

IMPLEMENTASI MODEL DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN USER INTERFACE APLIKASI BOOKING STUDIO FOTO DI THE QUEEN STUDIO

Anisatul Maghfiroh¹, Mutamassikin², Fatima Felawati³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Jl.Jambi-Muara Bulian No.Km.16, Simpang Sungai Duren, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi 36361. Telp. 082143392054.

e-mail: amaghfiroh302@gmail.com, mutamassikin@uinjambi.ac.id, fatimafelawati@uinjambi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk merancang antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto di *The Queen Studio* Kota Jambi untuk pemesanan studio foto pelanggan, dengan antarmuka pengguna yang dirancang sesuai kebutuhan dan mudah untuk dipahami pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dengan lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahap *empathize*, peneliti mengumpulkan data dari proses wawancara dan kuesioner. Tahap *define*, peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan. Tahap *ideate*, peneliti melakukan mengembangkan permasalahan dan kebutuhan menjadi ide sebagai solusi. Tahap *prototype*, peneliti memvisualkan ide menjadi antarmuka pengguna aplikasi menggunakan bantuan aplikasi *figma*. Setelah proses perancangan selesai, peneliti melakukan pengujian (*Testing*) dengan bantuan dari 5 responden menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka pengguna aplikasi. Hasil pengujian SUS menunjukkan bahwa antarmuka pengguna aplikasi memiliki tingkat kepuasan dan kemudahan dengan skor 75,5 yang berarti memiliki kategori peringkat *good*.

Kata kunci: *Booking Studio Foto, Metode Design Thinking, System Usability Scale (SUS), User Interface, Implementasi System*

Abstract

This research was conducted to design the appearance of the Queen studio photo booking application in Jambi City for studio photo booking customers, with a display designed according to needs and easy for users to understand. The research uses a design thinking method that focuses on user needs and experiences with five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. At the empathy stage, researchers collect data through interviews and questionnaires. At the definition stage, researchers analyze problems and needs. At the ideate stage, researchers develop problems and needs into ideas as solutions. At the prototype stage, the researcher visualizes the idea into an application display using the help of the Figma application. After the design process was complete, the researchers carried out testing with the help of 5 respondents using the System Usability Scale (SUS) method to measure user satisfaction and ease of interacting with the application display. The SUS test results show that the application display has a level of satisfaction and convenience with a score of 75.5, which means it has a good rating category.

Keywords: *Photo Studio Booking, Design Thinking Method, System Usability Scale (SUS), User Interface, System Implementation*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, segala aspek yang ada di kehidupan juga turut berkembang. Salah satu aspek yang sangat nampak perkembangannya yaitu teknologi. Pelayanan merupakan suatu kondisi

kegiatan yang diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain untuk saling menguntungkan dalam konteks pemenuhan kebutuhan, yang pada dasarnya tidak memiliki wujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun layaknya barang [1]. Dalam proses pemenuhan pelayanan tergantung kepada kepuasan pelanggan apakah terpenuhinya keinginan dan kebutuhan pelanggan terhadap pelayanan di sebuah instansi [2]. *The Queen Studio* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa fotografi dengan 11,2 ribu pengikut dan 1.546 postingan di *Instagram*. *The Queen Studio* menyediakan layanan jasa foto *prewedding*, *wedding*, *event documentation*, *group*, keluarga, *baby*, *maternity*, dan *videography*. Studio foto ini terletak di Jl. RE. Matra Dinata, Kec. Telanaipura, Kota Jambi. Saat ini proses pelayanan *costumer* dilakukan melalui aplikasi komunikasi *WhatsApp* atau dapat mendatangi langsung studio foto. *The Queen Studio* memiliki waktu pelayanan *costumer* yang terbatas yakni pada hari senin-rabu mulai pukul 9.00-17.00 WIB dan pada hari Kamis-minggu buka dari pukul 9.00-20.00 WIB. Berdasarkan waktu operasional *The Queen Studio*, *costumer* tidak dapat melakukan pemesanan studio diluar jam operasional. Maka hal ini menjadi salah satu kendala dalam memaksimalkan pelayanan pelanggan.

