

Implementasi Metode Lean UX dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Jasa Fotografi Berbasis Mobile

Siswaya ^{*1}, Muhammad Hasan²

^{1,2} Program Studi Informatika, STMIK El Rahma Yogyakarta
e-mail: ^{*}siswaya.stmik@gmail.com, ²mh7221463@gmail.com
Correspondence author email: *

Abstrak

Aplikasi jasa fotografi berbasis mobile menghadapi berbagai tantangan dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal, seperti antarmuka yang kurang intuitif, proses reservasi yang kompleks, serta keterbatasan akses informasi layanan secara cepat dan efisien. Permasalahan tersebut berpotensi menurunkan tingkat kepuasan dan keterlibatan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode Lean UX dalam perancangan UI/UX aplikasi jasa fotografi berbasis mobile guna menghasilkan solusi desain yang adaptif dan berpusat pada pengguna.

Metode Lean UX diterapkan melalui siklus iteratif yang meliputi identifikasi asumsi, perumusan hipotesis, pembuatan Minimum Viable Product (MVP), eksperimen desain, serta validasi berbasis riset pengguna. Pendekatan ini menekankan kolaborasi tim, iterasi cepat, dan pengambilan keputusan berbasis umpan balik nyata.

Evaluasi usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 21 responden. Instrumen SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert lima poin untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan sistem. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 83,57 yang termasuk dalam kategori “Good” dan berada pada rentang mendekati “Excellent” berdasarkan standar interpretasi SUS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Lean UX efektif dalam meningkatkan kualitas interaksi dan kemudahan penggunaan aplikasi jasa fotografi berbasis mobile. Skor usability yang tinggi mengindikasikan bahwa desain yang dihasilkan layak untuk diimplementasikan secara lebih luas serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam konteks layanan digital yang dinamis.

Kata kunci—Lean UX, UI/UX, SUS, Mobile Application, Usability Evaluation

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada industri fotografi. Transformasi digital mendorong pergeseran model layanan dari konvensional menuju platform daring yang lebih efisien dan mudah diakses [1]. Salah satu bentuk implementasinya adalah pemanfaatan aplikasi digital yang memfasilitasi proses pencarian fotografer, pemesanan layanan, hingga komunikasi antara penyedia jasa dan pelanggan secara terintegrasi.

Dalam era mobile computing, aplikasi layanan fotografi berbasis ponsel semakin diminati karena mampu memberikan kemudahan akses tanpa batasan ruang dan waktu [1]. Melalui aplikasi tersebut, pengguna dapat menelusuri portofolio fotografer profesional, memilih paket layanan, melakukan reservasi, serta berinteraksi langsung dengan penyedia jasa secara praktis. Meskipun demikian, keberhasilan aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kualitas antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) [2]. Antarmuka yang tidak intuitif, alur pemesanan yang kompleks, serta desain yang kurang responsif dapat menurunkan tingkat kepuasan dan keterlibatan pengguna [2].

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan Lean UX menjadi salah satu metode yang relevan dalam perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile [3]. Lean UX menekankan proses iteratif, kolaboratif, dan berbasis validasi langsung terhadap pengguna [1]. Melalui siklus deklarasi asumsi, pengembangan Minimum Viable Product (MVP), eksperimen, dan pengumpulan umpan balik, desain dapat disempurnakan secara berkelanjutan sesuai kebutuhan

nyata pengguna [4]. Pendekatan ini memungkinkan proses pengembangan yang lebih adaptif dan responsif terhadap dinamika pasar.

Penerapan Lean UX dalam konteks aplikasi jasa fotografi berbasis mobile berpotensi meningkatkan kualitas desain melalui pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, seperti navigasi yang sederhana, tampilan visual yang menarik, fitur reservasi yang efisien, serta kemudahan komunikasi. Desain yang berorientasi pada data dan umpan balik pengguna tidak hanya meningkatkan usability, tetapi juga memperkuat daya saing layanan dalam industri kreatif digital [3], [4]

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi UI/UX aplikasi jasa fotografi berbasis mobile dengan menerapkan metode Lean UX. Penelitian ini diharapkan menghasilkan rancangan aplikasi yang mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan karakteristik pengguna, serta memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan desain UI/UX berbasis pendekatan iteratif dan berpusat pada pengguna.

