

Desain UI/UX Aplikasi Website Pemesanan Foto Studio Menggunakan Metode Design Thinking

Sutra Nurani*, Ruly Dwi Arista, Hermansyah

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

Email:¹*sutranurani@gmail.com,²rulidwiarista@gmail.com, ³hermansyah@pancabudi.ac.id

Email Penulis Korespondensi: sutranurani@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola perilaku konsumen dalam mengakses dan memesan layanan, termasuk di sektor fotografi. Maka Studio sebagai penyedia jasa fotografi profesional memerlukan platform digital berupa aplikasi website yang mampu menghadirkan antarmuka pengguna (*user interface/UI*) yang intuitif serta pengalaman pengguna (*user experience/UX*) yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi pemesanan layanan fotografi berbasis web menggunakan metode *Design Thinking*, yang menekankan pendekatan berpusat pada kebutuhan pengguna. Proses perancangan mengikuti lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi *pain points* pengguna, yang kemudian diterjemahkan ke dalam solusi visual berupa *wireframe* dan prototipe interaktif menggunakan Figma. Fitur utama aplikasi meliputi eksplorasi layanan, pemilihan jadwal, pemesanan, dan simulasi pembayaran. Prototipe diuji kepada sepuluh responden yang merepresentasikan target pengguna untuk mengevaluasi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan alur, dan kepuasan visual. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain antarmuka berhasil memenuhi ekspektasi pengguna, dengan skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 93.75 yang termasuk dalam kategori “*excellent*”. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan desain berbasis pengguna efektif dalam menghasilkan solusi digital yang fungsional, efisien, dan disukai pengguna.

Kata Kunci: Antarmuka Pengguna; Pengalaman Pengguna; Design Thinking; Aplikasi Pemesanan; Prototipe Interaktif; Maka Studio

Abstract—The advancement of digital technology has significantly transformed consumer behavior in accessing and booking services, including in the photography sector. Maka Studio, as a provider of professional photography services, requires a digital platform in the form of a website application that offers an intuitive *user interface* (UI) and an optimal *user experience* (UX). This study aims to design the UI/UX of a web-based photography service booking application using the *Design Thinking* method, which emphasizes a user-centered approach. The design process follows five key stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. Data collection was carried out through interviews and observations to identify users’ *pain points*, which were then translated into visual solutions in the form of *wireframes* and interactive prototypes using Figma. The main features of the application include service exploration, schedule selection, booking, and payment simulation. The prototype was tested by ten respondents representing the target users to evaluate usability, user flow clarity, and visual satisfaction. The results indicated that the interface design successfully met user expectations, achieving an average *System Usability Scale* (SUS) score of 93.75, categorized as *excellent*. These findings affirm that a user-centered design approach is effective in producing functional, efficient, and user-preferred digital solutions.

Keywords: User Interface; User Experience; Design Thinking; Booking Application; Interactive Prototype; Maka Studio

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin matang ini, desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) telah bertransformasi dari sekadar fitur tambahan menjadi pilar utama penentu keberhasilan sebuah aplikasi *website*, tak terkecuali dalam ranah aplikasi pemesanan. Keberhasilan sebuah aplikasi tidak lagi semata-mata diukur dari kelengkapan fitur atau kecanggihan teknologinya, melainkan sangat bergantung pada kemampuannya untuk menyajikan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga intuitif dan mudah dinavigasi. Ketika dipadukan dengan pengalaman pengguna yang lancar, efisien, dan memuaskan, kombinasi ini dapat secara signifikan meningkatkan kenyamanan pengguna, menumbuhkan rasa percaya, dan pada akhirnya membangun loyalitas jangka panjang terhadap layanan yang ditawarkan[1]. Dalam konteks aplikasi pemesanan, misalnya, pengalaman pengguna yang positif tidak hanya mendorong tingkat konversi yang lebih tinggi yaitu semakin banyak pengguna yang menyelesaikan transaksi tetapi juga secara substansial mengurangi tingkat *bounce rate*, memastikan pengguna tetap berinteraksi dengan platform lebih lama. Fenomena ini semakin diperkuat oleh perubahan fundamental dalam perilaku konsumen yang dipicu oleh kemudahan akses internet dan penetrasi *smartphone* yang masif. Masyarakat kini cenderung beralih ke layanan berbasis daring untuk berbagai kebutuhan, termasuk dalam industri fotografi. Calon pelanggan modern mengharapkan kemudahan dalam melihat portofolio, memilih paket layanan, memeriksa ketersediaan jadwal, dan melakukan pemesanan sesi foto tanpa perlu datang langsung ke studio fisik[2]. Tren ini menegaskan bahwa aplikasi *website* pemesanan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah solusi esensial untuk memenuhi ekspektasi pasar yang terus berkembang pesat.

Maka Studio hadir sebagai salah satu pemain kunci di industri fotografi yang memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan berinovasi. Berlokasi strategis di Jl. Beo Nomor 78A, Sei Sikambang B, Medan Sunggal, Sumatera Utara, studio ini menawarkan spektrum layanan fotografi yang luas, mencakup berbagai momen berharga mulai dari foto wisuda, keluarga, foto grup, pas foto, hingga sesi khusus seperti *maternity* dan *couple session*. Didukung oleh tim fotografer yang berpengalaman dan ketersediaan peralatan studio yang mutakhir, Maka Studio senantiasa berkomitmen untuk menghasilkan karya foto berkualitas tinggi yang mampu menangkap esensi dan emosi dari setiap momen kliennya[3]. Salah satu keunggulan kompetitif yang membedakan Maka Studio dari pesaingnya dan membuatnya dikenal luas di berbagai kalangan adalah keragaman pilihan *background* foto yang unik dan inovatif. Untuk dapat bersaing secara efektif dan menjangkau segmen pasar yang lebih luas di tengah lanskap digital yang kian dinamis, Maka Studio perlu

mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi digital, salah satunya melalui pengembangan aplikasi *website* pemesanan yang komprehensif. Keberadaan aplikasi ini diharapkan tidak hanya akan meningkatkan efisiensi operasional studio secara internal, tetapi juga secara signifikan memperluas jangkauan pemasaran dan memberikan kemudahan akses yang belum pernah ada sebelumnya bagi calon pelanggan Maka Studio. Oleh karena itu, penelitian ini secara spesifik diarahkan pada perancangan UI/UX untuk aplikasi *website* pemesanan Maka Studio, dengan visi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang tidak hanya optimal tetapi juga transformatif[3].

Meskipun memiliki tujuan dan signifikansi yang ambisius, penelitian ini secara cermat memfokuskan diri pada ruang lingkup yang terdefinisi dengan jelas untuk memastikan kedalaman dan kualitas hasil. Fokus utama penelitian ini adalah perancangan desain UI/UX untuk aplikasi *website* pemesanan layanan foto Maka Studio. Fitur-fitur inti yang akan dirancang secara mendalam meliputi kemampuan pengguna untuk menjelajahi berbagai layanan dan paket foto yang ditawarkan, pengecekan ketersediaan jadwal fotografer dan studio secara *real-time*, alur proses pemesanan yang efisien, simulasi proses pembayaran yang intuitif, dan manajemen akun pengguna dasar. Seluruh tahapan perancangan akan secara ketat mengikuti lima tahapan metode *Design Thinking* yang iteratif: *Empathize* (untuk memahami pengguna), *Define* (untuk merumuskan masalah), *Ideate* (untuk menghasilkan solusi), *Prototype* (untuk membuat model), dan *Test* (untuk menguji dan menyempurnakan)[4]. Dalam proses pembuatan *wireframe*, *mockup*, dan prototipe interaktif yang representatif, perangkat lunak desain Figma akan menjadi instrumen utama. Pengujian prototipe akan dilakukan dengan melibatkan sejumlah responden yang secara langsung merepresentasikan target pengguna Maka Studio, guna memperoleh umpan balik yang valid dan konstruktif. Penting untuk dicatat bahwa penelitian ini tidak akan mencakup pengembangan *backend* (pemrograman sisi *server*) aplikasi, melainkan secara eksklusif berfokus pada perancangan antarmuka visual dan alur pengalaman pengguna untuk memastikan optimalitas desain dari perspektif *human-centered*.

