



Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Jasa Fotografi Terhadap Maka Studio Menggunakan Metode Design Thinking

Febriansyah^{*}, Ruly Dwi Arista, Randi Rian Putra

Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ¹*ryansyahoppo@gmail.com, ²rulidwiarista@gmail.com, ³randirian@dosen.pancabudi.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ryansyahoppo@gmail.com

Abstrak—Seiring dengan kemajuan teknologi yang kian pesat, khususnya di bidang e-commerce, Maka Studio mengalami kesulitan dalam menangani pemesanan jasa fotografi. Metode pemesanan yang masih mengandalkan WhatsApp (WA) menunjukkan adanya inefisiensi dan kurangnya optimalisasi. Penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX aplikasi dengan tujuan meningkatkan efisiensi pemesanan jasa fotografi di Maka Studio. Proses pengujian melibatkan dua metode, yaitu SUS (*System Usability Scale*) dan analisis data yang terkumpul melalui kuesioner. Subjek penelitian terdiri dari 10 responden yang merupakan calon pelanggan Maka Studio dan 20 responden di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking*, dengan melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, memunculkan ide-ide solusi, membuat *prototype*, dan menguji *prototype*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* berhasil menciptakan sistem *booking online* Maka Studio. Sistem ini diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala yang sebelumnya dialami pelanggan saat melakukan pemesanan di studio foto. Hasil pengujian *Usability* menunjukkan Desain UI/UX aplikasi pemesanan jasa fotografi telah mencapai hasil yang sangat baik dan memenuhi harapan pengguna. Hal ini terlihat dari mayoritas responden yang memberikan penilaian positif terhadap berbagai aspek aplikasi, serta hasil pengujian SUS dengan rata-rata skor 94,3%.

Kata Kunci: Jasa Fotografi; UI/UX; Aplikasi; Design Thinking; Efisiensi.

Abstract—As technology advances increasingly rapidly, especially in the field of e-commerce, Studios experience difficulties in handling orders for photography services. Ordering methods that still rely on WhatsApp (WA) show inefficiency and lack of optimization. This research focuses on designing the UI/UX of the application with the aim of increasing the efficiency of ordering photography services at Maka Studio. The testing process involves two methods, namely SUS (*System Usability Scale*) and analysis of data collected through questionnaires. The research subjects consisted of 10 respondents who were potential Maka Studio customers and 20 respondents among students. This research applies the *Design Thinking* method, through the stages of *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*. These stages aim to understand user needs, identify problems, come up with solution ideas, create prototypes, and test prototypes. The research results show that the application of design thinking was successful in creating the Maka Studio online booking system. This system is expected to be able to overcome various obstacles previously experienced by customers when placing orders at photo studios. Usability testing results shows that the UI/UX design of the photography services ordering application has achieved excellent results and meets user expectations. This can be seen from the majority of respondents who gave positive assessments of various aspects of the application, as well as the SUS test results with an average score of 94.3%.

Keywords: Photography Services, UI/UX, Application, Design Thinking, Efficiency.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin pesat, industri jasa fotografi mengalami transformasi yang signifikan. Permintaan akan layanan fotografi, baik untuk keperluan pribadi maupun profesional, terus meningkat. Hal ini mendorong studio-studio fotografi untuk terus berinovasi dalam memberikan layanan yang lebih baik dan efisien. Maka Studio, sebagai salah satu penyedia jasa fotografi, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas layanannya. Maka Studio, yang berlokasi di Kota Medan merupakan salah satu studio foto yang bergerak dalam bidang jasa fotografi, baik itu untuk keperluan pribadi maupun komersial. Maka Studio sebagai ruang kreatif yang dilengkapi dengan peralatan khusus dan memungkinkan pengendalian penuh atas kondisi pemotretan, telah menjadi elemen penting dalam industri fotografi. Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya tuntutan estetika dalam dunia visual, studio foto semakin berperan sentral dalam menghasilkan karya-karya fotografi yang berkualitas tinggi dan konsisten. Fotografer adalah orang-orang yang membuat gambar dengan cara menangkap cahaya dari subyek gambar dengan kamera maupun peralatan fotografi lainnya, dan umumnya memikirkan seni dan teknik untuk menghasilkan foto yang lebih bagus serta berusaha mengembangkan ilmunya. Banyak fotografer yang menggunakan kamera dan alatnya sebagai pekerjaan untuk mencari penghasilan, dan gambarnya akan dijual untuk *cover* majalah, *cover* kalender, artikel, dan lain-lain[1]. Fotografi memiliki keunikan tersendiri. Hal ini dikarenakan Mayoritas masyarakat melihat media fotografi dalam menyampaikan laporan, suatu bentuk pengetahuan tentang berbagai hal benda, memvisualisasikan momen, menceritakan kejadian, dan mempertahankan momen[2].

Namun, proses pemesanan jasa fotografi di Maka Studio, seperti kebanyakan studio lainnya, masih menggunakan via chat whatsapp dan instagram terlihat kurang profesional dan tidak efisien. Sistem pemesanan online yang baik memungkinkan pelanggan untuk melihat katalog produk secara detail, melakukan konfigurasi pesanan secara mandiri, dan melakukan pembayaran dengan aman. Sementara itu, WhatsApp dan Instagram hanya menyediakan fitur chat yang terbatas, sehingga pelanggan harus melakukan banyak sekali percakapan untuk menyelesaikan satu transaksi. Hal ini tentu saja membuang waktu dan tenaga baik bagi pelanggan maupun pihak studio. Dalam upaya memberikan layanan



