

**PEMBANGUNAN WEBSITE PEMESANAN TRANSPORTASI
PENGIRIMAN BARANG BERBASIS *USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Program
Studi Ilmu Komputer*



Disusun oleh:

Alif Faturahman Firdaus

2107377

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PEMBANGUNAN WEBSITE PEMESANAN TRANSPORTASI
PENGIRIMAN BARANG BERBASIS *USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

Oleh
Alif Faturahman Firdaus
2107377

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer di Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam

© Alif Faturahman Firdaus 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

· ALIF FATURAHMAN FIRDAUS

2107377

PEMBANGUNAN WEBSITE PEMESANAN TRANSPORTASI PENGIRIMAN BARANG BERBASIS USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH TIM PEMBIMBING:

Pembimbing I,



Herbert Siregar, S.Kom., M.T.
NIP. 197005022008121001

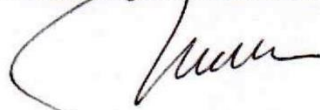
Pembimbing II,



Rosa Ariani Sukamto, M.T.
NIP. 198109182009122003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhammad Nursalman, S.Si., M.T.
NIP. 197909292006041002

**PEMBANGUNAN WEBSITE PEMESANAN TRANSPORTASI
PENGIRIMAN BARANG BERBASIS *USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

Oleh

Alif Faturahman Firdaus – aliffaturahman@upi.edu

2107377

ABSTRAK

Kemajuan teknologi di era digital telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Dalam dunia bisnis modern, teknologi informasi berperan penting dalam meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan. Namun, masih terdapat perusahaan jasa pengiriman yang bergantung pada cara tradisional seperti telepon yang terbatas oleh jam operasional dan rawan miskomunikasi. Selain itu, pelanggan kesulitan memantau status maupun riwayat pemesanan karena harus menghubungi perusahaan secara manual. Maka dari itu, dirancang sistem pemesanan pengiriman barang berbasis *web* dengan menerapkan pendekatan *Lean UX* yang berfokus pada proses iteratif guna memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. Kemudian, dilakukan evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengujian terhadap 35 responden menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 86,575 yang termasuk ke dalam kategori *Excellent*. Sementara itu, hasil UEQ pada enam skala menunjukkan hasil positif dengan rata-rata skor memiliki nilai +2, mencerminkan *user experience* yang sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya efisien, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Kata Kunci: *Lean UX*, *Minimum Viable Product*, *User Experience*, Sistem Pemesanan, *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire*, Transparansi, Teknologi Informasi.

**DEVELOPMENT OF A USER EXPERIENCE-BASED GOODS DELIVERY
TRANSPORTATION ORDERING WEBSITE USING THE LEAN UX
METHOD**

Arranged By

Alif Faturahman Firdaus – aliffaturahman@upi.edu

2107377

ABSTRACT

The advancement of technology in the digital era has had a significant impact on various aspects of life. In the modern business world, information technology plays an important role in improving the quality of customer service. However, there are still delivery service companies that rely on traditional methods such as telephone communication, which is limited by operating hours and prone to miscommunication. In addition, customers face difficulties in monitoring order status and history, as they must contact the company manually. Therefore, a web-based delivery ordering system was designed by applying the Lean UX approach, which focuses on iterative processes to ensure alignment with user needs. The evaluation was then carried out using the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ). Testing with 35 respondents resulted in an average SUS score of 86.575, which falls into the Excellent category. Meanwhile, the UEQ results across six scales showed positive outcomes with an average score of +2, reflecting a very good user experience. These findings indicate that the developed system is not only efficient but also provides a satisfying user experience.

Keywords: *Lean UX, Minimum Viable Product, User Experience, Ordering System, System Usability Scale, User Experience Questionnaire, Transparency, Information Technology.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Peta Literatur.....	7
2.2 Sistem Informasi	7
2.3 <i>Website</i>	8
2.3.1 Bahasa Pemrograman.....	9
2.3.2 Desain UI	9
2.3.3 <i>Web Hosting</i>	10
2.3.4 Nama Domain	10
2.4 <i>Lean UX</i>	11
2.4.1 <i>Declare Assumptions</i>	11
2.4.2 <i>Create an MVP</i>	13
2.4.3 <i>Run an Experiment</i>	14
2.4.4 <i>Feedback and Research</i>	14
2.5 <i>User Interface (UI)</i>	15