Pendekatan *human-centered* ini memastikan bahwa solusi desain yang dihasilkan benar-benar berpusat pada kebutuhan dan keinginan riil pengguna[5]. Terakhir, puncak dari upaya ini adalah menghasilkan sebuah prototipe interaktif dari aplikasi *website* pemesanan yang tidak hanya fungsional tetapi juga dapat diuji dan divalidasi secara langsung oleh calon pengguna, guna memastikan relevansi dan efektivitas desain. Kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini memiliki signifikansi yang luas dan multidimensional. Bagi Maka Studio, hasil penelitian ini akan menjadi fondasi yang kokoh, menyediakan desain UI/UX aplikasi *website* yang siap untuk tahap pengembangan lebih lanjut.

Perancangan merupakan tahap lanjutan setelah proses analisis dalam siklus pengembangan sistem, yang mencakup kegiatan seperti perencanaan, pembuatan sketsa, dan pengorganisasian berbagai elemen terpisah menjadi satu sistem yang terpadu dan berfungsi. Proses ini juga melibatkan pengaturan konfigurasi dari komponen perangkat lunak maupun perangkat keras dalam suatu sistem[6]. Dalam konteks di atas, penelitian ini mengemban tujuan utama yang berlapis dan terstruktur. Perancangan antarmuka pengguna (UI) difokuskan pada aspek visual yang menarik serta kemudahan penggunaan, guna menciptakan pengalaman yang intuitif dalam aplikasi *website* pemesanan layanan foto di Maka Studio. UI sendiri merupakan elemen penting dalam perangkat lunak, karena berfungsi sebagai titik awal interaksi antara pengguna dan sistem. *User Interface* (UI) dapat diartikan sebagai bentuk interaksi antara manusia dan komputer, di mana tujuan dari interaksi tersebut adalah untuk membantu pengguna menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan dengan efektif[7]. UI berperan penting dalam menentukan layak atau tidaknya sebuah perangkat lunak yang dikembangkan. Jika antarmuka yang dirancang kurang baik, pengguna cenderung akan meninggalkan perangkat lunak tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang UI yang mampu menciptakan interaksi yang mudah, efisien, dan nyaman antara pengguna dan sistem, agar perangkat lunak dapat digunakan secara optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna. Keberhasilan sebuah UI dapat dilihat dari sejauh mana penerapan prinsip-prinsip penting seperti kemudahan penggunaan (*usability*), aksesibilitas (*accessibility*), serta cara atau mode interaksi yang diterapkan dalam antarmuka tersebut.[8] Desain *User Interface* (UI) merupakan proses yang dilakukan oleh desainer untuk menciptakan tampilan visual pada perangkat lunak atau sistem berbasis komputer, dengan penekanan pada aspek estetika dan gaya tampilan. UI berperan sebagai bagian dari sistem yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan aplikasi.

Selain UI, *User Experience* (UX) juga memegang peranan vital dalam proses pengembangan perangkat lunak, karena UX berfokus pada bagaimana pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, sehingga seluruh proses pemesanan menjadi lebih efisien, menyenangkan, dan memuaskan bagi pengguna[9]. Sebagai landasan metodologis, penelitian ini secara konsisten akan mengimplementasikan metode *Design Thinking* dalam setiap tahapan perancangan. *User Experience* (UX) merupakan elemen krusial dalam pengembangan aplikasi, dengan fokus utama pada bagaimana pengalaman pengguna membantu mereka mencapai tujuan yang diharapkan. UX bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan tampilan di berbagai perangkat seperti desktop, perangkat seluler, maupun situs web. Selain itu, UX berperan sebagai jembatan antara pengguna dan produk, berdasarkan pengalaman interaksi sebelumnya[10]. UX tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual yang menarik, tetapi juga mencakup penciptaan pengalaman yang memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya, memberikan rasa puas, serta membentuk hubungan positif antara layanan atau produk dengan penggunanya. Desain UI/UX perlu berfokus pada sejumlah aspek penting untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Salah satunya adalah navigasi yang intuitif, yang memungkinkan pengguna menjelajahi aplikasi dengan mudah tanpa kebingungan. Selain itu, penyajian katalog produk yang sederhana namun informatif akan membantu pengguna menemukan apa yang mereka butuhkan dengan cepat. *Design Thinking* merupakan proses iteratif yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, meninjau kembali asumsi-asumsi yang ada, serta merumuskan ulang permasalahan guna menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak tampak jelas pada tahap awal pemahaman. Pendekatan ini akan dilaksanakan secara terstruktur guna memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar selaras dengan kebutuhan serta preferensi

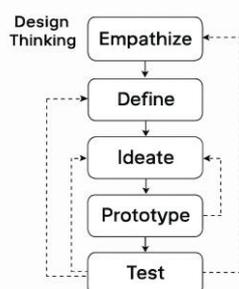
pengguna.

Figma merupakan salah satu alat desain berbasis *cloud* yang sering digunakan untuk merancang aplikasi *mobile*, *website*, desktop, dan sejenisnya[11]. *Platform* ini dirancang agar memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi secara real-time dalam suatu proyek, sehingga pekerjaan tim dapat dilakukan secara bersamaan dari lokasi yang berbeda[12]. *User Interface* berfungsi sebagai media interaksi antara pengguna dan sistem, biasanya dalam bentuk representasi visual dari suatu produk. Tampilan antarmuka ini dapat diwujudkan melalui elemen-elemen seperti bentuk, warna, simbol, dan teks yang dirancang semenarik mungkin. Secara sederhana, *User Interface* menggambarkan bagaimana pengguna memandang dan berinteraksi dengan tampilan suatu produk. *User Experience* mencakup semua aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, termasuk seberapa mudah produk tersebut dipahami, bagaimana perasaan pengguna selama menggunakannya, serta sejauh mana produk membantu pengguna dalam mencapai tujuannya[13]. Prototipe merupakan metode dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan rancangan sistem dibuat secara cepat dan bertahap, sehingga calon pengguna atau pelanggan dapat langsung melakukan evaluasi. Metode ini juga memfasilitasi interaksi antara pengembang dan pengguna selama proses pembuatan prototipe berlangsung.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking*, yaitu pendekatan berpikir menyeluruh yang berfokus pada pengembangan solusi dengan memulai dari proses empati terhadap kebutuhan tertentu. Metode ini berpusat pada manusia (*human-centered*) dan diarahkan untuk menghasilkan inovasi yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan nyata dari penggunanya[14]. Pendekatan *Design Thinking* memiliki lima tahap dan bersifat iteratif, dimana perancangan dapat kembali ke tahap sebelumnya terutama setelah menerima umpan balik dari pengguna pada tahap testing untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi[15]. Menurut Teun den Dekker[16], *Design Thinking* merupakan metode inovasi yang fokus objeknya adalah manusia dalam menggunakan alat desain guna mengintegrasikan kebutuhan orang-orang pada umumnya, kemungkinan teknis, serta salah satu prosedur demi keberhasilan sebuah proyek atau bisnis. *Design think* mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Dalam merancang sebuah proyek, tim desainer menciptakan suasana kolaboratif untuk menghasilkan terobosan dan rancangan yang kompleks guna menyelesaikan permasalahan yang ada. Ketika seluruh anggota tim bekerja sama dengan menyatukan para pemangku kepentingan dalam lingkup perusahaan, komitmen yang terbangun akan mendorong lahirnya ide-ide dan inovasi sebagai upaya menemukan solusi yang tepat. Namun, perlu dipahami bahwa *Design Thinking* bukanlah satu-satunya pendekatan yang mampu mendorong kolaborasi dan menyelesaikan semua permasalahan secara menyeluruh[17].

