

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE* PADA *SOLARIA* RESTO DENGAN MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX*

Diterima Redaksi: 5 Agustus 2024; Revisi Akhir: 13 Agustus 2024; Diterbitkan Online: 15 November 2024

Yoga Setia Putra¹⁾, Mochzen Gito Resmi²⁾, M. Agus Sunandar³⁾

^{1, 2)} Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana Purwakarta
e-mail: yogasetia37@wastukencana.ac.id¹⁾, Mochzen@wastukencana.ac.id²⁾,
agoes.61@wastukencana.ac.id³⁾

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong perusahaan di berbagai sektor, termasuk restoran, untuk menggunakan aplikasi mobile guna meningkatkan pengalaman pelanggan dan efisiensi operasional. Solaria, sebuah restoran cepat saji terkemuka di Indonesia, saat ini masih menggunakan metode konvensional untuk proses pemesanan. Oleh karena itu, Solaria memerlukan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang ramah pengguna (user-friendly). Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX pada aplikasi Solaria dengan menggunakan metode Lean User Experience. Metode ini melibatkan langkah-langkah seperti Declare Assumption, Create an MVP, Run an Experiment, dan Feedback and Research. Pemilihan metode Lean User Experience sangat tepat karena berfokus pada pengguna, memungkinkan untuk mendapatkan feedback dengan cepat. Pada tahap uji validasi, digunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan desain, dengan melibatkan 40 responden. Hasil uji menunjukkan bahwa prototipe aplikasi Solaria memperoleh skor sebesar 78,04. Berdasarkan Pedoman Skor SUS, nilai tersebut masuk dalam kategori B dengan predikat Bagus. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi mobile lainnya dalam menciptakan aplikasi yang berkualitas tinggi.

Kata Kunci— UI/UX, Pelanggan, Lean ux, System Usability Scale, Solaria

Abstract: The rapid development of information technology encourages companies in various sectors, including restaurants, to use mobile applications to improve customer experience and operational efficiency. Solaria, a leading fast food restaurant in Indonesia, currently uses conventional methods for the ordering process. Therefore, Solaria needs to design a user-friendly user interface (UI) and user experience (UX). This research aims to design UI/UX on the Solaria application using the Lean User Experience method. This method involves steps such as Declare Assumption, Create an MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. The selection of the Lean User Experience method is very appropriate because it focuses on the user, allowing to get feedback quickly. In the validation test phase, the System Usability Scale (SUS) was used to measure the level of design usability, involving 40 respondents. The test results showed that the Solaria application Prototipe obtained a score of 78.04. Based on the SUS Score Guidelines, the value is included in category B with a Good predicate. This research is expected to be a reference for other mobile application developers in creating high-quality applications.

Keywords— UI/UX, Customer, Lean ux, System Usability Scale, Solaria

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini tidak dapat dihentikan karena berkorelasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam sepuluh tahun terakhir, banyak inovasi teknologi telah dibuat untuk membantu kehidupan sehari-hari manusia. Selain itu, teknologi menawarkan banyak kemudahan dan cara baru untuk melakukan aktivitas manusia.[1]

Keuntungan dari Kemajuan Teknologi Informasi sangat terasa semakin pesat tidak hanya mempengaruhi aspek kehidupan manusia secara umum, namun juga mempengaruhi aspek kehidupan lainnya salah satunya merupakan bidang bisnis yaitu industri restoran, yang mengharuskan pemilik bisnis untuk membuat keputusan strategis yang lebih inovatif untuk tetap bersaing yaitu meningkatkan pelayanan terhadap konsumen, dan pada akhirnya meningkatkan laba perusahaan. Salah satu cara

penerapan teknologi yang efektif adalah dengan menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang *user-friendly*. [2] Saat ini, aplikasi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, dan aplikasi *mobile* yang dapat menyediakan layanan dengan cepat dan mudah adalah salah satunya. Namun, aplikasi biasanya memiliki antarmuka pengguna, juga dikenal sebagai UI. Antarmuka pengguna (UI) adalah bagian yang tak terpisahkan dari sebuah aplikasi. dan berfungsi untuk membuat aplikasi dan penggunaannya berinteraksi dengan mudah. Antarmuka pengguna yang baik dapat menciptakan pengalaman dan interaksi yang mudah digunakan oleh pengguna.[3] Di era modern yang sangat mudah ini, ada banyak aplikasi yang tersedia untuk membuat desain *UI/UX*. yang tersedia dan dapat digunakan, mulai dari berbayar hingga gratis, dari yang berdiri sendiri hingga yang berbasis web. *Figma*, sebuah aplikasi desain *UI/UX* berbasis web yang mudah digunakan dan gratis, adalah alasan mengapa banyak desainer menggunakannya untuk membuat aplikasi dan website *UI/UX*. [4]

