

PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI REOG PONOROGO BERBASIS MOBILE

Johan Suryo Prayogo^{1*}, Purwanto², Mohamad Shodikin³, Warna Agung Cahyono⁴

^{1,4}Universitas Anwar Medika, Indonesia

¹jodimasjolie@gmail.com, ²purwanto@uam.ac.id

³m.shodikin@gmail.com, ⁴warna.agung@uam.ac.id

* Corresponding Author

Received: 28-06- 2026

Revised: 22-07-2026

Approved: 25-07-2026

ABSTRACT

Pesatnya kemajuan teknologi informasi menuntut adanya digitalisasi dalam pelestarian budaya dan pariwisata, namun pengembangan aplikasi sering kali terhambat oleh desain antarmuka yang rumit dan tidak intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi antarmuka pengguna (User Interface/UI) serta pengalaman pengguna (User Experience/UX) pada aplikasi Reog Ponorogo berbasis mobile guna meningkatkan aksesibilitas informasi budaya dan daya tarik wisata Kota Ponorogo. Metode yang digunakan adalah Lean UX, yang mencakup siklus iteratif berupa *Declare Assumptions*, *Create an MVP*, *Run an Experiment*, serta *Feedback and Research*. Data awal dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan praktisi, wisatawan, dan masyarakat umum untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini berupa *high-fidelity prototype* yang mencakup fitur sejarah Reog, jadwal acara, lokasi wisata, serta dukungan multibahasa dan mode tampilan. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* yang melibatkan 25 responden diwakili masyarakat lokal dan wisatawan. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,9, yang menempatkan prototipe aplikasi dalam kategori "Excellent". Dengan demikian, penerapan metode Lean UX terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang adaptif, mudah digunakan, dan sesuai dengan harapan pengguna dalam mendukung pelestarian budaya digital.

Keywords: *Lean UX, UI/UX, Reog Ponorogo, Mobile Application, System Usability Scale (SUS).*

PEDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini telah memicu transformasi besar di berbagai sektor, termasuk dalam upaya pelestarian budaya dan pariwisata. Digitalisasi mendorong peralihan model layanan dari cara-cara konvensional menuju platform daring yang lebih efektif dan mudah dijangkau oleh masyarakat luas. Salah satu bentuk nyata dari perubahan ini adalah pengembangan *mobile application* yang dirancang untuk memberikan akses praktis terhadap informasi dan layanan, sebagaimana tren global yang menunjukkan peningkatan penggunaan perangkat seluler karena kemampuannya memfasilitasi kebutuhan secara cepat dan fleksibel.

Dalam konteks pengembangan aplikasi Reog Ponorogo dan wisata Kota Ponorogo, kemudahan akses menjadi kunci utama agar seni budaya dan wisata ini tetap relevan di era digital. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fungsinya, melainkan sangat bergantung pada kualitas antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna

(*User Experience/UX*) (Syahla et al., 2025) . Antarmuka merupakan komponen vital yang berperan sebagai jembatan interaksi antara sistem dan pengguna (Alif Faturahman Firdaus et al., 2025) . Seringkali, desain yang terlalu rumit, navigasi yang membingungkan, serta alur yang tidak intuitif justru menghambat pemahaman pengguna dan menurunkan tingkat keterlibatan mereka. Oleh karena itu, diperlukan rancangan yang berfokus pada kenyamanan dan kepuasan agar aplikasi dapat diterima dengan baik oleh target penggunanya.

Untuk mengatasi hambatan desain tersebut, metode Lean UX menjadi pendekatan yang sangat relevan karena menempatkan pengguna sebagai inti dari seluruh proses pengembangan (Aldo & Mutamassikin, 2026; Rafiq & Suranto, n.d.) . Berbeda dengan metode tradisional yang cenderung kaku dan berbasis dokumentasi panjang, Lean UX mengedepankan proses yang cepat, kolaboratif, dan berbasis pada validasi langsung di lapangan. Melalui siklus iteratif yang terdiri dari deklarasi asumsi, pengembangan *Minimum Viable Product* (MVP), pelaksanaan eksperimen, serta analisis umpan balik (feedback), desain aplikasi dapat terus disempurnakan secara berkelanjutan sesuai dengan dinamika kebutuhan nyata pengguna (Ramadhan et al., 2023).

Penerapan Lean UX pada aplikasi Reog Ponorogo berbasis *mobile* diharapkan mampu menciptakan solusi desain yang adaptif (Rifki & Haryono, n.d.) . Dengan memahami karakteristik pengguna secara mendalam, peneliti dapat menyusun navigasi yang lebih efisien dan tampilan visual yang menarik, sehingga meningkatkan daya saing aplikasi di industri kreatif digital (Azzam Azzikri et al., 2024). Pengembangan yang didasarkan pada data dan umpan balik nyata terbukti efektif dalam meminimalkan risiko kesalahan desain sebelum aplikasi diimplementasikan secara penuh (Sodik, 2026) . Penggunaan Lean UX dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk mengatasi kekakuan metode desain tradisional yang sering kali terjebak dalam dokumentasi panjang dan proses yang tidak adaptif (Adinegoro et al., 2023) . Berbeda dengan metode konvensional, Lean UX mengedepankan proses kolaboratif yang cepat dan validasi langsung di lapangan melalui siklus iteratif *Declare Assumptions, Create an MVP, Run an Experiment*, serta *Feedback and Research* (Frisia Mulia & Rizka Hadiwiyan, 2025; Sodik, 2026) . Hal ini menjadi sangat krusial dalam pengembangan aplikasi Reog Ponorogo untuk memastikan bahwa digitalisasi budaya tidak terhambat oleh antarmuka yang rumit atau tidak intuitif.