Metode ini mencakup serangkaian eksperimen yang berlangsung secara aktif, seperti pembuatan sketsa, pengembangan prototipe, pengujian, serta evaluasi terhadap kerangka dan gagasan awal. *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dapat dilihat pada bagan Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Tahap Perancangan

2.1. Empathize

Empathize merupakan tahap pertama dalam pendekatan *Design Thinking* yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengguna, termasuk kebutuhan, emosi, dan sudut pandang mereka[18]. *Empathize* (Empati) merupakan tahap awal yang dimulai ketika pengguna melakukan riset untuk memahami cara mereka berinteraksi dengan lingkungan serta mengidentifikasi permasalahan yang perlu diselesaikan. Pada tahap ini, penting untuk terlibat secara langsung dalam proses pencarian informasi mengenai konsep-konsep dasar melalui observasi, keterlibatan aktif, dan empati terhadap individu yang terkait. Tujuannya adalah untuk memahami pengalaman, motivasi, dan perspektif mereka sehingga informasi yang dikumpulkan dapat membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan personal terhadap masalah yang ada. Tahap ini menjadi fondasi utama dalam merancang solusi yang berpusat pada manusia (*human-centered design*) dengan menempatkan empati sebagai sarana untuk memperoleh wawasan tentang pengguna serta kebutuhan mereka[19].

2.2 Define

Define merupakan tahap kedua dalam proses *Design Thinking* yang berfungsi untuk merumuskan inti permasalahan secara jelas dan terarah berdasarkan hasil temuan dari tahap *empathize*. Informasi yang telah dikumpulkan melalui observasi,

wawancara, maupun kuesioner dianalisis dan disintesis untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan paling krusial yang dihadapi oleh pengguna. Tahap ini menjadi dasar penting dalam proses perancangan karena membantu tim desainer memahami fokus utama dari solusi yang akan dikembangkan. Dengan merumuskan pernyataan masalah yang tepat, desainer dapat menentukan elemen-elemen penting seperti fungsi, fitur, ikon, serta struktur antarmuka lainnya yang mampu menjawab kebutuhan pengguna[20]. Hasil dari tahap *define* akan mempermudah proses ideasi dan pengembangan desain yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan preferensi serta pengalaman pengguna yang diharapkan.

2.3 Ideate

Ideate merupakan tahap ketiga dalam pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada pengembangan berbagai gagasan kreatif sebagai solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, proses berpikir divergen diterapkan, di mana peneliti atau tim didorong untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa batasan atau penilaian awal. Setelah ide-ide terkumpul, dilakukan seleksi dan pemilihan berdasarkan dampaknya terhadap pengguna serta relevansinya dalam mendukung pengembangan proyek secara keseluruhan. Tahap ini menjadi jembatan penting menuju perwujudan solusi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[18].

2.4 Prototype

Prototype merupakan tahap keempat dalam proses *Design Thinking* yang berfokus pada pembuatan model awal atau representasi sederhana dari solusi yang telah dirancang. Tujuan dari tahap ini adalah mewujudkan ide dalam bentuk antarmuka interaktif yang dirancang untuk menjawab permasalahan pengguna. Prototipe dibuat dengan menyusun alur antarmuka berdasarkan konsep solusi yang telah dikembangkan, salah satunya menggunakan *tools* seperti Figma. Hasil dari tahap ini akan digunakan sebagai dasar untuk pengujian pada fase berikutnya, yaitu tahap testing[11].

2.5 Test

Test merupakan tahap terakhir dalam proses *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi prototipe yang telah dikembangkan dengan melibatkan pengguna secara langsung. Pada tahap ini, pengguna diminta mencoba prototipe agar tim pengembang dapat memperoleh umpan balik secara nyata. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana solusi yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan, harapan, dan preferensi pengguna. Hasil dari pengujian ini menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap desain agar lebih optimal sebelum produk akhir dikembangkan[21]. Penelitian ini melibatkan dua metode pengujian, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan analisis data dari kuesioner. Pengujian SUS dilakukan dengan melibatkan sepuluh responden inti yang merupakan calon pelanggan Maka Studio. Sementara itu, penyebaran kuesioner melibatkan dua puluh responden (termasuk sepuluh responden SUS) yang berasal dari berbagai latar belakang, antara lain pelajar/mahasiswa, guru, pengangguran, ibu rumah tangga, dan karyawan. Rinciannya terdiri dari sebelas pelajar/mahasiswa, tiga karyawan, satu guru, satu ibu rumah tangga, satu pengangguran, dan satu responden yang saat ini tidak bekerja. Para responden diminta mengisi kuesioner pengalaman pengguna yang mencakup pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan *website*, kepuasan terhadap fitur yang tersedia, serta saran untuk perbaikan. Selain itu, dilakukan juga observasi langsung untuk mengamati bagaimana responden berinteraksi dengan prototipe aplikasi yang telah dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan dalam metode *Human Centered Design* yang telah dilalui, diperoleh hasil rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk *website* pemesanan layanan foto di Maka Studio. Rancangan ini disusun berdasarkan temuan dari proses observasi, wawancara, serta pengujian prototipe yang dilakukan bersama pengguna.

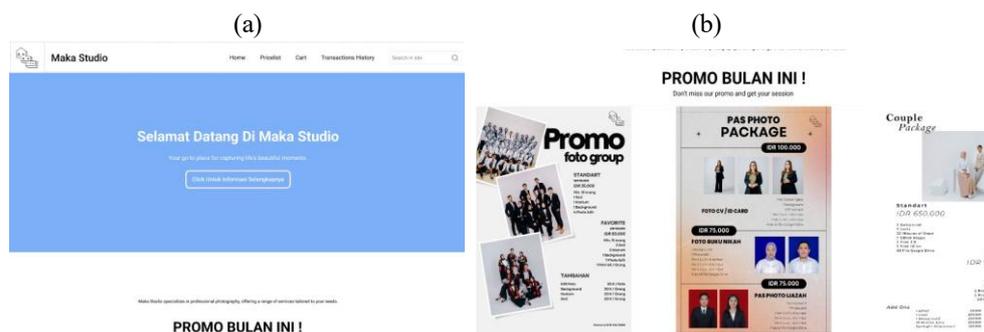
3.1 Prototipe Website

Pembuatan prototipe merupakan tahap awal dalam mewujudkan desain menjadi bentuk nyata yang dapat diuji. Prototipe ini berfungsi sebagai dasar untuk melakukan pengujian terhadap pengguna guna mendeteksi kesalahan sejak dini dan memastikan bahwa desain yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pengguna. Dengan adanya prototipe interaktif, proses validasi dapat dilakukan sebelum sistem dibangun sepenuhnya, sehingga potensi revisi desain dapat diminimalkan pada tahap implementasi. *Website* yang dikembangkan mencakup beberapa halaman utama sebagai berikut:

a. Halaman Home

Halaman *Home* pada *website* Maka Studio dirancang sebagai titik masuk utama bagi pengguna untuk mengenal layanan yang ditawarkan oleh studio. Desain halaman ini menonjolkan kesederhanaan dan profesionalitas, dengan latar biru muda di bagian atas yang menyampaikan ucapan sambutan “Selamat Datang di Maka Studio” serta deskripsi singkat yang memperkenalkan Maka Studio sebagai platform pemesanan layanan fotografi yang mengabadikan momen-momen berharga. Tombol interaktif bertuliskan “Click untuk Informasi Selengkapnya” juga disediakan untuk mengarahkan pengguna ke informasi layanan yang lebih rinci. Di bagian bawah halaman, ditampilkan informasi promosi yang sedang berlangsung dalam bentuk visual grafis yang menarik. Konten promosi ini mencakup berbagai jenis layanan fotografi seperti *Promo Foto Group*, *Pas Photo Package*, dan *Couple Package*. Masing-masing paket

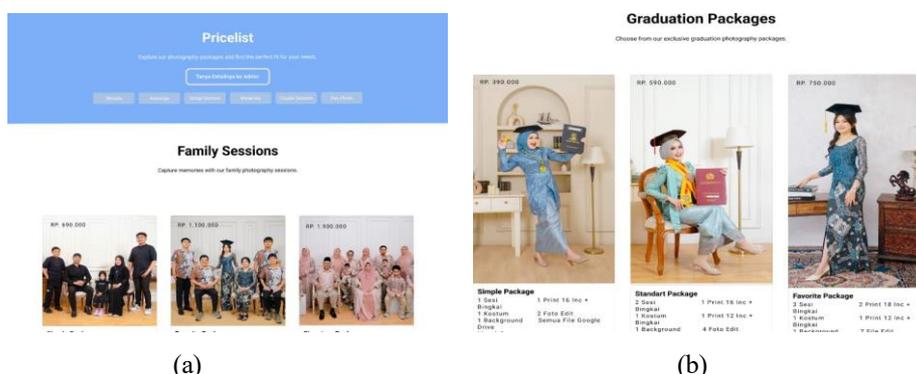
dijelaskan dengan jelas melalui elemen visual, termasuk foto hasil layanan, rincian harga, serta fasilitas yang didapatkan. Misalnya, Promo Foto Group menawarkan paket standar dan favorit dengan jumlah sesi dan hasil foto yang berbeda, serta tambahan biaya jika ingin memperbanyak jumlah peserta atau cetakan. Sementara itu, Pas Photo Package menyediakan layanan foto untuk keperluan formal seperti CV, buku nikah, dan ijazah, yang masing-masing ditawarkan dengan harga terjangkau dan dilengkapi dengan file digital melalui *Google Drive*. Couple Package juga menjadi salah satu layanan unggulan, dengan harga mulai dari Rp650.000, mencakup fasilitas wardrobe studio, background pilihan, serta hasil cetakan. Dengan penempatan konten promosi langsung di halaman awal, *website* ini tidak hanya menonjolkan estetika antarmuka, tetapi juga mengutamakan strategi pemasaran yang efektif dengan memperkenalkan penawaran menarik kepada pengguna sejak awal. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip desain antarmuka pengguna (UI) yang mengedepankan visibilitas layanan utama, serta prinsip pengalaman pengguna (UX) yang mempermudah akses informasi tanpa harus berpindah ke halaman lain. Antarmuka halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman *home*: (a) Tampilan Awal Halaman Home Maka Studio (b) Konten Promosi dan Paket Unggulan di Halaman Home

b. Halaman *Pricelist*

Halaman *Pricelist* pada *website* Maka Studio dirancang sebagai sarana utama bagi pengguna untuk mengeksplorasi berbagai paket layanan fotografi yang ditawarkan. Tampilan antarmuka halaman ini menonjolkan desain yang minimalis namun informatif, dengan latar biru yang memberikan kesan profesional dan bersih. Di bagian atas halaman terdapat deskripsi singkat yang mengarahkan pengguna untuk menemukan paket foto yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, disertai dengan tombol interaktif “Tanya Detailnya ke Admin” untuk mendukung komunikasi langsung. Halaman ini juga menampilkan beberapa kategori layanan yang terbagi dalam tombol navigasi seperti Wisuda, Keluarga, *Group Session*, *Maternity*, *Couple Session*, dan *Pas Photo*, yang memungkinkan pengguna melakukan pencarian layanan secara lebih terstruktur. Selain itu, pada bagian bawah halaman ditampilkan rincian paket layanan yang sedang dipilih, seperti *Graduation Packages* yang mencakup paket *Simple*, *Standart*, dan *Favorite*, lengkap dengan informasi harga, jumlah sesi, properti yang disediakan, serta jenis file hasil foto yang diterima pengguna. Penyusunan elemen informasi ini bertujuan mempermudah pengguna dalam membandingkan pilihan paket secara cepat dan efisien, sesuai dengan prinsip desain antarmuka yang berorientasi pada pengalaman pengguna (*User-Centered Design*). Antarmuka halaman *pricelist* dapat dilihat pada Gambar 3.

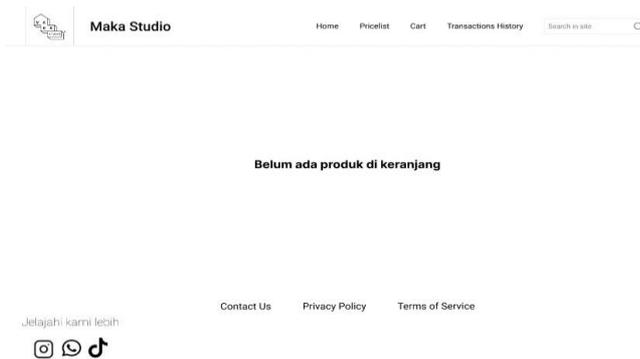


Gambar 3. Halaman *Pricelist*: (a) Tampilan awal halaman *Pricelist* (b) Rincian paket layanan fotografi kategori *Graduation Packages*

c. Halaman *Cart*

Halaman *Cart* berfungsi sebagai tempat penampungan sementara bagi layanan yang telah dipilih pengguna sebelum melanjutkan ke proses pemesanan atau transaksi. Pada tahap ini, pengguna dapat melihat daftar layanan yang akan dipesan, namun jika belum ada layanan yang dimasukkan, maka halaman akan menampilkan pesan yang jelas, yaitu “Belum ada produk di keranjang”. Desain halaman ini sangat minimalis dan bersih, dengan fokus utama pada fungsionalitas. Tidak terdapat elemen visual yang kompleks agar pengguna dapat langsung memahami status

