

Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX

Nanda Prayoga¹, Nur Afni², Panji Andicha Putra³, Yoyon Efendi⁴

¹STMIK Amik Riau, nandaprayoga777@gmail.com, Hangtua, Pekanbaru, Indonesia

²STMIK Amik Riau, nurafni7138@gmail.com, Delima, Pekanbaru, Indonesia

³STMIK Amik Riau, panji.andicha25@gmail.com, Purwodadi, Pekanbaru, Indonesia

⁴STMIK Amik Riau, yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id, Purwodadi, Pekanbaru, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : Oktober 30, 2022
Revisi : November 9, 2022
Diterima : Desember 6, 2022

Kata Kunci :

Pernikahan
Wedding Organizer
Aplikasi
User Experience
Lean UX

Abstrak

Pernikahan merupakan janji suci antara pria dan wanita yang menghubungkan dua keluarga menjadi satu. Menyiapkan pernikahan perlu banyak hal seperti, tempat, dekor, hiburan dan baju mempelai untuk itu memakai jasa wedding organizer. Memakai jasa wedding organizer sangat memudahkan untuk masyarakat yang tidak ingin susah dalam mempersiapkan dan mengurus pernikahannya. Perkembangan teknologi sekarang berkembang sangat pesat. Sekarang dalam berbagai kegiatan apapun itu, membutuhkan suatu aplikasi yang bisa mempermudah kegiatan tersebut. Aplikasi adalah perangkat lunak yang ada dalam handphone, computer dan laptop yang memudahkan kegiatan masyarakat dengan fitur tertentu sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini akan membuat rancangan user experience aplikasi Panji Wedding Organizer menggunakan metode lean UX. User experience adalah design yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari pikiran dan perasaan yang dialami oleh pengguna saat menggunakan perancangan design tersebut. Metode lean UX adalah metode yang merubah proses yang panjang menjadi singkat yang memiliki keberhasilan dan proses yang sangat cepat dan berfokus pada peningkatan pemahaman pengguna tentang design yang dirancang. Aplikasi Panji Wedding Organizer berisi cara memesan alat, tempat, hiburan dan juga baju mempelai, ketika pengguna membuka aplikasi ini, pengguna akan diarahkan pada pemilihan dekor yang sesuai selera, hiburan yang diminati, dan baju mempelai yang akan dipakai pada saat pernikahannya diadakan. Aplikasi ini akan memudahkan pengguna melakukan pemesanan pada Panji Wedding Organizer.

Abstract

Marriage is a sacred promise between a man and a woman that connects two families into one. Preparing for a wedding requires a lot of things, such as, place, decoration, entertainment and

Nanda Prayoga,
Email: nandaprayoga777@gmail.com

the bride's clothes for that using the services of a wedding organizer. Using the services of a wedding organizer is very easy for people who don't want to be difficult in preparing and taking care of their wedding. The development of technology is now growing very rapidly. Now in any kind of activity, requires an application that can facilitate these activities. Applications are software on mobile phones, computers and laptops that facilitate community activities with certain features according to needs. This study will design the user experience of the Panji Wedding Organizer application using the lean UX method. User experience is a design that aims to increase user satisfaction from the thoughts and feelings experienced by users when using the design design. The lean UX method is a method that turns a long process into a short one that has success and a very fast process and focuses on increasing user understanding of the designed design. The Panji Wedding Organizer application contains how to order tools, places, entertainment and also the bride's clothes, when the user opens this application, the user will be directed to the selection of the decor that suits his taste, the entertainment of interest, and the bride's clothes to be worn at the time the wedding is held. This application will make it easier for users to place orders at Panji Wedding Organizer.

1. Pendahuluan

Usaha bisnis merupakan kegiatan organisasi yang menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat sehari-hari yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan. Bisnis dibidang wedding atau sound system merupakan salah satu peluang usaha yang memiliki prospek yang sangat bagus dan menguntungkan jika dikelola secara baik dan benar.(Putra & Tedyana, 2021). Pernikahan merupakan suatu proses pengikatan janji suci antara kaum pria dan wanita yang menghubungkan dua keluarga menjadi satu. Hal tersebut merupakan ibadah yang mulia dan suci. Pernikahan tidak dapat dilakukan secara sembarangan, dikarenakan merupakan bentuk ibadah terpanjang dan dijaga hingga maut memisahkan. Maka tak heran, pernikahan merupakan suatu proses yang diadakan sekali dalam seumur hidup. Momen inilah yang sangat dinantikan oleh setiap kaum. Kebanyakan melakukan pernikahan dengan merayakan pesta secara meriah. Didalam pernikahan pasti membutuhkan suatu surat undangan guna mengundang berbagai pihak baik keluarga, teman, kolega, dan lain-lain. Tujuan adanya undangan adalah sebagai pertanda saksi berjalan secara sah acara yang sakral tersebut dengan bantuan wedding organizer. Wedding