Fotografi merupakan seni dan teknik dalam mengabadikan momen melalui proses penangkapan cahaya menggunakan perangkat kamera. Dalam perkembangannya, fotografi tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi dan ekspresi artistik, tetapi juga menjadi bagian dari industri kreatif yang menawarkan layanan profesional kepada masyarakat. Transformasi digital mendorong layanan fotografi untuk beradaptasi dengan platform daring dan aplikasi mobile agar lebih mudah diakses oleh pelanggan [1]. Dalam konteks ini, kualitas interaksi digital menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan layanan.

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua komponen utama dalam desain aplikasi digital. UI berfokus pada aspek visual dan elemen interaktif seperti tata letak, tipografi, warna, ikon, dan navigasi, yang memengaruhi kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Sementara itu, UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk persepsi, kepuasan, efisiensi, dan kemudahan dalam mencapai tujuan penggunaan aplikasi [1]. Perancangan UI/UX yang efektif menuntut pendekatan yang sistematis dan berpusat pada pengguna agar aplikasi mampu memberikan pengalaman yang optimal [2].

Website dan aplikasi mobile merupakan platform digital yang memungkinkan penyampaian informasi dan layanan secara daring. Website terdiri atas kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat memuat berbagai format konten seperti teks, gambar, dan multimedia. Namun, dalam konteks penggunaan perangkat bergerak, aplikasi mobile menawarkan keunggulan dari sisi responsivitas, personalisasi, dan kemudahan akses [1]. Oleh karena itu, desain antarmuka yang adaptif menjadi kebutuhan utama dalam pengembangan aplikasi layanan fotografi berbasis mobile.

Prototype merupakan representasi awal dari suatu sistem yang dirancang untuk memvisualisasikan konsep dan alur kerja sebelum implementasi final. Dalam perancangan UI/UX, prototype berfungsi sebagai media evaluasi dan validasi desain [4]. Melalui pengujian awal terhadap prototype, pengembang dapat mengidentifikasi hambatan navigasi, kekurangan fitur, serta potensi perbaikan sebelum aplikasi dikembangkan secara penuh. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Lean UX yang mengedepankan iterasi dan perbaikan berkelanjutan [3].

Lean UX adalah pendekatan desain yang menekankan proses cepat, kolaboratif, dan berbasis eksperimen. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung berorientasi pada dokumentasi yang panjang, Lean UX fokus pada pengembangan MVP, pengujian langsung kepada pengguna, serta validasi berbasis umpan balik nyata [1]. Dengan mengintegrasikan prinsip agile development dan lean startup, metode ini memungkinkan tim pengembang menghasilkan desain yang lebih efisien, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang terus berkembang [1].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan system development research dengan mengimplementasikan tahapan Lean UX secara iteratif dalam perancangan UI/UX aplikasi jasa fotografi berbasis mobile. Pendekatan ini dipilih karena Lean UX menekankan proses

kolaboratif, iterasi cepat, serta validasi desain melalui eksperimen langsung terhadap pengguna [5], [6]. Selain eksplorasi kebutuhan pengguna secara kualitatif pada tahap awal, penelitian ini juga melibatkan evaluasi kuantitatif pada tahap akhir menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat usability aplikasi.

Tahapan penelitian mengacu pada kerangka Lean UX yang terdiri atas empat fase utama, yaitu Declare Assumptions, Create a Minimum Viable Product (MVP), Run an Experiment, dan Feedback and Research, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Kerangka ini banyak digunakan dalam penelitian perancangan UI/UX berbasis iteratif karena mampu mengintegrasikan eksplorasi kebutuhan pengguna dan validasi desain secara sistematis [6].

