan Lean UX dipilih dalam proses pengembangan ulang website. Lean UX merupakan metode desain yang menekankan kolaborasi tim, iterasi cepat, dan validasi langsung kepada pengguna melalui prototipe yang terus diperbaiki. Metode ini tidak hanya mempercepat proses pengembangan, tetapi juga memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks UKM,

pendekatan ini sangat relevan karena memungkinkan pengembangan yang lebih efisien dengan sumber daya terbatas.

Pengujian terhadap efektivitas desain dapat dilakukan melalui metode System Usability Scale (SUS), yang merupakan alat pengukuran standar untuk mengevaluasi kegunaan sistem dari perspektif pengguna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Lean UX dalam perancangan sistem digital dapat meningkatkan skor SUS secara signifikan, yang berarti sistem lebih mudah digunakan dan memuaskan bagi pengguna akhir. Oleh karena itu, melalui penerapan Lean UX dan evaluasi menggunakan SUS, diharapkan pengembangan ulang website Maulana Teknik Solution dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperluas jangkauan pasar, dan mendukung pertumbuhan bisnis secara berkelanjutan.

## 2. TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN

Landasan teori membahas konsep UI, UX, metode Lean UX, serta usability testing sebagai dasar dalam pengembangan dan validasi desain, berikut ini beberapa landasan teori dalam penelitian ini:

### 2.1 Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Sedangkan menurut Mangkuprawira menyatakan bahwa pengembangan merupakan upaya meningkatkan pengetahuan yang mungkin digunakan segera atau sering untuk kepentingan di masa depan.

Pengembangan adalah setiap usaha memperbaiki pelaksanaan pekerjaan yang sekarang maupun yang akan datang, dengan memberikan informasi mempengaruhi sikap-sikap atau menambah kecakapan

### 2.2 User Interface

User Interface Merupakan salah satu aspek penting di dalam strategi pemasaran melalui media website. UI berhubungan dengan tampilan layanan pada saat konsumen mengakses sebuah website.

User Interface (UI) merupakan tampilan dari sebuah website yang berfungsi sebagai jembatan antara sistem dengan pengguna atau user, dimana tampilan User Interface (UI) berupa warna, bentuk dan tulisan yang menarik.

### 2.3 User Experience

User Experience (UX) merupakan semua aspek dalam website yang mencakup emosi, keyakinan, preferensi, persepsi, reaksi fisik, dan psikologi pengguna yang dirasakan baik sebelum, selama, dan setelah mengakses menggunakan sebuah situs website.

### 2.4 Single Ease Question

Single Ease Question (SEQ) merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai persepsi kemudahan pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas pada produk, aplikasi, atau sistem. SEQ dilakukan dengan memberikan satu pertanyaan setelah setiap tugas selesai menggunakan skala likert 1 hingga 7, Skala likert tersebut mempunyai dua ujung yang diuraikan dari kiri ke kanan yaitu sangat sulit (nilai likert 1) dan sangat mudah (nilai likert 7) untuk lebih jelasnya pada tabel 1. Setelah mendapatkan nilai dari SEQ dari tiap-tiap tugas yang telah dikerjakan oleh responden maka dari hasil tersebut didapat nilai rata-rata setiap tugas. di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan tugas dirasa lebih mudah.

Tabel 1 Nilai SEQ

Respon	Nilai
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Cukup Sulit
4	Netral

5	Cukup Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

## 2.5 Sistem Usability Scale

Kuesioner ini diisi secara mandiri oleh responden tanpa diberi tugas khusus setelah mencoba prototipe. Sistem Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan suatu aplikasi atau produk melalui serangkaian pertanyaan. Kuesioner terdiri dari 10 pernyataan terkait antarmuka prototipe, dengan jawaban menggunakan skala Likert 5 poin (1-5). Dalam perhitungannya, pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, dst.) dinilai dengan rumus  $(x_n - 1)$ , sedangkan nomor genap (2, 4, 6, dst.) menggunakan rumus  $(5 - x_n)$ , di mana  $x_n$  adalah skor yang dipilih responden.