Solaria adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang restoran. Strategi yang digunakan yaitu Multi Level Marketing atau strategi yang dilakukan yaitu secara langsung dari orang ke orang lain. Saat ini, proses bisnis *Solaria* untuk pemesan makanan dan minuman masih menggunakan cara konvensional/manual yang terdapat dua metode yaitu pertama pelanggan harus menghampiri meja pemesanan untuk memesan menu yang di pesan, kemudian setelah selesai memesan seluruh menu yang diinginkan, pelanggan langsung membayar pesannya dan kemudian pelanggan dipersilahkan untuk memilih tempat duduk dan menunggu sampai pemesannya selesai dan siap di hidangkan. Dalam metode kedua, pelanggan menghampiri meja pemesanan untuk memilih tempat duduk dan mengambil menu pemesanan berupa kertas. Kemudian, mereka menggunakan pulpen untuk menulis dan memilih menu yang mereka inginkan. Sering kali, mereka salah memilih, yang berarti mereka harus kembali mengambil kertas menu atau mencoret pemesanan menu yang salah dan menulisnya kembali. Setelah selesai memesan, pelanggan kembali ke kasir untuk memberikan menu yang dipesannya dan membayarnya.

Dalam hasil analisa proses bisnis dan permasalahan di *Solaria*, Peneliti bermaksud untuk memberikan solusi sebagai langkah awal untuk mengurangi permasalahan yang di atas dan Mendesain antarmuka aplikasi pemesanan *Solaria*. Dengan adanya prototipe aplikasi *Solaria* akan dapat membantu perancangan desain bagi developer kedepannya karena telah disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan dari hasil proses penelitian bisnis dan permasalahan yang sudah di uraikan di atas. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut peneliti meyakini bahwa metode yang tepat digunakan dalam perancangan desain adalah *lean user experience* karena metode yang berfokus pada pengguna, sehingga dianggap cocok karena dapat memastikan bahwa desain yang akan di buat sudah sesuai dengan keinginan para pengguna selain itu metode ini berfokus pada pengujian cepat (bisa mendapatkan *feedback* dengan cepat).

Rumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang di atas, yaitu: “Bagaimana Merancang Desain *UI/UX* Aplikasi *Mobile* Pada *Solaria* Resto Dengan Menggunakan Metode *Lean User Experience*”

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah proses yang sebelumnya sudah di rencanakan. Perancangan melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari berbagai elemen terpisah menjadi satu unit yang utuh dan fungsional. Proses perancangan dimulai dari hal-hal yang tidak teratur, seperti gagasan atau ide, dan melalui pembuatan serta pengelolaan, elemen-elemen yang sebelumnya tidak teratur dapat diorganisir dan digunakan dengan baik.[5]

Perancangan adalah sesuatu langkah yang sering digunakan untuk mengubah hasil analisis sistem menjadi bahasa pemrograman, serta menjelaskan secara jelas bagaimana komponen-komponen sistem tersebut akan digunakan.[6]

B. Pengertian User Interface

Antarmuka pengguna adalah metode komunikasi antara program dan pengguna. Istilah Human-Computer Interaction (HCI) sering kali digunakan bergantian dengan "antarmuka pengguna" atau "interface." Selain perangkat keras, HCI mencakup semua aspek interaksi antara pengguna dan

komputer. Antarmuka pengguna memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer dengan menghubungkan atau menerjemahkan informasi antara sistem operasi dan elemen yang terlihat di layar. Mekanisme integrasi lengkap antara perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk pengalaman penggunaan komputer dikenal sebagai UI. [7]

User Interface (UI) adalah perangkat informasi yang mengharuskan pengguna berinteraksi dengan perangkat melalui tampilan antarmuka yang ditampilkan pada komputer, tablet, smartphone, dll. [8]