2.6	<i>User Experience (UX)</i>	16
2.7	<i>Heuristic Evaluation</i>	17
2.8	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
2.9	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	22
2.10	Penelitian Terkait.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Desain Penelitian.....	32
3.2	Teknik Pengujian Sistem.....	36
3.3	Populasi dan Sampel	39
3.4	Alat Penelitian.....	40
3.5	Waktu dan Tempat Penelitian.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Penerapan Metode <i>Lean UX</i>	42
4.1.1	<i>Declare Assumptions</i>	42
4.2.1	<i>Create an MVP</i>	81
4.2.2	<i>Run an Experiment</i>	96
4.2.3	<i>Feedback and Research</i>	97
4.2.4	Ringkasan Hasil <i>Lean UX</i>	116
4.2	Pembahasan.....	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		124
5.1	Kesimpulan	124
5.2	Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA		126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Literatur	7
Gambar 2.2 Tahapan <i>Lean UX</i>	11
Gambar 2.3 Inteprestasi Skor SUS.....	22
Gambar 2.4 Pertanyaan UEQ.....	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	32
Gambar 3.2 Kuisisioner UEQ.....	38
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	62
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	63
Gambar 4.3 <i>Prototype Figma</i> Halaman Admin	80
Gambar 4.4 <i>Prototype Figma</i> Halaman Pelanggan	80
Gambar 4.5 Halaman Beranda	82
Gambar 4.6 Halaman Beranda	82
Gambar 4.7 Halaman Beranda	82
Gambar 4.8 Halaman Beranda	83
Gambar 4.9 Halaman Beranda	83
Gambar 4.10 Halaman Tentang.....	84
Gambar 4.11 Halaman Tentang.....	84
Gambar 4.12 Halaman Tentang.....	84
Gambar 4.13 Halaman Form Pemesanan.....	85
Gambar 4.14 Halaman Form Pemesanan.....	85
Gambar 4.15 Halaman Form Pemesanan.....	86
Gambar 4.16 Halaman Form Pemesanan.....	86
Gambar 4.17 Halaman Form Pemesanan.....	87
Gambar 4.18 Halaman Form Pemesanan.....	87
Gambar 4.19 Halaman Status Pemesanan.....	88
Gambar 4.20 Halaman Status Pemesanan.....	88
Gambar 4.21 Halaman Status Pemesanan.....	89
Gambar 4.22 Halaman Status Pemesanan.....	89
Gambar 4.23 Halaman Riwayat Pemesanan	90

Gambar 4.24 Halaman Riwayat Pemesanan	90
Gambar 4.25 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	91
Gambar 4.26 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	91
Gambar 4.27 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	92
Gambar 4.28 Halaman <i>Dashboard</i> Pemesanan.....	92
Gambar 4.29 Halaman <i>Dashboard</i> Pemesanan.....	93
Gambar 4.30 Halaman Detail Pemesanan Admin.....	93
Gambar 4.31 Halaman <i>Invoice</i> Admin.....	94
Gambar 4.32 Halaman <i>Tracking</i> Admin	94
Gambar 4.33 Halaman <i>Tracking</i> Admin	95
Gambar 4.34 Halaman Setup Data Pelanggan Admin	95
Gambar 4.35 Hasil Skor SUS Siklus 1 - Gelombang 1	109
Gambar 4.36 Hasil Skor RataRata UEQ	110
Gambar 4.37 Skala per Responden	110
Gambar 4.38 Skor Persepsi Pengguna	112
Gambar 4.39 Hasil Skor SUS Siklus 1 - Gelombang 2	114
Gambar 4.40 Grafik Visualisasi Rata-Rata Skor UEQ	114
Gambar 4.41 Hasil Evaluasi SUS dari Kedua Gelombang.....	116
Gambar 4.42 Rata-Rata Nilai per Item UEQ	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen <i>Heuristic Evaluation</i> (Nielsen, 2005)	17
Tabel 2.2 Instrumen Pertanyaan SUS.....	19
Tabel 2.3 Skala Penilaian Skor SUS	20
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 3.1 Kuisisioner SUS.....	36
Tabel 4.1 Daftar <i>Problem Statements</i>	42
Tabel 4.2 Daftar <i>User Assumptions</i>	43
Tabel 4.3 Daftar <i>Business Assumptions</i>	43
Tabel 4.4 Tabel <i>Priotizing Assumptions</i>	45
Tabel 4.5 <i>User Persona 1</i> - Responden 1	47
Tabel 4.6 <i>User Persona 1</i> - Responden 2.....	48
Tabel 4.7 <i>User Persona 1</i> - Responden 3.....	51
Tabel 4.8 Hasil Akhir <i>User Persona 1</i>	53
Tabel 4.9 <i>User Persona 2</i> - Responden 1	56
Tabel 4.10 <i>User Persona 2</i> - Responden 2.....	57
Tabel 4.11 <i>User Persona 2</i> - Responden 3	58
Tabel 4.12 Hasil Akhir <i>User Persona 2</i>	59
Tabel 4.13 <i>Wireframe Mid Fidelity</i> Sisi Pelanggan.....	65
Tabel 4.14 <i>Wireframe Mid Fidelity</i> Sisi Admin	73
Tabel 4.15 <i>Severity Rating</i>	98
Tabel 4.16 Pertanyaan Prinsip <i>Heuristic</i>	99
Tabel 4.17 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i> Validasi Ahli 1	100
Tabel 4.18 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i> Validasi Ahli 2	104