Berdasarkan data hasil observasi yang penulis dapatkan di *The Queen Studio* memiliki total tiga unit komputer yang digunakan untuk proses pelayanan yang di operasikan oleh admin studio foto yaitu satu unit dan satunya lagi digunakan sebagai tempat untuk mengolah hasil pemotretan pelanggan. Selain itu, Pada saat proses *booking* sering terjadi kepadatan pengguna jasa ketika menentukan jadwal foto. Terdapat kurangnya efisiensi waktu terhadap pelanggan ketika ingin melakukan proses transaksi dikarenakan admin hanya akan merespon pesan *WhatsApp* sesuai jadwal operasional studio foto. Belum lagi ketika bertanya terkait informasi layanan tidak langsung mendapatkan respon pesan balasan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pelayanan dan memudahkan pemesanan studio foto diperlukan suatu antarmuka pengguna aplikasi yang dapat mendukung pelayanan pelanggan di *The Queen Studio* Kota Jambi. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dari 3 pelanggan yang mengatakan bahwa aplikasi pemesanan studio foto berguna bagi mereka, namun aplikasi tersebut harus memiliki layar tampilan yang sederhana sehingga bisa dengan mudah memahami aplikasi. Perancangan antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto ini menggunakan metode *design thinking* berbasis *mobile*. Metode *design thinking* merupakan metode yang menjadi referensi dalam mengembangkan perancangan antarmuka pengguna aplikasi yang memiliki fokus dalam memahami kebutuhan pengguna dengan menciptakan pengalaman pengguna [3].

Dalam perancangan antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio di *The Queen Studio* menggunakan *software figma* sebagai *tools* untuk merancang antarmuka pengguna. (Jubilee Digital, 2023, hal. 9-10) mengatakan *Figma* digunakan karena memiliki fitur desain layar yang menampilkan animasi seperti menu, tombol, *splash screen* dan lainnya. *Figma* juga memiliki fitur presentasi alur interaksi pengguna dengan aplikasi, sehingga memudahkan dalam merancang tampilan aplikasi dan menyajikan hasil antarmuka pengguna.

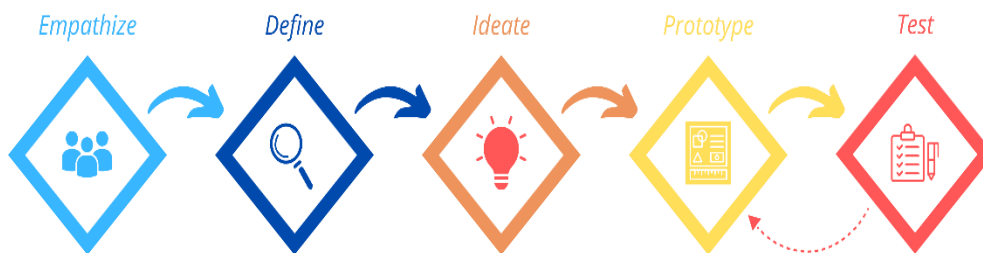
2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode yang Digunakan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode ini melakukan pendekatan yang mempengaruhi proses penelitian, mulai dari merumuskan permasalahan hingga mengambil keputusan dengan cara meneliti hubungan antar variable. Metode kuantitatif bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampelnya dilakukan melalui pengumpulan data dengan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis.

2.2. Metode Pengembangan

Dalam metode perancangan antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio penulis menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah langkah kerja yang menerapkan pendekatan terhadap kebutuhan pengguna yang untuk memecahkan masalah sehingga menghasilkan ide solusi yang inovatif dan kolaboratif dengan mengumpulkan informasi terkait kebutuhan pengguna. Dengan mempelajari cara berfikir dan tingkah laku pengguna serta memposisikan peneliti sebagai pengguna untuk memenuhi kebutuhan pengguna [4].



Gambar 1. Metode design thinking

1. *Empathize*

Pada tahap *empathize* adalah proses dalam menemukan pemahaman sebagai ide solusi untuk memecahkan masalah yang ada. Tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui wawancara dan kuesioner dari permasalahan yang dihadapi terkait pelayanan pelanggan ke pihak *The Queen Studio* dan kebutuhan pengguna.