C. Pengertian User Experience

Pengalaman pengguna, atau *user experience (UX)*, merujuk pada pengalaman seseorang saat menggunakan suatu produk atau layanan di dunia nyata. Biasanya, UX didefinisikan berdasarkan apakah produk atau layanan tersebut dianggap berhasil atau gagal oleh penggunanya.[9]

Untuk semua *user experience* dari satu jenis produk tertentu, pengalaman pengguna sendiri sangat penting. Pengalaman pengguna juga akan menjadi faktor utama yang menentukan kepuasan pengguna untuk memproses layanan yang mereka cari.[10]

D. Pengertian Lean User Experience

Lean UX adalah metodologi pengembangan pengalaman pengguna berdasarkan pengembangan yang berpusat pada pengguna. Metodologi ini berfokus pada cara pengguna menikmati pengalaman desain yang sudah direncanakan.[11] *Lean User Experience* adalah sebuah metode untuk merancang perangkat lunak yang menggunakan pendekatan cepat dalam membuat desain, serta mendapatkan umpan balik dengan segera.[12]

E. Pengertian Sistem Usability Scale (SUS)

Alat ukur yang dikenal sebagai *Sistem Usability Scale (SUS)* digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan produk, aplikasi, atau sistem. SUS dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan kepada responden dengan skala 1-5 antara lain: [13]

Tabel 1. Pertanyaan Sistem Usability Scale (SUS)

No	Daftar Pertanyaan
1	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi ini
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan seseorang untuk bisa menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fungsi-fungsi di dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6	Saya merasa aplikasi ini memiliki terlalu banyak inkonsistensi
7	Saya merasa kebanyakan orang akan cepat belajar menggunakan aplikasi ini
8	Saya merasa aplikasi ini sangat merepotkan untuk digunakan
9	Saya merasa percaya diri menggunakan aplikasi ini
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini

Ketentuan untuk *letter grades* adalah sebagai berikut :

Tabel 2 letter grade

Grade	Nilai
Grade A	Nilai ≥ 80.3
Grade B	80,3 - 74
Grade C	74 – 68
Grade D	68 – 51
Grade F	Nilai < 51

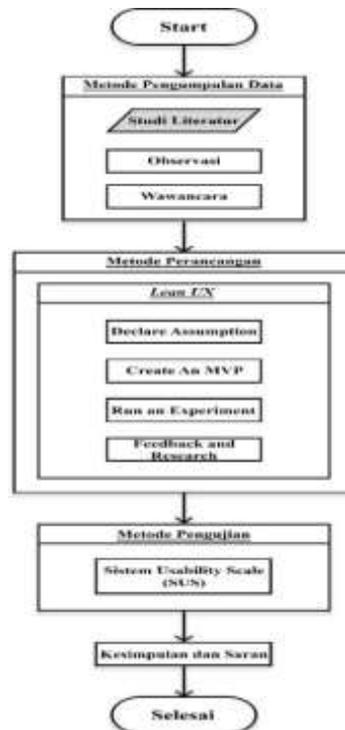
F. Pengertian Figma

Figma adalah aplikasi yang memungkinkan desainer bekerja sama untuk membuat desain secara bersamaan dan digunakan oleh UI dan UX untuk membuat tampilan antar muka seperti website, aplikasi dan menyediakan *prototyping* untuk proyek digital. Salah satu keunggulan Figma adalah kemampuan untuk menghemat waktu.[14]

G. Pengertian Prototipe

Prototipe adalah model awal dari sebuah objek yang telah dirancang untuk menguji coba suatu desain. Ini biasanya digunakan dalam desain produk untuk menyempurnakan setiap aspek dan tahapan sebelum penerapan skala besar. Prototipe ini diuji coba pada pengguna untuk melihat reaksi mereka, yang menunjukkan apa yang berhasil dan apa yang tidak. [15]

III. METODE PENELITIAN



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

Gambar 1 menjelaskan 3 tahap yaitu mulai dari metode pengumpulan data yang melibatkan penelitian literatur, observasi dan wawancara. Untuk tahap kedua yaitu metode perancangan yang menggunakan *Lean User Experience* terdiri dari *Declare Assumption (Problem Statements, Assumptions Worksheet, Hypotheses, Proto-persona, Collaborative Desain)*, *Create an Minimum Viable Product (MVP)*, *Run an Experiment*, *Feedback and Research*. Untuk tahap ketiga yaitu metode penelitian menggunakan *Sistem Usability Scale (SUS)* dan yang ke empat yaitu kesimpulan dan saran.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Metode Pengumpulan Data

1) Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi terkait penelitian penulis melalui jurnal-jurnal yang dipublikasikan secara online di Google Scholar. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan memperdalam pemahaman mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Secara umum, penulis meneliti tentang desain antarmuka pengguna (UI), desain pengalaman pengguna, *Lean ux*, *Solaria*, serta topik terkait lainnya.

2) Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung kepada restoran *solaria* agar bisa mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan saat ini. Dari hasil observasi dan analisa penulis mendapatkan informasi terkait proses pelayanan yang ada di restoran *solaria* tersebut.

3) Wawancara

Pada tahapan ini penulis melakukan wawancara secara daring melalui *google meet* dengan *comm & business Development Manager* yaitu Steven Lie dan narasumber lain yaitu yang sering

menggunakan aplikasi pemesanan online. Wawancara di lakukan dengan tidak terstruktur. Hasil penulis rangkum pada Problem Statement

B. Declare Assumptions

Declare Assumptions adalah langkah pertama dalam metode *Lean ux*. Pada tahap ini, penulis membuat asumsi berdasarkan informasi dari berbagai wawancara kepada narasumber. Tahapan ini terbagi menjadi enam bagian, yaitu pernyataan masalah, lembar kerja asumsi, penentuan prioritas asumsi, hipotesis, proto-persona, dan desain kolaboratif..

1) Problem Statement

Setelah dilakukan wawancara bersama narasumber dan dilakukan observasi secara langsung pada proses operasional yang sedang berjalan. Maka menghasilkan problem statement yang dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3 Tabel Hasil Problem Statement

No	Problem Statement
1	Proses bisnis <i>solaria</i> untuk pelayanan pelanggan masih menggunakan cara konvensional dengan menggunakan kertas dan juga pulpen.
2	<i>Solaria</i> belum memiliki aplikasi khusus untuk memfasilitasi pelanggan pemesanan secara online, untuk sekarang pemesanan online tersebut menggunakan aplikasi pihak ke tiga yaitu delivery gofood, delivery grabfood dan delivery shopeefood.
3	Untuk saat ini masih belum ada rekomendasi desain untuk proses pembuatan sebuah aplikasi <i>solaria</i> untuk kedepannya.

2) Assumptions Worksheet

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

Tabel 4 Hasil Asumsi Dari Problem Statement

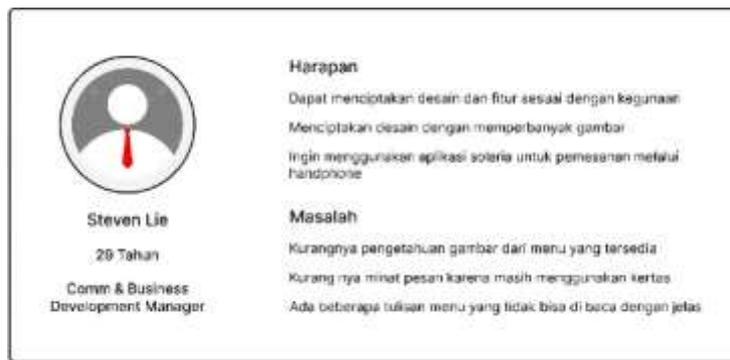
No	Assumptions Worksheet
1	Proses bisnis yang terkomutersasi dapat membantu minat pelanggan dan mempermudah pelanggan agar tidak terjadi
2	Dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan minat beli pelanggan terhadap <i>solaria</i> .gofood, delivery grabfood dan delivery shopeefood.
3	Memberikan rekomendasi desain untuk developer agar bisa menjadi sebuah aplikasi yang utuh.