yang lebih baik dan memenuhi harapan pelanggan yang semakin tinggi di era digital. Maka Studio perlu melakukan inovasi untuk tetap relevan di industri fotografi[3]. Dengan menggabungkan pendekatan *design thinking* dan fokus pada efisiensi[4]. Maka Studio dapat menciptakan aplikasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pelanggan, tetapi juga mendorong pertumbuhan bisnis secara berkelanjutan. Perancangan sebuah aplikasi Android atau mengembangkan perancangan UI/UX yang efisien[5], langkah awal yang sangat penting adalah pembuatan arsitektur informasi. Proses ini memiliki peran yang krusial dalam memastikan bahwa seluruh aspek aplikasi, termasuk struktur data, navigasi, antarmuka, dan fitur-fiturnya, direncanakan dengan cermat. Dengan fondasi yang kokoh dalam arsitektur informasi, pengembang dapat menjamin bahwa pengguna akan merasakan pengalaman yang intuitif dan menyenangkan ketika berinteraksi dengan aplikasi tersebut. *User Interface* (UI) adalah proses menampilkan hasil pengolahan data dalam bentuk yang dapat dilihat pengguna[6]. UI merupakan komponen visual dari perangkat keras, perangkat lunak, dan situs web yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan perangkat. UI berfokus pada aspek visual dan interaktif. Fokusnya adalah pada aspek visual dan interaktif. Selain meningkatkan pengalaman pengguna, tujuan UI adalah meningkatkan fungsionalitas[5]. Sebuah antarmuka yang dirancang dengan baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menavigasi, berinteraksi, dan menggunakan produk tersebut. Oleh karena itu, keseluruhan tujuan UI adalah menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, yang dapat diukur dari seberapa efisien dan memuaskan interaksi pengguna dengan produk tersebut[7].

User Experience (UX) adalah faktor penting dalam proses pengembangan aplikasi, mempertimbangkan pengalaman pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan[8]. Tujuan UX adalah meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses tampilan dari desktop, seluler, atau situs web, serta menjadi penghubung antara pengguna dan produk berdasarkan pengalaman penggunaan sebelumnya. UX bukan hanya tentang desain yang menarik secara visual, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan mudah, memberikan pengalaman yang memuaskan, dan membangun hubungan positif antara produk atau layanan dengan penggunanya[9]. Untuk dapat mencapai kualitas UX yang baik dibutuhkan adanya integrasi antara lintas disiplin pengembangan teknologi, pemasaran, desain grafis, dan desain antarmuka (*user interface*). Efisiensi dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa fotografi adalah kunci untuk memberikan pengalaman pengguna yang seamless dan memuaskan. Untuk mencapai efisiensi[10]. Desain UI/UX harus fokus pada beberapa aspek penting. Navigasi yang intuitif, katalog produk yang sederhana, dan proses pembayaran yang aman serta cepat adalah pondasi utama[11]. Selain itu, konfirmasi pesanan yang jelas, responsivitas aplikasi, visualisasi yang efektif, dan personalisasi juga berperan penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan mengoptimalkan efisiensi, aplikasi pemesanan jasa fotografi tidak hanya memberikan manfaat bagi pengguna, tetapi juga bagi studio itu sendiri. Pengguna yang puas cenderung akan merekomendasikan aplikasi kepada orang lain, sehingga meningkatkan jumlah pengguna baru. Selain itu, proses pemesanan yang efisien dapat mengurangi tingkat pembatalan dan meningkatkan konversi. Dalam jangka panjang, efisiensi dapat berkontribusi pada peningkatan pendapatan dan pertumbuhan bisnis. Efisiensi adalah salah satu pilar utama dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa fotografi. Dengan memahami konsep efisiensi dan menerapkannya dalam desain, dapat menciptakan desain aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan, efektif, dan memberikan kepuasan pengguna.

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam merancang pengalaman pengguna yang unggul adalah dengan menerapkan metode *Design Thinking*[12]. *Design Thinking* adalah metode dengan serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis yang berulang digunakan untuk mencoba memahami pengguna dan kebutuhan mereka dalam memecahkan masalah dan menciptakan solusi inovatif yang sebelumnya tidak terpikirkan, tanpa membuat asumsi atau mendefinisikan ulang masalah[13]. *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan tahapan ini tidak harus berurutan secara linear dan dapat kembali ke tahap sebelumnya tergantung pada kasus[14] masalah yang spesifik. Tahapan *empathize* ini melakukan sebuah observasi dan wawancara baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemudian pada tahap *define* dilakukan untuk merumuskan untuk merumuskan pemahaman yang di dapat dari proses *empathize*[15]. Lalu dalam tahap *ideate*, berbagai ide dan solusi kreatif dihasilkan. Tahap selanjutnya adalah *prototype*, di mana ide-ide tersebut diwujudkan menjadi bentuk yang dapat diuji dan dievaluasi. Terakhir, tahap *testing* dilakukan dengan menguji rancangan *prototype* dengan menggunakan metode *Usability Testing* (UT)[16]. Aplikasi pemesanan jasa fotografi yang dirancang dengan metode *design thinking* memberikan pengalaman pengguna yang tak terlupakan. Dengan melakukan pendekatan *design thinking*, diharapkan perancangan UI dan UX pada aplikasi akan lebih fokus pada kebutuhan dan keinginan serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan intuitif[17]. Dengan mengadopsi pendekatan *design thinking*, pengembangan aplikasi pemesanan jasa fotografi tidak hanya lebih efisien, tetapi juga melahirkan inovasi yang berpusat pada pengguna. Metode ini membantu kita memahami kebutuhan dan masalah mereka secara mendalam. Melalui proses yang terstruktur, mulai dari empati hingga pengujian, peneliti dapat merancang fitur-fitur yang relevan, menyederhanakan alur pengguna, dan mengurangi kesalahan. Proses iteratif yang melibatkan pembuatan *prototype* dan pengujian pengguna secara terus-menerus memungkinkan kita untuk menyempurnakan desain dan memastikan aplikasi memenuhi ekspektasi pengguna. Figma merupakan *software design tools* berbasis aplikasi desktop dan web[18]. Aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi windows, linux, dan mac. Selain untuk membuat UI, figma memungkinkan pengguna untuk dapat membuat desain interaktif[19]. Sehingga UI yang telah dibuat dapat digunakan sebagai uji coba. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*). Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat *prototyping*[20]. Ini adalah aplikasi desain UI dan