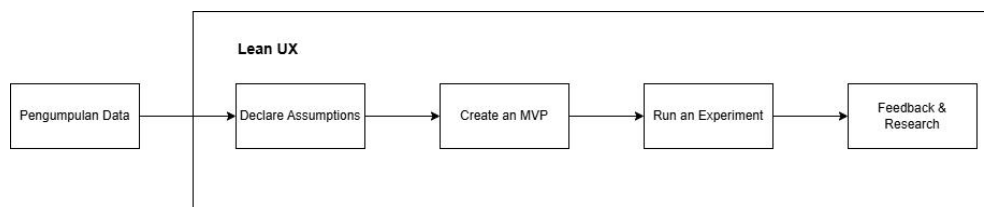
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengevaluasi UI/UX aplikasi Reog Ponorogo dengan menerapkan metode Lean UX. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa prototipe aplikasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman digital yang memuaskan dan sesuai dengan harapan masyarakat sebagai pengguna utama dan meningkatkan pariwisata bagi kota Ponorogo.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan pengembangan sistem yang berfokus pada pengguna dengan menggunakan kerangka kerja Lean UX. Metode ini dipilih karena mempunyai karakteristik yang iteratif, kolaboratif,

dan sangat mengutamakan validasi cepat oleh pengguna untuk meminimalkan kegagalan desain (Hasan, 2026). Proses pengembangan aplikasi Reog Ponorogo ini dilakukan melalui siklus iteratif yang terdiri dari empat tahapan: *Declare Assumptions*, *Create an MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research* (Hasibuan et al., 2023).



Gambar 1 Desain Penelitian

Metode Lean UX

Lean UX mengutamakan pembelajaran cepat, validasi dengan pengguna, dan iterasi untuk mengevaluasi bisnis dan produk dengan cepat dan efektif (Frisia Mulia & Rizka Hadiwiyanti, 2025). Tahap penelitian dengan metode Lean UX dapat dilihat pada Gambar 1 :

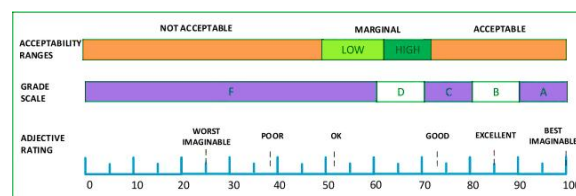
1. Pengumpulan Data : melakukan observasi dan wawancara kepada 10 orang dari praktisi, wisatawan, masyarakat umum dan pelestari dari Reog Ponorogo untuk menggali kebutuhan dan kendala yang terjadi.
2. Deklarasi Asumsi (*Declare Assumptions*) : tahapan ini menyusun berbagai asumsi awal dari hasil pengumpulan data. Data tersebut mencakup :
 - a. *Problem Statement* : mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna berkaitan dengan kebutuhan aplikasi Reog Ponorogo dan di kota Ponorogo berbasis *mobile*.
 - b. *Assumptions Worksheet*: Daftar semua asumsi yang disusun berdasarkan *problem statement*.
 - c. *Prioritizing Assumptions*: Memetakan semua asumsi untuk dijadikan fitur berdasarkan tingkat risikonya.
 - d. *Proto-Persona*: Membuat *persona* awal untuk menyelaraskan pemahaman, mengarahkan strategi produk dan memfokuskan riset.
3. Pembuatan Produk Fitur Minimum (*Create an MVP*) Berdasarkan asumsi yang telah divalidasi, tahapan mulai mengembangkan solusi awal berbentuk prototype dengan tahapan :
 - a. Membuat *site map* : Menggambarkan struktur dan hirarki halaman pada aplikasi Reog Ponorogo berbasis *mobile*.
 - b. Membuat *wireframe* : Membuat sketsa awal (*low-fidelity*) dari tampilan antarmuka aplikasi.
 - c. Membuat *prototype* : Membuat desain *high-fidelity prototype* berdasarkan *wireframe* yang sudah dibuat.
4. Pelaksanaan Eksperimen (*Run an Experiment*) : tahapan membuat *prototype* aplikasi yang telah selesai kemudian diujikan kepada kelompok target pengguna.
5. Analisis Umpan Balik dan Riset (*Feedback and Research*) adalah

tahapan evaluasi yang komprehensif terhadap hasil eksperimen (Wiranti et al., 2024) . Tahapan penelitian ini menggunakan instrumen kuantitatif yang reliabel, seperti metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem atau *usability* setelah pengguna menggunakan prototipenya (Alisya et al., 2023; Ambarwati et al., 2025) . SUS adalah kuesioner dengan 10 pertanyaan seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Skala jawaban SUS menggunakan skala likert 5 poin (rentang 1 sampai 5). Skala penilaiannya yaitu: “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Ragu-ragu”, “Setuju”, dan “Sangat Setuju”. Setiap pertanyaan mempunyai bobot skor masing-masing (BROOKE, 1996):

- Untuk pertanyaan ganjil (positif): Kurangi 1 dari jawaban user.
- Untuk pertanyaan genap (negatif): Kurangi jawaban user dari 5.
- Jumlahkan semua skor, lalu kalikan 2.5 untuk mendapatkan nilai SUS (0–100).