3) Hypotheses

Pada tahap hipotesis ini, pertanyaan spekulasi yang dianggap benar berdasarkan hasil asumsi dimasukkan. Dalam *Hypotheses*, format yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia disesuaikan., yaitu: "Di percaya bahwa hasil perancangan desain aplikasi *solaria* akan mampu memberikan rekomendasi bagi pihak restoran *solaria* yang nantinya akan membuat sebuah aplikasi untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan"

4) Proto-Persona

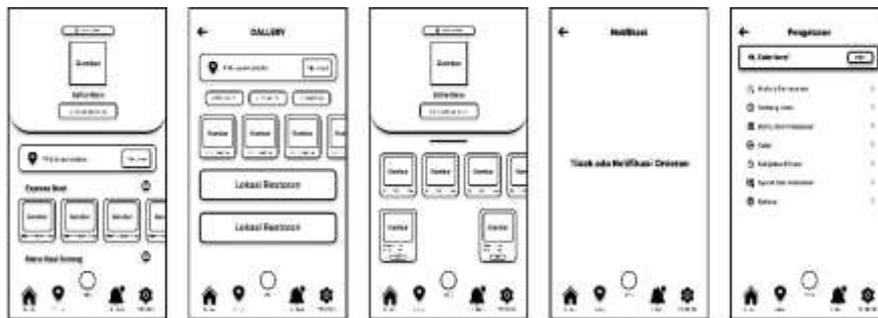
Setelah mendapatkan hasil hipotesis sebelumnya, selanjutnya dilakukan analisis yang selanjutnya menghasilkan *proto-persona* atau *user persona* dari hasil wawancara. Berikut gambaran *user persona*.



Gambar 2 User Person Responden

5) Collaborative Design

Pada tahapan Collaborative Desain menampilkan interface outlines pada desain aplikasi sebagai berikut.



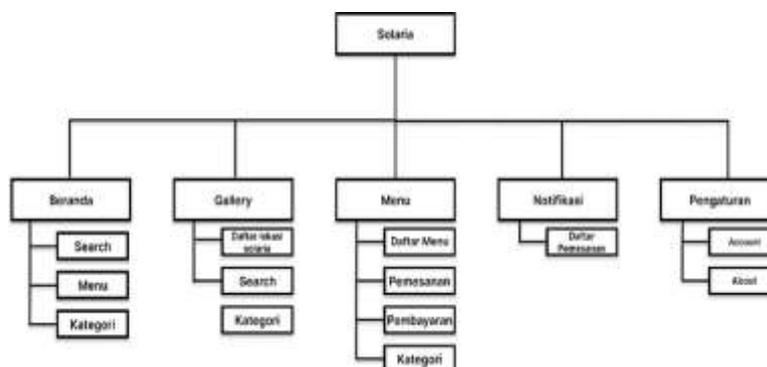
Gambar 3 Interface Outlines Desain

C. Create a Minimum Viable Product (MVP),

Pada tahap Create a Minimum Viable Product (MVP), akan dilakukan perancangan prototipe interaktif dari desain aplikasi Solaria. Perancang ini membuat prototipe high fidelity yang hampir mirip dengan aplikasi asli, tetapi tidak memiliki semua fitur seperti aplikasi yang sudah jadi. Pada tahap ini akan dilakukan 3 tahapan untuk perancangan, yaitu:

1) Site map

Site map adalah diagram hirarki yang menunjukkan hubungan dan informasi arsitektur antara halaman web atau aplikasi. Site map dibuat untuk menggambarkan halaman dan menu yang akan terdapat pada desain aplikasi Solaria. Hasil site map yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar berikut.

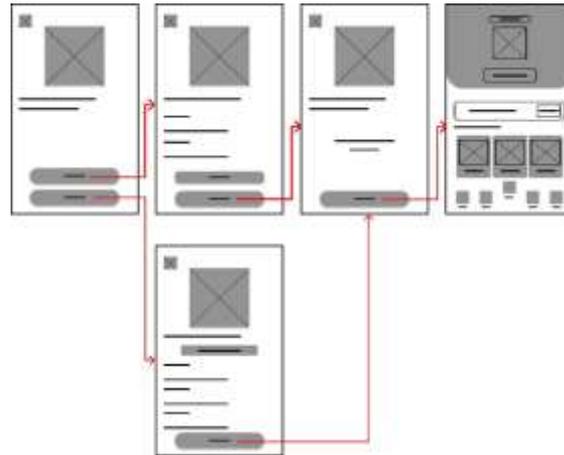


Gambar 4 Site map Desain Aplikasi Solaria

2) User Flow

Pada tahapan ini menggambarkan suatu proses yang akan dilakukan pengguna pada saat menggunakan aplikasi solaria. Karena sebelum melakukan perancangan dibutuhkan user flow untuk mengetahui proses penggunaan dari setiap menu yang sudah di sediakan. Dibawah ini merupakan user flow pada setiap menu:

