

**DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*
SMK INDUSTRI NGORO DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *LEAN UX***

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Sistem Informasi



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

AFIQO ILMAN DINAN TANDRA

09040621054

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Afiqo Ilman Dinan Tandra
NIM : 09040621054
Program Studi : Sistem Informasi
Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: “DESAIN USER INTERFACE DAN *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE SMK INDUSTRI NGORO DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX”.

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 19 Mei 2025

Yang menyatakan,



(Afiqo Ilman Dinan Tandra)
NIM 09040621054

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh,

NAMA : Afiqo Ilman Dinan Tandra

NIM : 09040621054

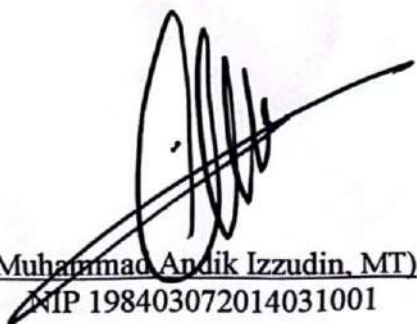
JUDUL : Desain User Interface dan User Experience Pada Website

SMK Industri Ngoro Dengan Menggunakan Metode Lean UX

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 16 Mei 2025

Dosen Pembimbing 1



(Muhammad Andik Izzudin, MT)
NIP 198403072014031001

Dosen Pembimbing 2



(Dr. Ilham S.Kom., M.Kom)
NIP 198011082014031002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Afiko ilman Dinan Tandra ini telah
dipertahankan di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 02 Juni 2025

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I


Dwi Rohawati, MT
NIP 197909272014032001

Penguji II


Andhy Permadi, M.Kom
NIP 198110142014031002

Penguji III


Muhammad Andik Izzuddin, MT
NIP 198403072014031001

Penguji IV


Dr. Hham, S.Kom., M.Kom
NIP 198011082014031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya


Dr. Saepul Hamdani, M.Pd
NIP 196507312000031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini,

saya: Nama : Afiqo Ilman Dinan Tandra

NIM : 09040621054

Fakultas/Jurusan : Sains Dan Teknologi / Sistem Informasi

E-mail address : denfiqo01@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK INDUSTRI

NGORO MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX*

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2025

Penulis

Afiqo Ilman Dinan Tandra

ABSTRAK

DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK INDUSTRI NGORO DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Oleh:

Afiqo Ilman Dinan Tandra

Kemajuan teknologi informasi khususnya internet telah mengubah cara penyampaian informasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. SMK Industri Ngoro belum memiliki website resmi yang berdampak pada terbatasnya akses informasi, promosi, dan pendaftaran siswa baru. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website SMK Industri Ngoro menggunakan metode Lean UX yang berfokus pada proses desain berbasis pengguna secara efisien. Penelitian dilakukan melalui dua iterasi. Iterasi pertama melibatkan usability testing dengan wawancara semi terstruktur kepada kepala sekolah dan operator sekolah. Hasilnya menjadi dasar penyempurnaan prototipe. Iterasi kedua menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) yang disebarakan kepada seluruh stakeholder, meliputi siswa, guru, dan masyarakat umum, untuk mengukur enam dimensi UX: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Hasil akhir pengujian menunjukkan nilai rata-rata pada enam dimensi UEQ berada pada kategori baik hingga sangat baik, dengan skor tertinggi pada dimensi stimulasi (1,50) dan ketepatan (1,59). Hal ini membuktikan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan telah memberikan pengalaman penggunaan yang positif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sekolah.

Kata Kunci: **Desain Website, User Interface, User Experience, Lean UX, User Experience Questionnaire, Usability Testing**

ABSTRACT

USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE DESIGN ON SMK INDUSTRI NGORO WEBSITE USING LEAN UX METHOD

By:

Afiko Ilman Dinan Tandra

The advancement of information technology, especially the internet, has changed the way information is delivered in various fields, including education. SMK Industri Ngoro does not yet have an official website, which has an impact on limited access to information, promotion, and new student registration. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) design on the SMK Industri Ngoro website using the Lean UX method which focuses on the efficient user-based design process. The study was conducted through two iterations. The first iteration involved usability testing with semi-structured interviews with the principal and school operators. The results became the basis for refining the prototype. The second iteration used the User Experience Questionnaire (UEQ) questionnaire which was distributed to all stakeholders, including students, teachers, and the general public, to measure six dimensions of UX: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The final test results showed that the average value of the six UEQ dimensions was in the good to very good category, with the highest scores in the stimulation dimensions (1.50) and accuracy (1.59). This proves that the developed UI/UX design has provided a positive user experience and is in accordance with the needs of school users.