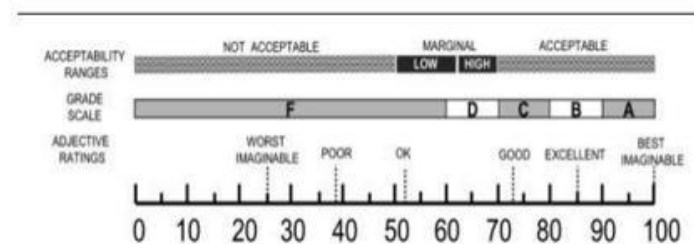
Tabel 2 Nilai SUS

Respon	Nilai (Xn)
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Setelah mendapatkan nilai dari setiap pertanyaan ganjil dan genap maka langkah selanjutnya menjumlahkannya, sehingga didapatkan skor SUS setiap responden yang telah mengisi kuesioner, jumlahnya akan menghasilkan nilai antara 0-100. Sesuai dengan persamaan.

$$Skor = (Q1 - 1) + (5 - Q2) + \dots \times 2.5$$

Setelah menjumlahkan dilanjutkan dengan menghitung skor SUS sampai jumlah responden yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian menjumlah semua skor SUS yang didapat dari setiap responden, dan dihitung rata-rata. Setelah mendapat nilai rata-rata kemudian membandingkan nilai rata-rata dengan parameter yang telah dibuat oleh (Sauro, 2018) seperti gambar dibawah, sehingga bisa mendapatkan adjective, grade, dan acceptability dari skor SUS



Gambar 1 Rating dan Skala Skor Rerata SUS

## 2.5 Figma

Figma merupakan media desain yang dapat digunakan oleh desainer dan timnya untuk saling berkolaborasi dalam satu proyek pada waktu yang bersamaan. Figma dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna yang kompleks

## 2.6 Prototype

Prototype merupakan hasil sebuah ide atau pemikiran yang kemudian dibuat untuk dilihat atau diuji oleh orang lain. Banyak industri yang menggunakan prototype untuk pengujian produk, seperti industri arsitektur, industri desain, desain elektronik khusus dan desain perangkat lunak.

### 3. METODE PENELITIAN

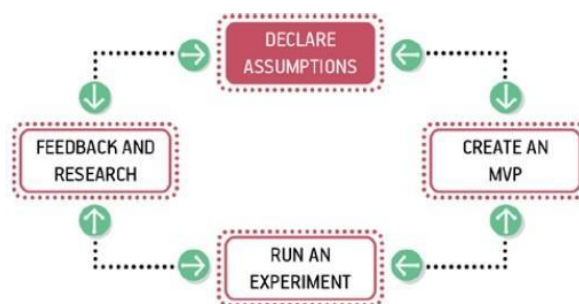
Metode penelitian berfungsi untuk menjelaskan tahapan-tahapan yang akan diterapkan dalam pelaksanaan penelitian secara sistematis. Pendekatan ini bertujuan agar proses penelitian berjalan terstruktur, dimulai dari identifikasi permasalahan hingga menghasilkan suatu sistem sebagai solusi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan beberapa tahapan metode yang dijelaskan pada bagian berikut.

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, antara lain dengan mengkaji studi literatur atau hasil penelitian sebelumnya. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara.