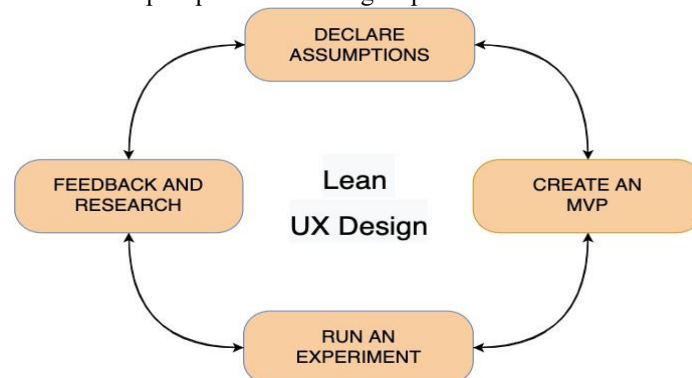
Pada tahap Declare Assumptions, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi lapangan dan wawancara terstruktur terhadap fotografer serta calon klien sebagai representasi pengguna aplikasi. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam layanan fotografi, seperti kompleksitas proses pemesanan, keterbatasan komunikasi, serta kurangnya transparansi informasi layanan. Berdasarkan hasil eksplorasi tersebut, dirumuskan asumsi awal terkait fitur yang dibutuhkan, antara lain sistem pemesanan yang cepat dan sederhana, galeri portofolio yang informatif, serta fasilitas komunikasi langsung antara pengguna dan fotografer. Selanjutnya disusun user persona untuk memetakan karakteristik, kebutuhan, dan perilaku target pengguna sebagai dasar perancangan desain, sebagaimana praktik umum dalam implementasi Lean UX [6].

Tahap Create an MVP dilakukan dengan merancang prototipe interaktif berbasis high-fidelity menggunakan perangkat desain digital. Prototipe ini memuat fitur inti aplikasi, seperti profil fotografer, sistem pemesanan layanan, katalog portofolio, serta elemen visual yang mencerminkan estetika fotografi profesional. MVP dikembangkan sebagai representasi awal sistem yang dapat diuji secara langsung untuk memvalidasi hipotesis desain sebelum implementasi lebih lanjut [5].

Pada tahap Run an Experiment, prototipe diuji kepada pengguna yang mewakili target pasar melalui skenario tugas yang merefleksikan aktivitas nyata, seperti menelusuri portofolio dan melakukan reservasi layanan. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas alur interaksi, kemudahan navigasi, serta tingkat pemahaman pengguna terhadap fitur yang tersedia. Data yang dikumpulkan meliputi waktu penyelesaian tugas, kesalahan interaksi, serta respons subjektif pengguna terhadap desain antarmuka.

Tahap Feedback and Research merupakan fase evaluasi akhir yang dilakukan melalui pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Instrumen SUS terdiri atas sepuluh pernyataan dengan skala Likert lima poin untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Metode ini banyak digunakan dalam penelitian UI/UX karena bersifat sederhana, reliabel, dan mampu memberikan interpretasi tingkat usability secara kuantitatif [5]. Skor yang diperoleh dianalisis untuk menentukan kategori tingkat usability aplikasi berdasarkan standar interpretasi SUS.

Alur keseluruhan tahapan penelitian dengan pendekatan Lean UX ditampilkan pada



Gambar 1. Metode Penelitian Lean UX

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi metode Lean UX dalam penelitian ini dilakukan secara iteratif untuk menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi jasa fotografi berbasis mobile yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pendekatan Lean UX menekankan validasi cepat melalui eksperimen, kolaborasi tim, serta pengujian berbasis umpan balik pengguna secara berkelanjutan [7], [8]. Proses pengembangan mengikuti empat tahapan utama, yaitu Declare Assumptions, Create Minimum Viable Product (MVP), Run an Experiment, dan Feedback and Research, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1 memperlihatkan siklus iteratif Lean UX yang memungkinkan proses validasi dan penyempurnaan desain dilakukan secara berkelanjutan. Model iteratif ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Lean UX efektif dalam mempercepat pengembangan desain sekaligus meningkatkan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna [6], [9]

Tahap Declare Assumptions

Pada tahap Declare Assumptions, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara terstruktur terhadap fotografer serta calon klien. Tahapan ini bertujuan menggali permasalahan aktual dalam proses pemesanan jasa fotografi. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa permasalahan utama terletak pada kompleksitas proses reservasi, kurangnya transparansi informasi layanan, serta keterbatasan komunikasi antara pengguna dan penyedia jasa.