Organizer adalah suatu jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perancangan dan pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan(Mluyati, 2019).

Sesuai perkembangan teknologi, sebagian pihak mengubah surat undangan secara digital dengan membuat aplikasi tersendiri. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat experience dan user interface yang unik. User experience termasuk salah satu aspek yang penting dalam menentukan tingkat penggunaan. (Azmi et al., 2019)aplikasi oleh konsumen. Aplikasi mobile merupakan software aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan berbagai aktivitas melalui gadget seperti smartphone(Siregar & Handoko, 2021). Aplikasi tersebut sangat berguna secara efektif dan efisien, sehingga memudahkan pihak yang membutuhkan. Sebagai contoh aplikasi yang tengah berjalan saat ini adalah Wedding Happy, Wedding Planner, Honeyfund, dan lain-lain.

Ada juga beberapa pihak yang membuat aplikasi wedding secara lokal seperti di Kota Pekanbaru, yaitu membangun sebuah aplikasi wedding berbasis website ataupun framework. User Experience (UX) merupakan sebuah desain yang digunakan

untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam hal pikiran dan perasaan yang dialami, reaksi, dan perilaku yang terjadi pada saat menggunakan sistem tersebut. Desain user experience adalah sebuah deretan kegiatan pemungutan sebuah keputusan dimana hal yang dituju mengarah ke sebuah hasil yang sukses dengan perangkat yang interaktif dan proses yang produktif (PRIYANTO, 2022). Menurut Jeff Gothelf dan Josh Seiden dalam bukunya *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*, terdapat tiga pondasi yang menjadi dasar untuk melakukan perancangan desain interaksi, yaitu Design Thinking, Agile, dan Lean Startup. Tim Brown, CEO & presiden firma desain IDEO mendefinisikan Design Thinking sebagai inovasi yang didukung dengan pengamatan langsung terhadap apa yang diinginkan dan dibutuhkan, dan apa yang disukai maupun tidak disukai oleh pengguna mengenai suatu produk tertentu dibuat, dikemas, dipasarkan, dijual dan didukung (2008). Selanjutnya Agile yang digunakan untuk mendukung siklus desain yang singkat, iteratif, dengan mendapat umpan balik yang cepat. Lean UX mengadopsi prinsip-prinsip Agile, sehingga Lean UX dapat menghasilkan solusi terbaik dari suatu masalah melalui asumsi yang dikembangkan menjadi suatu hipotesis yang akan terus berkembang sesuai kebutuhan pengguna dan menggunakan pembentukan personas sesuai dengan data yang diperoleh. Pondasi ketiga yang digunakan adalah Lean Startup yang menggunakan siklus feedback yang disebut “membentuk – mengukur – belajar” untuk meminimalisir risiko proyek. (Tiksna, 2011). Sesuai perkembangan UX adalah hasil interaksi dari setiap user yang telah mengunjungi atau menggunakan website atau aplikasi. UX fokus pada pengalaman pengguna termasuk persepsi, emosi dan respon terhadap aplikasi web itu sendiri. Maka pihak user melakukan perubahan terus-menerus terhadap tampilan design aplikasi secara menarik guna menarik perhatian pengguna. Perancangan design ini

memakai software balsamiq dan figma, dimana Balsamiq Mockups merupakan software untuk membantu menggambarkan interface dalam bentuk sketsa digital sehingga dapat menghemat waktu (Ichsan et al., 2022), sedangkan figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac, dengan terhubung ke internet (Muhyidin et al., 2020).. (Journal, 2020).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi, maka dengan ini penulis membuat suatu penelitian dengan judul “Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer di Kota Pekanbaru menggunakan metode Lean UX”.