Keywords: *Design Website, User Interface, User Experience, Lean UX, User Experience Questionnaire, Usability testing*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	8
2.2 Teori Dasar yang Digunakan	10
2.2.1 Desain	10
2.2.2 Website	11
2.2.3 User Interface	12
2.2.4 User Experience	13
2.2.5 Lean UX	14
2.2.6 Usability Testing	15
2.2.7 ISO 9241-11:2018	16
2.2.8 User Experience Questionnaire	16
2.2.9 UEQ Data Analysis Tool	19
2.2.10 Figma	21
2.2.11 Balsamiq	22
2.2.12 Populasi	23
2.2.13 Sampel	23

2.3	Integrasi Keilmuan.....	25
BAB III.....		27
METODOLOGI PENELITIAN.....		27
3.1.	Desain Penelitian	27
3.2.	Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.3.	Alur Penelitian.....	29
3.3.1	Identifikasi masalah.....	29
3.3.2	Studi Literatur	29
3.3.3	Pengumpulan Data	30
3.3.4	Perancangan UI Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	32
3.4	Indikator Penelitian	35
3.5	Teknik Analisis Data	37
BAB IV.....		38
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	38
4.2	Hasil Pengumpulan Data.....	39
4.2.1	Studi Pustaka	39
4.2.2	Wawancara.....	40
4.2.3	Analisis Data Sekunder	43
4.3	Perancangan Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	47
4.3.1	<i>Declare Assumptions</i>	47
4.3.2	<i>Create MVP Iterasi Pertama</i>	49
4.3.3	<i>Run An Experiment Iterasi Pertama</i>	80
4.3.4	<i>Feedback And Research Iterasi Pertama</i>	83
4.3.5	<i>Create MVP Iterasi Kedua</i>	84
4.3.6	<i>Run An Experiment Iterasi Kedua</i>	104
4.3.7	<i>Feedback And Research Iterasi Kedua</i>	105
BAB V		108
KESIMPULAN DAN SARAN.....		108
5.1	Kesimpulan	108
5.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSAKA.....		110
LAMPIRAN.....		116

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2. 2 Skala UEQ.....	19
Tabel 3. 1 Panduan Pertanyaan Wawancara (<i>User Research Guide</i>).....	31
Tabel 3. 2 Pedoman wawancara kepala sekolah.....	33
Tabel 3. 3 Pedoman wawancara operator sekolah.....	34
Tabel 3. 4 Iterasi Kedua.....	34
Tabel 3. 5 Kuesioner UEQ (D. M. Schrepp, 2023)	36
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara User Research Guide	41
Tabel 4. 2 Data Guru dan Peserta Didik (DAPODIK, 2025)	44
Tabel 4. 3 Data Rombongan Belajar (DAPODIK, 2025).....	44
Tabel 4. 4 Daftar Fitur	47
Tabel 4. 5 Hasil Run An Experiment Iterasi Pertama (Kepala Sekolah).....	80
Tabel 4. 6 Hasil Run An Experiment Iterasi Pertama (Operator Sekolah).....	81
Tabel 4. 7 Rekap Usulan Fitur dan Perbaikan Iterasi Pertama.....	83
Tabel 4. 8 Benchmark Iterasi Kedua	105