No	Pertanyaan
Q1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini?
Q2	Saya menilai aplikasi ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)?
Q3	Saya menilai aplikasi ini mudah dijelajahi?
Q4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini?
Q5	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada aplikasi ini dirancang dan disiapkan dengan baik?
Q6	Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada aplikasi ini?
Q7	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan aplikasi ini dengan cepat?
Q8	Saya menilai aplikasi ini sangat rumit untuk dijelajahi?
Q9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan aplikasi ini?
Q10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik?

Tabel 1 Daftar Pertanyaan SUS



Gambar 2 Peringkat Skor SUS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode Lean UX dalam penelitian ini mengutamakan pembelajaran cepat dan validasi dengan pengguna, dan iterasi untuk menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi Reog Ponorogo berbasis *mobile* yang

berdasarkan pada kebutuhan pengguna. Pendekatan Lean UX menekankan validasi cepat melalui eksperimen, kolaborasi tim, serta pengujian berbasis *feedback* (umpan balik) pengguna secara berkelanjutan. Proses pengembangan menggunakan metode Lean UX mempunyai empat tahapan utama, yaitu *Declare Assumptions*, *Create Minimum Viable Product* (MVP), *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Pengumpulan Data

Tahap awal dari metode Lean UX diawali dengan memahami perilaku, kebutuhan dan hambatan/*pain point* pengguna melalui observasi dan wawancara kepada praktisi/pelestari Reog Ponorogo. Hasil observasi menunjukkan bahwa masyarakat luas/wisatawan masih banyak yang belum mengenal tentang dan sejarah Reog Ponorogo secara detail. Hasil wawancara menunjukkan bahwa perlu adanya platform untuk memperkenalkan budaya Reog Ponorogo dan kota Ponorogo melalui digital. Hasil temuan ini akan menjadi dasar untuk tahapan selanjutnya.

Deklarasi Asumsi (*Declare Assumptions*)

Tahapan deklarasi asumsi (*declare assumptions*) adalah tahapan utama dalam metode Lean UX melibatkan melakukan user research yang cepat dan sederhana dengan mengumpulkan informasi tentang masalah pengguna dan mengevaluasi solusi desain yang sesuai. Proses tersebut mencakup :

a. Problem Statement

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kepada praktisi, pelestari, wisatawan dari Reog Ponorogo dan juga masyarakat umum di Kota Ponorogo menyadari pentingnya menjaga kelestarian wisata dan budaya Reog Ponorogo. Kendala seperti belum adanya platform digital berbasis mobile yang berfokus kepada pelestarian budaya Reog Ponorogo yang mendukung juga wisata di kota Ponorogo. Dari temuan tersebut, dirumuskan beberapa problem statement utama:

1. Pengguna membutuhkan informasi penting tentang Reog Ponorogo seperti tentang, sejarah, dan makna tari dari Reog Ponorogo.
2. Pengguna membutuhkan informasi penting untuk kota Ponorogo seperti acara terdekat dan wisata-wisata di Kota Ponorogo.
3. Pengguna membutuhkan lokasi dari acara/*event* yang dilaksanakan di kota Ponorogo.
4. Pengguna membutuhkan tampilan aplikasi yang sederhana dan juga mengakomodasi kebutuhan dari pengguna.

b. *Assumptions Worksheet*

Asumsi disusun dalam dua kategori:

1. User Assumptions, seperti wisatawan/pengguna ingin aplikasi yang mudah digunakan, membutuhkan visual yang menarik, menyediakan pilihan bahasa dan menyediakan pilihan mode terang ataupun mode gelap untuk tampilan aplikasi.

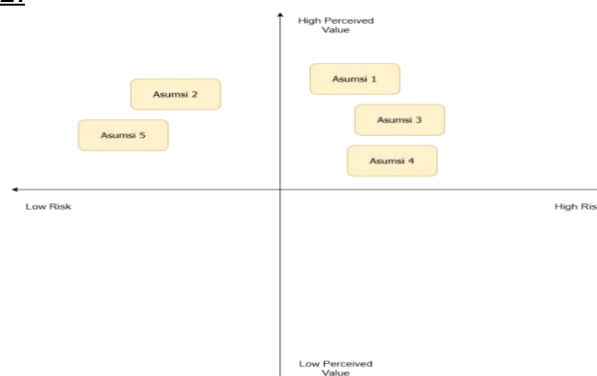
2. Business Assumptions, meliputi mengidentifikasi kebutuhan pengguna, pencarian solusi untuk menjawab kebutuhan pengguna, serta menganalisis risiko untuk setiap solusi.

<i>Business Assumptions</i>	
Asumsi 1	Pengguna sulit memperoleh informasi Reog Ponorogo.
	Pengguna membutuhkan satu aplikasi yang menyediakan seluruh informasi.
	Pengguna sebenarnya lebih memilih media sosial atau website.
Asumsi 2	Informasi budaya kurang menarik.
	Konten visual lebih disukai daripada teks panjang.
	Pengguna lebih membutuhkan informasi yang lengkap daripada tampilan visual.
Asumsi 3	Jadwal pertunjukan sulit ditemukan.
	Jadwal pertunjukan menjadi alasan utama membuka aplikasi.
	Pengguna lebih tertarik pada informasi sejarah atau destinasi wisata.
Asumsi 4	Pengguna kesulitan mencari lokasi pertunjukan.
	Integrasi peta akan meningkatkan kemudahan penggunaan.
	Pengguna tidak membutuhkan fitur navigasi.
Asumsi 5	Pengguna kesulitan bahasa dan kontras.
	Bahasa dan mode kontras akan meningkatkan kemudahan pengguna.
	Pengguna tidak membutuhkan fitur bahasa dan mode terang/gelap.

