

## Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking

Yuni Eka Achyani<sup>1</sup>, Ayu Retno Andini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Indonesia

<sup>1\*</sup>[yuni.yea@nusamandiri.ac.id](mailto:yuni.yea@nusamandiri.ac.id)

<sup>2</sup>[retnoandiniayu7@gmail.com](mailto:retnoandiniayu7@gmail.com)

Diterima	Direvisi	Disetujui
19-11-2023	02-01-2024	10-01-2024

**Abstrak** - Dalam era teknologi informasi yang berkembang pesat, terutama dalam bisnis e-commerce, Sinar Mulya Studios menghadapi kendala pemesanan manual dan pengelolaan data yang lambat. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah aplikasi pemesanan online *booking online self photo studio* berbasis website serta media promosi yang bertujuan meningkatkan kemudahan dan kualitas pelayanan bagi pelanggan. Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* untuk merancang solusi pada website *Self Photo Studio*. Dengan populasi sebanyak 20 responden, sampel diambil secara acak (*simple random sampling*) dengan jumlah minimum 17 orang. Pendekatan gabungan data kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Proses pengolahan data mengikuti tahapan *Empathize* hingga *Testing*, dengan pengujian kepada calon pengguna. Keseluruhan penelitian bertujuan memastikan desain *UI/UX* yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini, pendekatan *design thinking* berhasil menghasilkan sistem *booking online self photo studio* yang mengatasi permasalahan pemesanan pada saat di studio photo. Dengan melibatkan pengguna dari tahap awal, seperti pembuatan *user persona* dan *empathy map*, serta melalui proses iteratif dari tahap *Ideate* hingga *Testing*, desain antarmuka yang responsif dan intuitif berhasil diciptakan. Pengujian *usability* dengan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor rata-rata 80, menandakan penerimaan yang baik dari pengguna. Diharapkan sistem ini memberikan efisiensi dan kenyamanan lebih dalam pemesanan, serta meningkatkan pengalaman pelanggan pada saat melakukan pemesanan di studio photo.

Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, Design Thinking, UI/UX, *System Usability Scale (SUS)*

**Abstract** - In the era of rapidly developing information technology, especially in the e-commerce business, Sinar Mulya Studios faces the constraints of manual ordering and slow data management. The purpose of this design is to design a website-based self photo studio online booking application and promotional media aimed at improving the convenience and quality of service for customers. This research applies design thinking method to design solutions on the Self Photo Studio website. With a population of 20 respondents, the sample was taken randomly (*simple random sampling*) with a minimum number of 17 people. A combined approach of qualitative and quantitative data through interviews, observations, questionnaires, and literature studies. The data processing process follows the stages of *Empathize* to *Testing*, with testing to potential users. The entire research aims to ensure optimal *UI/UX* design and in accordance with user needs. As a result of this study, the design thinking approach succeeded in producing an online self photo studio booking system that overcomes booking problems while in the photo studio. By involving users from the initial stages, such as creating user personas and empathy maps, and going through an iterative process from the *Ideate* stage to *Testing*, a responsive and intuitive interface design was created. Usability testing with the *System Usability Scale (SUS)* shows an average score of 80, signifying good reception from users. It is expected that this system provides more efficiency and convenience in ordering, as well as improving customer experience when placing orders in photo studios.

Keywords: Information System Design, Design Thinking, UI/UX, *System Usability Scale (SUS)*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini semakin pesat dengan adanya perkembangan zaman. Hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan

masyarakat Indonesia pada umumnya. Hampir di setiap kegiatan dan aktifitas, kita membutuhkan teknologi informasi tersebut untuk mendapatkan informasi terbaru yang bisa kita dapatkan dari berbagai macam



media informasi semisal handphone, dan komputer.

Teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian Indonesia, memungkinkan produksi dan pengalaman pelanggan situs web e-commerce. Berkembangnya bisnis online di Indonesia tidak lepas dari menggelembungnya pengguna seluler dan internet dalam lima tahun belakangan ini (Ratama, Munawaroh, & Mulyati, 2022).

Penelitian "Perancangan UI/UX Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company" penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang didasarkan pada studi Design Thinking (Haryuda, M., & Fahrudin, 2021). Pada penelitian Perancangan dan Evaluasi Aplikasi Sistem Informasi Register Online (SIREGOL) Berbasis Website Menggunakan System Usability Scale (SUS), disimpulkan bahwa desain sistem informasi registrasi online telah melalui tahapan perancangan yang tepat, termasuk pembuatan system flow, menu design, data modeling, dan wireframe. Evaluasi usability dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan tingkat penerimaan yang baik dari responden, dengan nilai skor 75 yang masuk ke dalam range 68-80.3, yang termasuk dalam peringkat "Good" atau "Bagus" (Fitriyah, 2021). Photo studio adalah perusahaan yang bergerak di bidang seni photo dan desain photo, menawarkan jasa untuk para pelanggan yang khususnya akan melakukan prewedding sesuai dengan tema yang mereka inginkan dan juga menawarkan session foto untuk wisuda ataupun photo keluarga. Senantiasa meningkatkan mutu layanan kepada segenap pelanggan yang sangat fanatik pada bentuk kerja sama yang telah berlandaskan pada kekeluargaan dengan memperhatikan aspek-aspek kualitas dalam penyajian karyanya.

