

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK APLIKASI BOOKING SELF PHOTO STUDIO BERBASIS MOBILE DI AARE STUDIO

Berlian Pernanda¹, Mutamassikin², Sepriano³

berlianizaki@gmail.com¹, mutamassikin@uinjambi.ac.id², sepriano@uinjambi.ac.id³

Universitas Islam Negeri Sulthan thaha Saifuddin Jambi

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, segala aspek yang ada di kehidupan juga turut berkembang. Salah satu aspek yang sangat nampak perkembangannya yaitu teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka pengguna aplikasi booking self photo studio dengan menggunakan metode desain thinking. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi permasalahan. Dalam metode perancangan antarmuka pengguna aplikasi booking self photo studio penulis menggunakan metode design thinking. Pengujian dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS) terhadap antarmuka pengguna yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diterima dengan baik.

Kata Kunci: User Interface, Design Thinking, Self Photo Studio, Booking Application, System Usability Scale (SUS).

ABSTRACT

Along with the development of the times, every aspect of life has also evolved. One aspect that has shown significant progress is technology. This study aims to produce a user interface design for a self-photo studio booking application using the design thinking method. The research method employed is qualitative, with observation, interviews, and documentation techniques to identify problems. In designing the user interface of the booking application, the author applied the design thinking method. The testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) method on the developed user interface. The results of this study indicate that the proposed design successfully produces a user interface that meets user needs and is well accepted.

Keywords: User Interface, Design Thinking, Self Photo Studio, Booking Application, System Usability Scale (SUS).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mendorong kebutuhan solusi digital yang efisien dan berorientasi pada pengguna, termasuk dalam layanan pemesanan self photo studio. Saat ini di Aare Studio, proses pemesanan masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp atau kedatangan langsung ke studio, yang menimbulkan inefisiensi dan keterbatasan waktu layanan. Pelanggan juga mengeluhkan kurangnya kecepatan respon dan kemudahan dalam interaksi aplikasi.

Hasil survei menekankan pentingnya desain UI/UX dalam membangun kepuasan dan konversi pengguna. Oleh karena itu, diperlukan perancangan antarmuka aplikasi yang sederhana, user-friendly, dan mudah diakses berbasis mobile dengan pendekatan design thinking.

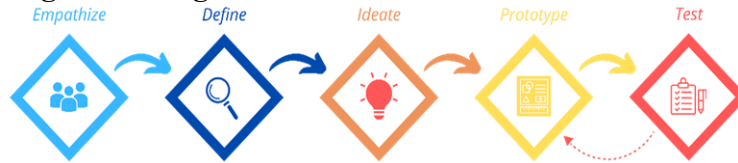
METODOLOGI

1. Pendekatan

Kualitatif: Observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna.

Design Thinking: Metodologi berorientasi pada pengguna, terdiri dari tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test.

2. Tahapan Design Thinking



Empathize : Menggali kebutuhan dan masalah pengguna lewat wawancara dan kuesioner.

Define : Merumuskan inti masalah serta kebutuhan utama berdasarkan data yang terkumpul.

Ideate : Menghasilkan ide solusi/desain aplikasi berdasarkan kebutuhan prioritas pengguna.

Prototype : Membuat wireframe & prototype aplikasi di Figma/Photoshop.

Test : Pengujian user interface dengan metode System Usability Scale (SUS) pada pengguna.

3. Alat dan Perangkat

Laptop (Asus Vivobook Core i3, RAM 4GB, Windows 11)

Software: Figma (desain), Photoshop (pembuatan ikon/gambar)

4. Pengumpulan Data

Metode	Deskripsi
Wawancara	Dengan pemilik studio & pelanggan, fokus pada kendala layanan & harapan tampilan aplikasi
Kuesioner	Kepada 10 responden pengguna jasa foto, menggali preferensi UI/UX dan fitur yang diinginkan
Dokumentasi	Foto, rekaman, dan pengumpulan data layanan/aktivitas di studio
Studi Pustaka	Literatur terkait desain UI/UX, metode, dan kasus serupa

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Permasalahan Utama

Inefisiensi waktu pemesanan via WhatsApp/manual, keterbatasan jam operasional, informasi layanan kurang jelas, proses penjadwalan ribet.