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses <i>Lean UX</i> (Jeff Gothelf & Josh Seiden, 2016)	14
Gambar 2. 2 Kuesioner UEQ Bahasa Indonesia	18
Gambar 2. 3 Asumsi skala UEQ (D. M. Schrepp, 2023)	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 4. 1 Logo SMK Industri Ngoro	38
Gambar 4. 2 Proses Wawancara Dengan Kepala Sekolah	40
Gambar 4. 3 Home Page SMK Telkom Malang	45
Gambar 4. 4 Home Page SMKN 1 Surabaya	45
Gambar 4. 5 Home page SMKN 1 Sidoarjo.....	46
Gambar 4. 6 Home page SMAN 2 Surabaya\.....	46
Gambar 4. 7 Website Sekolah Ciputra Surabaya	47
Gambar 4. 8 Skema Warna.....	48
Gambar 4. 9 Sitemap Website SMK Industri Ngoro	49
Gambar 4. 10 Sitemap Website SMK Industri Ngoro	50
Gambar 4. 11 Wireframe Home	51
Gambar 4. 12 Wireframe visi misi	52
Gambar 4. 13 Wireframe Struktur Organisasi	52
Gambar 4. 14 Wireframe Sarana & Prasarana	53
Gambar 4. 15 Wireframe Jurusan (Teknik Pemesinan).....	54
Gambar 4. 16 Wireframe Berita	54
Gambar 4. 17 Wireframe Kontak	55
Gambar 4. 18 Wireframe PPDB	56
Gambar 4. 19 Wireframe Form Pendaftaran	57
Gambar 4. 20 Wireframe Konfirmasi Pendaftaran.....	58
Gambar 4. 21 Wireframe Konfirmasi Pendaftaran.....	59
Gambar 4. 22 Wireframe Dashboard Admin.....	60
Gambar 4. 23 Wireframe Kelola Profil	60
Gambar 4. 24 Wireframe Kelola Visi Misi.....	61
Gambar 4. 25 Wireframe Kelola Struktur Organisasi	61
Gambar 4. 26 Wireframe Kelola Sarana Prasarana	62
Gambar 4. 27 Wireframe Kelola Jurusan	62

Gambar 4. 28 Wireframe Kelola Berita	63
Gambar 4. 29 Wireframe Kelola PPDB	63
Gambar 4. 30 Wireframe Kelola Kontak	64
Gambar 4. 31 Prototipe Home.....	65
Gambar 4. 32 Prototipe Visi & Misi.....	66
Gambar 4. 33 Prototipe Struktur Organisasi	67
Gambar 4. 34 Prototipe Jurusan	68
Gambar 4. 35 Prototipe Sarana & Prasarana.....	69
Gambar 4. 36 Prototipe Berita.....	70
Gambar 4. 37 Prototipe Kontak.....	71
Gambar 4. 38 Prototipe PPDB	72
Gambar 4. 39 Prototipe Form Pendaftaran Online.....	73
Gambar 4. 40 Prototipe Konfirmasi Pendaftaran.....	74
Gambar 4. 41 Prototipe Halaman Login Admin	75
Gambar 4. 42 Prototipe Halaman Login Admin	75
Gambar 4. 43 Prototipe Halaman Kelola Profil	76
Gambar 4. 44 Prototipe Halaman Kelola Visi Misi.....	76
Gambar 4. 45 Prototipe Halaman Kelola Struktur Organisasi	77
Gambar 4. 46 Prototipe Halaman Kelola Sarana Prasarana.....	77
Gambar 4. 47 Prototipe Halaman Kelola Jurusan	78
Gambar 4. 48 Prototipe Halaman Kelola Berita	78
Gambar 4. 49 Prototipe Halaman Kelola Berita	79
Gambar 4. 50 Prototipe Halaman Kelola Kontak	79
Gambar 4. 51 Run An Experiment Iterasi Pertama	82
Gambar 4. 52 Sitemap Iterasi Kedua	84
Gambar 4. 53 Sitemap Admin Iterasi Kedua.....	85
Gambar 4. 54 Wireframe Home Iterasi Kedua.....	87
Gambar 4. 55 Wireframe Profil Sekolah Iterasi Kedua	87
Gambar 4. 56 Wireframe Sarana & Prasarana Iterasi Kedua	88
Gambar 4. 57 Wireframe Galeri & Detail Galeri Iterasi kedua	89
Gambar 4. 58 Wireframe Detail Berita Iterasi Kedua	90
Gambar 4. 59 Wireframe Konfirmasi Kontak.....	91