Temuan ini memperkuat prinsip Lean UX yang menekankan pentingnya perumusan asumsi berbasis kebutuhan nyata sebelum pengembangan solusi [7]. Berdasarkan hasil tersebut, dirumuskan asumsi desain bahwa aplikasi harus menyediakan sistem pemesanan yang sederhana dan cepat, galeri portofolio yang informatif, serta fitur komunikasi langsung yang mudah diakses. Persona pengguna disusun untuk memetakan karakteristik target pasar sebagai dasar pengambilan keputusan desain.

Tahap Create Minimum Viable Product (MVP)

Tahap Create Minimum Viable Product dimulai dengan penyusunan wireframe low-fidelity untuk memvisualisasikan struktur dasar antarmuka. Contoh rancangan wireframe ditampilkan pada Gambar 2.

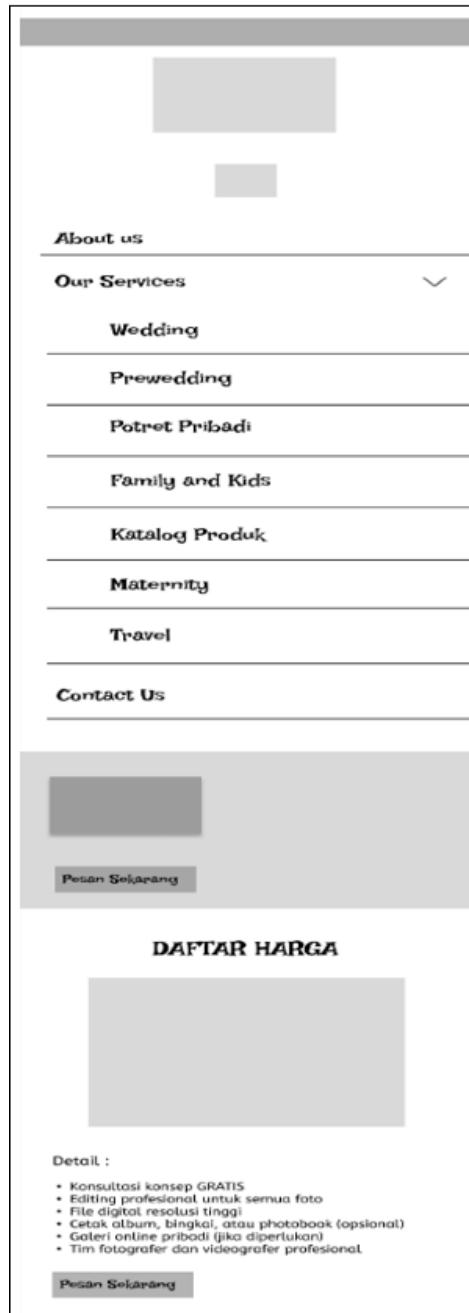
Wireframe pada Gambar 2 menampilkan struktur navigasi utama, area informasi layanan, serta posisi tombol aksi pemesanan. Tahap ini bertujuan memvalidasi hierarki informasi dan alur navigasi sebelum pengembangan visual detail dilakukan. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Marthasari et al. [5] yang menyatakan bahwa MVP berfungsi sebagai representasi awal sistem untuk mengurangi risiko kesalahan desain pada tahap implementasi.

Setelah struktur dasar tervalidasi, dikembangkan prototipe high-fidelity menggunakan Figma yang merepresentasikan tampilan aplikasi secara lebih realistis. Prototipe final ditunjukkan pada Gambar 3.

Prototipe pada Gambar 3 memperlihatkan penerapan elemen visual seperti tipografi, warna, ikon, serta tata letak responsif yang konsisten dengan identitas layanan fotografi. Iterasi desain dilakukan berdasarkan umpan balik awal guna meningkatkan kejelasan informasi dan konsistensi navigasi. Praktik iteratif ini sejalan dengan karakteristik Lean UX yang mengintegrasikan prinsip agile dan validasi cepat [8].

Tahap Run an Experiment

Tahap Run an Experiment dilakukan dengan melibatkan pengguna yang mewakili target pasar. Pengujian dilakukan melalui skenario tugas yang merefleksikan aktivitas nyata, seperti menelusuri portofolio dan melakukan reservasi layanan. Data yang dikumpulkan meliputi waktu penyelesaian tugas, kesalahan interaksi, serta persepsi pengguna terhadap desain.