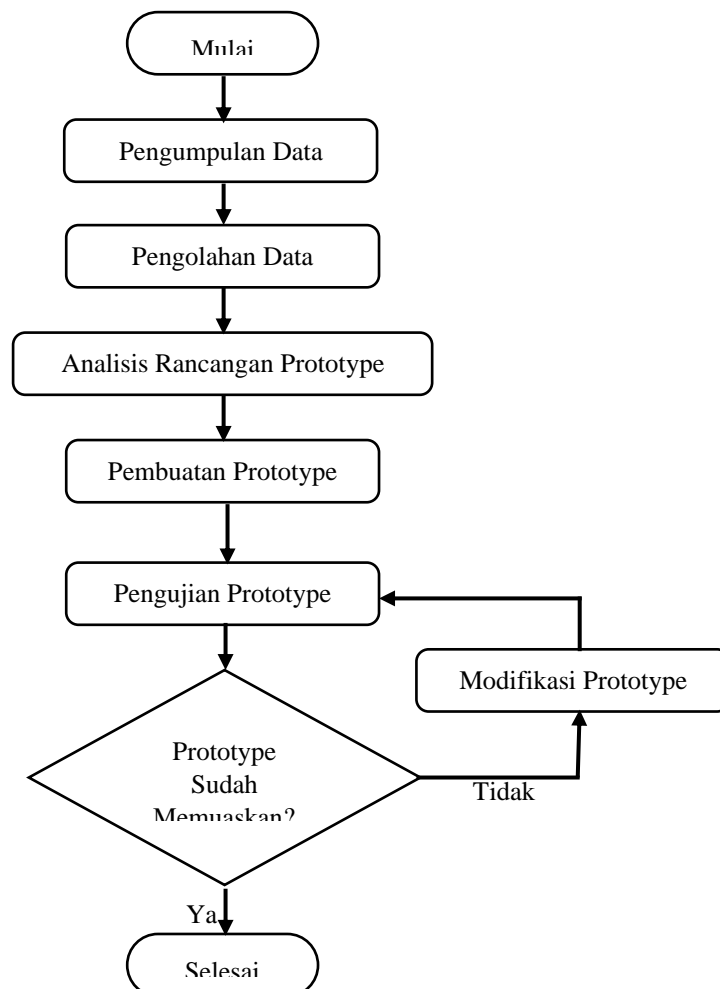


UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain[21]. *Prototype* merupakan sebuah desain *user interface* dimana tampilannya menggunakan visual yang nyata seperti pengguna menggunakan aplikasi yang sesungguhnya[22]. *Prototype* ini kemudian diuji oleh pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas dan kemudahan penggunaan antarmuka, yang digunakan untuk iterasi desain dan perbaikan system. Hasil akhirnya adalah sebuah aplikasi yang tidak hanya akan menyederhanakan proses pemesanan, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperluas jangkauan pasar, tetapi juga akan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih personal dan memuaskan. Aplikasi ini akan secara signifikan meningkatkan efisiensi operasional para pekerja. Dengan terintegrasinya data pelanggan dan jadwal pemotretan dalam satu platform, proses pencarian dan pengambilan data akan menjadi lebih cepat dan akurat. Ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meminimalisir kesalahan manusia. Dengan demikian, sumber daya manusia dapat dialokasikan untuk tugas-tugas yang lebih strategis, seperti pengembangan kreativitas dan peningkatan kualitas layanan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Perancangan desain UI/UX merupakan faktor penting dalam pengembangan sebuah produk digital dari sebuah startup untuk dapat memberikan pengalaman pengguna, kenyamanan visual, sekaligus menarik perhatian pengguna secara maksimal. Desain UI/UX juga menjadi salah satu faktor yang menentukan kemudahan penggunaan [6]. Metode penelitian yang digunakan dalam melakukan perancangan Antarmuka Pengguna (UI) / Pengalaman Pengguna (UX) menerapkan metode *Design Thinking*. *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*. Terdapat lima tahapan dalam *Design Thinking* yaitu terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berikut merupakan flowchart prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Prosedur Penelitian



a. *Empathize*

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam, termasuk kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang mereka hadapi dalam memesan jasa Fotografi secara online. Pada tahap ini melibatkan pengumpulan data yang dihadapi oleh pelanggan Maka Studio. Proses pengumpulan masalah ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dan menyebarkan kuesioner kepada responden melalui Google Form terhadap beberapa calon pelanggan dan pemilik Maka Studio.

b. *Define*

Tahap *Define* dilakukan dengan analisis mendalam terhadap data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dengan calon pelanggan dan pemilik Maka Studio mengungkapkan beberapa tantangan utama, seperti proses pemesanan jasa fotografi yang tidak efisien dan kurangnya informasi yang detail mengenai katalog produk. Berdasarkan temuan ini, dirumuskan pernyataan masalah utama, yaitu Pelanggan menghadapi kendala signifikan dalam menemukan dan memesan jasa fotografi yang sesuai dengan kebutuhan mereka secara cepat dan efisien.

c. *Ideate*

Tahap *Ideate* melibatkan berbagai ide inovatif sebagai jawaban atas permasalahan yang telah diidentifikasi. Dengan mengembangkan beberapa konsep desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi pemesanan jasa fotografi yang efisien, intuitif dan *user-friendly*.