Gambar 4. 60 Wireframe Lokasi Iterasi Kedua.....	91
Gambar 4. 61 Wireframe Agenda dan Detail Agenda	92
Gambar 4. 62 Wireframe Dashboard Iterasi Kedua	93
Gambar 4. 63 Wireframe Kelola Profil Iterasi Kedua.....	94
Gambar 4. 64 Wireframe Kelola Data Sekolah Iterasi Kedua	94
Gambar 4. 65 Wireframe Kelola Galeri Iterasi Kedua.....	95
Gambar 4. 66 Wireframe Kelola Agenda3 Iterasi Kedua.....	95
Gambar 4. 67 Prototipe Home Iterasi Kedua	96
Gambar 4. 68 Prototipe Profil Sekolah Iterasi Kedua	97
Gambar 4. 69 Prototipe Galeri & Detail Galeri Iterasi Kedua	98
Gambar 4. 70 Prototipe Sarana & Prasarana Iterasi Kedua	98
Gambar 4. 71 Prototipe Detail Berita Iterasi Kedua	99
Gambar 4. 72 Prototipe Konfirmasi Kontak Iterasi Kedua.....	100
Gambar 4. 73 Prototipe Lokasi Iterasi Kedua	100
Gambar 4. 74 Prototipe Agenda dan Detail Agenda Iterasi Kedua.....	101
Gambar 4. 75 Prototipe Halaman Dashboard.....	102
Gambar 4. 76 Prototipe Halaman Profil.....	102
Gambar 4. 77 Prototipe Halaman Data Sekolah	103
Gambar 4. 78 Prototipe Halaman Kelola Galeri Aktivitas.....	103
Gambar 4. 79 Prototipe Halaman Kelola Agenda	104
Gambar 4. 80 Pengujian Iterasi Kedua dengan Para Siswa	105
Gambar 4. 81 Pengujian Iterasi Kedua dengan Para Guru.....	105
Gambar 4. 82 Benchmark UEQ Iterasi Kedua.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	116
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan.....	117
Lampiran 3 Data Responden.....	119



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSAKA

- Aimar, M. R., Defriani, M., & Muttaqin, M. R. (2024). *Redesign Ui/Ux Aplikasi Lazatto Berbasis Mobile Menggunakan Metode Lean Experience*.
- Ananda, K. S. (2021). Perilaku Pencarian Informasi Mengenai Kebijakan Sekolah Tatap Muka oleh Orang Tua Siswa di kota Malang. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um021v6i1p1-17>
- Astuti, T. F., Subarno, A., & Indrawati, C. (2024). Pemanfaatan website sekolah sebagai sarana promosi dan informasi humas di SMK Negeri 1 Wonogiri. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 187. <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77776>
- DAPODIK. (2025). *Profil Pendidikan SMKS INDUSTRI NGORO* [Xls]. <https://dapo.dikdasmen.go.id/sekolah/3CB08FB0A63332E9363D#rekapitulasi>
- Darwis, A., & Mahmud, H. (2017). Sistem Informasi Manajemen Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 2(1). <https://doi.org/10.24256/kelola.v2i1.444>
- Díaz-Oreiro, I., López, G., Quesada, L., & Guerrero, L. (2019). Standardized Questionnaires for User Experience Evaluation: A Systematic Literature Review. *13th International Conference on Ubiquitous Computing and Ambient Intelligence UCAmI 2019*, 14. <https://doi.org/10.3390/proceedings2019031014>
- Dwi Prasetyo, E., & Khoir Alhaq, A. (2024). Analysis UX Design e-Commerce “Key Kaos” with Lean UX. *Information Technology International Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.33005/itij.v2i1.10>

- FARDAN ZAMAKHSYARI. (2022). *Desain User Interface Deaf E-Learning Menggunakan Metode User Centered Design* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA].
http://digilib.uinsa.ac.id/51656/2/Fardan%20Zamakhshyari_H76217056.pdf
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40.
<https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>
- ISO 9241-11. (2018). *ISO 9241-11:2018—Ergonomics of human-system interaction—Part 11: Usability: Definitions and concepts*. International Organization for Standardization.
- Jakob Nielsen. (2012). *Usability Engineering*. Academic Press.
https://archive.org/details/usabilityenginee00jak_pv3
- Jeff Gothelf & Josh Seiden. (2016). *LEAN UX: Designing Great Products With Agile Teams* (2nd ed.). Sebastopol, CA : O'Reilly Media.
- Josi, A. (2017). PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG). *Jurnal Teknologi Informasi*, 9.
- Juhriyansyah Dalle, A.A Karim, & Baharuddin. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah* [Dataset].