Tabel 2 Business Assumptions

c. Prioritizing Assumptions

Semua asumsi yang berhasil kita kumpulkan, selanjutnya prioritas dipetakan berdasarkan nilai yang dirasakan pengguna dan risiko implementasi. Peta prioritas dari *prioritizing assumption*, dapat dilihat pada Gambar 2:



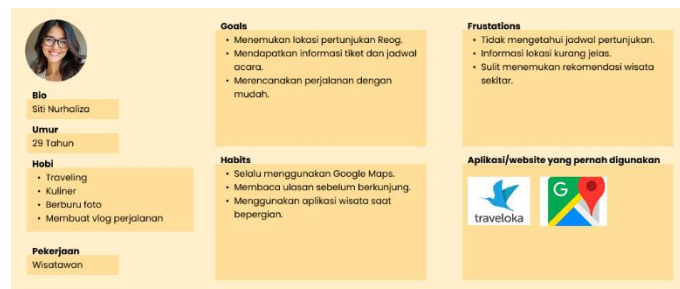
Gambar 3 Pemetaan Prioritizing Assumptions

d. *Proto-Persona*

Untuk memvisualisasikan tipe pengguna, dibuat lima proto-persona yang menggambarkan karakteristik, tujuan, hambatan, dan harapan praktisi, pelestari, wisatawan, dan masyarakat umum. Proto-persona ini terbagi menjadi dua kelompok besar yaitu wisatawan yang datang ke Kota Ponorogo dan datang untuk menyaksikan wisata Reog Ponorogo. Lalu praktisi dan pelestari Reog Ponorogo orang yang terlibat dengan Reog Ponorogo. Proto-Persona dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



a



b



c



d

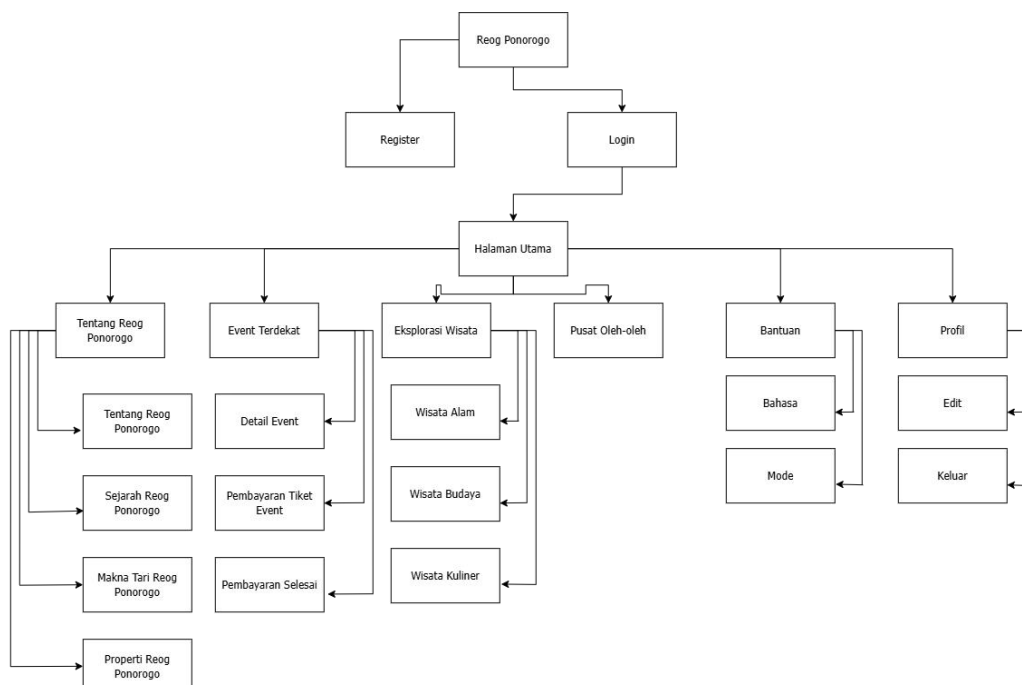


e
Gambar 3 Proto-Persona

Pembuatan Produk Fitur Minimum (*Create an MVP*)

a. Site Map

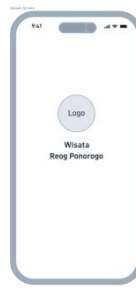
Site map digunakan untuk menyusun struktur navigasi dari aplikasi Reog Ponorogo berbasis *mobile*. Site map mempermudah untuk penentuan hierarki isi halaman dan alur pengguna saat pengguna menjelajahi halaman aplikasi, sehingga informasi yang ditampilkan dapat diakses dengan mudah. Dalam site map ini, pengguna diarahkan mulai dari halaman splash screen, halaman login, halaman beranda, halaman tentang Reog Ponorogo, halaman sejarah Reog Ponorogo, halaman makna tari Reog Ponorogo, halaman Properti Tari Reog Ponorogo. Untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



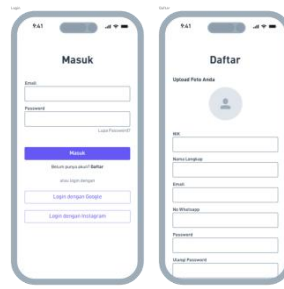
Gambar 4 Sitemap Aplikasi Reog Ponorogo

b. Wireframe

Wireframe adalah membuat versi digital atau sketsa kasar dari desain untuk memberikan gambaran lebih konkret.