2. *Define*

Pada tahap *define* peneliti menganalisis data informasi dari tahap sebelumnya kemudian merumuskan masalah untuk menemukan solusi dari masalah yang ingin dipecahkan. Tahap ini peneliti menganalisis data informasi yang berasal dari wawancara dan kuesioner tahap *empathize*, terkait pelayanan pelanggan di *The Queen Studio* dan kebutuhan pengguna untuk ditemukan solusi dari masalah tersebut.

3. *Ideate*

Pada tahap *ideate*, setelah melakukan analisis pelayanan pelanggan di *The Queen Studio* dan kebutuhan pengguna yang berasal dari data di tahap *define*. Peneliti mulai menentukan ide dan solusi yang dipilih berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya. Untuk kemudian setiap ide solusi ditarik kesimpulan solusi mana yang memungkinkan untuk diimplementasikan ke dalam bentuk *prototype* di tahap selanjutnya.

4. *Prototype*

Pada tahap *prototype*, setelah ditemukannya suatu ide solusi terkait pelayanan dan kebutuhan pengguna, maka selanjutnya peneliti mewujudkan ide solusi pemecah masalah tersebut kedalam bentuk desain UI UX berupa visual gambar/bentuk 2 dimensi, sehingga menjadi sebuah antarmuka pengguna aplikasi *booking studio* menggunakan *software figma*.

5. *Test*

Pada tahap *test*, peneliti melakukan kegiatan pengujian dengan menggunakan teknik *System usability scale (SUS)* terhadap antarmuka pengguna aplikasi *booking studio* foto dengan uji coba ke 5 responden (pihak *The Queen Studio* dan 3 dari latarbelakang yang berbeda) untuk mendapatkan respon atas desain tersebut.

3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Masalah

Tabel 1. Analisis masalah

Responden	Masalah	Alternatif Solusi
<i>The Queen Studio</i>	Proses pelayanan saat ini menggunakan media komunikasi <i>WhatsApp</i> dan <i>Instagram</i> mulai dari menerima pemesanan hingga proses transaksi pembayaran. Selain itu pelanggan dapat mendatangi langsung studio foto <i>The Queen Studio</i> . Owner	Perancangan antarmuka pengguna aplikasi <i>booking studio</i> di <i>The Queen Studio</i> Kota Jambi yang mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan.

Responden	Masalah	Alternatif Solusi
	sempat memikirkan untuk merancang <i>website</i> untuk proses pemesanan, namun belum tentu tampilan/antarmuka pengguna yang dibuat akan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang merupakan calon pelanggan.	
Pelanggan	Pelayanan pemesanan studio foto yang menggunakan pesan <i>what'sapp</i> dirasa kurang efektif karena memakan waktu. Pelanggan menginginkan adanya tampilan aplikasi <i>booking</i> studio foto yang memperhatikan dan mengutamakan tampilan aplikasi yang mudah untuk dimengerti, karena bagi pelanggan tampilan aplikasi itu sangat penting untuk memberikan kenyamanan ketika berinteraksi dengan tampilan aplikasi.	
Pengguna jasa foto studio	Membutuhkan tampilan aplikasi yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan, maka diharapkan dalam perancangan antarmuka pengguna aplikasi <i>booking</i> studio foto memiliki tampilan yang dengan mudah dipahami.	

3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Tabel 2. Analisis kebutuhan pengguna

No	Kebutuhan pengguna
1	Tampilan aplikasi menarik dan sederhana yang mudah dimengerti pengguna.
2	Tampilan aplikasi yang mengutamakan kenyamanan pengguna.
3	Tampilan menggunakan kombinasi warna logo <i>The Queen Studio</i> .
4	Memiliki halaman beranda yang berisi semua kategori layanan studio foto (<i>prewedding, wedding, maternity, baby, family, personal, dan group</i>).
5	Memiliki halaman <i>booking</i> /pemesanan studio foto dilengkapi informasi terkait kategori foto mulai dari paket foto, harga, dan jadwal foto (yang berisi informasi jadwal kosong dan telah di <i>booking</i>)
6	Memiliki fitur transaksi pembayaran melalui BANK BRI dan BCA.
7	Memiliki fitur notifikasi sebagai informasi bahwa <i>booking</i> studio foto telah dikonfirmasi pihak studio foto.
8	Memiliki fitur layanan bantuan.
9	Memiliki fitur input lokasi foto untuk diluar studio foto.
10	Memiliki halaman portofolio.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, didapatkan hasil kebutuhan pengguna pada antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto, yaitu antarmuka pengguna/tampilan aplikasi memberikan kemudahan dan memberikan kenyamanan pada pengguna ketika berinteraksi dengan tampilan aplikasi. Tampilan

aplikasi *booking* studio foto memiliki halaman-halaman yang berisi informasi kategori jasa foto yang jelas dan lengkap mulai dari pemesanan hingga proses transaksi pembayaran.