- Masse, M. R. (2017). INTERNET DAN PENGGUNAANNYA (Survei di kalangan masyarakat Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan). *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 21(1), 13.
<https://doi.org/10.31445/jskm.2017.210102>
- Mayasari, R., & Irawan, A. S. Y. (2021). PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGILIB UNSIKA VERSI WINDOWS. . . *Journal of Information Technology and Computer Science*.
- Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, & Martin Schrepp. (2021). Evaluating User Experience of a Mobile Health Application ‘Halodoc’ using User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(1), 58–71.
<https://doi.org/10.21609/jsi.v17i1.1063>
- Mulia, R. F., Agussalim, A., & Hadiwiyanti, R. (2025). Desain UI/UX e-Marketplace UMKM Pastry & Bakery (Bakehouse) dengan Metode Lean UX. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 7(1), 34–52.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v6i4.624>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded edition). Basic Books.
- pandi.id. (2024). *Pengguna Domain .id Tembus 1 Juta, Makin Terdepan di Asia Tenggara*. https://pandi.id/siaran-pers/pengguna-domain-id-tembus-1-juta-makin-terdepan-di-asia-tenggara?utm_source=chatgpt.com
- Papanek, V. (n.d.). DESIGN FOR THE REAL WORLD. *Thames & Hudson*.

- Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). Analisis Bibliometrik pada Efektivitas UI/UX pada Penerapan Web Development. *Media Jurnal Informatika*, 16(1), 48. <https://doi.org/10.35194/mji.v16i1.3879>
- Purwaningtias, F., & Ulfa, M. (2024). *Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX*. 5(1).
- Rafa hanifa. (2022). *Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Pada Aplikasi Perpustakaan UIN Jakarta Menggunakan Metode User-Centered Design*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Remy Sanjaya, Puji Sularsih, & Yeni Setiani. (2022). Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(03), 20–28. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.101>
- Ridwan, A. F., & Sumaryana, Y. (2023). *Design UI/UX Android Aplikasi Pembayaran SPP Metode Lean UX (Studi Kasus: Yayasan Al-Manshur)*. 12.
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Schrepp, D. M. (2023). User Experience Questionnaire Handbook. *UEQ-Online*.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International*

- Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40.
<https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Sekaran, U., & Wiley, J. (2016). Research Methods for business. *ACADEMIC JOURNAL BANGKOKTHONBURI UNIVERSITY*.
- Sharp & Helen. (2019). *Interaction Design*. John Wiley & Sons.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2005). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction* (4. ed). Pearson/Addison-Wesley.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Vol. 19). ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Supriyanto, A., & Fimawahib, L. (2022). Pendampingan Pengelolaan Website Sekolah di Smk Negeri 1 Ujungbatu. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 1–4. <https://doi.org/10.52622/mejuajuaabdinas.v2i2.54>
- Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Satria Gunawan Zain, Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.61255/vokatekjpgm.v1i2.88>
- Wanti, L. P., Azroha, I. N., & Faiz, M. N. (n.d.). *IMPLEMENTASI USER CENTERED DESIGN PADA SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GANGGUAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI*.
- Wayan Kiki Oktalao, Luh Arida Ayu Rahning Putri, & Agus Muliantara. (2022). *DESAIN UI/UX CLIK: PLATFORM PEMBELAJARAN ONLINE*

MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(1), 273–279. <https://doi.org/10.24843/JUPITA.2022.v01.i01.p39>

Wicaksono, S. R. (2023). *Usability Testing*. Zenodo.

<https://zenodo.org/record/7705056>

Wilber, D. (2010). Book Review: Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things. William McDonough and Michael Braungart. 2002. North Point Press, New York. 208 pp. \$27.50 paperback (978-0-86547-587-8). *Environmental Practice*, 12(1), 92–94.

<https://doi.org/10.1017/S1466046609990494>

Yuniarsih, Y., Priadi, M. D., Firdaus, R. T. A., & Sabila., S. (2022). Analisis Strategi Pemasaran Online Untuk Meningkatkan Volume Jumlah Mahasiswa di masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pada Tim Promosi Online Fisip Universitas Sangga Buana). *Jurnal Digital Bisnis, Modal Manusia, Marketing, Entrepreneurship, Finance, & Strategi Bisnis (DImmensi)*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.32897/dimmensi.v2i1.1186>

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A