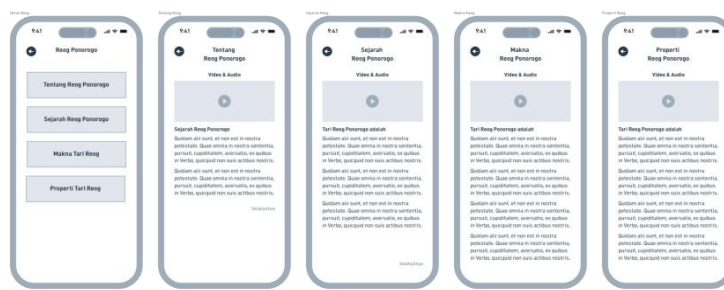
Gambar 4 Wireframe Halaman Splash Screen



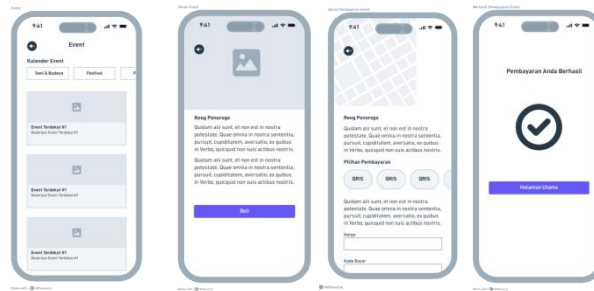
Gambar 6 Wireframe Halaman Login dan Register



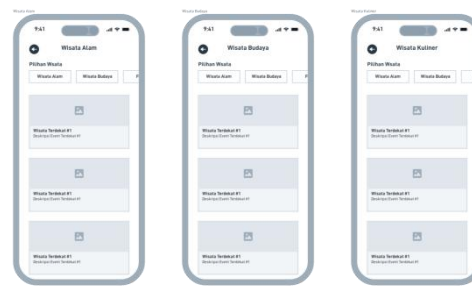
Gambar 7 Wireframe Halaman Utama



Gambar 8 Wireframe Halaman Tentang Reog Ponorogo (Tentang, Sejarah, Makna Tari dan Properti Reog Ponorogo)



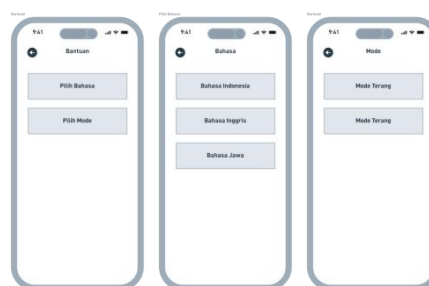
Gambar 9 Wireframe Halaman Event Terdekat (Detail Event, Pembayaran Tiket dan Pembayaran Berhasil)



Gambar 10 Wireframe Halaman Wisata Alam, Wisata Budaya, dan Wisata Kuliner



Gambar 11 Wireframe Halaman Profil



Gambar 12 Wireframe Halaman Bantuan (Pilihan Bahasa dan Pilihan Mode)

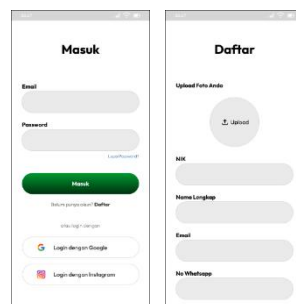
c. **Prototype**

wireframe yang telah dibuat di tahap sebelumnya, dikembangkan menjadi desain yang mempunyai tampilan visual seperti tampilan sebenarnya. Prototipe membangun versi awal solusi untuk diuji oleh pengguna.



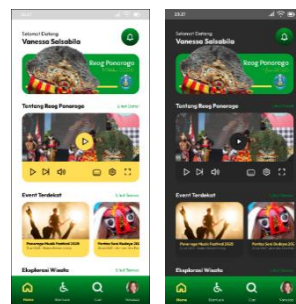
Gambar 13 Halaman Splash Screen

1. Gambar 13 menampilkan halaman *Splash Screen*, yaitu halaman yang saat pertama kali aplikasi dijalankan.



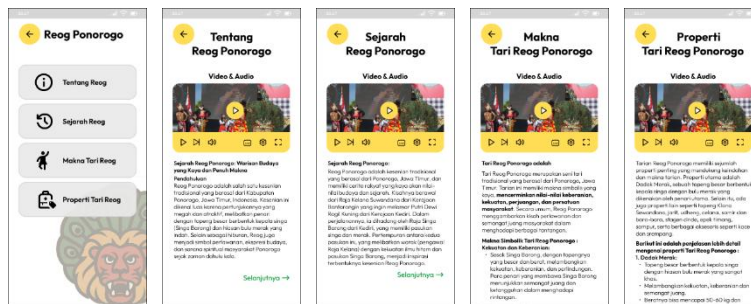
Gambar 14 Halaman Login dan Register

2. Gambar 14 menampilkan halaman Masuk dan halaman Daftar. Halaman Masuk akan berisi form untuk memasukkan *email* dan *password*. Jika belum punya akun, maka masuk ke halaman Daftar/*Register* untuk mendaftarkan nama lengkap, *email*, nomor whatsapp dan *password*.