#### 3.2 Metode Lean UX

Pengembangan desain UI/UX dalam penelitian ini menerapkan metode Lean UX, yaitu pendekatan yang menekankan kolaborasi lintas fungsi dan keterlibatan langsung pengguna guna menghasilkan produk yang adaptif dan bernilai tinggi. Lean UX tidak berfokus pada dokumentasi yang mendetail, melainkan pada peningkatan pemahaman terhadap pengalaman pengguna melalui iterasi yang cepat. Metode ini terdiri atas empat tahapan utama yang bertujuan menciptakan desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna melalui proses yang efisien dan terstruktur. Berikut 4 tahapan metode Lean UX pada gambar 2



Gambar 2 Lean UX

1. Declare Assumption  
Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada website, dalam hal ini website Maulana Tehnik Solution. Proses identifikasi dilakukan melalui pengumpulan data yang bersumber dari, studi literatur, serta wawancara dengan pihak terkait.
2. Create MVP (Minimum Viable Product)  
Pada tahap ini dikembangkan sebuah prototipe awal dari aplikasi yang bertujuan untuk menguji asumsi atau hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Prototipe ini berfungsi sebagai representasi awal produk yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman interaktif, sehingga dapat diketahui apakah hipotesis tersebut dapat diterima, perlu diperbaiki, atau harus ditolak.
3. Run as Experiment  
Tahap ketiga merupakan proses pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat pada fase MVP. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna terhadap performa dan kegunaan prototipe yang dikembangkan.
4. Feedback and Research  
Tahapan terakhir berfokus pada proses validasi terhadap asumsi yang telah ditentukan. Validasi ini dilakukan dengan menganalisis hasil pengujian MVP untuk mengetahui sejauh mana prototipe mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe desain UI/UX untuk website Maulana Teknik Solution menggunakan metode Lean UX.

### 4.1 Declare Assumptions

Declare Assumptions adalah langkah pertama dalam metode Lean ux. Pada tahap ini, penulis membuat asumsi berdasarkan informasi dari wawancara kepada narasumber. Setelah dilakukan wawancara bersama narasumber Maka menghasilkan problem statement yang dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3 Pernyataan Masalah

No	Problem Statement
1	Pelanggan melakukan pemesanan layanan service AC melalui WhatsApp dan telepon, belum ada sistem booking otomatis.
2	Terjadi kesalahan jadwal akibat pencatatan manual dan tidak terintegrasi dengan sistem kalender atau manajemen layanan.
3	Pelanggan harus bertanya langsung untuk mengetahui harga atau jenis layanan karena informasi di website tidak di-update sejak 2018.
4	Feedback pelanggan diberikan secara langsung ke teknisi atau melalui ulasan di Google Maps, belum ada fitur umpan balik di website.
5	Desain tampilan website kurang menarik secara visual dan tidak mendukung fitur interaktif seperti booking, estimasi harga, atau ulasan pelanggan.
6	Jika Anda ingin, saya juga bisa bantu membuat tabel atau merumuskan poin-poin ini menjadi rumusan masalah dalam format penelitian.

Setelah mendefinisikan problem statement, maka melahirkan beberapa asumsi yang dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4 Asumsi

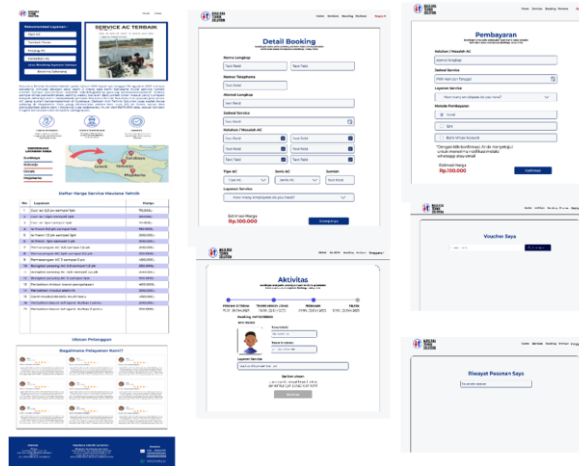
No	Asumsi
1	Proses booking service AC saat ini masih manual melalui whatsApp dan telepon, yang menyebabkan kesalahan jadwal
2	Informasi layanan dan harga tidak terupdate, sehingga pelanggan tidak mendapatkan informasi yang akurat
3	Tidak ada sistem feedback terstruktur untuk evaluasi kualitas layanan
4	Sistem pembayaran masih manual, yang dapat menghambat efisiensi dan kenyamanan pelanggan