2. Metode Penelitian

Metode Lean UX menghindari proses mendesain UX yang detil dan panjang. Lean UX lebih mendukung proses desain singkat, berulang, dengan feedback yang cepat sehingga metode ini cocok untuk dipakai dalam penelitian ini (Alfian et al., 2022). Model Lean UX adalah sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari product experience yang sedang dirancang.

Tujuan dari penggunaan Lean UX adalah untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan target pasar, secepat dan semurah mungkin. Hal ini menjadi semakin penting, melihat bahwa ekspektasi pasar semakin tinggi untuk user experience yang bagus, sedangkan metode konvensional seringkali kurang dapat memenuhi demand ini karena memakan lebih banyak waktu. Lean UX merupakan gabungan dari 3 prinsip yaitu :

2.1 Lean Startup

Untuk mengembangkan produk yang efisien, harus ada demand dari calon penggunanya. Untuk menentukan apa yang dibutuhkan pengguna, dibuatlah Minimum Viable Product (MVP) yang langsung digunakan dalam testing agar langsung mendapat umpan balik dari user (Aarliem & Colomo-Palacios, 2020). Hal ini dilakukan untuk menentukan kebenaran hipotesis yang telah dibuat tentang kebutuhan calon pengguna.

2.2 Design Thinking

Pada Lean UX, Design Thinking digunakan para desainer untuk mendesain produk berdasarkan observasi langsung dari apa yang dibutuhkan oleh pengguna (Aarliem & Colomo-Palacios, 2020). Hal ini penting agar desainer dan non-desainer dalam tim dapat meneliti setiap aspek (Gothelf, 2021). Definisi dari Design Thinking adalah metode untuk mendesain produk yang memecahkan masalah dengan cara bergantung pada kemampuan pikiran manusia untuk mengidentifikasi pola, dan kemampuan untuk menghasilkan ide yang bermakna dan fungsional.

2.3 Agile Development

Metode Agile Development terdiri dari 4 prinsip, yaitu (Gothelf, 2021):

Mementingkan interaksi anggota tim dibandingkan proses dan alat dengan cara bertukar ide dengan anggota tim secara terus-menerus untuk membuat solusi dan hipotesis. Mementingkan produk yang dapat digunakan dibandingkan dokumentasi yang komprehensif untuk membuat solusi agar dapat menentukan apakah solusi tersebut cocok dengan apa yang diinginkan target pasar.

Mementingkan interaksi dengan calon pengguna dan seluruh anggota tim untuk memahami produk. Hal ini mengurangi dokumentasi dan waktu untuk menjelaskan ulang kepada programmer karena seluruh

anggota tim telah terlibat dalam pembuatan keputusan.

Mementingkan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan dibandingkan mengikuti rencana. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan perubahan saat telah mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna dengan cara testing. Perubahan ini lalu diberikan lagi kepada pengguna untuk testing lagi sampai produk sesuai dengan kebutuhan target pasar. (Jocelyn & Sutanto, 2022)

Model Lean UX merupakan pola pikir yang memungkinkan dalam bekerja dengan cara baru dan berpikir tentang mengelola perangkat lunak. Keuntungan menggunakan model Lean UX yaitu kerja tim dapat dimaksimalkan karena tidak terlalu banyak hal yang harus dijelaskan di awal secara lengkap dan cocok untuk pengembangan yang cepat. Model Lean UX memiliki 4 tahapan dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem berdasarkan keinginan pengguna. Tahapan dalam model Lean UX 15 yaitu Declare Assumption, Create An Minimum Viable Product (MVP), Run An Experiment, Feedback and Research.

2.4 Declare Assumption

Tahap ini merupakan tahap awal dari metode Lean UX. Tahap ini dibagi menjadi enam, yaitu problem statements, assumptions worksheet, prioritizing assumptions, hypotheses, proto-persona, dan collaborative design. Pada problem statements dibuat pernyataan yang berisi tentang tujuan dari produk yang akan dibangun dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. (Ramadhan & Gultom, 2020). dan dibuat pernyataan tentang produk yang ingin dibangun dan harus tau juga persalihan dari pengguna. Identifikasi masalah dengan membuat kuesioner, dan juga membuat daftar asumsi yang terjadi masalah di aplikasi panji wedding organizer tersebut. Hasil dari asumsi digunakan untuk tolak ukur solusi yang akan diterapkan dipersoalan yang ada. (Nursyifa et al., 2021)

2.5 Create An Minimum Viable Product(MVP)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototype pada website berdasarkan asumsi yang telah dihasilkan dari tahapan sebelumnya(V. J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker et al., 2019a). Mvp biasanya berupa properti seperti sekam kertas yang dapat diklik.