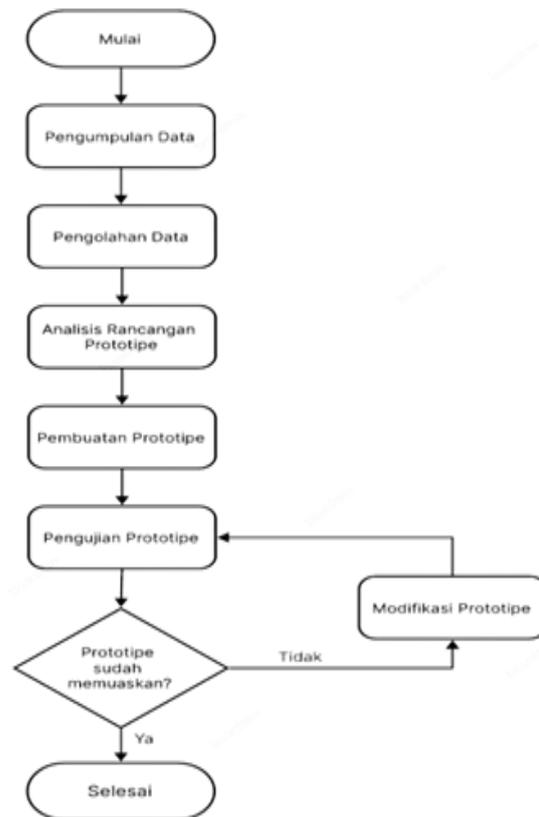
Sebagian besar studio photo pernah menghadapi beberapa masalah dalam mengelola bisnis mereka. Misalnya pada proses booking di Studios masih dilakukan secara manual, dimana pelanggan harus mengunjungi studio secara langsung atau menghubungi melalui telepon untuk membuat janji dan menyusun jadwal sesi photo yang dapat memakan waktu dan menimbulkan ketidaknyamanan bagi pelanggan. Sementara dalam pengelolaan data masih dilakukan secara manual yang menyebabkan waktu proses yang lebih lama. Terutama pelanggan yang sering menggunakan layanan pemesanan photo studio pada saat acara wisuda sedangkan pelanggan butuh untuk diselesaikan dengan cepat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem untuk merancang dan mengimplementasikan *UI/UX Design Booking Self Photo Studio*, yang meliputi lima langkah yaitu *empathy, define, ideate, prototype, dan testing*.

## METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai metodologi penelitian serta tinjauan pustaka yang

penulis gunakan dalam penelitian ini. Berikut merupakan prosedur penelitian yang penulis lakukan seperti pada gambar 1.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 1. Flowchart Prosedur Penelitian

Dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, peneliti dapat memperoleh wawasan mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta mengukur kinerja dan efektivitas desain *UI/UX* website *Self Photo Studio*.

### 1. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini memiliki total 20 responden. Dalam penelitian ini, setiap anggota populasi diambil secara acak sebagai sampel. Selanjutnya, dalam penelitian ini, metode Slovin digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan tingkat kepercayaan 90% dan margin kesalahan 10%. Hasilnya dibulatkan menjadi 17 orang, yang merupakan jumlah sampel minimal yang dapat diambil untuk website booking self photo studio.

### 2. Metode Pengumpulan Data

Dua jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- Primer (*Private*), adalah yang diperoleh dari hasil observasi maupun melalui wawancara dengan pihak informan dan penelitian ini menggunakan data primer (*private*) melalui kuesioner *online* menggunakan *google form*.
- Data Sekunder (*Public*), yaitu pada penyusunan penelitian ini didukung oleh data sekunder sebagai bahan referensi dan mengumpulkan informasi dari

data yang sudah ada, seperti artikel, jurnal, buku, dan lain sebagainya.

Teknik pengumpulan data sangat penting dalam penelitian. Kualitas teknik yang digunakan menentukan kualitas objek yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan terhadap pegawai yang ada di Sinar Mulya Studios untuk memberikan penulis pemahaman lebih lanjut tentang masalah saat ini.