Selanjutnya membuat hipotesis, pertanyaan spekulasi yang dianggap benar berdasarkan hasil asumsi. Di percaya bahwa hasil pengembangan desain website akan mampu memberikan rekomendasi bagi pihak Maulana Tehnik Solution nantinya akan meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan”

### 4.2 Create MVP

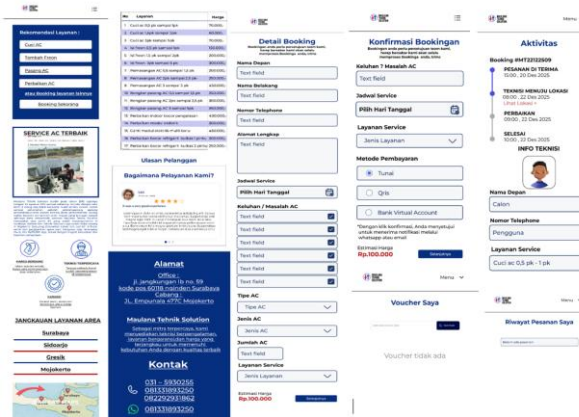
Pada tahapan pembuatan MVP diawali dengan perancangan wireframe untuk tata letak dan layoutnya sebagai landasan desain selanjutnya, wireframe dibuat dalam versi web dan mobile, kemudian dilanjutkan dengan merancang mockup desain dan melakukan tahap prototyping.

- High-Fidelity Prototype (WEB):



Gambar 3 High-Fidelity Prototype (WEB)

- High-Fidelity Prototype (Mobile):



Gambar 4 High-Fidelity Prototype (Mobile)

### 4.3 Run an Experiment

Pengujian ini merupakan langkah krusial dalam siklus pengembangan produk, karena bertujuan untuk secara empiris memvalidasi asumsi-asumsi desain awal dan mengidentifikasi area-area spesifik yang memerlukan perbaikan dan penyempurnaan.

Tabel 5 Prototype

No	Prototype	Terpenuhi
1	Login	✓
2	Daftar	✓
3	Lupa Password	✓
4	Tampilan update harga	✓
5	Booking	✓
6	Estimasi biaya	✓
7	Pembayaran	✓
8	Aktivitas Booking	✓
9	Rating dan Ulasan	✓
10	Riwayat Pesanan	✓
11	Voucher	✓

#### 4.4 Feedback and Research

Tahapan feedback dan riset dilakukan untuk melengkapi hasil pengujian atau eksperimen yang telah dijalankan sebelumnya. Umpan balik diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada responden yang akan menggunakan website Maulana Tehnik Solution. Pada tahap ini, data dari kuesioner yang dikumpulkan selama proses pengujian dianalisis menggunakan metode SEQ dan SUS. Riset dilakukan berdasarkan hasil kuesioner tersebut guna memahami kebutuhan pengguna yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe.

##### 1. Hasil pengujian Usability

Pengujian dilakukan oleh responden yang dipilih secara acak dengan cara mencoba prototipe secara langsung. Terdapat dua tahapan pengujian, yaitu task scenario yang kemudian dievaluasi menggunakan kuesioner berbasis Single Ease Question (SEQ), serta pengujian usability yang diukur menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS).