2.6 Run An Experiment

Run an experiment ialah menjalankan eksperimen MVP.(Nursyifa et al., 2021)dilakukan pengujian terhadap desain dan property yang sudah kita buat. Di karenakan untuk memastikan bahwa property yang telah dibuat berjalan dengan baik dan lancar.

2.7 Feedback and Research

Proses yang dilakukan pada tahapan ini yaitu meneliti umpan balik pengguna dengan memberikan beberapa tugas sesuai dengan skenario yang sudah dibuat(Ardiansyah & Muhammad, 2019). Tahap ini dilakukan karena biar membuktikan bahwa hasil yang telah dirancangan sesuai dengan rencana dan kebutuhan pengguna melalui dua tahap iterasi pengujian. Tahap pertama yang diuji dengan kuesioner berupa pertanyaan yang terjadi di panji wedding organizer dan setelah membuat kuesioner kemudian membuat kuesioner kedua untuk membuktikan bahwa pengguna aplikasi panji wedding organizer merasa puas atau malah ada tidak sesuai dengan aplikasi panji wedding organizer tersebut, selanjutnya kita membuat bagian kuesioner yang sesuai dengan kuesioner yang kedua.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode lean ux, ada 4 tahap yang dilakukan agar mendapatkan solusi dari permasalahan yang dibahas di dalam penelitian ini. Dikarenakan dalam kita membuat sebuah aplikasi kita membutuhkan tahap tahap untuk terbuatnya aplikasi panji wedding organizer jadi Berikut tahap tahap penjelasannya :

3.1 Declare Assumption

Tahap declare assumption ini adalah pengamatan langsung dan memberikan angket kepada responden pengguna , setelah mendapat ruang lingkup terkait permasalahan ada dilakukannya sebuah asumsi awal yang berguna sebagai titik awal (starting point) untuk identifikasi masalah. Asumsi berisi pertanyaan terkait pendapat, gagasan, dan masalah yang dialami oleh user saat penggunaan aplikasi atau website.(V. J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker et al., 2019b) Responden yang mengisi sebanyak 19 orang mahasiswa. Dari sebanyak 19 responden ada berbagai macam yang menjawabnya. Karena ada berbagai macam yang menjawabnya maka di buatlah kuesioner yang kedua .Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden.

Tabel 1. Pertanyaan 1 Yang Diajukan kepada Responden

No	Pertanyaan Yang Diajukan Kepada Responden
1	Apakah anda tau Aplikasi Android?
2	Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Android?
3	Bagaimana biasanya anda memesan dekorasi untuk acara?
4	Apakah anda pernah menemui Aplikasi untuk pemesanan dekorasi acara?
5	Apakah perlu dibuatkan Aplikasi Android untuk pemesanan dekorasi acara?

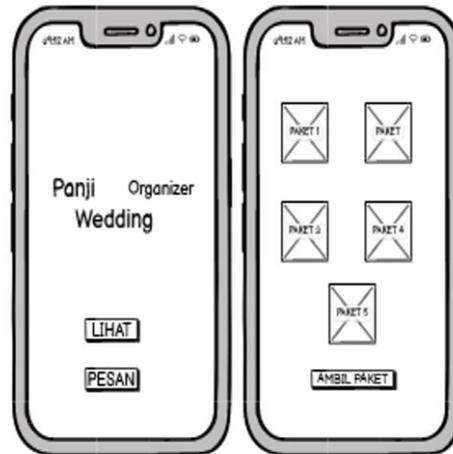
Tabel 2. Pertanyaan Yang Diajukan kepada Responden

No	Pertanyaan Yang Diajukan Kepada Responden
1	Menurut anda apakah Aplikasi ini sangat membantu?
2	Bagaimana Pendapat Kamu tentang design A plikasi ini?
3	Apakah fitur di Aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan?
4	Apakah Design Aplikasi ini memiliki tampilan yang mudah dimengerti?
5	Apakah ada hal yang harus ditambahkan ke dalam design atau hal yang semestinya tidak perlu diterapkan ke dalam Design ini?