Gambar 2. Contoh Wireframe Low-Fidelity Halaman Utama

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas tanpa hambatan signifikan dan menilai alur navigasi cukup intuitif. Beberapa masukan terkait penyederhanaan informasi paket serta penambahan indikator konfirmasi pemesanan digunakan sebagai dasar iterasi berikutnya. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa eksperimen langsung terhadap prototype mampu meningkatkan kualitas desain secara signifikan [9].

Tahap Feedback and Research: Evaluasi Menggunakan SUS

Tahap Feedback and Research difokuskan pada evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). SUS merupakan instrumen standar yang dikembangkan oleh [10] untuk mengukur persepsi kegunaan sistem secara cepat dan reliabel.



Gambar 3. Prototype High-Fidelity Halaman Utama

Instrumen SUS terdiri atas sepuluh pernyataan dengan skala Likert lima poin yang mengukur aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna [5], [10] Rincian pertanyaan disajikan pada Tabel 1.

Pengujian melibatkan 21 responden yang mewakili target pengguna aplikasi. Skor dihitung sesuai prosedur standar SUS, yaitu mengonversi skor masing-masing item dan mengalikannya dengan faktor 2,5 sehingga diperoleh rentang nilai 0–100.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS)

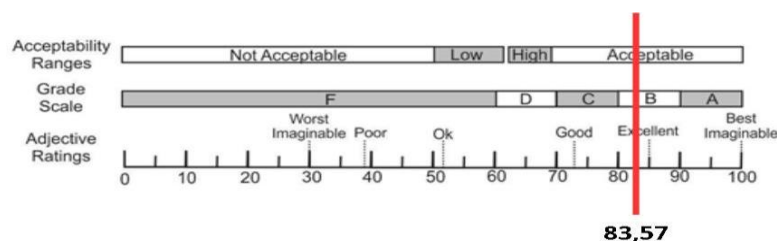
No	Pertanyaan
1	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.
2	Saya tidak membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini.
3	Fitur-fitur dalam aplikasi terasa terintegrasi dengan baik.
4	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini.
5	Saya merasa perlu banyak belajar sebelum bisa menggunakan aplikasi ini.
6	Saya merasa berbagai fungsi dalam aplikasi ini mudah diakses.
7	Saya merasa aplikasi ini berjalan lancar tanpa kendala berarti.
8	Aplikasi ini terasa kompleks dan membingungkan.
9	Saya merasa bisa menggunakan aplikasi ini secara efektif.
10	Saya merasa aplikasi ini tidak konsisten dalam desain dan navigasinya.

Sumber: Brooke [10]

Hasil perhitungan menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 83,57 sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2. Nilai ini berada di atas rata-rata industri sebesar 68 yang umumnya dijadikan ambang batas usability [10]. Interpretasi skor berdasarkan skala adjective rating menempatkan nilai tersebut dalam kategori Excellent dan Acceptable, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.

Tabel 2. Hasil Proses Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)

Responden	Skor Hasil Hitung		Responden	Skor Hasil Hitung	
	Jumlah	Nilai		Jumlah	Nilai
R1	36	90.0	R11	33	82.5
R2	36	90.0	R12	35	87.5
R3	32	80.0	R13	32	80.0
R4	34	85.0	R14	30	75.0
R5	35	87.5	R15	35	87.5
R6	38	95.0	R16	30	75.0
R7	34	85.0	R17	35	87.5
R8	34	85.0	R18	36	90.0
R9	31	77.5	R19	31	77.5
R10	32	80.0	R20	31	77.5
			R21	32	80
Skor Rata-Rata					
83,57					

**Gambar 4.** Hasil Interpretasi Skor System Usability Scale (SUS)

Skor yang tinggi ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, konsistensi navigasi yang memadai, serta struktur informasi yang jelas. Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi Lean UX dan evaluasi SUS mampu meningkatkan kualitas interaksi pengguna secara signifikan [5], [7].