DAFTAR PUSTAKA

- Adhipratama, Y. (2018). *TA: Perancangan Antarmuka Pengguna dengan Metode Lean UX pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58–74.
- Ashari, L. I., Santoso, B., & Prananingtyas, P. (2016). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Atas Merek Terhadap Nama Domain Yang Sama Menurut Hukum Positif Di Indonesia. *Diponegoro Law Journal*, 5(3), 1–18.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J., & others. (1996). Sus-a Quick and Dirty Usability Scale. Usability Evaluation in Industry 189, 194 (1996), 4--7. *This Page Intentionally Left Blank*.
- Candrasari, D. M., & Anggraini, A. (2020). Sistem Informasi Laporan Jasa Pengiriman Barang Pada CV. Mitrajasa Perdana Anugrah Berbasis Web. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 40–47.
- Coursaris, C. K., & Van Osch, W. (2016). A Cognitive-Affective Model of Perceived User Satisfaction (CAMPUS): The complementary effects and interdependence of usability and aesthetics in IS design. *Information \& Management*, 53(2), 252–264.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Dhika, H., Lukman, A. F., & Fitriansyah, A. (2016). Perancangan sistem informasi jasa pengiriman barang berbasis web. *Jurnal Simetris*, 7(1), 51–58.

- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138.
- Firmansyah, Y. (2024). Pembuatan Website Company Profile pada PT Bridge Marketing Indonesia Sebagai Media Informasi. *Jurnal Sekretaris Dan Administrasi Bisnis*, 8(2), 110–121.
- Frisdayanti, A. (2019). Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 60–69.
- Ganggi, R. I. P., & others. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying lean principles to improve user experience*. “O’Reilly Media, Inc.”
- Jongmans, E., Jeannot, F., Liang, L., & Dampérat, M. (2022). Impact of website visual design on user experience and website evaluation: the sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*, 38(17–18), 2078–2113.
- Kurniasih, N., Perdana, F., & Rodiah, S. (2024). Analisis Visual Situs Web Untuk Pengembangan Situs Web Perpustakaan Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10176–10184.
- Kurniawan, N. A. (2021). *Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir*.
- Lachner, F., Fincke, F., & Butz, A. (2017). Ux Metrics: Deriving Country-specific Usage Patterns of a Website Plug-in From Web Analytics. *Human-Computer Interaction--INTERACT 2017: 16th IFIP TC 13 International Conference, Mumbai, India, September 25--29, 2017, Proceedings, Part III* 16, 142–159.
- Liawatimena, S., Margono, A., & Yati, Y. (2006). Analisis Strategi Pemasaran Web Hosting PT Singcat Network. *Journal The Winners*, 7(2), 89–103.

- Liikkanen, L. A., Kilpiö, H., Svan, L., & Hiltunen, M. (2014). Lean UX: the next generation of user-centered agile development? *Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*, 1095–1100.
- Lucky, M. I., & others. (2023). Implementasi Metode PROMETHEE Pada Pemilihan Registrar Domain Di Indonesia. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, 11(01), 94–101.
- Madre, J., Sukmono, H. Y., & Gunawan, S. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Salah Satu Media Promosi Pada Perusahaan Design Of Web-Based Information Systems As Promotional Media For Companies. *JIME (Journal of Industrial and Manufacture Engineering)*, 5(2).
- Mahhendra, E. Y., & Irawan, A. S. Y. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amarta (Studi Kasus: Amarta Gold Investment). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20071–20079.
- Malik, R. F., Fachrurrozi, M., & Prabowo, R. (2017). Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Menggunakan Metode Agile dengan Konsep Model-View-Controller Data Access Object. *KNTIA*, 4.
- Mardiani, M., & Tanjungan, G. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnare (UEQ). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 25–38.
- Melisa, S., Mayusdilla, H., Zulfanur, R., Alfarizi, M. R., & Rahayu, S. (2024). Pengembangan Sistem Informasi untuk Meningkatkan Pelayanan pada Coffeeshop. *Klik-Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), 37–43.
- Mirnig, A. G., Meschtscherjakov, A., Wurhofer, D., Meneweger, T., & Tscheligi, M. (2015). A formal analysis of the ISO 9241-210 definition of user experience. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 437–450.