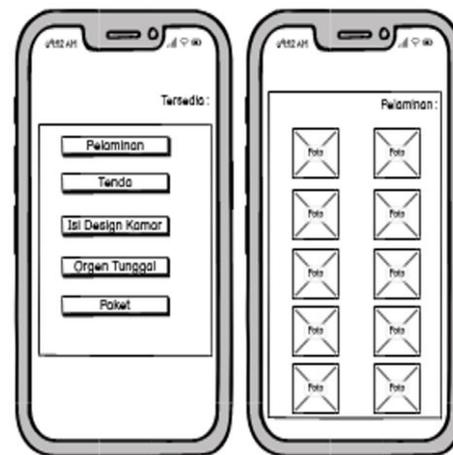
Tahap ini bertujuan agar mendapatkan masalah masalah yang ada dan juga mendapatkan solusi yang diinginkan sesuai kesempatan dari responden dan pembuat design bersama agar dapat satu tujuan yang sama.observasi dilakukan di panji wedding organizer .

3.2 Create An Minimum Viable Product(MVP)

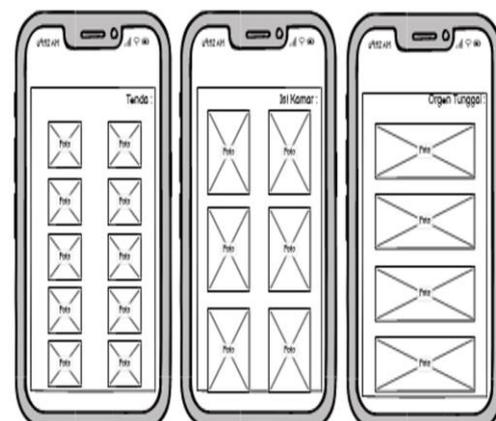
Tahap ini dilakukan setelah mendapatkan hasil kuesioner yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini kita mulai menganalisa dan merumuskan permasalahan yang ada. Pada tahap ini user menjelaskan masalah masalah dengan jelas. Masalah tersebut terjabarkan dalam hasil jawaban kuesioner yang diberikan kepada pengguna. Setelah menganalisa masalah masalah user yang dikumpulkan dan mendapatkan solusi dari masalah tersebut. Pada proses perancangan aplikasi panji wedding organizer. Penulis membuat rancangan menggunakan aplikasi balsamiq mockup.