#### 2. Observasi

Pada penelitian ini dilakukan mengamati pemesanan self photo studio dan akan dilakukan identifikasi mengenai layanan booking yang akan dibuat sesuai dengan proses yang telah didapat untuk dibuat desain UI/UX

#### 3. Kuesioner

Peneliti menggunakan kuesioner yang disebar secara online oleh *Google Form* untuk mengumpulkan sampel.

#### 4. Studi Pustaka

pengamatan terhadap berbagai referensi termasuk tesis, artikel, jurnal, referensi penelitian terdahulu, dan bukti-bukti pendukung yang berkaitan dengan topik penelitian.

Pada proses tahapan penelitian ini, penulis merancang desain berdasarkan pendekatan *design thinking* yang diawali dengan tahap *empathize* sebagai bentuk *empathy* penulis terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan pengguna (*define*), dan dilanjutkan dengan tahap mencari ide atau solusi dari permasalahan yang didapat (*ideate*).

#### 1. Empathize

Teknik *emphatize* yang dilakukan peneliti dengan melakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan kuesioner kepada responden melalui *Google Form* dan mengolahnya menjadi *User Persona* dan *Empathy Map*.

#### 2. Define

Pada tahap ini, peneliti menggunakan *Point Of View (POV)* untuk melihat masalah dari sudut pandang pengguna, sehingga dapat merumuskan permasalahan yang jelas dan terfokus. Kemudian, peneliti akan menggunakan metode *How Might We (HMW)* untuk mengubah pernyataan menjadi pertanyaan.

#### 3. Ideate

Pada tahap *ideate*, *brainstorming* digunakan untuk mengumpulkan ide-ide dari masalah untuk membangun solusi. Proses ini diawali dengan memahami perancangan dengan menggunakan *user flow* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe*.

#### 4. Prototype

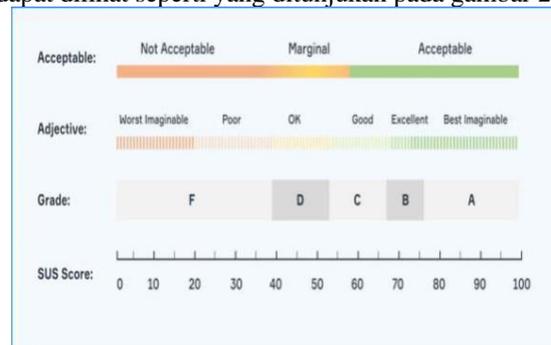
Pada tahap ini, proses desain *UI* ini dimulai dengan membuat gambar untuk setiap bagian situs *web* dalam

bentuk *low-fidelity wireframe*, dan kemudian membuat desain *prototype* untuk *interface* akhir dalam bentuk *high-fidelity wireframe*.

#### 5. Testing

Pada tahap testing, dilakukan pengujian memvalidasi solusi berdasarkan permasalahan yang telah ditentukan dalam tahap *define*.

Menurut Herdin Yohnes Madawara, Penidas Fiodinggo Taneam, dan Dwi Hosanna Bangkalang System Usability Scale (SUS) adalah pengujian dengan tahapan kuesioner yang digunakan untuk mengukur usability system komputer menurut sudut pandangan subyektif pengguna (Madawara, Tanaem, Wacana, Salatiga, & Tengah, 2022). Metode System Usability Scale (SUS) mempunyai 10 tipe pertanyaan, melalui berbagai jenis pertanyaan tersebut, nantinya customer akan diminta untuk menjawab yang diberikan dengan menggunakan skala 1-5 berdasarkan pengujian yang telah diberikan, maka penelitian *System Usability Scale (SUS)* bisa diperoleh dimana kategori dan penilaian dapat dilihat seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



Sumber : (Widiyantoro, Heryana, Voutama, & Sulistiyowati, 2022)

Gambar 2. Acuan Kategori SUS

Adapun beberapa landasan teori yang penulis gunakan antara lain:

#### 1. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan komponen yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bekerja sama untuk tujuan yang diinginkan secara harmonis. Informasi adalah hasil suatu pengolahan data dengan cara tertentu sehingga menjadi lebih berarti dan bermanfaat bagi penerimanya (Prehanto, 2020).

#### 2. UI (User Interface)

*UI* adalah desain tampilan visual suatu item, dan desainer *UI* menarik kesimpulan tentang cara mendesain item secara eksternal untuk pengalaman pengguna yang sukses (Branson, 2020).

Adapun menurut Shally Nurmaharani dan Heriyanto *user interface* merupakan cara program dan pengguna melakukan interaksi (Shally, 2023).

#### 3. UX (User Experience)

Menurut Albert Chipman *user experience* adalah disiplin yang berfokus pada perancangan dan peningkatan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau system (Chipman, 2021).