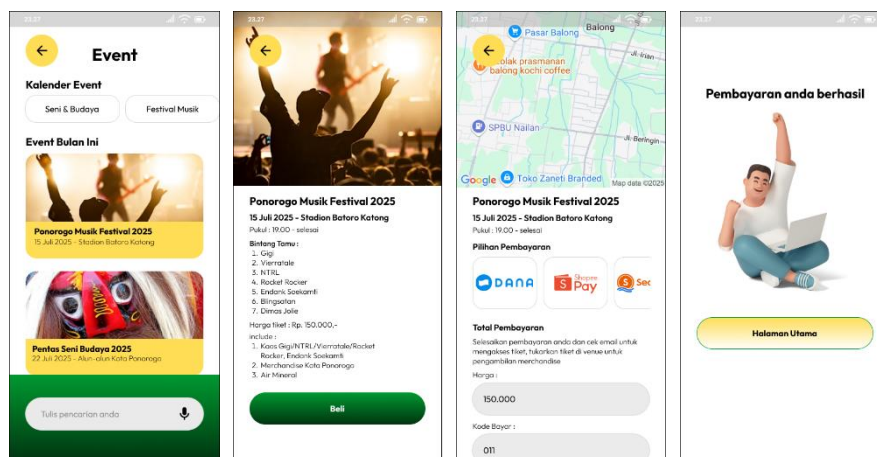
Gambar 15 Halaman Utama

3. Gambar 15 menampilkan halaman utama dari aplikasi Reog Ponorogo yang menjelaskan fitur-fitur seperti Tentang Reog Ponorogo, Event Terdekat, Eksplorasi Wisata dan Pusat oleh-oleh. Untuk navigasi pada halaman utama terdiri dari *home*, bantuan, cari dan profil pengguna. Tersedia 2 mode untuk desain aplikasi ini, yaitu mode terang dan mode gelap.



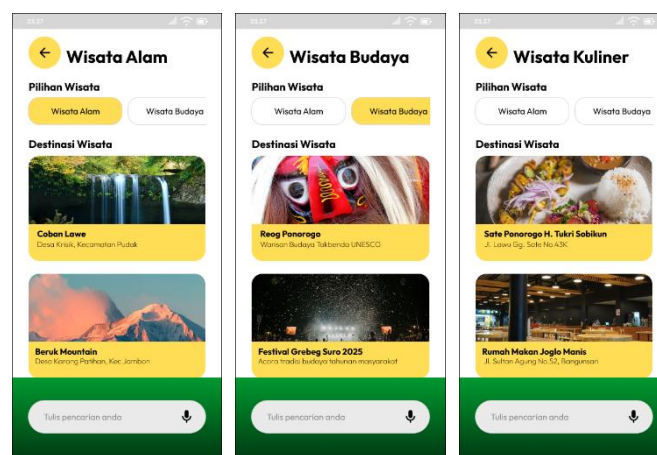
Gambar 16 Halaman Tentang Reog Ponorogo (Tentang, Sejarah, Makna Tari dan Properti Reog Ponorogo)

4. Gambar 16 menampilkan detail pilihan halaman tentang Reog Ponorogo yang berisi halaman tentang Reog Ponorogo, halaman Sejarah Reog Ponorogo, halaman Makna Tari Reog Ponorogo, dan Properti Reog Ponorogo.



Gambar 17 Halaman Event Terdekat (Detail Event, Pembelian Tiket dan Pembayaran Sukses)

5. Gambar 17 menampilkan halaman Event terdekat, dimana halaman tersebut berisi kalender event dan event bulan ini. Pada event terdekat terdapat menu yang bisa di slide yang mempunyai pilihan : Seni & Budaya, Festival Musik, Religi dan lainnya.



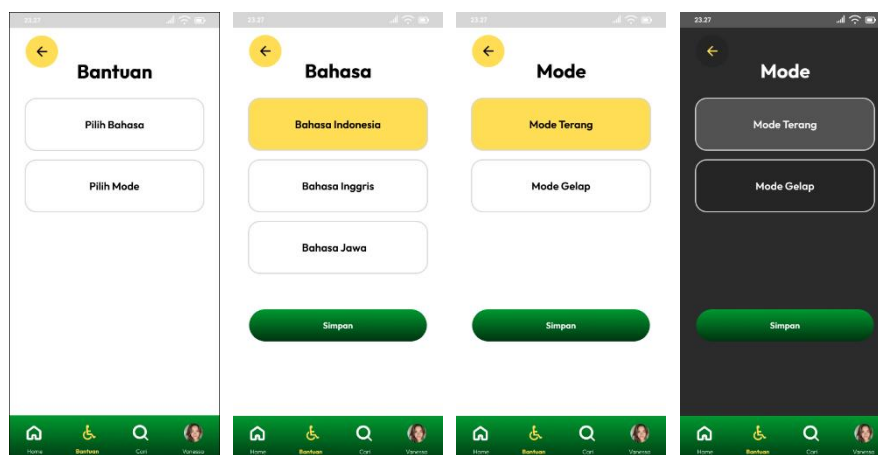
Gambar 18 Halaman Wisata Alam, Wisata Budaya dan Wisata Kuliner

6. Gambar 18 menampilkan Halaman Wisata yang memiliki detail Wisata Alam, Wisata Budaya dan Wisata Kuliner di Kota Ponorogo.