Meskipun demikian, skor usability yang tinggi tidak secara langsung mencerminkan tingkat loyalitas atau niat merekomendasikan aplikasi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan penggunaan metode tambahan seperti Net Promoter Score (NPS) untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kepuasan dan retensi pengguna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Lean UX yang menekankan eksplorasi kebutuhan, pengembangan MVP, eksperimen berbasis tugas, serta evaluasi usability secara kuantitatif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas desain UI/UX aplikasi jasa fotografi berbasis mobile.

4. KESIMPULAN

Penerapan metode Lean UX dalam perancangan UI/UX aplikasi reservasi fotografi berbasis mobile menunjukkan bahwa pendekatan iteratif dan berbasis validasi pengguna efektif dalam menghasilkan desain yang adaptif terhadap kebutuhan nyata pengguna. Proses identifikasi kebutuhan pada tahap awal serta pengumpulan umpan balik secara berkelanjutan memungkinkan penyempurnaan desain dilakukan secara sistematis dan terarah.

Hasil evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 21 responden menghasilkan skor rata-rata sebesar 83,57, yang termasuk dalam kategori *excellent* dan berada di atas nilai rata-rata industri. Temuan ini mengindikasikan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi serta mampu memenuhi ekspektasi pengguna dalam aspek efisiensi, kejelasan navigasi, dan konsistensi desain.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan Lean UX dalam pengembangan aplikasi jasa fotografi berbasis mobile dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna melalui proses desain yang responsif dan berbasis umpan balik. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden dan ruang lingkup evaluasi usability, sehingga penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas serta pendekatan evaluasi tambahan diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. I. D. Tandra, A. Kunaefi, and A. Permadi, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Produk Digital Menggunakan Metode Lean Ux," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, vol. 7, no. 6, 2024. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v7i6.8323>
- [2] V. A. Karunia and E. Juanda, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE EXPLORER.ID," *Jurnal Anggada*, vol. 2, no. 3, pp. 335-345, Nov. 2021, doi: 10.2241/anggada.2021.v2.i3.007.
- [3] S. T. R. Ada, D. I. Safinatunnajah, and Agussalim, "Perancangan UI/UX Aplikasi PetPat Berbasis Mobile Menggunakan Metode LeanUX," *Jurnal Multi Media dan IT*, vol. 06, no. 02, pp. 38-45, Dec. 2022, doi: 10.46961/jommit.v6i2.
- [4] N. Ikhsan, P. Sokibi, and R. Fahrudin, "Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Aplikasi Sistem Informasi Desa Cibentang Berbasis Android," *Jurnal Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 9, Oct. 2023, doi: 10.59188/jurnalsostech.v3i9.932.
- [5] G. Indah Marthasari, F. Noor Praadita, and B. Seto Wiyono, "Aplikasi Metode Lean User Experience dan System Usability Scale pada Analisis, Perancangan, dan Evaluasi Antarmuka Aplikasi Mobile," vol. 12, no. 2, pp. 263-274, Apr. 2025, doi: 10.25126/jtiik2025125762.
- [6] A. H. Qoonitah and F. Syahrian, "Implementasi Lean UX pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce SuperIndo Berbasis Web," *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, vol. 10, no. 1, pp. 50-61, Mar. 2025, doi: 10.32528/justindo.v10i1.2599.

- [7] M. Hidayat and W. A. Kusuma, "Implementasi Metode Lean-UX dalam Pengembangan Desain Interaksi Pengguna QLife berbasis Android," *Jurnal Repositor*, vol. 6, no. 1, pp. 49-58, Feb. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i1.31816.
- [8] A. Wijaya, M. F. Al Fauzan, F. Syakti, and M. S. Putra, "Implementasi Metode Lean Ux User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Forum Group Discussion Charum," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 4, pp. 732-745, Oct. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i4.1034.
- [9] A. B. Izzulhaq, A. Ayuningtyas, and P. M. Effendi, "Penerapan Lean UX dalam Desain UI/UX untuk Optimalisasi Layanan di PT. Tata Graha Perkasa," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 15, no. 2, pp. 94-109, Sep. 2025, doi: 10.34010/jati.v15i2.14669.
- [10] J. Brooke, "SUS: A quick and dirty usability scale," *Usability Eval. Ind.*, vol. 189, Nov. 1995.