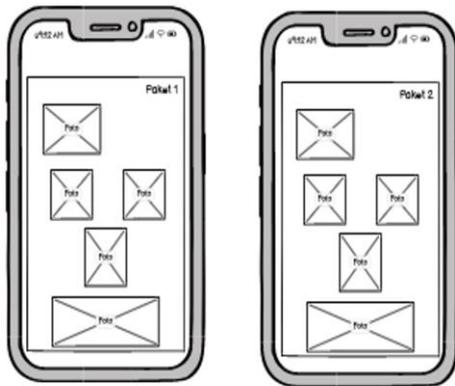
Gambar 1. Tampilan awal design balsamiq



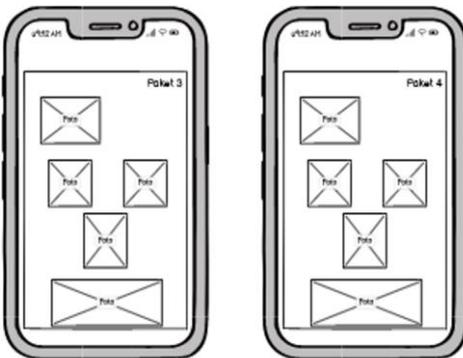
Gambar 2. Tampilan awal menu balsamiq



Gambar 3. Tampilan Perlengkapan



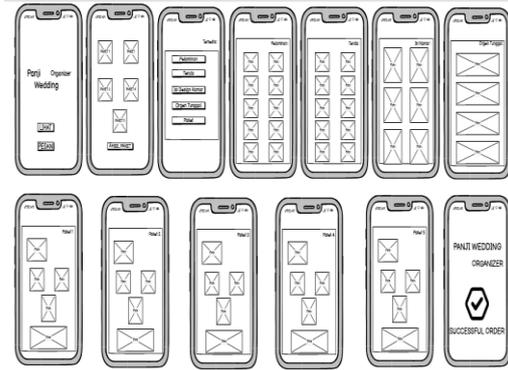
Gambar 4. Tampilan paket



Gambar 5. Tampilan paket



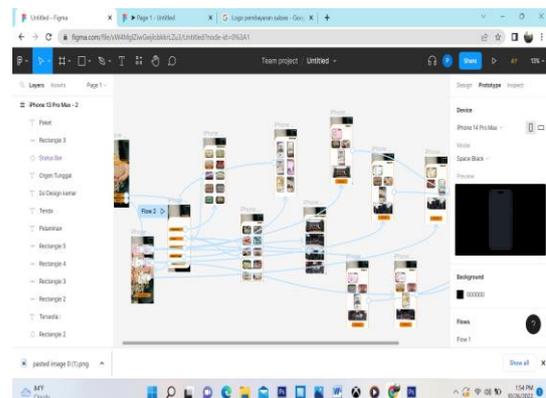
Gambar 6. Tampilan paket yang diorder



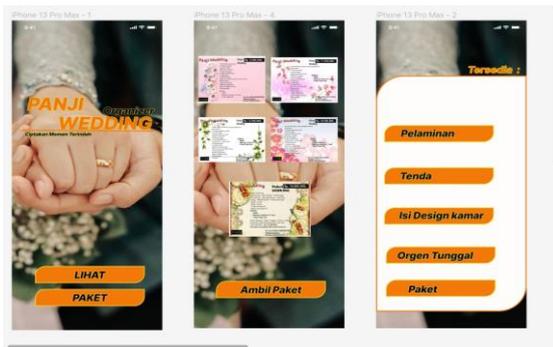
Gambar 7. Tampilan keseluruhan design balsamiq

3.3 Run An Experiment

Tahapan ini dimana model rancangan desain aplikasi yang dibuat menggunakan figma. Berikut tampilan rancangan desain figma yang sudah dibuat. Di rancangan figma pertama membuat rancangan yang memudahkan pengguna untuk melakukan login di aplikasi panji wedding organizer ,setelah melakukan pendaftaran di bagian figma pertama ,pengguna akan diarah kan untuk melihat berbagai macam produk yang ada di panji wedding organizer dan juga di rancangan figma tersebut pengguna bisa juga mendapatkan beberapa paket produk panji wedding organizer agar lebih memudahkan pengguna menentukan produk yang di inginkan .



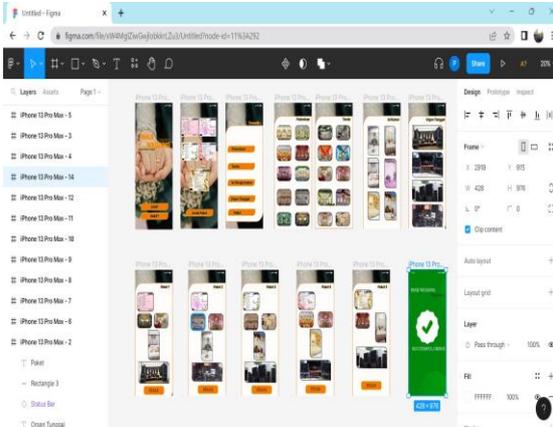
Gambar 8. Tampilan prototype aplikasi



Gambar 9. Tampilan aplikasi awal



Gambar10. Tampilan aplikasi perlengkapan



Gambar 11. Tampilan keseluruhan desain figma

3.4 Feedback and Research

Tahap ini dilakukan kepada user, Proses ini dilakukan dengan melihat jawaban dan evaluasi pengguna terhadap desain aplikasi prototype panji wedding organizer melalui observasi dan pengumpulan jawaban responden terhadap kuesioner. Menurut user rancangan desain aplikasi sudah bagus dan sesuai dengan keinginan user.

Hasil dari kuesioner pertama dijawab oleh 19 responden, Responden yang bernama Rika, Elsa Apriyanti, Nadila Rahmadhani, Nadilla Helmazani, Aisyah Manurung, William, Gusri Raharjo, Putra, Taufiq, Anita, Nanda, menjawab perlu dibuatkan desain aplikasi ini, selanjutnya ada responden yang bernama Dhara, Putri, Enjel menjawab cukup perlu dibuat desain aplikasi ini, kemudian responden yang bernama Risqita, Zaki, Husni, Ahnaf, Rizali, Yosa menjawab sangat perlu dibuatkan desain aplikasi ini.