d. *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, konsep-konsep desain yang telah dihasilkan diwujudkan menjadi *prototype* interaktif menggunakan platform desain Figma. Dengan memanfaatkan fitur-fitur *prototype* dalam Figma, dapat menciptakan *prototype* interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mensimulasikan seluruh proses pemesanan, mulai dari pemilihan katalog produk hingga proses pembayaran.

e. *Testing*

Tahap *testing* pada penelitian ini dilakukan dengan dua pengujian yaitu SUS (*System Usability Scale*) dan analisis data kuesioner. SUS (*System Usability Scale*) melibatkan sepuluh responden calon pelanggan Maka Studio dan penyebaran kuesioner melibatkan dua puluh responden dari kalangan mahasiswa. Mereka diminta untuk mengisi kuesioner pengalaman pengguna yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah ditentukan terkait kemudahan penggunaan aplikasi, kepuasan terhadap fitur-fitur yang tersedia, dan saran untuk perbaikan. Selain itu, sesi observasi langsung juga dilakukan untuk mengamati bagaimana responden berinteraksi dengan *prototype* aplikasi.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga pendekatan utama yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Wawancara langsung dan menyebarkan kuesioner secara daring dilakukan dengan melibatkan calon pelanggan, serta para pekerja Maka Studio untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan, ekspektasi, dan pengalaman mereka terkait layanan pemesanan jasa fotografi. Selanjutnya observasi digunakan untuk mengkaji pengalaman pengguna secara langsung. Observasi dilakukan dalam konteks yang alami, dengan fokus pada perilaku pengguna, kesulitan, dan umpan balik. Data observasi ini kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku, masalah-masalah potensial, dan peluang-peluang perbaikan dalam desain.

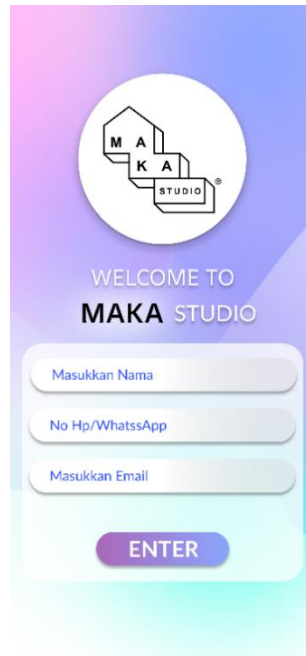
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Purwarupa Aplikasi

Pembuatan purwarupa (*prototype*) merupakan suatu desain awal yang akan diimplementasikan saat sistem telah dibangun. Purwarupa ini akan digunakan sebagai dasar untuk pengujian kepada pengguna guna mendeteksi kesalahan sejak dini dan memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna [18].

a. Halaman Login

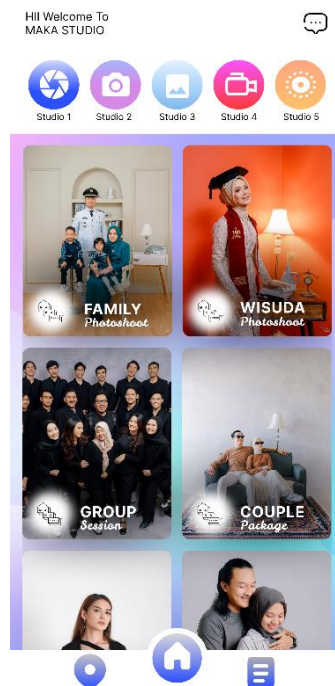
Halaman login dirancang untuk mempermudah calon pelanggan dalam memesan jasa fotografi tanpa perlu melalui proses registrasi yang panjang. Tampilan login ini difokuskan pada kemudahan dan kecepatan, di mana pelanggan dapat langsung masuk menggunakan Nama, No Hp/WhatsApp dan Email. Setelah formulir dilengkapi, pengguna dapat menekan tombol Enter untuk melanjutkan ke halaman home. Antarmuka halaman login dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Login

b. Halaman Home

Setelah berhasil login, Pelanggan akan langsung dibawa ke halaman *home* yang menyediakan berbagai katalog produk yang disajikan di Maka Studio sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Dibagian sudut kanan halaman terdapat ikon chat yang berfungsi jika pelanggan mengalami kesulitan dalam pemesanan dapat berkonsultasi melalui chat. Dibagian atas halaman terdapat beragam pilihan studio yang dapat dijadikan background foto, dan dibawah halaman terdapat tiga ikon yaitu *home*, maps, dan pesanan pelanggan. Jika pelanggan mengklik salah satu ikon maka akan dibawa ke halaman maps atau pesanan pelanggan. Antarmuka halaman *home* dapat dilihat pada gambar 3.



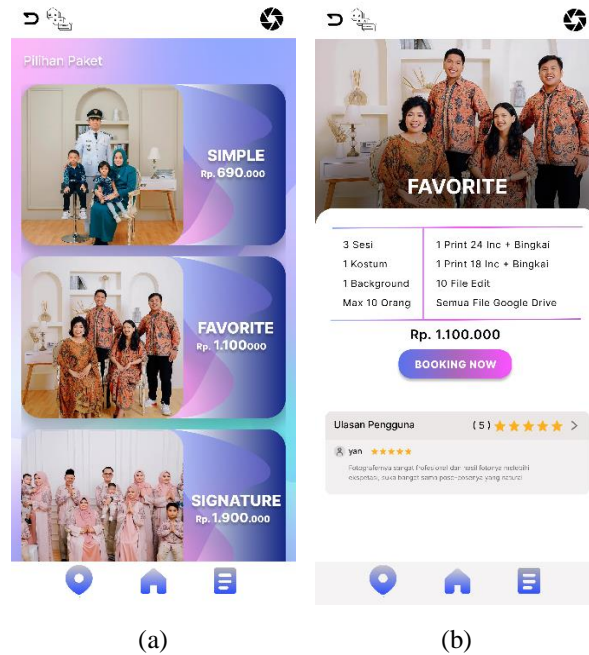
Gambar 3. Halaman Home

c. Halaman Katalog Paket Produk dan Halaman Detail Produk

Gambar 4(a) merupakan tampilan dari halaman katalog paket produk yang tersedia di Maka Studio. Di halaman ini, pelanggan dapat memilih pilihan paket yang tersedia di Maka Studio, jika pelanggan mengklik salah satu paket yang tersedia maka akan dibawa ke halaman deskripsi produk, harga, dan ulasan dari pengguna lain. Diatas sudut kiri