Pelanggan menginginkan aplikasi dengan tampilan menarik, mudah dipahami, user-friendly, dan tidak terlalu kompleks/berfitur banyak.

B. Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan Utama
Tampilan simpel, menarik, dan mudah dimengerti
Konsistensi warna dengan logo Aare Studio
Halaman beranda dengan info jasa & paket foto
Fitur booking dengan detail jadwal, paket, harga
Pembayaran elektronik (Dana & BCA)
Fitur notifikasi dan bantuan pelanggan
Fitur "Tentang Kami" dengan info lokasi/studio
Informasi jelas mengenai layanan, jadwal, & promo

C. Tahap Perancangan Prototype



Desain wireframe untuk setiap halaman: Splash Screen, Loader, Beranda, Booking, Konfirmasi, Checkout, Notifikasi, Pesan, Bantuan, dan Tentang Kami. Skema warna analogous

(coklat, putih, hitam) sesuai warna logo studio. Tipografi utama: Inter dan ABeeZee untuk headline dan body text. Simbol/ikon yang mudah dipahami, dibuat di Photoshop.

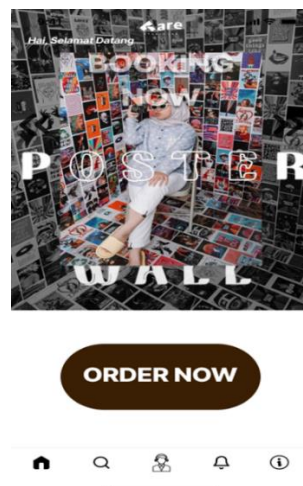
Contoh Skenario Interaksi:

Halaman	Fungsi
<i>Splash Screen</i>	Logo studio saat aplikasi dibuka
Beranda	Daftar kategori layanan dan promo
Jadwal Foto	Kalender 1 bulan, info slot kosong/terisi/kuota
Pembayaran	Pilihan metode pembayaran digital
Notifikasi	Konfirmasi booking dan info terkait layanan
Bantuan	Form kontak/pertanyaan ke cs studio
Tentang Kami	Profil singkat dan alamat studio