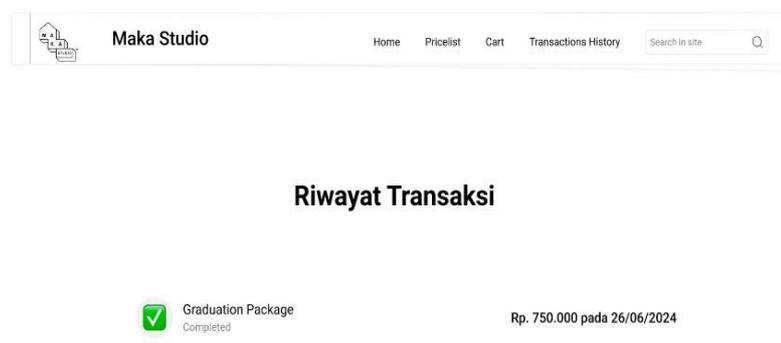
keranjang belanja mereka tanpa distraksi. Struktur ini mendukung prinsip desain *user-centered* yang mengedepankan kejelasan dan kesederhanaan dalam menyampaikan informasi. Di bagian bawah halaman, terdapat elemen footer yang menampilkan tautan ke beberapa kebijakan penting seperti *Contact Us*, *Privacy Policy*, dan *Terms of Service*, yang berfungsi untuk memberikan kepercayaan serta akses mudah terhadap informasi tambahan yang berkaitan dengan layanan dan kebijakan privasi pengguna. Selain itu, ditampilkan pula ikon media sosial seperti *Instagram*, *WhatsApp*, dan *TikTok*, yang mendorong pengguna untuk menjelajahi lebih jauh tentang Maka Studio melalui berbagai platform digital. Hal ini mencerminkan pendekatan omnichannel dalam membangun keterhubungan dengan pengguna. Secara keseluruhan, halaman *Cart* mendukung alur navigasi pengguna dalam proses pemesanan layanan fotografi dengan cara yang sederhana namun efektif, sekaligus mempertahankan integrasi dengan layanan pelanggan dan media sosial sebagai bagian dari pengalaman pengguna secara menyeluruh. Antarmuka halaman *cart* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman *Cart*

d. Halaman *Transaction History*

Halaman *Transaction History* dirancang untuk menampilkan riwayat transaksi pengguna secara ringkas dan jelas. Halaman ini memberikan informasi mengenai layanan yang telah dipesan, status penyelesaiannya, serta nominal pembayaran dan tanggal transaksi. Fitur ini penting sebagai bentuk transparansi antara penyedia layanan dan pengguna, serta mendukung kebutuhan pengguna dalam melakukan pelacakan terhadap aktivitas pemesanan mereka. Tampilan halaman ini bersifat minimalis, dengan fokus utama pada informasi transaksi. Pada contoh tampilan, ditampilkan satu entri transaksi berupa "*Graduation Package*" dengan status "*Completed*", disertai keterangan waktu dan nominal pembayaran, yakni Rp. 750.000 pada tanggal 26/06/2024. Adanya ikon centang hijau menandakan bahwa transaksi telah berhasil diselesaikan, sehingga mempermudah pengguna dalam memahami status tanpa harus membaca keseluruhan detail secara eksplisit. Penggunaan struktur dan visual yang sederhana ini selaras dengan prinsip-prinsip *usability*, di mana informasi yang ditampilkan bersifat langsung, relevan, dan mudah dipindai oleh pengguna. Hal ini penting terutama dalam konteks pengalaman pengguna (UX), agar pengguna merasa yakin dan percaya terhadap sistem yang mereka gunakan. Dengan adanya halaman *Transaction History*, *website* Maka Studio tidak hanya mendukung proses pemesanan secara daring, tetapi juga memberikan fitur pelacakan transaksi yang esensial bagi pengguna untuk memantau histori pemesanan secara mandiri. Hal ini mendukung integrasi fungsionalitas yang menyeluruh dalam pengembangan sistem berbasis pengguna (*user-centered*). Antarmuka halaman *Transaction History* dapat dilihat pada gambar 5.

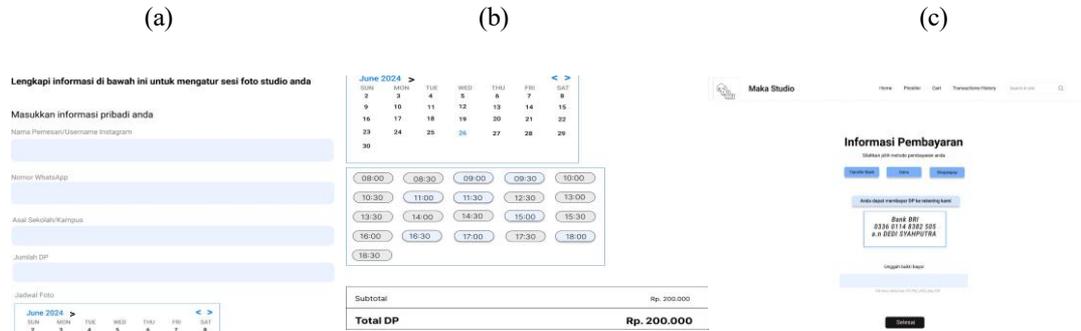


Gambar 5. Halaman *Transactions History*

e. Halaman pemesanan, Pembayaran DP dan Informasi Pembayaran

Halaman pemesanan pada *website* Maka Studio dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam mengatur jadwal sesi foto mereka secara mandiri dan efisien. Pengguna diminta untuk mengisi informasi pribadi berupa nama pemesan atau *username Instagram*, nomor *WhatsApp*, asal sekolah atau kampus, serta jumlah uang muka (DP) yang akan dibayarkan. Setelah itu, pengguna diarahkan untuk memilih tanggal dan waktu sesi foto yang tersedia melalui sistem kalender dan daftar waktu interaktif yang memudahkan dalam menentukan slot yang diinginkan (Gambar a dan b).

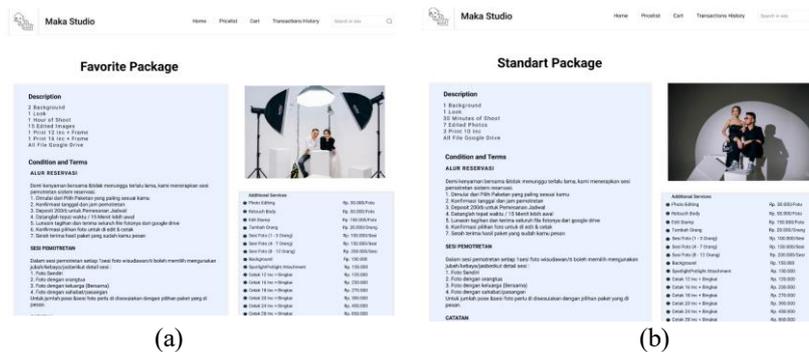
Selanjutnya, pengguna akan dialihkan ke halaman informasi pembayaran yang menyajikan beberapa metode pembayaran seperti transfer bank, QRIS, dan DANA. Di bagian ini, terdapat informasi nomor rekening beserta nama pemilik rekening tujuan transfer untuk DP. Selain itu, disediakan pula kolom unggahan bukti pembayaran sebagai konfirmasi bahwa pengguna telah menyelesaikan transaksi awal. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan transparansi dan kenyamanan dalam proses pemesanan layanan fotografi, sekaligus meminimalkan miskomunikasi antara pelanggan dan pihak studio (Gambar c). Keseluruhan proses ini bertujuan untuk menyederhanakan alur pemesanan, meningkatkan efisiensi interaksi pengguna, serta mendukung pengalaman pengguna yang positif terhadap sistem reservasi layanan Maka Studio.