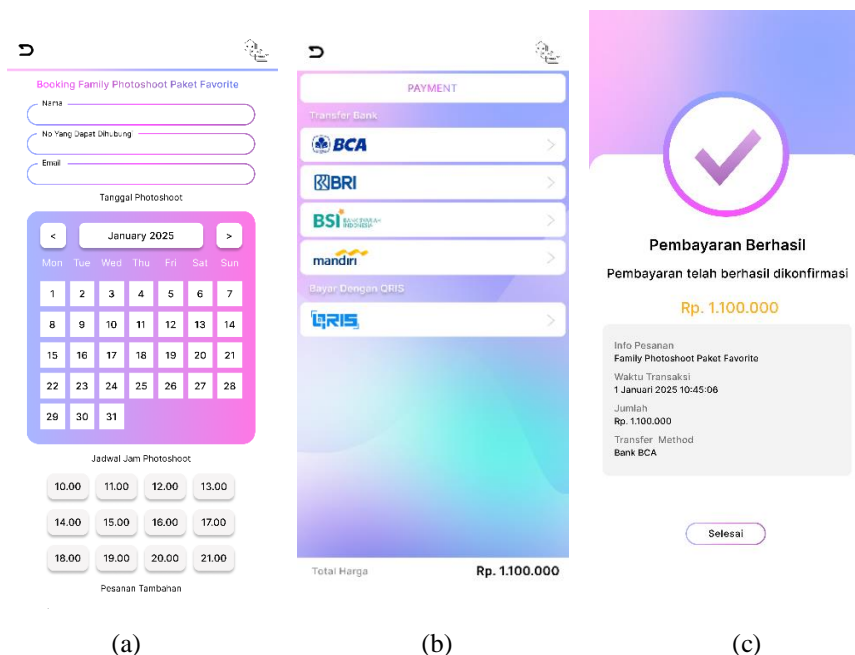
halaman terdapat ikon kembali. Dan diatas dudut kanan terdapat ikon studio yang dapat dilihat oleh pelanggan untuk melihat berbagai studio fotografi yang terdapat di Maka Studio. jika pelanggan sudah pasti ingin memesan paket tersebut, klik tombol *Booking Now* maka akan dialihkan ke halaman pemesanan. Antarmuka halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 4(b).



Gambar 4. Tampilan Antarmuka: (a) Halaman Katalog Paket Produk dan (b) Halaman Detail Produk

d. Halaman Pemesanan, Halaman Pembayaran dan Bukti Pembayaran

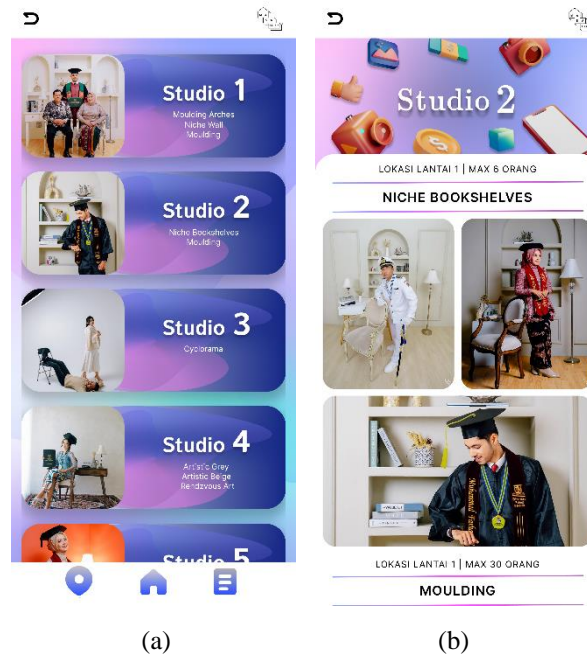
Pada halaman pemesanan ini, pelanggan dapat mengisi formulir berupa Nama, No Hp, Email, Tanggal Photoshoot, Jadwal Jam, dan Pesanan Tambahan. Setelah mengisi formulir yang tersedia maka pelanggan dapat mengscroll kebawah dan mengklik tombol *Booking Now*. Setelah dibawa ke halaman pembayaran pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan seperti transfer bank dan QRIS. Setelah pembayaran berhasil diverifikasi, pelanggan akan menerima konfirmasi pesanan yang berisi detail lengkap pesanan. Antarmuka halaman pemesanan, halaman pembayaran, dan bukti pembayaran dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Antarmuka: (a) Halaman Pemesanan, (b) Halaman Pembayaran, dan (c) Halaman Bukti Pembayaran