Menurut Rizky Adtytia, Ratih Kartika, dan Hanifah, pengalaman pengguna adalah seluruh aspek interaksi antara pengguna dan perusahaan, termasuk layanan dan produk yang disediakan oleh perusahaan (Adytia, 2022). *UX pada Nest Home Control*, ini memiliki UI yang sederhana dalam mengatur suhu dengan memutar tombol di bagian luar perangkat, seperti pada gambar 3.



Sumber : (Benyon, 2020)

Gambar 3. Nest Home Control

#### 4. Figma

Menurut Fabio Staiano, figma adalah alat kolaboratif *real-time* yang kuat yang dapat dengan mudah menggantikan beberapa aplikasi desain (Staiano, 2022). Adapun menurut Elda Chandra Shirvanadi figma adalah sebuah alat untuk merancang dan membuat beberapa desain seperti *moodboard*, dll (Shirvanadi, 2021).

#### 5. Design Thinking

*Design thinking* adalah suatu siklus berulang di mana kita berusaha untuk memahami pengguna dengan lebih mendalam, meragukan asumsi yang ada, dan menerjemahkan ulang masalah yang ada, sehingga kita dapat mengembangkan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada awal proses (Fahrudin, 2021).

Adapun menurut Cornel Hillman *design thinking* dapat membantu kita dalam membangun produk yang lebih baik, termasuk dalam produk *XR digital* yang lebih baik (Hillmann., 2021).

Metode *Design Thinking* diterapkan melalui beberapa tahap yaitu:

##### 1. Empathize

Tahapan dalam *design thinking* yang melibatkan upaya untuk memahami pengguna secara mendalam, termasuk kebutuhan, keinginan, tujuan, serta pengalaman dan emosi mereka.

##### 2. Define

*Define* adalah tahap di mana masalah yang akan diselesaikan secara jelas dan terperinci ditentukan.

##### 3. Ideate

*Ideate* adalah suatu proses kreatif yang melibatkan penghasilan ide-ide baru atau solusi-solusi.

##### 4. Prototype

*Prototype* adalah sebuah model awal atau representasi konkret dari produk atau ide yang sedang dikembangkan

##### 5. Testing

*Testing* adalah proses evaluasi sistem, aplikasi, atau produk untuk memastikan bahwa mereka berfungsi sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dan perancangan UI/UX website photography dan self photostudio menggunakan metode Design Thinking melibatkan serangkaian langkah untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang solusi yang berfokus pada pengalaman pengguna yang optimal, dan menguji ide-ide tersebut, dengan uraian tugas seperti data collection / pengumpulan data, data analytic / analisis data, reporting data / quality control.

### 1. Empathize

Pada awal perancangan UI/UX booking online di Sinar Mulya Studios, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada pelanggan yang telah booking manual. Data ini membentuk user persona dan empathy map untuk memahami kebutuhan pengguna guna meningkatkan pengalaman booking online. Dalam proses ini, penulis akan membuat dua *user persona*, masing-masing mewakili karyawan dan pengguna, yang dapat dilihat seperti pada gambar 4 dan 5.

**Bio**  
Rizka Nurazizah adalah seorang mahasiswa berusia 20 tahun yang tinggal di kota besar. Dia sedang menempuh pendidikan di bidang desain grafis dan seni. Rizka sangat antusias dengan fotografi dan selalu mencari kesempatan untuk mengabdikan momen-momen penting dalam hidupnya. Dia aktif di media sosial, terutama Instagram, di mana dia sering berbagi karya fotografinya dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya.

**Goals**

- Mendapatkan pengalaman fotografi yang unik dan kreatif di self photo studio untuk memperkaya portofolio karyanya.
- Memiliki sesi foto yang menyenangkan dan mengesankan bersama teman-teman untuk mengabdikan kenangan bersama.
- Menemukan layanan fotografi keluarga yang berkualitas untuk membuat foto keluarga yang indah dan mengesankan.

**Pain Point**

- Kesulitan dalam melakukan pemesanan di self photo studio karena tidak ada sistem booking online. Rizka harus datang langsung ke studio atau menghubungi melalui telepon atau pesan teks.
- Proses manual untuk melakukan pemesanan di studio terkadang memakan waktu dan dapat menimbulkan risiko kesalahan pencatatan.
- Sulitnya mencari informasi tentang ketersediaan jadwal studio dan harga layanan secara lengkap dan transparan sebelum mengunjungi atau menghubungi studio.
- Ketidakpastian mengenai kualitas hasil foto dan kemampuan fotografer di studio karena terbatasnya informasi yang bisa ditemukan dari promosi mereka di Instagram.