Gambar 6. Tampilan Antarmuka: (a) Formulir isian data pribadi dan jadwal sesi foto (b) Pemilihan waktu dan rincian jumlah DP yang harus dibayarkan (c) Halaman informasi metode pembayaran dan konfirmasi unggahan bukti transfer

f. Halaman Katalog Paket Layanan

Halaman katalog pada *website* Maka Studio menampilkan detail informasi dari masing-masing paket layanan fotografi yang ditawarkan kepada pengguna. Setiap paket disusun secara sistematis dengan deskripsi yang mencakup jumlah background, durasi pemotretan, jumlah foto yang diedit, ukuran dan jumlah cetakan, serta fasilitas tambahan seperti penyimpanan file di *Google Drive*. Gambar a menampilkan “*Favorite Package*” dengan durasi pemotretan selama satu jam, dua background, serta lima belas hasil foto edit. Sedangkan gambar b menampilkan “*Standart Package*” dengan waktu pemotretan lebih singkat, satu background, dan tujuh hasil foto edit. Kedua tampilan juga menyertakan bagian “*Condition and Terms*” yang menjelaskan alur reservasi dan tata tertib sesi pemotretan, mulai dari pemilihan paket hingga pengambilan hasil. Di sisi kanan masing-masing halaman, terdapat daftar “*Additional Services*” yang mencakup layanan tambahan seperti penambahan peserta, editing foto, hingga penyewaan background atau perlengkapan lampu. Penyajian halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi yang komprehensif dan memudahkan pengguna dalam memilih layanan yang sesuai dengan kebutuhannya. Antarmuka halaman katalog paket layanan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. (a) Tampilan katalog untuk paket layanan *Favorite Package* (b) Tampilan katalog untuk paket layanan *Standart Package*

g. Halaman Katalog Studio Fotografi

Halaman katalog studio fotografi pada *website* Maka Studio dirancang sebagai media visual yang menampilkan pilihan lokasi pemotretan yang tersedia bagi pengguna. Setiap studio memiliki konsep dan karakteristik visual yang berbeda, memberikan variasi gaya untuk disesuaikan dengan preferensi klien. Gambar a, b, dan c masing-masing menampilkan Studio 1, Studio 2, dan Studio 4 yang terletak di lokasi berbeda dalam satu gedung. Studio 1 mengusung tema klasik dengan latar *moulding* putih yang cocok untuk sesi keluarga dan kelulusan. Studio 2 menawarkan nuansa modern dengan latar gelap pada Paper Studio yang mempertegas subjek dalam pemotretan formal dan *casual*. Sementara itu, Studio 4 menonjolkan kesan artistik melalui latar *Rendezvous Art* bernuansa merah yang kuat dan dramatis, cocok untuk sesi pribadi atau editorial. Keberadaan katalog ini memudahkan pengguna dalam memilih latar dan suasana yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, sekaligus menjadi elemen penting dalam mendukung personalisasi layanan fotografi yang ditawarkan oleh Maka Studio. Antarmuka halaman katalog studio fotografi dapat dilihat pada

Gambar 8.



Gambar 8. Halaman katalog studio fotografi

h. Halaman *maps*

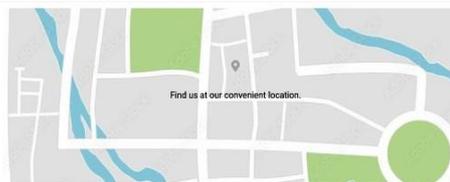
Halaman peta (*maps*) pada *website* Maka Studio dirancang untuk memberikan informasi lokasi studio secara jelas dan terintegrasi. Pada bagian atas halaman ditampilkan dua bagian informatif, yakni penjelasan mengenai identitas Maka Studio serta alasan mengapa pengguna perlu memilih layanan ini. Penjelasan ini memperkuat citra profesional Maka Studio sebagai penyedia layanan fotografi dengan tim fotografer berpengalaman, pilihan latar yang beragam, serta layanan yang ramah dan fleksibel. Di bagian bawah, terdapat ilustrasi peta lokasi studio yang memudahkan pengguna dalam menemukan alamat secara visual. Penyajian peta yang sederhana namun informatif ini bertujuan untuk mendukung kemudahan akses serta meningkatkan kenyamanan pengguna dalam merencanakan kunjungan langsung ke lokasi studio. Integrasi antara narasi identitas merek, keunggulan layanan, dan tampilan visual lokasi ini memperkuat fungsi halaman sebagai sarana orientasi pengguna dalam pengalaman pemesanan layanan fotografi secara daring. Antarmuka halaman *maps* dapat dilihat pada Gambar 9.

Apa Itu Maka Studio ?

At Maka Studio, we believe that every moment is worth capturing. Our dedicated team of photographers ensures that each session is personalized and memorable.

Kenapa Pilih Maka Studio ?

- * Banyak pilihan background sesuai selera
- * Fotografer profesional & berpengalaman
- * Jadwal fleksibel, bisa pilih waktu sendiri
- * Hasil foto tajam, estetik & siap upload
- * Cocok untuk semua momen pentingmu
- * Pelayanan ramah & nyaman

Gambar 9. Halaman *maps*3.2 Pengujian Prototipe *Usability*

Pengujian prototipe dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *usability testing* yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keterpakaian (*usability*) dari rancangan solusi yang telah dikembangkan[22]. Fokus utama dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa desain antarmuka dan fitur *website* telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan untuk mengukur tiga aspek utama *usability*, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Proses pengujian dilakukan terhadap prototipe dari *website* pemesanan jasa fotografi berbasis *website* yang dirancang untuk Maka Studio. Dalam pelaksanaannya, dilakukan dua jenis evaluasi, yaitu pengukuran menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) dan analisis data kuesioner. Metode SUS diterapkan dengan melibatkan sepuluh responden yang merupakan calon pelanggan dari Maka Studio. Mereka diminta untuk mencoba prototipe dan memberikan penilaian berdasarkan sepuluh item pernyataan standar pada skala *Likert*, yang kemudian dihitung untuk menghasilkan skor total *usability*. Sementara itu, penyebaran kuesioner dilakukan kepada dua puluh responden dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa, karyawan, guru, hingga ibu rumah tangga. Kuesioner ini dirancang khusus untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kepuasan terhadap fitur yang disediakan, serta saran untuk peningkatan layanan *website* pemesanan. Selain pengisian kuesioner, juga dilakukan observasi langsung untuk melihat cara responden berinteraksi dengan sistem secara nyata. Data yang diperoleh dari kedua metode ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah prototipe telah memenuhi standar *usability* dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

a. *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian yang menggunakan instrumen kuesioner standar untuk mengukur tingkat keterpakaian (*usability*) suatu sistem komputer dari sudut pandang subyektif pengguna. Metode ini

dirancang agar dapat digunakan secara cepat dan sederhana dalam menilai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu produk[20]. SUS pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan hingga kini telah menjadi salah satu alat ukur *usability* yang paling banyak digunakan dalam evaluasi sistem interaktif, karena keandalannya dalam memberikan gambaran umum terhadap kepuasan pengguna terhadap antarmuka yang diuji[23]. Pengujian *usability* pada desain *website* pemesanan jasa fotografi Maka Studio dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Sebanyak sepuluh responden yang merupakan calon pelanggan dari Maka Studio dilibatkan dalam proses ini. Masing-masing responden diminta untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari sepuluh pernyataan, yang bertujuan untuk mengevaluasi persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang. Setiap pernyataan disertai dengan lima pilihan jawaban yang merepresentasikan tingkat persetujuan, mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". SUS menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5 untuk masing-masing item, dan hasil akhir akan dikonversi ke dalam skor total dengan rentang nilai 0 hingga 100. Skor ini memberikan gambaran umum mengenai tingkat keterpakaian sistem dari perspektif pengguna. Daftar lengkap pertanyaan yang digunakan dalam pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