###### A) Single Ease Question

Task skenario yang digunakan untuk kuesioner SEQ yang akan di sebarakan kepada 10 responden

Tabel 6 Task SEQ

No	Daftar Tugas
1	Saya pikir akan akan sering menggunakan website ini
2	Saya merasa website ini rumit digunakan
3	Saya merasa website ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini
5	Saya merasa fitur website ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada beberapa hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)
7	Saya rasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat

Berikut ini adalah hasil dari 10 responden:

Tabel 7 Hasil SEQ

R	Task						
	1	2	3	4	5	6	7
1	7	7	7	7	7	7	7
2	7	7	7	7	7	7	7
3	7	7	7	7	7	7	7
4	7	7	7	7	7	7	7
5	7	7	7	7	7	7	7
6	7	7	7	7	7	7	7
7	7	6	6	7	7	7	7
8	7	7	7	7	7	7	6
9	7	6	7	7	7	7	7
10	7	7	6	6	7	7	6

B) System Usability Scale

Task skenario yang digunakan untuk kuesioner SUS yang akan di sebarakan kepada 10 responden

Tabel 8 Task SUS

No	Daftar Pertanyaan
1	Saya pikir akan akan sering menggunakan website ini
2	Saya merasa website ini rumit digunakan
3	Saya merasa website ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini
5	Saya merasa fitur website ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada beberapa hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)
7	Saya rasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat
8	Saya rasa website ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan untuk menggunakan website ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

Berikut ini adalah hasil dari 10 responden:

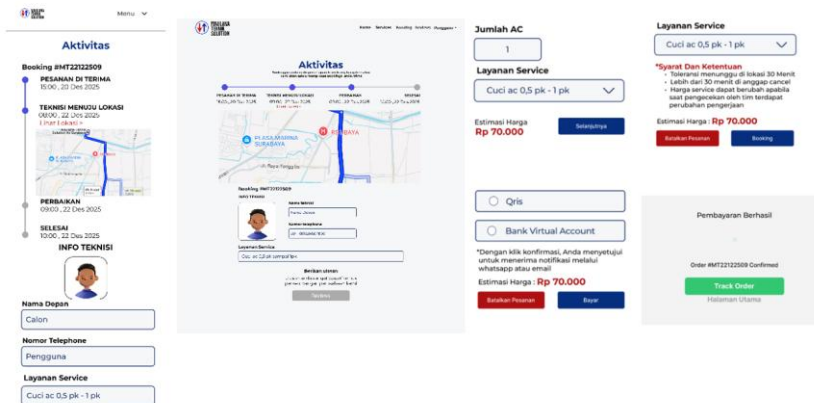
Tabel 9 Hasil SUS

R	Skor SUS									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
<b>1</b>	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
<b>2</b>	5	1	5	1	5	2	5	1	5	3
<b>3</b>	5	2	4	2	5	1	5	2	5	2
<b>4</b>	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
<b>5</b>	4	2	5	1	4	2	4	3	5	2
<b>6</b>	3	1	5	1	4	1	5	1	4	1
<b>7</b>	3	1	5	2	4	3	5	2	4	2
<b>8</b>	4	1	5	2	4	2	5	1	5	1
<b>9</b>	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1
<b>10</b>	5	2	4	2	5	2	5	2	4	3

Hasil dari perhitungan kuesioner SEQ dengan nilai rata-rata semua task skenario 6,90 dapat dilihat pada tabel 4.6 dan SUS dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata jawaban responden 87,50 dengan melihat skor rata-rata hasil pada tabel 4.7 dengan persentase *Acceptable* 85% berdasarkan nilai tersebut maka prototipe website Maulana Tehnik Solution dinilai *Acceptable* atau dapat diterima dengan baik oleh. Setelah melakukan pengujian SEQ dan SUS dengan website maze diperoleh umpan balik yang berisi ide dan saran dari para responden. Umpan balik tersebut dijadikan bahan evaluasi rancangan desain

Tabel 10 Feedback and Research

No	Feedback and Research
1.	Tambahkan fitur "tracking teknisi" via GPS
2.	Tombol website mobile pada halaman booking dan "track order" kurang besar