- Nielsen, J. (2005). *Ten usability heuristics*.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 249–256.
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124.
- Noviantono, S. B. (2024). *TA: Analisis dan Perancangan UI/UX pada Website 3 Pack Surabaya Menggunakan Metode Lean UX*. Universitas Dinamika.
- Nugroho, F. (n.d.). *Perancangan user interface/user experience aplikasi mobile absensi pada pt finansial integrasi teknologi dengan metode lean ux*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Oktafina, A., Jannah, F. A., Rizky, M. F., Ferly, M. V., Tangtobing, Y. D., & Natasia, S. R. (2021). Evaluasi usability website menggunakan metode heuristic evaluation studi kasus:(website dinas pekerjaan umum kota xyz). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146.
- Pratama, A. V., & others. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience (UX) Prototype Aplikasi Mobile AIS Menggunakan Metode Lean UX*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Purwaningtias, F., & Ulfa, M. (2024). Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information Technology Ampera*, 5(1), 117–128.
- Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156–164.
- Putri, H., Rini, F., & Pratama, A. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(1), 5–10.
- Rabbanii, I., Brata, A. H., & Brata, K. C. (2019). Penerapan Metode Lean UX pada

- Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6831–6836.
- Rafina, N. (2022). Perancangan Antarmuka E-library (OurLibrary) Universitas XYZ Menggunakan Metode Design Thingking dengan Usability Testing. *E-Proceeding FTI*.
- Rafiq, A., & Suranto, B. (2023). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX. *AUTOMATA*, 4(2).
- Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59.
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Pérez Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). *Efficient measurement of the user experience of interactive products. How to use the user experience questionnaire (UEQ). Example: Spanish language version*.
- Ritonga, A., & Yahfizham, Y. (2023). Studi literatur perbandingan bahasa pemrograman C++ dan bahasa pemrograman Python pada algoritma pemrograman. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi (JUTITI)*, 3(3).
- Rizki, M. A. K., & Pasaribu, A. F. O. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 1–13.
- Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *The 10th National Conference on Information Technology and Electrical Engineering.[Online] Yogyakarta*, 24–25.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212.

- Savitri, P., & Ispani, M. (2015). Review Desain Interface Aplikasi Sopppos Menggunakan Evaluasi Heuristik. *Jurnal Simetris*, 6(1), 95–100.
- Schlatter, T. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Morgan Kaufmann.
- Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). Handbook for the Modular Extension of the User Experience Questionnaire. *Mensch \& Computer*, 1–19.
- SEKARNINGRUM, R. A. (2022). *Penerapan metode lean ux pada perancangan aplikasi resepie*.
- Siregar, H., Rahayu, A., & Wibowo, L. A. (2020). Manajemen Strategi di Masa Pandemi Covid-19. *Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 1(2), 40–58.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website Unriyo Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website Unriyo). *Respati*, 13(1).
- Supatmi, S., Nizar, T. N., & Fahlevi, R. (2015). Sistem Kontrol Peralatan Rumah Dan Monitoring Kondisi Rumah Melalui Internet Berbasis Web Dan Openwrt. *KOMPUTIKA-Jurnal Sistem Komputer UNIKOM*, 3(2).
- Usman Ependi, U., Febriyanti Panjaitan, Y., & Hutrianto, H. (2022). System usability scale antarmuka palembang guide sebagai media pendukung asian games XVIII. *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII*.
- Wijaya, A., Al Fauzan, M. F., Syakti, F., & Putra, M. S. (2024). Implementasi Metode Lean Ux User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Forum Group Discussion Charum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(4), 732–745.
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158–1166.

- Wulandari, N. A. T., Silvia, E., & Handayari, R. I. (2025). Implementasi Sistem Informasi Pengiriman Barang Berbasis Web Pada Cv. Angkutan Agung. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 2237–2241.
- Yosli, R. (2021). Meningkatkan Kapasitas Hosting, Mengelola Content Management System Untuk Kenyamanan Memakai Website Berbayar. *Jurnal Vokasi Informatika*, 31–38.
- Yuliana, K., Saryani, S., & Azizah, N. (2019). Perancangan rekapitulasi pengiriman barang berbasis web. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1).