NO	Pertanyaan
Q1	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi ini.
Q2	Aplikasi ini terasa membingungkan.
Q3	Aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan.
Q4	Saya merasa butuh bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini.
Q5	Semua fitur dalam aplikasi terasa cocok dan menyatu.
Q6	Ada bagian aplikasi yang terasa tidak konsisten (berbeda sendiri).
Q7	Menurut saya, orang lain juga bisa cepat mengerti cara pakai aplikasi ini.
Q8	Aplikasi ini terasa terlalu rumit
Q9	Saya merasa nyaman dan yakin saat memakai aplikasi ini.
Q10	Saya perlu banyak belajar dulu sebelum bisa memakai aplikasi ini dengan lancar.

Pada Tabel 2 menyajikan hasil skor asli dari pengujian antarmuka menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian dilakukan dengan meminta partisipan mencoba langsung prototipe interaktif aplikasi pemesanan jasa fotografi. Setelah menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditentukan, responden diminta untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari sepuluh item pernyataan. Jawaban dari kuesioner ini kemudian diolah berdasarkan aturan penilaian standar pada metode SUS.

Tabel 2. Hasil Akhir *System Usability Scale* (SUS)

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	4	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

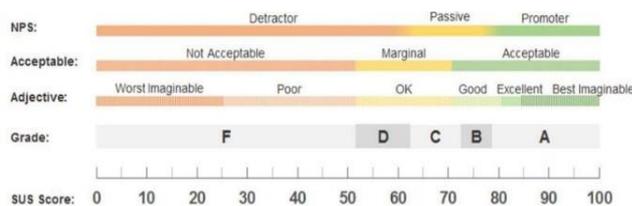
Dalam proses pengolahan skor, terdapat ketentuan khusus: untuk setiap pernyataan dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), nilai yang diberikan oleh responden dikurangi 1. Sementara itu, untuk pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), skor akhir dihitung dengan cara mengurangkan jawaban dari angka 5. Setelah seluruh nilai pada sepuluh pernyataan dikalkulasi, hasilnya dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5 untuk memperoleh total skor SUS dari masing-masing responden. Nilai akhir dari pengujian *usability* ini dihitung dengan mencari rata-rata dari seluruh skor responden.

Tabel 3. Data Hasil Hitung SUS

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah Nilai	Jumlah x 2,5
1.0	5.0	2.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	39.0	97.5
2.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	40.0	100.0
3.0	4.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	39.0	97.5
4.0	4.0	1.0	5.0	2.0	4.0	3.0	5.0	1.0	5.0	1.0	35.0	87.5
5.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	2.0	5.0	1.0	5.0	2.0	38.0	95.0
6.0	4.0	1.0	4.0	2.0	5.0	1.0	5.0	1.0	4.0	1.0	36.0	90.0

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah Nilai	Jumlah x 2,5
7.0	5.0	2.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	1.0	4.0	1.0	38.0	95.0
8.0	5.0	1.0	5.0	1.0	5.0	2.0	5.0	1.0	5.0	1.0	39.0	97.5
9.0	5.0	1.0	4.0	2.0	4.0	1.0	4.0	1.0	4.0	1.0	35.0	87.5
10.0	4.0	1.0	4.0	1.0	4.0	1.0	4.0	1.0	5.0	1.0	36.0	90.0
Rata-rata												93.75

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap aplikasi pemesanan jasa fotografi, diperoleh skor total sebesar 93.75 yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Skor ini berada pada tingkat *Grade A* dan masuk dalam klasifikasi *Acceptability Ranges* sebagai *Acceptable*, yang mengindikasikan bahwa aplikasi dinilai layak serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Temuan ini mencerminkan bahwa dari sudut pandang pengguna, desain dan fungsionalitas aplikasi telah memenuhi standar kenyamanan dan kemudahan penggunaan yang diharapkan. Informasi lebih rinci mengenai hasil penilaian SUS ini dapat dilihat pada Gambar 10 berikut.



Gambar 10. Skala Sytem Usability Scale(SUS)

b. Analisis Data Kuesioner

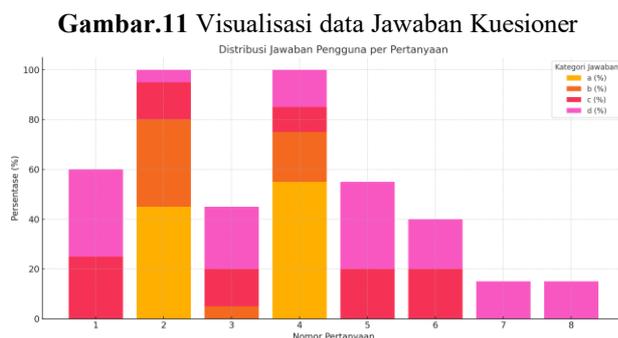
Analisis hasil kuesioner dilakukan untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap prototipe desain UI/UX aplikasi pemesanan layanan fotografi Maka Studio. Sebanyak delapan pertanyaan berskala empat poin (1–4) disusun untuk menggali penilaian subjektif pengguna terkait aspek kemudahan, kejelasan informasi, efisiensi, dan daya tarik antarmuka. Hasil distribusi jawaban dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	a (%)	b (%)	c (%)	d (%)
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini.	0.0	0.0	25.0	35.0
2	Aplikasi ini terasa rumit untuk digunakan.	45.0	35.0	15.0	5.0
3	Aplikasi ini mudah digunakan.	0.0	5.0	15.0	25.0
4	Saya memerlukan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini.	55.0	20.0	10.0	15.0
5	Fitur-fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik.	0.0	0.0	20.0	35.0
6	Sebagian besar orang akan cepat belajar menggunakan aplikasi ini.	0.0	0.0	20.0	20.0
7	Seberapa mudah memahami cara kerja aplikasi ini ?	0.0	0.0	0.0	15.0
8	Seberapa efisien aplikasi ini untuk digunakan memesan jadwal foto ?	0.0	0.0	0.0	15.0