Gambar 5 Perbaikan

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Lean UX secara sistematis pada pengembangan UI/UX website Maulana Teknik Solution berhasil meningkatkan kualitas desain dan pengalaman pengguna. Prototipe desktop dan mobile yang dibuat mampu mengatasi masalah sistem manual sebelumnya, seperti booking melalui WhatsApp dan ketiadaan estimasi biaya. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS rata-rata 87,5 (kategori "Excellent") dan SEQ 6,90, menandakan kemudahan penggunaan yang tinggi. Fitur baru seperti estimasi harga, ulasan pelanggan, konfirmasi pemesanan, dan pembayaran digital dinilai bermanfaat dan meningkatkan kepercayaan pengguna, serta memperkuat branding dan potensi ekspansi layanan.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga kepada Maulana Teknik Solution selaku mitra penelitian, serta para responden yang telah berpartisipasi dalam pengujian prototipe. Tidak lupa, penulis menyampaikan penghargaan dan rasa hormat kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jeff Gothelf and Josh Seiden, *LEAN UX*. 2013. Accessed: Jul. 22, 2025. [Online]. Available: <https://www.oreilly.com/library/view/lean-ux/9781449366834/>
- [2] Olha Bahaieva, *UX/UI Design Playbook*. Olha Bahaieva, 2023. Accessed: Jul. 22, 2025. [Online]. Available: Olha Bahaieva
- [3] "PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA MENGGUNAKAN LEAN UX."
- [4] Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, and Dhian Satria Yudha Kartika, "Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX," *Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, pp. 21–32, Sep. 2023, doi: 10.55606/juisik.v3i3.621.
- [5] S. A. Shoimatini, A. A. Suryanto, A. Arifia, and A. N. Rosalita, "Program Studi Teknik Informatika," 2023.
- [6] M. Winardi, A. Muawwal, S. Informasi, and S. Kharisma Makassar, "REDESIGN UI/UX PADA APLIKASI BCA MOBILE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX", [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech>

- [7] I. Gede, A. K. Putra, A. A. Istri, I. Paramitha, and N. Purnama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sangkara Menggunakan Metode Lean UX," *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, vol. 9, no. 2, pp. 893–904, 2024, [Online]. Available: <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>
- [8] J. Jocelyn, R. P. Sutanto, and D. Komunikasi Visual, "Penerapan Metode Lean UX dan Design Sprint Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna." [Online]. Available: <https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/>
- [9] Amata Fami, Sri Yusrina, Athallah Yacob Asy'ari, and Irma RG Barus, "Pengaruh Pemilihan Palet Warna Dalam E-Book Terhadap Representasi Identitas Desa Bigaran, Borobudur," *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, vol. 2, no. 1, pp. 232–241, Dec. 2023, doi: 10.59581/seniman-widyakarya.v2i1.2167.
- [10] F. Wirawan Priyanto, H. Setiaji, and S. Artikel, "Penerapan Metode LeanUX Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Website Islamic Vibes INFORMASI ARTIKEL ABSTRACT," 2022, doi: 10.46961/jommit.v6i1.
- [11] B. A. Laksono, M. Achmad, and L. Junaedi, "Pengembangan UI/UX pada Aplikasi Kelola HR Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *JASIEK (Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika dan Komputer)*, vol. 6, no. 1, pp. 63–76, Jun. 2024, doi: 10.26905/jasiek.v6i1.12168.
- [12] M. F. Triananta and R. Kurniawan, "PENERAPAN LEAN UX DALAM PERANCANGAN UI / UX WEBSITE MANAJEMEN PROYEK DI PT TELKOM INDONESIA," *Technologia : Jurnal Ilmiah*, vol. 15, no. 4, p. 977, Oct. 2024, doi: 10.31602/tji.v15i4.16751.
- [13] E. W. Sulistyono and S. Sofiana, "Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang," *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 03, 2022.
- [14] R. Januari and M. Soekarno Putra, "MENGUNAKAN MODEL LEAN USER EXPERIENCE," 2024.
- [15] F. Purwaningtias and M. Ulfa, "Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX," *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 5, no. 1, pp. 2774–2121, 2024, doi: 10.51519/journalita.v5i1.589.