e. Halaman Katalog Studio Fotografi

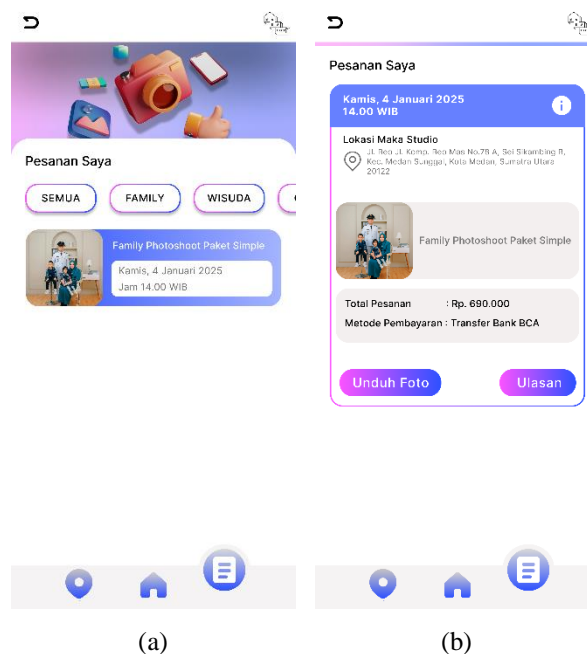
Halaman ini menawarkan berbagai studio fotografi yang terdapat di Maka Studio. Katalog ini memungkinkan pelanggan untuk menjelajahi setiap studio secara detail, melihat foto-foto interior yang paling cocok untuk menghasilkan foto-foto berkualitas. Antarmuka halaman katalog studio fotografi dan halaman studio fotografi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Antarmuka: (a) Halaman Katalog Studio Fotografi dan (b) Halaman Studio Fotografi

f. Halaman Pesanan

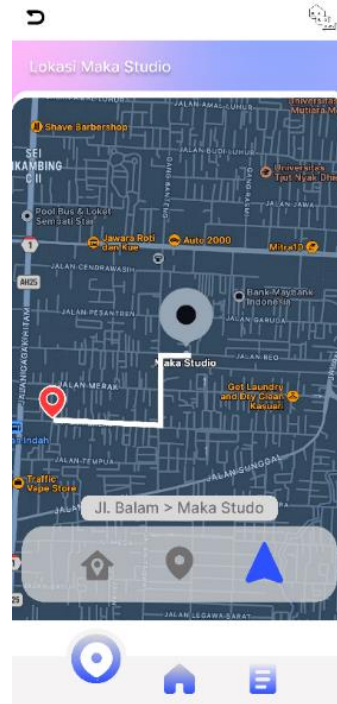
Halaman antarmuka pesanan dalam aplikasi pemesanan jasa fotografi merupakan pusat kendali bagi pelanggan untuk mengelola pesanan mereka. Di halaman ini, pelanggan dapat melihat detail lengkap pesanan yang sedang berlangsung atau yang telah selesai, termasuk informasi tentang jenis layanan fotografi yang dipesan, tanggal pemotretan, waktu pemotretan, lokasi Maka Studio, total pesanan, dan metode pembayaran. Setelah melakukan sesi pemotretan, pelanggan dapat memberikan ulasan dan penilaian dengan mengklik tombol ulasan. Setelah foto-foto selesai diedit dan diunggah, pelanggan akan menerima notifikasi dan dapat mengunduh foto-foto tersebut melalui aplikasi dengan mengklik tombol unduh foto. Antarmuka halaman pesanan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Antarmuka: (a) Halaman Pesanan, dan (b) Halaman Detail Pesanan

g. Halaman Maps

Pada halaman maps ini, pelanggan dapat melihat Lokasi Maka Studio. Terdapat tiga ikon pada halaman ini, yaitu ikon maps, navigasi, dan lokasi terkini. Ikon navigasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna mencapai Maka Studio tanpa kesulitan. Cukup klik ikon tersebut, dan aplikasi akan secara otomatis memulai navigasi, memandu pelanggan langkah demi langkah hingga tiba di tujuan. Antarmuka halaman maps dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Maps

3.2 Pengujian Usability

Pengujian yang dilakukan terhadap penelitian ini menggunakan metode pengujian *usability* untuk mengetahui fungsionalitas desain solusi yang telah dibuat apakah telah memenuhi kebutuhan pengguna serta untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap informasi-informasi yang telah disampaikan. Pengujian *usability* juga bertujuan untuk mengukur aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dari pengguna terhadap desain dari aplikasi [19]. Pengujian *usability* dilakukan terhadap purwarupa aplikasi pemesanan jasa fotografi terhadap Maka Studio dengan penyebaran kuesioner yang dirancang secara khusus untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap berbagai aspek aplikasi, mulai dari antarmuka pengguna hingga fitur-fitur yang tersedia. Untuk pengujian ini, kuesioner yang akan digunakan adalah SUS (*System Usability Scale*) dan Analisis Data Kuesioner. Pengujian SUS (*System Usability Scale*) dilakukan terhadap sepuluh orang responden calon pelanggan Maka Studio. Dan Analisis Data Kuesioner disebarkan kepada dua puluh orang responden dari kalangan mahasiswa.

a. System Usability Scale

Metode *System Usability Scale* adalah sebuah metode pengujian pengguna yang cepat dan valid dalam mengukur usability suatu produk [20]. Pengujian yang dilakukan menggunakan SUS (*System Usability Scale*) pada desain aplikasi pemesanan jasa fotografi melibatkan sepuluh responden calon pelanggan Maka Studio. Selanjutnya, responden akan diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang hasilnya akan dianalisis untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman mereka. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. SUS memiliki 5 pilihan jawaban. Mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Skor masing-masing jawaban mulai dari 1 sampai 5 [21]. Daftar pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
Q1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
Q2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
Q5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat



- Q8 Saya merasa sistem ini membingungkan
- Q9 Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
- Q10 Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 2. Data Yang Diperoleh

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
3	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	4	1	5	2	4	3	5	1	5	1
5	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
6	4	1	4	2	5	1	5	1	4	1
7	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
8	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
9	5	1	4	2	4	1	4	1	4	1
10	4	1	4	1	4	1	4	1	5	1