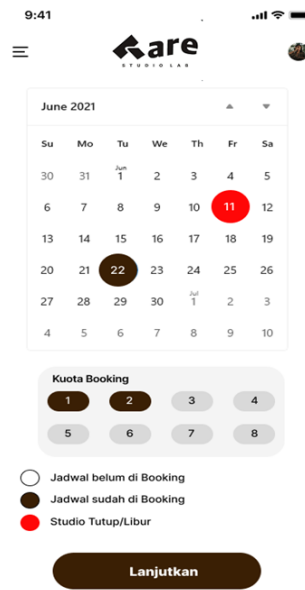
1. *Splash Screen*



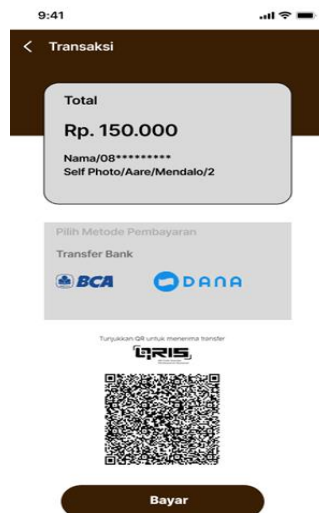
2. Beranda



3. Jadwal Foto

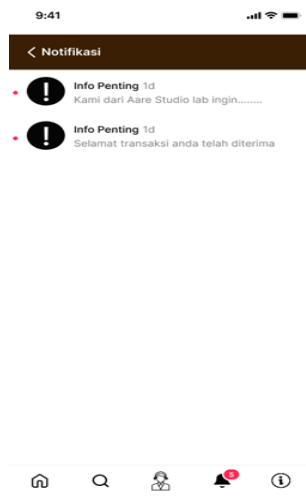


4. Pembayaran

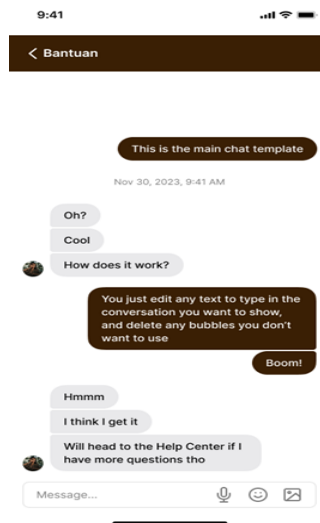


5. Notifikasi

6.



7. Bantuan



8. Tentang Kami



Pengujian & Validasi

Pengujian prototype dilakukan menggunakan **System Usability Scale (SUS)** dengan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan rumus SUS :

\bar{x} : Skor rata-rata
 $\sum x$: Jumlah skor SUS
 n : Jumlah responden

SUS merupakan metode evaluasi usability aplikasi secara praktis menggunakan kuesioner 10 pertanyaan (skala Likert 1-5).

Aspek yang dinilai: efektivitas, efisiensi, utilitas, kemudahan belajar, dan kemudahan diingat.

Hasil pengujian menunjukkan desain antarmuka sesuai kebutuhan, memudahkan interaksi dan diterima dengan baik oleh pengguna.

KESIMPULAN

Antarmuka pengguna aplikasi booking berbasis mobile untuk Aare Studio berhasil dirancang secara efektif dengan metode design thinking, menghasilkan desain yang:

1. Memenuhi kebutuhan pemilik dan pengguna,
2. Mudah diakses dan dipahami,
3. Mempermudah proses booking dan layanan pelanggan secara digital.

Penggunaan SUS membuktikan desain diterima dengan baik, dan berpotensi meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan studio.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Mh., Setiawan, D., Trisnawati, L., Suska Riau, U., & Abdurrah, U. (2021). Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 5(1), 29–36.
- Adoe, A. P. M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit berbasis website (studi kasus PT. Disty Teknologi Indonesia).
- Alfandy, R. R. (2022). Perancangan desain antarmuka aplikasi paket pernikahan pada salon Lian dengan metode Design Spirit.
- Amruddin, R. P. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif.
- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Mobile Apps Sebagai Media Pendidikan Moral Bagi Anak-Anak. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 177–186.
- Ardiansah, T., & Hidayatullah, D. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web.
- Azhary MA. (2023). Pembuatan Prototipe UI/UX Aplikasi Persediaan Barang Pada Toko Pertanian Puji Buluh Madiun Menggunakan Metode User Centered Design.
- Billa, A. S., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1642–1650.
- Bimbi Ardianzah. (2023). Perancangan Desain UI/UX Prototype Website Pada Petshop Field Sidoarjo Untuk Meningkatkan Branding.
- Damiyati, M. D. (2023). Implementasi User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Pada Aplikasi Kaki Keenam Menggunakan Metode Design Thinking. *Evaluation Methods*.
- Databoks, K. (2022). Kemampuan Digital Yang Paling Banyak dikuasi Orang Indonesia.
- Dr. Ir. Sintha Wahjusaputri, M. A. (2022). Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi.
- El Ghiffary MN dkk. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Pengguna (Studi Kasus Aplikasi Orlide).
- Eva Y. (2020). Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV.
- Fairuz Pane, A. F. (2023). Evaluasi User Interface Pada Aplikasi ANCOL Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability.
- Haris Budiawan. (2021). Desain Media Interaktif kompetensi Keahlian : Multimedia.
- I Gede Iwan Sudipa dkk. (2023). Metode Penelitian Bidang Ilmu Informatika (Teori & Referensi Berbasis Studi Kasus).
- Jubilee Digital. (2023). Desain UI/UX dengan Figma. Diambil kembali dari
- Laksana, M. Z. (2019). Manajemen Pelayanan Publik. Bandung: CV Pusaka Setia.
- M. R. Sanjaya, A. S. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website.