3.3 Ideat

Pada tahap *ideat* ini dilakukan proses pengumpulan ide yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah yang ada. Proses analisis ini dilakukan dengan sesi pengumpulan gagasan secara intensif untuk menghasilkan solusi yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi *The Queen Studio*, Pelanggan, dan pengguna. Ide-ide ini nantinya akan menjadi dasar dalam merancang *prototype* yang direncanakan.

3.4 Prototype

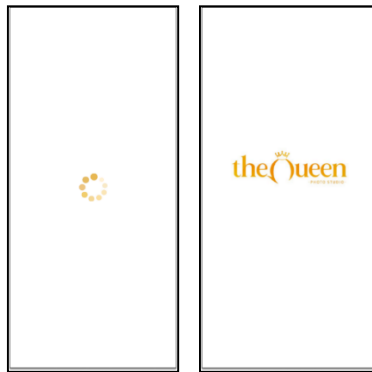
Tahap *Prototype* yaitu tahap mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah antarmuka pengguna atau tampilan aplikasi yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan antarmuka pengguna dan skenario penggunaan.

Tabel 3. Skenario Interaksi Pengguna

No	Skenario	
	Halaman	Keterangan
1	Halaman <i>splash</i>	Menampilkan logo <i>The Queen Studio</i> .
2	Halaman beranda	Menampilkan informasi kategori foto dan informasi terbaru tentang pemesanan studio foto.
3	Halaman paket foto	Menampilkan informasi kategori foto dilengkapi dengan informasi paket foto dan <i>price list</i> yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pelanggan.
4	Halaman jadwal foto	Menampilkan jadwal foto berupa kalender 1 bulan yang dilengkapi dengan keterangan warna yang menunjukkan keterangan : • Jadwal kosong. • Jadwal sudah di pesan. • Libur studio foto. • Kuota <i>booking</i>. Dilengkapi dengan fitur pilihan lokasi foto akan dilakukan di studio atau <i>outdoor</i> .
5	Halaman <i>input</i> lokasi foto	Menampilkan fitur pencarian lokasi/ <i>maps</i> dan <i>input</i> detail identitas pelanggan mulai dari nama, nomor ponsel, dan detail alamat.
6	Halaman Pembayaran	Menampilkan jenis metode pembayaran <i>online</i> yang dapat pelanggan pilih dan akan langsung terhubung ke aplikasi sesuai pilihan pelanggan sehingga tidak perlu memasukkan nomor rekening/kode pembayaran secara manual.
7	Halaman notifikasi	Menampilkan informasi terkait pemesanan dan informasi lainnya yang diberitahukan kepada pengguna melalui notifikasi.

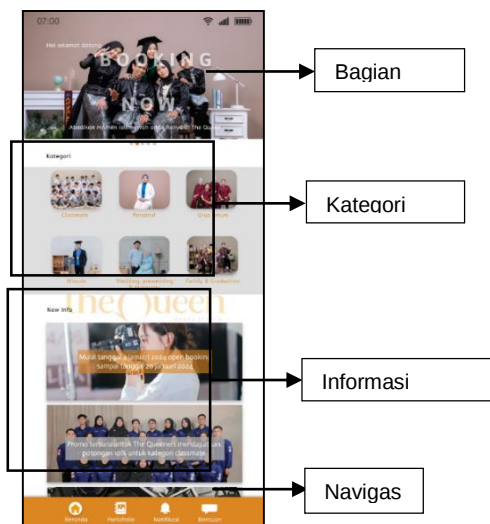
No	Halaman	Skenario
8	Halaman bantuan	Menampilkan <i>form</i> pesan yang dapat digunakan pengguna untuk menanyakan informasi atau meminta bantuan apabila terjadi kendala.
9	Halaman portofolio	Menampilkan hasil pemotretan studio foto agar dapat dijadikan sebagai referensi konsep foto bagi pengguna. Setiap foto yang ditampilkan dapat dilihat dalam ukuran asli foto.