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 4. User Persona Rizka Nurazizah

**Bio**  
Rani adalah seorang mahasiswi yang sedang menyelesaikan studi S1 di jurusan Psikologi. Ia tinggal di Jakarta Selatan dan aktif dalam berbagai kegiatan kampus. Rani memiliki minat dalam fotografi dan seni visual. Dia merupakan pengguna aktif layanan Sinar Mulya Studios untuk mendapatkan foto kreatif dan berkualitas dengan berbagai konsep.

**Goals**

- Memperoleh foto-foto kreatif dan berkualitas untuk keperluan pribadi dan portofolio.
- Menemukan layanan self photo studio terpercaya dengan pengalaman pelanggan yang baik.
- Mudah dan nyaman menggunakan layanan self photo studio melalui website booking yang user-friendly dengan metode pembayaran online.

**Pain Point**

- Menginginkan website booking yang sederhana dan user-friendly untuk kemudahan dalam pemesanan.
- Kesulitan mendapatkan informasi detail dan promo layanan secara mudah.
- Terbatasnya waktu sebagai mahasiswa, butuh metode pembayaran online yang efisien untuk pemesanan layanan self photo studio.

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 5. User Persona Rani Amelia

Selanjutnya, akan dibuatkan *Empathy Map* untuk masing-masing *persona* guna memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik, seperti pada gambar 6 dan 7.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 6. *Empathy Map* Rizka Nurazizah



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 7. *Empathy Map* Rani Amelia

## 2. Define

Pada tahap define, hasil dari wawancara/responden dianalisis untuk memahami inti dari permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Data ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Point Of View* Mahasiswa yang aktif internet

Need	Insight
Menginginkan website <i>booking</i> online <i>self photo studio</i> yang sederhana.	Karena responden menginginkan proses <i>booking</i> yang cepat dan mudah akan meningkatkan kepuasan pengguna.
Menginginkan mendapatkan informasi detail dan layanan promosi secara mudah.	Karena responden menginginkan kemudahan dalam akses informasi dan layanan promosi. Detail produk yang jelas dan penawaran yang terlihat dengan mudah akan meningkatkan kepuasan pelanggan
Menginginkan pembayaran secara online.	Karena responden menginginkan kemudahan pembayaran dengan opsi online. Di era digital ini, banyak orang mencari kenyamanan dalam bertransaksi.

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Setelah mendapatkan permasalahan dari calon pengguna, langkah selanjutnya adalah menggunakan pertanyaan *How Might We* untuk mencari solusi inovatif, sepertidata pada table 2.

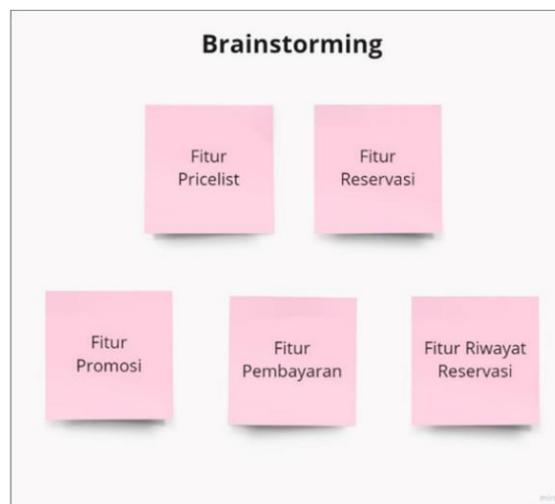
Tabel 2. *How Might We*

How?	Might?
Bagaimana responden ingin website <i>booking</i> online <i>self photo studio</i> secara mudah?	Membuat website yang mudah digunakan, dan memiliki proses pemesanan yang cepat dan efisien.
Bagaimana responden ingin mendapatkan informasi detail dan layanan promosi?	Membuat fitur informasi website yang lengkap dan mudah diakses, dan membuat halaman khusus untuk menampilkan promosi dan penawaran baru.
Bagaimana responden ingin pembayaran online ?	Membuat fitur yang menyediakan beragam opsi pembayaran, seperti kartu kredit, transfer bank atau dompet digital.