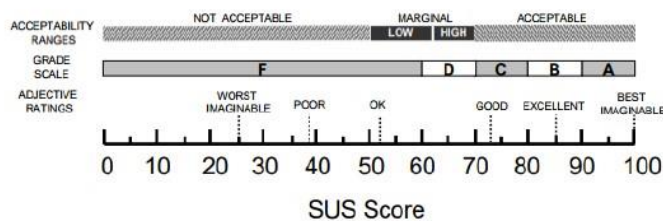
Tabel 2 merupakan skor asli dari pengujian menggunakan *system usability scale*. Pengujian dilakukan dengan cara responden mencoba menjalankan *Prototype* aplikasi. Setelah responden selesai menyelesaikan task yang diberikan, responden akan diberikan kuesioner SUS sebanyak 10 pertanyaan. Yang kemudian jawabannya akan diolah sesuai dengan aturan penggunaan metode SUS. Dalam aturan pengujian menggunakan metode SUS terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Setiap pertanyaan yang bernomor ganjil, maka skor setiap pertanyaan yang didapatkan dari pengguna akan dikurangi 1. Apabila pertanyaan bernomor genap, skor akhir yang didapat akan dikurangi 5. Untuk mencari skor akhir SUS, jumlah nilai dari setiap responden dijumlahkan kemudian dikali 2,5. Skor SUS dari masing-masing responden akan dicari rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden [22].

Tabel 3. Data Hasil Hitung SUS

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	35	88
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
6	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	36	90
7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98
9	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	35	88
10	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	36	90

94,3

Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) pada aplikasi pemesanan jasa fotografi mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Skor total SUS mencapai 94,3 dan mendapatkan grade A. Tidak hanya hanya itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa tingkat *Acceptability Ranges* aplikasi ini tergolong *Acceptable*, yang berarti bahwa aplikasi ini layak dan dapat diterima oleh pengguna berdasarkan data *usability testing* yang telah dikumpulkan. Untuk lebih jelasnya, penilaian skor SUS dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Penilaian Skor SUS

b. Analisis Data Kuesioner

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dengan menyebarkan kuesioner kepada dua puluh responden di kalangan mahasiswa. sebelum mengisi kuesioner, responden terlebih dahulu melihat hasil desain aplikasi melalui link figma yang sudah tertera. Data kuesioner yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi preferensi dan kebutuhan pengguna terkait aplikasi pemesanan jasa fotografi. Kuesioner ini terdiri dari delapan pertanyaan pilihan berganda



yang mencakup berbagai aspek. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban untuk setiap pertanyaan. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk mengetahui bahwa perancangan UI/UX aplikasi sudah memenuhi sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Hasil data kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Data Kuesioner

No	Pertanyaan	a	b	c	d
1	Apakah proses pemesanan jasa fotografi mudah dan cepat?	Sangat sulit	Sulit	Mudan dan cepat (70%)	Sangat mudah dan cepat (30%)
2	Apakah anda memahami dengan jelas langkah-langkah yang perlu diikuti untuk melakukan pemesanan?	Tidak memahami	Kurang memahami	Memahami (55%)	Sangat memahami (45%)
3	Apakah informasi yang ditampilkan dalam aplikasi sudah lengkap dan jelas?	Tidak jelas	Kurang jelas	Jelas (45)	Sangat jelas (55%)
4	Apakah sulit dalam mencari informasi katalog produk yang tersedia?	Sangat sulit (5%)	Sulit (5%)	Netral (25%)	Tidak Sulit (65%)
5	Apakah anda merasa desain aplikasi ini responsif dan efisien saat digunakan?	Tidak efisien	Kurang efisien	Efisien (55%)	Sangat Efisien (45%)
6	Apakah anda membutuhkan bantuan orang lain saat menggunakan aplikasi ini?	Sangat butuh (10%)	Butuh (15%)	Kurang butuh (5%)	Tidak butuh (70%)
7	Apakah desain aplikasi ini menarik?	Tidak menarik	Kurang menarik	Menarik (45%)	Sangat menarik (55%)
8	Dalam skala 1-4, apakah prototype mudah dipahami oleh anda sebagai pengguna?	1	2 (5%)	3 (30%)	4 (65%)
		2%	3%	41%	54%

Berdasarkan data kuesioner dari dua puluh mahasiswa, menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi pemesanan jasa fotografi telah mencapai hasil yang sangat baik dan memenuhi harapan pengguna. Hal ini terlihat dari mayoritas responden yang memberikan penilaian positif terhadap berbagai aspek aplikasi, seperti kemudahan dan kecepatan pemesanan, kejelasan informasi, kemudahan pencarian katalog, serta responsivitas dan efisiensi aplikasi. Desain aplikasi yang menarik dan mudah dipahami juga menjadi faktor penting yang berkontribusi pada keberhasilan ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna.

4. KESIMPULAN

Perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa fotografi untuk Maka Studio, yang dikembangkan dengan metode design thinking, telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dalam meningkatkan efisiensi proses pemesanan. Evaluasi komprehensif terhadap aplikasi ini mengungkapkan tingkat usability yang sangat baik, yang secara signifikan memenuhi harapan pengguna. Hasil pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor yang mengesankan, yaitu 94,3, yang setara dengan grade A dan kategori "Acceptable". Skor ini mengindikasikan bahwa aplikasi ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sangat mungkin diterima dengan baik oleh target pengguna. Tingkat penerimaan yang tinggi ini merupakan indikator keberhasilan dalam merancang antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Selain itu, data yang diperoleh dari kuesioner yang disebarkan kepada responden memberikan dukungan kuat terhadap temuan ini. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap berbagai aspek aplikasi, mulai dari kemudahan navigasi, tampilan visual yang menarik, hingga kejelasan informasi yang disajikan. Data kuantitatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai positif yang diberikan oleh responden mencapai 95%. Persentase ini mencerminkan bahwa sebagian besar aspek dari aplikasi ini mendapatkan penilaian yang baik atau sangat baik, menunjukkan bahwa tim pengembang telah berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa user interface (UI) dan user experience (UX) dari aplikasi pemesanan jasa fotografi ini telah memenuhi standar kualitas yang tinggi dan terbukti menarik bagi pengguna. Keberhasilan ini dapat diatribusikan pada penerapan metode design thinking yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta iterasi desain yang berkelanjutan berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pemesanan, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna.