1. Tahapan selanjutnya adalah pembuatan UI/UX atau antarmuka pengguna menggunakan bantuan Halaman *splash screen*



Gambar 2. Halaman splash screen

2. Halaman beranda



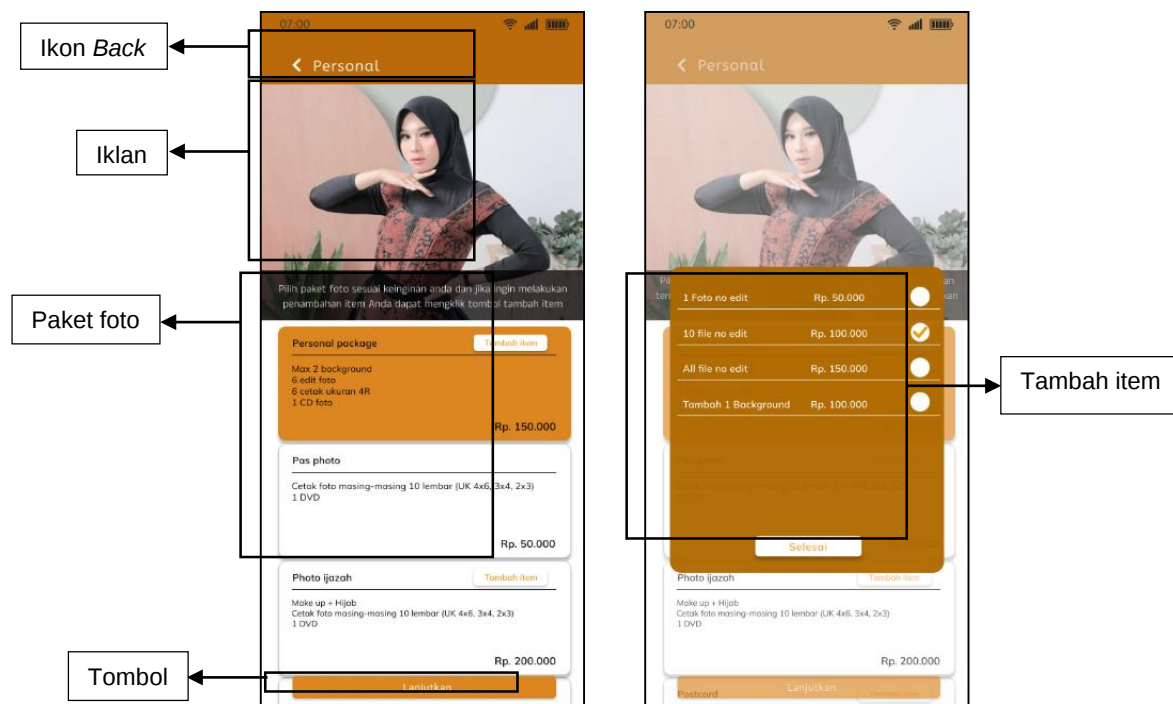
Gambar 3. Halaman beranda