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

## 3. Ideate

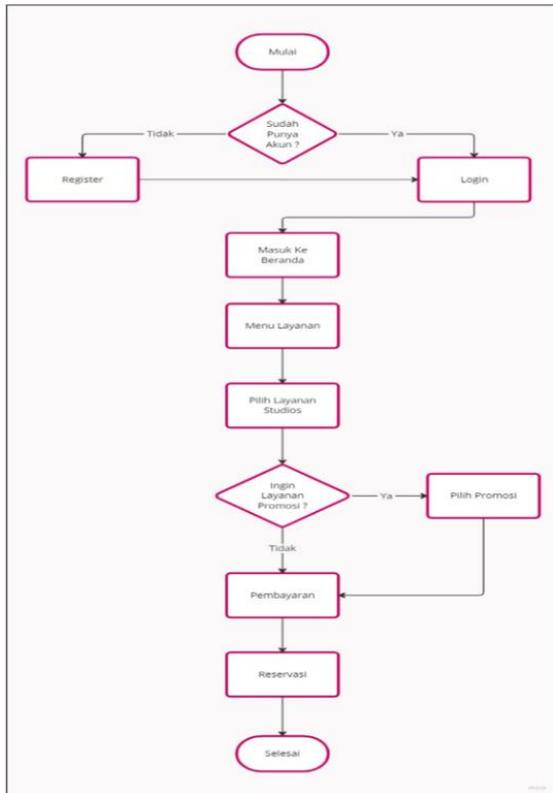
Tahapan *ideate* adalah proses kreatif dalam pemecahan masalah melalui *brainstorming*, dimana berbagai ide dituangkan tanpa batasan. Hasil dari *brainstorming* menjadi dasar langkah selanjutnya dalam menyelesaikan masalah dengan lebih terarah dan sistematis seperti pada gambar 8.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 8. Hasil *Brainstorming*

Setelah ide-ide terkumpul, langkah berikutnya adalah merancang *user flow*. *User flow* adalah representasi visual dari langkah-langkah yang akan diikuti oleh pengguna untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas dalam menggunakan produk atau sistem. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 9.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

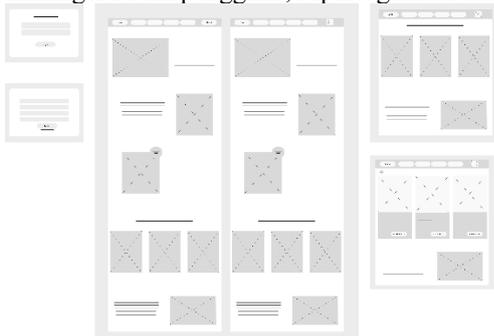
Gambar 9. Hasil User Flow

#### 4. Prototype

Pada tahap *prototype*, dibuatlah rancangan awal dari sistem informasi yang akan diuji dan dievaluasi oleh pengguna sebelum pengembangan lebih lanjut dilakukan.

##### a. Low Fidelity Prototype

Pada tahap *low fidelity*, penulis akan menghadirkan versi awal visual antarmuka yang sederhana dan mudah dimengerti oleh pengguna, seperti gambar 10.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

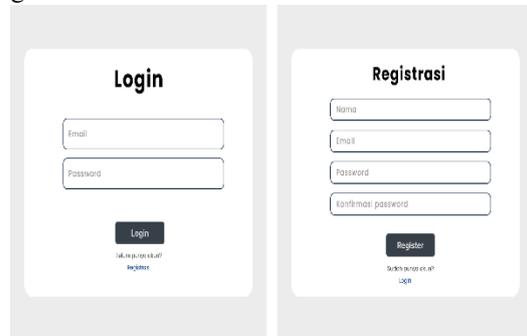
Gambar 10. Low Fidelity Prototype

##### b. High Fidelity Prototype

Pada tahap *High Fidelity Prototype*, penulis menyajikan desain lengkap dan mendetail untuk seluruh halaman website *booking* Sinar Mulya Studios, termasuk fitur-fitur interaktif, tata letak yang responsif, dan visual yang menarik untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

#### 1) Halaman Register dan Login

Halaman *register* dirancang untuk memudahkan pengguna baru untuk mendaftar. Halaman login pada *website booking self photo studio* memungkinkan pengguna yang sudah memiliki akun, seperti pada gambar 11.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 11. Halaman Register dan Login

#### 2) Halaman Home

Gambar 12 merupakan tampilan *High Fidelity* halaman utama (*home*) website *booking Photo Studios* menampilkan berbagai layanan seperti *self photo studio*, *couple photo studio*, dan *group photo studio*, serta penawaran khusus.

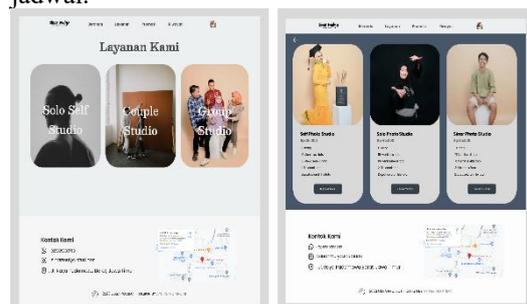


Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 12. Halaman Home

#### 3) Halaman Layanan dan Kategori

Gambar 13 merupakan tampilan *High Fidelity* layanan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi detail tentang setiap layanan yang kami tawarkan seperti deskripsi layanan, harga, dan ketersediaan jadwal.