1. User Flow Login dan Daftar

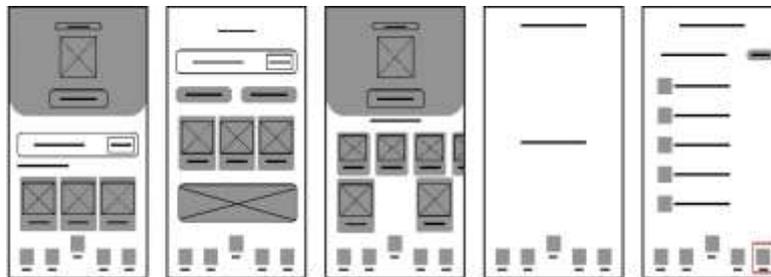


Gambar 5 User Flow Login Dan Daftar

User flow ini menggambarkan proses saat pada saat melakukan *login* atau daftar. Proses tersebut bisa di lakukan melalui menekan tombol “*login*” di beranda dan juga bisa melalui menu pengaturan dan menekan tombol “*login*”. Pada proses *login*, pengguna bisa menggunakan email dan *password* yang sudah pernah *login* dan bisa memakai akun *google* setelah itu diwajibkan memasukan kode verifikasi yang sudah di kirim lewat email.

3) Wireframe

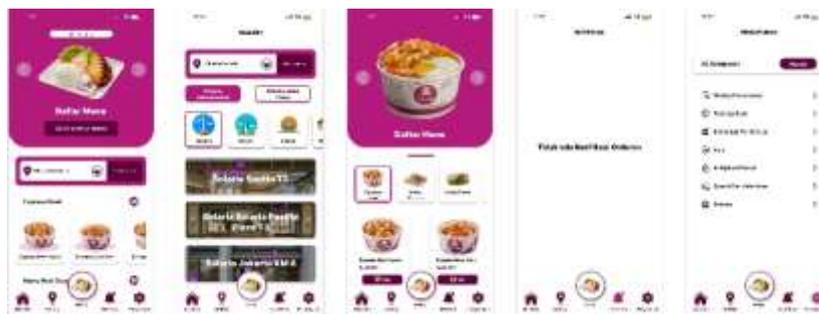
Pada tahapan ini pembuatan *wireframe* akan di lakukan guna untuk menjadi acuan dan konsep dalam pembuatan sebuah Prototipe pada tahapan selanjutnya. *Wireframe* ini termasuk dalam *mid fidelity* Prototipe yang melanjutkan hasil dari *low fidelity* prototipe yaitu pada saat proses pembuatan *outlines*. Pembuatan *wireframe* ini dibuat menggunakan aplikasi *figma* melalui *website*. Berikut beberapa hasil *wireframe* bisa dilihat melalui gambar 6 dibawah.



Gambar 6 Wireframe Desain Aplikasi Solaria

4) Prototipe Aplikasi Solaria

Dalam tahapan ini merupakan implementasi final dari *wireframe* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pembuatan prototipe ini menggunakan aplikasi *figma*.



Gambar 7 Prototipe Desain Aplikasi Solaria

D. Run An Experiment

Pada Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Prototipe yang telah di buat sudah sesuai dengan keinginan responden. Tahapan pengujian dilakukan dengan *user requirement* yang kemudian nantinya akan di uraikan pada tabel berikut.

Tabel 5 User Requirements Desain Aplikasi Solaria

No	User Requirmenet	Sesuai/Tidak	Hasil
1	Warna	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
2	Splash Screen	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
3	Login dan Daftar	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
4	Beranda	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
5	Gallery	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
6	Daftar Menu	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
7	Notifikasi	Sesuai	Requirement telah terpenuhi
8	Pengaturan	Sesuai	Requirement telah terpenuhi

E. Feedback And Research

Terakhir, hasil pengujian Prototipe MVP kepada responden digunakan untuk memvalidasi hipotesis dengan menggunakan pengisian *quisioner* dilakukan secara *online* dan di sebar kepada responden yang sering menggunakan aplikasi untuk pemesanan makanan *online*. Pada *quisioner* ini mendapatkan 40 responden. Berikut adalah hasil dari *quisioner* yang telah di dapatkan:

Berdasarkan hasil perhitungan yang ada, didapatkan hasil akhir skor rata-rata adalah 78,04. Prototipe aplikasi memenuhi batas minimum skor SUS, yaitu 68, menurut Pedoman Skor SUS. Maka prototipe aplikasi *solaria* mendapatkan nilai B dengan kategori Bagus.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Beberapa kesimpulan telah dibuat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Dengan menggunakan metode *lean user experience*, desain UI dan *user experience* untuk aplikasi mobile *Solaria Resto* dirancang sebagai berikut.