Hasil dari kuesioner yang kedua di jawab oleh 17 responden, responden yang bernama Nadila, Nanda, Rendi, Risqon, Nabil, Maul, Elsa, Rizali, Pebrio, Nadilla, Dewi, Zaki, Riko, Shania, Yosa menjawab bahwa design aplikasi ini sangat membantu. lalu responden bernama Julian menjawab bahwa design aplikasi ini cukup membantu. kemudian ada responden bernama Dewi yang menjawab bahwa design ini mudah membantu.

3. Simpulan

Rancangan design aplikasi untuk panji wedding organizer telah dibuat menggunakan metode lean ux dimana diawali dengan perancangan menggunakan wireframe balsamiq dan figma. Penerapan metode lean ux dapat digunakan untuk merancang design aplikasi panji wedding organizer dan telah dilakukan pengujian dan hasil pengujian pun juga sudah sesuai dengan keinginan user. Rancangan design aplikasi ini diharapkan memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang panji wedding organizer. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu agar dibuatkan aplikasi untuk Panji wedding organizer agar wedding ini mempunyai aplikasi khusus mereka sendiri dengan menggunakan tampilan user interface pada penelitian ini.

4. Referensi

- Alfian, D., Anjik, A., & Dewiyani, S. (2022). *Analisis Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi E-Commerce Berbasis ISSN 2338-137X*. 11(2), 81–94.
- Ardiansyah, F., & Muhammad, W. (2019). Mobilisasi Pengetahuan pada Repositori Institusi Berbasis Pengalaman Pengguna. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.29244/jika.5.2.99-108>
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ichsan, M., Rusdiana, L., Sam'ani, S., Haris, F., & Qamaruzzaman, M. H. (2022). Perancangan E-Business UKM Kerajinan Khas Daerah Kalimantan Tengah di Kota Palangka Raya. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 38–42. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v4i2.3340>
- Jocelyn, J., & Sutanto, R. P. (2022). Penerapan Metode Lean UX dan Design Sprint Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12217>
- Journal, C. S. (2020). *Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di*. 9(1), 20–26.
- Mluyati, S. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Php Dan Mysql Pada Kiki Rias. *Jurnal Teknik*, 7(2), 29–35. <https://doi.org/10.31000/jt.v7i2.1355>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nursyifa, Mayasari, R., & Irawan, A. S. yuda. (2021). Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4, 2013–2015.
- PRIYANTO, F. W. (2022). Penerapan Metode LeanUX Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Website Islamic Vibes. *JoMMIT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1.554>
- Putra, F. P., & Tedyana, A. (2021). Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe. *Sistemasi*, 10(2), 336. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1229>
- Ramadhan, D. A., & Gultom, J. A. P. (2020). Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan Lean UX. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika*, 7(1), 21–30. <https://doi.org/10.29244/jika.7.1.21-30>
- Siregar, J. A. S., & Handoko, K. (2021). Jurnal Comasie Jurnal Comasie. *Jurnal Comasie*, 6(2), 40–51.
- Tiksna, P. D. (2011). *Desain Interaksi Aplikasi Manajemen Bisnis dengan Metode Lean UX*. 104.
- V. J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker, W. P. and K. M. B., Burkhardt, H., Ph, R. O., Vogiatzis, G., Hernández, C., Priese, L., Harker, M., O'Leary, P., Geometry, R., Analysis, G., Amato, G., Ciampi, L., Falchi, F., Gennaro, C., Ricci, E., Rota, S., Snoek, C., Lanz, O., Goos, G., ... Einschub, M. (2019a). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢

者における

健康関連指標に関する共分散構造分析
Title. *Society*, 2(1), 1–19.

- V. J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker, W. P. and K. M. B., Burkhardt, H., Ph, R. O., Vogiatzis, G., Hernández, C., Priese, L., Harker, M., O’Leary, P., Geometry, R., Analysis, G., Amato, G., Ciampi, L., Falchi, F., Gennaro, C., Ricci, E., Rota, S., Snoek, C., Lanz, O., Goos, G., ... Einschub, M. (2019b). Peningkatan Kinerja Portal Marketing Pada Website Katalog Smartphone Menggunakan Lean UX. *Society*, 2(1), 1–19.
http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_