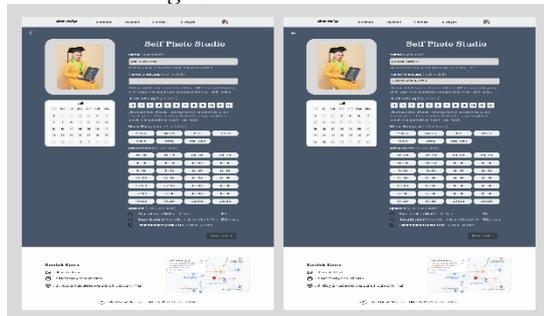


Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 13. Halaman Layanan dan Kategori

4) Halaman Reservasi

Gambar 14, penulis menyajikan tampilan menarik dan lengkap untuk proses reservasi *Solo Self Studio* di website *booking Photo Studios*.

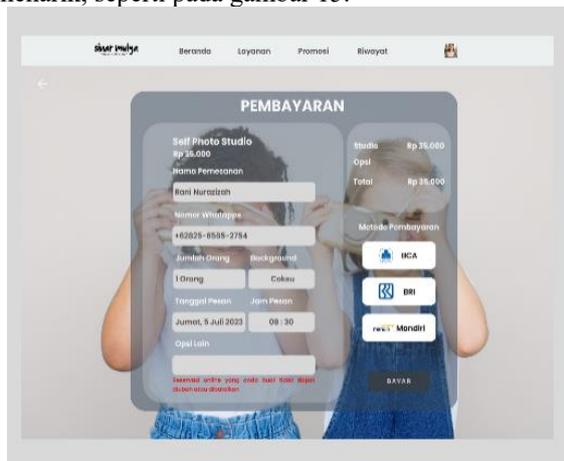


Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 14. Halaman Reservasi

5) Halaman Pembayaran

Di tahap ini, pengguna website *Photo Studios* disajikan dengan tampilan pembayaran online yang lengkap dan menarik, seperti pada gambar 15.

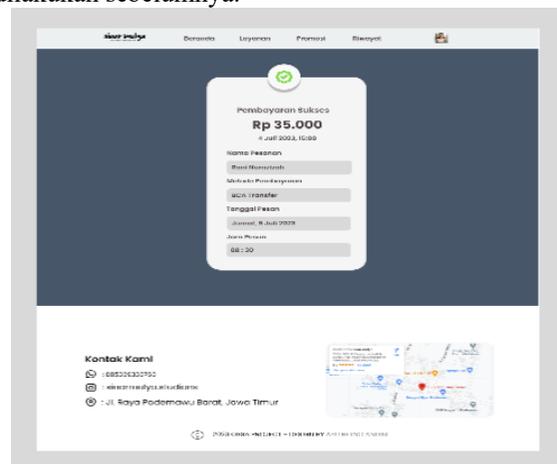


Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 15. Halaman Pembayaran

6) Halaman Riwayat

Gambar 16, berisi riwayat reservasi sebelumnya di website *booking Photo Studios*. Pengguna dapat dengan mudah melihat semua pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya.

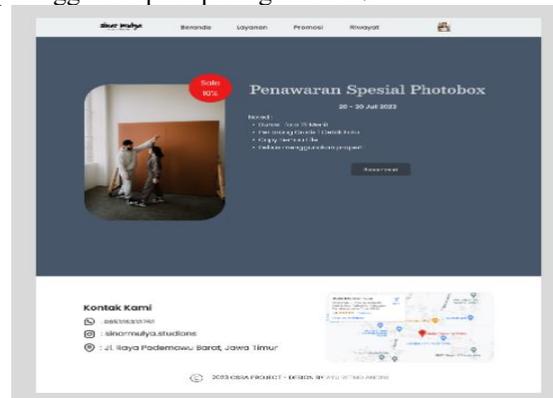


Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 16. Halaman Riwayat

7) Halaman Promosi

Halaman ini menawarkan berbagai promosi dan penawaran menarik yang disediakan khusus untuk pelanggan. Seperti pada gambar 17.



Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 17. Halaman Promosi

5. Testing

Tahap pengujian dilakukan dengan menguji prototipe untuk mendapatkan umpan balik dari desain yang dibuat. 6 responden mengikuti usability testing yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang efektif dan valid. Berikut ini task skenario yang harus diselesaikan kepada calon pengguna, data dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Task Skenario Testing Prototipe