Penelitian ini berhasil merancang sebuah prototype aplikasi *Solaria* berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi melalui wawancara dan hasil kuesioner. Penerapan metode *Lean UX* sangat membantu dalam mengidentifikasi masalah pengguna, sehingga fokus dapat diberikan pada fitur yang harus dibuat dan pemahaman terhadap desain pengalaman pengguna. Hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan bahwa prototype aplikasi *Solaria* memperoleh skor 78,04, yang berarti mendapat grade B.

Pengembangan UI/UX prototype aplikasi *Solaria* menggunakan *Figma* masih memerlukan banyak perbaikan. Beberapa aspek yang perlu dikembangkan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

Prototype ini dapat menjadi referensi bagi *Solaria* atau developer untuk pembuatan aplikasi secara keseluruhan. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, dan diharapkan pada pengembangan berikutnya bisa menggunakan metode yang lain. Semoga perancangan ini dapat menambah jurnal yang membahas tentang desain UI/UX aplikasi *Solaria* yang nantinya bisa dibandingkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. P. Alfiansyah, "Manfaat Dari Dunia Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," 2023.
- [2] A. Asrihapsari, A. Effendi, Dan P. Nugrhaningsih, "Pemberdayaan Teknologi Informasi Untuk Kemajuan Restoran," 2020.
- [3] D. A. Anggara, W. Harianto, Dan A. Aziz, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan *Lean Ux*," 2021.
- [4] B. Kurniawan Dan M. Romzi, "Perancangan UiuX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi *Figma*," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, Vol. 05, No. 1, Hlm. 1–7, 2022.

- [5] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, Dan Y. Fernando, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode *User Centered Desain* (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, Vol. 3, No. 2, Hlm. 179–184, 2022, [Daring]. Tersedia Pada: [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika)
- [6] D. Irawan Dan Z. Novianto, “Perancangan E-Learning Pada Sman 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (Ci) E-Learning,” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, Vol. 3, No. 2, Hlm. 2020, 2020.
- [7] R. Setyono Dan Adelia, “Implementasi Teori Ron Weber Mengenai *User Interface* Dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X),” 2020.
- [8] A. Prayoga Dan E. Sany, “Penerapan Desain Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Website Bootchin Coffe,” *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, Vol. 4, No. 1, Hlm. 126–137, 2024, Doi: 10.52362/Jmijakarta.V4i1.1314.
- [9] D. Evi, F. Agus, Dan F. Yanto, “Analisis *User Experience* (Ux) Fitur Marketplace Facebook,” Jun 2020.
- [10] D. F. Aryansyah, P. Sokibi, Dan R. Fahrudin, “Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Desain Thinking Berbasis Android,” *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (Jumistik)*, Vol. 2, No. 1, Hlm. 128–135, 2023, Doi: 10.Xxxxxx/Xxxx.
- [11] A. F. Ridwan Dan Y. Sumaryana, “Desain Ui/Ux Android Aplikasi Pembayaran Spp Metode *Lean Ux* (Studi Kasus: Yayasan Al-Manshur),” 2023.
- [12] A.-M. B. Arifin, B. P. P. Prasetya, Dan A. Nirwana, “Redesain Website Marketplace Yulibu.Com Untuk Meningkatkan *User Experience* Pengguna Menggunakan Metode *Lean Ux*,” Dkv, 2022.
- [13] M. A. Kosim, S. R. Aji, Dan M. Darwis, “Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus) 1),” *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, Vol. 4, No. 2, Hlm. 2–3, 2022.
- [14] H. Dafitri, E. Panggabean, N. Wulan, A. J. Lubis, S. Khairani, Dan A. P. Humaira, “Pelatihan Desain Ui/Ux Website Umkm Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma,” 2023.
- [15] A. Ingratubun Dan D. F. Suyatno, “Perancangan Desain *User Interface* Sistem Informasi Yayasan Ruang Pasien Indonesia Menggunakan Metode *Lean Ux*,” 2023.