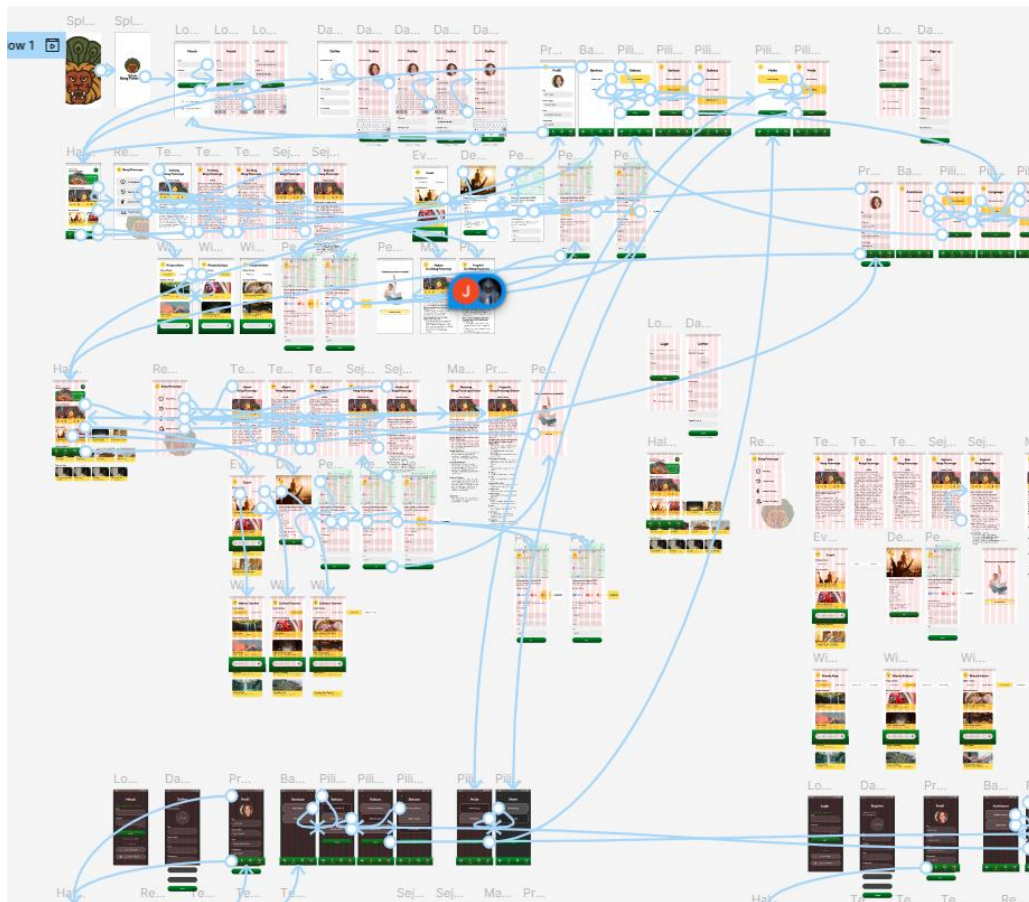
Gambar 19 Halaman Profil

7. Gambar 19 menampilkan halaman Profil yang digunakan untuk edit data pengguna, edit foto, no whatsapp dan melakukan *logout*/keluar.



Gambar 20 Halaman Bantuan (Pilihan Bahasa dan Pilihan Mode)

8. Gambar 20 menampilkan bantuan pada aplikasi ini, disini pengguna dapat memilih bahasa yang ingin digunakan yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Jawa. Selain itu dapat memilih mode yang ingin digunakan, yaitu mode terang atau mode gelap.



Gambar 21 Prototype High Fidelity

Pelaksanaan Eksperimen (*Run an Experiment*)

Pada tahap Run an Experiment dalam *user testing*, prototipe atau Solusi desain diuji dengan pengguna untuk mengumpulkan *feedback* dan data. Proses *Run an experiment* dalam Lean UX digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk membuat perubahan dan perbaikan desain.

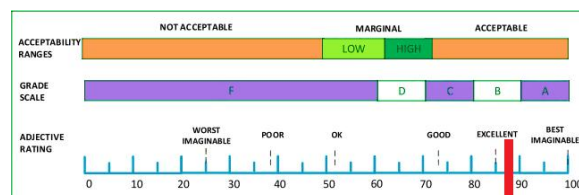
Analisis Umpan Balik dan Riset (*Feedback and Research*)

Tahap Feedback and Research adalah pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Jumlah x 2,5
R1	4	4	4	4	4	0	4	3	4	4	35	87.5
R2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36	90
R3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	90
R4	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	33	82.5
R5	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	33	82.5
R6	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	33	82.5
R7	4	3	4	4	2	0	4	3	4	4	32	80

R8	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36	90
R9	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	32	80
R10	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
R11	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	36	90
R12	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95
R13	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37	92.5
R14	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	36	90
R15	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95
R16	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	34	85
R17	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37	92.5
R18	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	36	90
R19	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36	90
R20	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87.5
R21	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	37	92.5
R22	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	37	92.5
R23	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	36	90
R24	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	35	87.5
R25	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37	92.5
Skor Rata-rata SUS											88.9	

Tabel 3 Hasil Perhitungan System Usability Scale pada prototype



Gambar 22 Hasil Peringkat Hasil SUS

Tabel 3 menunjukkan hasil perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) oleh 25 responden menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,9. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi Reog Ponorogo berbasis *mobile* dinilai baik dalam kegunaan oleh pengguna. Gambar 22 menunjukkan skor SUS masuk kategori "Excellent".