REFERENCES

- [1] L. Baihaqqi and C. Hardyanto, "RANCANG BANGUN APLIKASI REKOMENDASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI DAN MODEL FREELANCE BERBASIS ANDROID," *J. Penelit. Mhs. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, May 2022, doi: 10.34010/jupiter.v2i1.7318.
- [2] R. D. Arista, "The Influence of Wedding Photography as Visual Communication in the Promotion of Batak and Minang Traditional Culture: A Case Study in @fng_photography," *J. Inf. Technol. Comput. Sci. Electr. Eng.*, vol. 1, no. 3, pp. 172–176, 2024, doi: 10.61306/jitcse.v1i3.98.
- [3] H. B. A. Jayawardana and R. S. D. Gita, "Inovasi pembelajaran biologi di era revolusi industri 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, 2020, pp. 58–66. doi: <https://doi.org/10.24252/psb.v6i1.15544>.
- [4] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [5] M. Khoirul Rizal, R. Indriati, and A. Sari Wardani, "PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 5, pp. 8626–8631, Sep. 2024, doi: 10.36040/jati.v8i5.10690.
- [6] N. Normah and F. Sihalo, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–38, Jun. 2023, doi: 10.31294/ijse.v9i1.15467.
- [7] A. Nuraini and A. A. Rachmawati, "Perancangan User Interface Aplikasi M Parkir Universitas Widyatama Menggunakan Metode Design Thinking," *JUSTINFO | J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–33, Dec. 2023, doi: 10.33197/justinfo.vol1.iss1.2023.1249.
- [8] M. Gifari Fachridwan and M. Citra Sondari, "Pengembangan User Interface dan User Experience Dengan Metode Five Planes (Studi Kasus Pada Website Taxsam.co Learning Center)," *J. Ekuilnomi*, vol. 5, no. 2, pp. 474–486, Nov. 2023, doi: 10.36985/10sbcp06.
- [9] S. Supiyandi, C. Rizal, H. Hermansyah, and S. Khodijah, "Implementation Of Rapid Application Development Methodology In UI/UX Design of Mangrove Forest Information System," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 6, no. 1, pp. 136–144, 2024, doi: <https://doi.org/10.47065/josh.v6i1.5941>.
- [10] R. Puspitarini and A. Basit, "Persoalan Struktural Ekonomi Gig: Studi Kasus Start-Up Bisnis Transportasi Daring Di Indonesia," *Media Bina Ilm.*, vol. 15, no. 4, pp. 4327–4336, 2020, doi: <https://doi.org/10.33758/mbi.v15i4.868>.
- [11] S. Supiyandi and R. Binti Mailok, "Web-Based Geographic Information System to Find Viral Culinary Tourist Spots," *Int. J. Adv. Data Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, p. 588179, Nov. 2024, doi: 10.59395/ijadis.v5i2.1343.
- [12] R. Rantung and J. Y. Mambu, "Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Kedai Online Menggunakan Metode Design Thinking," *Cogito Smart J.*, vol. 9, no. 2, pp. 396–410, Dec. 2023, doi: 10.31154/cogito.v9i2.585.396-410.
- [13] J. Ivan, A. E. Budi Waspada, and E. F. Jasjfi, "PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV DALAM MEDIA DIGITAL YOUTUBE," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 3, no. 2, pp. 257–283, Jun. 2021, doi: 10.25105/jsrr.v3i2.9428.
- [14] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, Feb. 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [15] H. N. Utomo, M. Muhtarom, and I. Dwijayanti, "Eksplorasi Media Interaktif Googles Site Dengan Alur Merdeka Berbasis Design Thinking," *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 42–58, Mar. 2024, doi: 10.51574/jrip.v4i1.1262.
- [16] R. R. Putra, N. A. Putri, and A. D. Putra, "Implementation of Cosine Similarity and TF-IDF Techniques for Web-Based Community Complaint Analysis in Pertumbuhan Village, Wampu District," *Instal J. Komput.*, vol. 16, no. 04, pp. 10–19, 2024, doi: <https://doi.org/10.54209/jurnalinstall.v16i04.275>.
- [17] F. Salim and Cuhenda, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pencari Tempat Gym Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *Informatech J. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 66–76, May 2024, doi: 10.69533/d18sf726.
- [18] F. Mubarak, H. Harliana, and I. Hadijah, "Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototype Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web," *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 2, no. 2, p. 114, Apr. 2015, doi: 10.24076/citec.2015v2i2.42.
- [19] N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, and P. W. Aditama, "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE SSKA BERBASIS ANDROID," *SINTECH (Science Inf. Technol. J.)*, vol. 1, no. 2, pp. 100–107, Oct. 2018, doi: 10.31598/sintechjournal.v1i2.291.
- [20] N. Annisa, Nur; Ulvah, Nirsal, "Desain Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Pondok Kerang Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *JITU (Jurnal Inf. dan Teknol.)*, vol. 1, no. 3, pp. 31–37, 2024, doi: <https://doi.org/10.30605/jitu.v1i3.90>.
- [21] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, Mar. 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [22] K. N. B. Putra, I. W. Swandi, and I. A. D. K. Ari, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA," *AMARASI J. DESAIN Komun. Vis.*, vol. 4, no. 02, pp. 256–265, Jul. 2023, doi: 10.59997/amarasi.v4i02.2454.