Secara umum, temuan menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian yang positif terhadap berbagai aspek antarmuka aplikasi. Pada pertanyaan pertama mengenai kemudahan proses pemesanan, sebanyak 60% responden memilih kategori “mudah dan cepat” (c) dan “sangat mudah dan cepat” (d), sementara hanya 5% yang merasa prosesnya masih tergolong sulit. Hal ini mengindikasikan bahwa proses alur pemesanan yang dirancang dalam prototipe telah mampu memberikan pengalaman pengguna yang efisien dan intuitif. Pertanyaan keempat yang menguji kemudahan mencari katalog produk juga menunjukkan tren positif, dengan 90% responden menyatakan tidak mengalami kesulitan. Demikian pula pada pertanyaan kelima terkait efisiensi dan responsivitas desain aplikasi, 100% responden menempatkan jawabannya pada dua kategori tertinggi, menandakan bahwa antarmuka telah dirancang secara adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Pada aspek kebutuhan bantuan teknis (pertanyaan keenam), 70% responden menjawab “tidak butuh” dan 20% lainnya “kurang butuh”, yang berarti aplikasi cukup mandiri untuk digunakan bahkan oleh pengguna yang belum familiar. Hal ini menjadi indikator penting bahwa tingkat learnability aplikasi cukup tinggi. Pertanyaan ketujuh, yang mengevaluasi daya tarik desain, mencatat distribusi jawaban yang sangat baik, dengan dominasi pada kategori “menarik” dan “sangat menarik” (85%). Akhirnya, pada pertanyaan kedelapan mengenai kemudahan memahami prototipe secara keseluruhan, semua responden (100%) memberikan penilaian pada kategori tertinggi (skor 4). Capaian ini menegaskan bahwa prototipe antarmuka telah memenuhi ekspektasi pengguna dari sisi kemudahan interaksi dan kesesuaian fungsi. Visualisasi data disajikan dalam

Gambar 1 sebagai berikut.



Visualisasi hasil dalam Gambar 11 memperkuat kecenderungan distribusi jawaban yang terkonsentrasi pada kategori positif (c dan d), mencerminkan bahwa aplikasi memiliki potensi tinggi untuk diterima secara luas oleh pengguna. Dominasi nilai tertinggi ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan pendekatan *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX, tetapi juga memberikan dasar kuat untuk implementasi versi pengembangan aplikasi *website* yang lebih matang di tahap berikutnya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi *website* pemesanan layanan fotografi Maka Studio dengan pendekatan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan lima tahapan *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*) secara iteratif berhasil menghasilkan solusi desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dari tahapan pengujian, diperoleh umpan balik positif yang menunjukkan bahwa desain aplikasi telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, daya tarik visual, dan efisiensi dalam pemesanan layanan. Hal ini diperkuat dengan hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang memperoleh rata-rata skor 93.75 yang termasuk dalam kategori *excellent* dan *acceptable* secara *usability*. Analisis kuesioner tambahan juga mengindikasikan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian tinggi terhadap kejelasan alur, kemudahan navigasi, serta kesesuaian desain dengan kebutuhan mereka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa prototipe UI/UX yang dikembangkan untuk *website* Maka Studio berhasil menjawab permasalahan utama terkait pengalaman pengguna dalam memesan layanan fotografi secara daring. Dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, solusi yang ditawarkan tidak hanya fungsional tetapi juga mampu membangun persepsi positif terhadap layanan digital Maka Studio secara keseluruhan. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, khususnya pada aspek pengujian yang belum melibatkan implementasi langsung dalam sistem produksi (*real deployment*). Selain itu, ruang lingkup masih terbatas pada desain antarmuka (*frontend*) tanpa menyentuh pengembangan *backend* atau integrasi sistem aktual seperti sistem pembayaran dan notifikasi otomatis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan sistem secara menyeluruh hingga tahap implementasi fungsional dan dilakukan pengujian *usability* dalam konteks penggunaan nyata (*in-field usability*), sehingga diperoleh evaluasi yang lebih holistik dan mendalam.

REFERENCES

- [1] Y. A. Yuliana and I. A. Saputro, "Perancangan Ui/Ux Pada Reservasi Studio Foto Alfino Photography," *J. Rekayasa Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 4, pp. 1220–1229, 2025, doi: 10.70248/jrsit.v2i4.2132.
- [2] S. G. Hilaly, N. C. Wibowo, and A. S. Fitri, "Penerapan Design Thinking dalam Pengembangan UI/UX Mobile untuk Marketplace Fotografi," *Techno.Com*, vol. 24, no. 2, pp. 439–452, 2025, doi: 10.62411/tc.v24i2.12691.
- [3] Febriansyah, "Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Jasa Fotografi Terhadap Maka Studio Menggunakan Metode Design Thinking," *Media Online*, vol. 5, no. 2, pp. 150–160, 2025, doi: 10.47065/bulletincsr.v5i2.426.
- [4] G. J. P. Hakim, F. Saputra, M. N. Ardhani, A. Fami, and I. R. G. Barus, "V-Care Application Design Using Design Thinking Method," *J. Informatics Commun. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 329–340, 2024, doi: 10.52661/j_ict.v6i1.291.
- [5] J. Munger and R. Van Dael, *Putting People at the Heart of Policy Design: Using Human-Centered Design to Serve All*. Asian Development Bank, 2020. doi: 10.22617/TCS200281-2.
- [6] Y. E. Achyani and A. R. Andini, "Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 86–94, 2024, doi: 10.31294/jtk.v10i1.17006.
- [7] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. Majid, "Perancangan Desain Ui/Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [8] S. Pratama and R. Rian Putra, "Ui/Ux Design of E-Commerce Applications At the Bolu Miranti Store Using the Thinking Design Method Desain Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Pada Toko Bolu Miranti Menggunakan Metode Desain Thingking," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 8, no. 2, pp. 464–471, 2025.
- [9] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [10] 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, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.

- [11] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Aplikasi Canva Sebagai Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma di Media Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal Ilmiah Digital of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020, doi: [10.51920/jd.v10i2.171](https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171)
- [12] N. Febyla and A. Zubaidi, "Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma," *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 273–284, 2022, doi: 10.29303/jbegati.v3i2.821.
- [13] N. Hakam, "Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 87–92, 2022, doi: 10.31284/j.integer.2022.v7i2.3279.
- [14] R. Hadi Firmansyah, K. Khalid, and F. Muslihul Amin, "Desain Ui/Ux Website Rakit Pc Db Klik Menggunakan Metode Design Thinking," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 6, pp. 12719–12726, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i6.12022.
- [15] Robet Bangun Legato and Fransiska Prihatini S., "Desain Ui Ux Aplikasi Simponi Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Sci. Res. Dev.*, vol. 6, no. 2, pp. 628–648, 2024, doi: 10.56670/jsrd.v6i2.638.
- [16] T. den Dekker, *Design Thinking*. in Routledge-Noordhoff International Editions Series. Taylor & Francis Group, 2020. doi: 10.4324/9781003154532-1.
- [17] C. Nisa', R. S. Anugrah Prasetya, C. D. Rahmadewi, M. A. Nurdianto, M. H. Aziz, and H. Maulana, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 57–69, 2024, doi: 10.58602/jima-ilkom.v3i2.28.
- [18] M. R. Sulistyono, A. Setiawan, and N. Nuryanto, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1364–1376, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3534.
- [19] Y. Athallah Puteri, D. Aulia, and A. A. K. Sari, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course," *J. Siliwangi Seri Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 60–65, 2022, doi: 10.37058/jssainstek.v8i2.6280.
- [20] D. Novianti, "Redesign User Interface Website Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale (Sus)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300.
- [21] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.560.
- [22] C. M. Barnum, *Usability Testing Essentials: Ready, Set ...Test!* Morgan Kaufmann, 2020. doi: 10.1016/b978-0-12-816942-1.00006-x.
- [23] R. E. Pratama and E. G. Wahyuni, "Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Yada," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 9, no. 2, pp. 841–851, 2024, doi: 10.29100/jipi.v9i2.4742.