KESIMPULAN

Hasil utama dari penelitian ini adalah sebuah desain *prototype* yang mengintegrasikan berbagai fitur krusial, seperti informasi sejarah Reog, jadwal acara, lokasi wisata, hingga fitur aksesibilitas berupa dukungan multibahasa dan mode tampilan (terang/gelap). Melalui evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) kepada 25 responden, *prototype* ini memperoleh skor rata-rata sebesar 88,9. Pencapaian ini membuktikan bahwa metode Lean UX sangat efektif dalam menghasilkan solusi desain yang adaptif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

Sebagai saran untuk pengujian *prototype* bisa ditambahkan metode lain agar desain *prototype* bisa lebih baik lagi, menggunakan UEQ (User Experience

Questionnaire) atau PSSUQ (Post-Study System Usability Questionnaire). Sebagai saran pengembangan, prototipe ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi teknis atau pengkodean (coding) agar aplikasi dapat segera digunakan secara luas oleh masyarakat dan wisatawan. Selain itu, pengembangan di masa depan dapat memperluas fungsionalitas fitur, seperti integrasi navigasi peta yang lebih mendalam untuk lokasi acara dan optimalisasi sistem pembayaran tiket, serta melakukan pengujian pada kelompok responden yang lebih luas untuk menjamin skalabilitas dan kenyamanan pengguna secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- International Conference on Electronic and Electrical Engineering and Intelligent System (ICE3IS)*, 147–152.
<https://doi.org/10.1109/ICE3IS59323.2023.10335225>
- Aldo, M., & Mutamassikin. (2026). Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Kesehatan Berbasis Mobile pada Puskesmas Muara Kumpeh Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer (JUKTISI)*, 4(3), 2494–2504. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i3.906>
- Alif Faturahman Firdaus, Herbert Siregar, Rosa Ariani Sukamto, & Rasim. (2025). Pembangunan Website Pemesanan Transportasi Pengiriman Barang Berbasis User Experience Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 964–975. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i2.555>
- Alisya, T., Hamzah, M. L., Saputra, E., Ahsyar, T. K., & Syaifullah. (2023). Evaluation of User Experience on ShopeePay Digital Wallet Using System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) Methods. *2023 3rd International Conference on Emerging Smart Technologies and Applications (ESmarTA)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/eSmarTA59349.2023.10293705>
- Ambarwati, P., Palah, J. M., Simanjuntak, D. M., & Sarah, S. (2025). Pengukuran Kepuasan Dan Usabilitas Pengguna Pada Sistem CBT Menggunakan SUS dan PSSUQ. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(6), 1697–1705. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i6.1106>
- Azzam Azzikri, H., Susilo Yuda Irawan, A., Rizal Informatika, A., Singaperbangsa Karawang Jl HSRonggo Waluyo, U., Timur, T., & Barat, J. (2024). PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE OK OCE INDONESIA MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 4).
- BROOKE, J. (1996). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. In *Usability Evaluation In Industry* (pp. 207–212). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Frisia Mulia, R., & Rizka Hadiwiyanti, dan. (2025). JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Desain UI/UX e-Marketplace UMKM Pastry & Bakery (Bakehouse) dengan Metode Lean UX. *JTIM* 2025, 7(1), 34–52. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.624>
- Hasan, M. (2026). Implementasi Metode Lean UX dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Jasa Fotografi Berbasis Mobile. In *Bisnis dan Manajemen* (Vol. 24,

- Number 1).
- Hasibuan, F., Setiawan, H., Ali, E., Studi Teknik Informatika, P., & Amik Riau, S. (2023). PROTOTYPE DESIGN USER INTERFACE SISTEM PRELOVED MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. In *Jurnal Sistem Informasi* (Vol. 5, Number 1).
- Rafiq, A., & Suranto, B. (n.d.). *Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX*.
- Ramadhan, A., Mardhia, M., & Anwar, N. (2023). WEBSITE PROMOSI WISATA BARU DI WILAYAH YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN LEAN UX. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 5, Number 1).
- Rifki, M. A., & Haryono, K. (n.d.). SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Menghafal Quran berbasis Mobile menggunakan Lean UX User Interface (UI) Design and User Experience (UX) for Mobile-based Quranic Memorizing using the Lean UX. In *Januari* (Vol. 12, Number 1). Retrieved <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Sodik, A. (2026). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PERPUSTAKAAN ITATS MENGGUNAKAN PENDEKATAN LEAN UX. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 14(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v14i2.9425>
- Syahla, T., Wahyudin, A., & Nursalman, M. (2025). Perancangan UI/UX Sistem Pemantauan Tingkat Aktivitas Fisik Dan Kebugaran Mahasiswa Dengan Pendekatan Lean UX. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 814–827. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i2.545>
- Wiranti, H., Hamzah, M. L., Ahsyar, T. K., & Syaifullah. (2024). Usability Evaluation Of Viu Application Using Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) and Use Questionnaire Methods. *2024 10th International Conference on Communication and Signal Processing (ICCSP)*, 400–405. <https://doi.org/10.1109/ICCSP60870.2024.10544005>