Skenario	Tugas
Lakukan Registrasi dan Login	Silahkan melakukan <i>registrasi</i> akun sebelum <i>reservasi online self photo studio</i> . Data registrasi akan digunakan untuk <i>login</i> ke akun Anda.
Melihat Fitur Layanan	Pengguna membuka halaman layanan untuk melihat secara detail layanan yang tersedia.
Melihat Fitur Kategori	Pengguna melihat detail harga, deskripsi layanan dengan mudah.
Melihat Fitur Promosi	Pengguna membuka halaman promosi untuk melihat promosi yang tersedia.
Melakukan Reservasi Online	Pengguna dapat memeriksa ketersediaan tanggal dan jam, pilih <i>background</i> atau <i>tambahan lainnya</i> .
Melakukan Pembayaran	Pengguna dapat memilih metode pembayaran online, dan melihat informasi detail pesanan sebelum menyelesaikan pembayaran.
Melihat Riwayat Reservasi	Pengguna dapat melihat daftar reservasi sebelumnya beserta detailnya seperti tanggal, waktu, dan layanan yang dipesan.

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Setelah pengguna selesai mengerjakan semua task yang ada, pengguna diminta untuk melakukan evaluasi untuk pengujian usability testing dengan mengisi form penilaian yang disediakan, seperti pada gambar 18.

Responden	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R1	4	4	4	3	4	5	2	2	4	3
R2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
R3	4	2	4	4	4	2	4	1	4	3
R4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 18. Nilai Murni Jawaban Testing SUS

Setelah memperoleh nilai murni dari pengujian *usability testing*, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan rekapitulasi hasil jawaban, seperti pada gambar 19.

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	4	3	4	5	2	2	4	3	35	87,5
R2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	31	77,5
R3	4	2	4	4	4	2	4	1	4	3	32	80
R4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	34	85
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
Total												80

Sumber : (Achyani & Andini, 2023)

Gambar 19. Skor Hasil Hitung Testing SUS

Dapat disimpulkan nilai murni telah diubah ke skor hasil hitung *testing skor* rata-rata yang didapatkan adalah 80 jika melihat dari alat ukur SUS seperti gambar 19. Dari total nilai tersebut mendapatkan level A dengan *acceptability* : *acceptable*, *grade scale* : A, dan *adjective* : *Best Imaginable*.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan solusi baru dan berguna untuk masalah yang diselidiki, berdasarkan perencanaan dan pengujian yang dilakukan dengan metode Design Thinking yang disimpulkan: Dengan menggunakan website, Sinar Mulya Studios dapat meningkatkan kinerja kerja yang sebelumnya dilakukan secara manual, Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan dan memilih jadwal sesuai kebutuhan, sementara pihak studio dapat lebih efisien dalam mengelola pesanan dan memaksimalkan pemanfaatan fasilitas studio, Melalui pengujian *usability testing* pemesanan *self photo studio*, didapatkan hasil 80 mendapatkan level A dengan *acceptability* : *acceptable*, *grade scale* : A, dan *adjective* : *Best Imaginable* bahwa sistem tersebut telah diuji dan berfungsi dengan baik.

## REFERENSI

Achyani, Y. E., & Andini, A. R. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking*. Jakarta.  
Adytia, R. R.-z. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing*

*Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design*.

Benyon, D. (. (2020). *Designing User Experience 4th 4E David Benyon.pdf*.  
Branson, S. (2020). *UX/UI DESIGN: Introduction Guide To Intuitive Design And User-Friendly Experience*.  
Chipman, A. (2021). *UX / UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*.  
Fahrudin, R. &. (2021). PERANCANGAN APLIKASI " NUGAS " MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. 35-44.  
Fitriyah, Y. (2021). Perancangan dan Evaluasi Aplikasi Sistem Informasi Registrasi Online (SIREGOL) Berbasis Website menggunakan System Usability Scale (SUS). *J. Bhakti Setya Med. Politek. Kesehat. Bhakti Setya Indones, Vol. 6 No. 1*, 10. Retrieved from <https://jurnal.poltekkes-bsi.ac.id/index.php/bsm>  
Haryuda, D., M., A., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117. doi:<https://doi.org/10.33197/jitter>  
Hillmann., C. (2021). *UX for XR: User Experience Design and Strategies for Immersive Technologies (Design Thinking)*.  
Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., Wacana, K. S., Salatiga, K., & Tengah, J. (2022). PERANCANGAN UI / UX APLIKASI KTM MULTIFUNGSI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. 111-125.  
Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Jakarta: Scopindo Media Pustaka.  
Ratama, N., Munawaroh, & Mulyati, S. (2022). Sosialisasi Penggunaan Ecommerce Dalam Perkembangan Bisnis Di Era Digital. *Jurnal Publikasi*, 1, 6--12.  
Shally, H. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan. 46-53.  
Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang Ui / Ux Situs E-Learning Amikom ( Studi Kasus : Amikom Center ) Perancangan Ulang UI / UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking ( Studi Kasus : Amikom Center ).  
Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma. In *Computers in Industry*. 2(2).

Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*.  
doi:<https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>