3. Menu bar



Gambar 4. Manu bar

4. Halaman paket foto



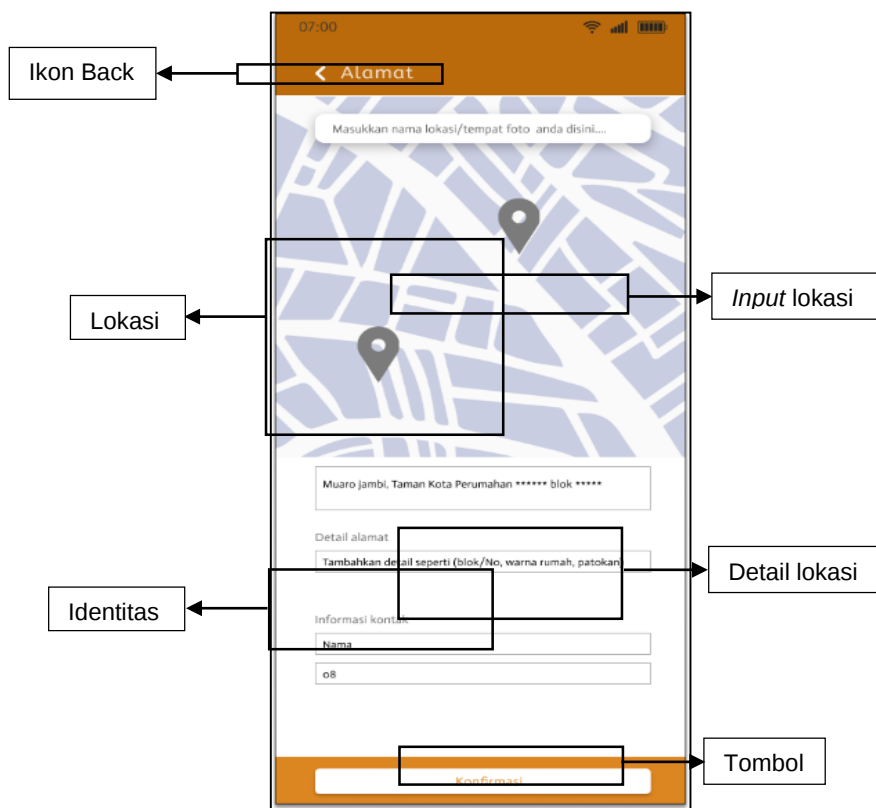
Gambar 5. Halaman paket foto

5. Halaman jadwal foto



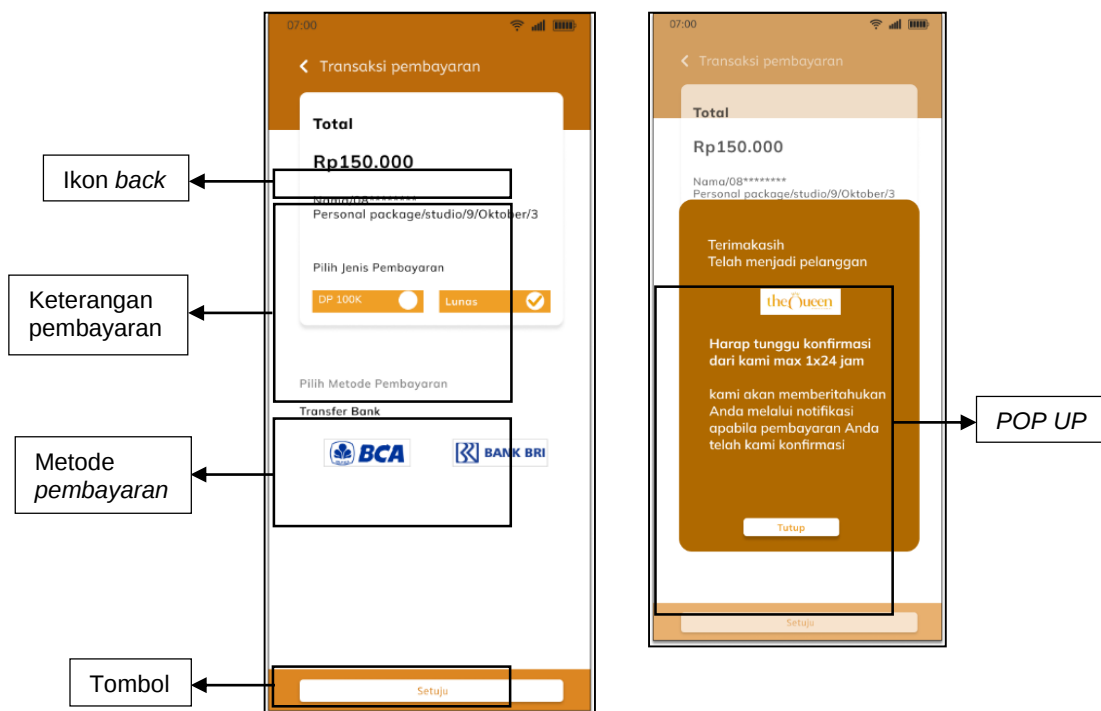
Gambar 6. Halaman jadwal foto

6. Halaman lokasi foto



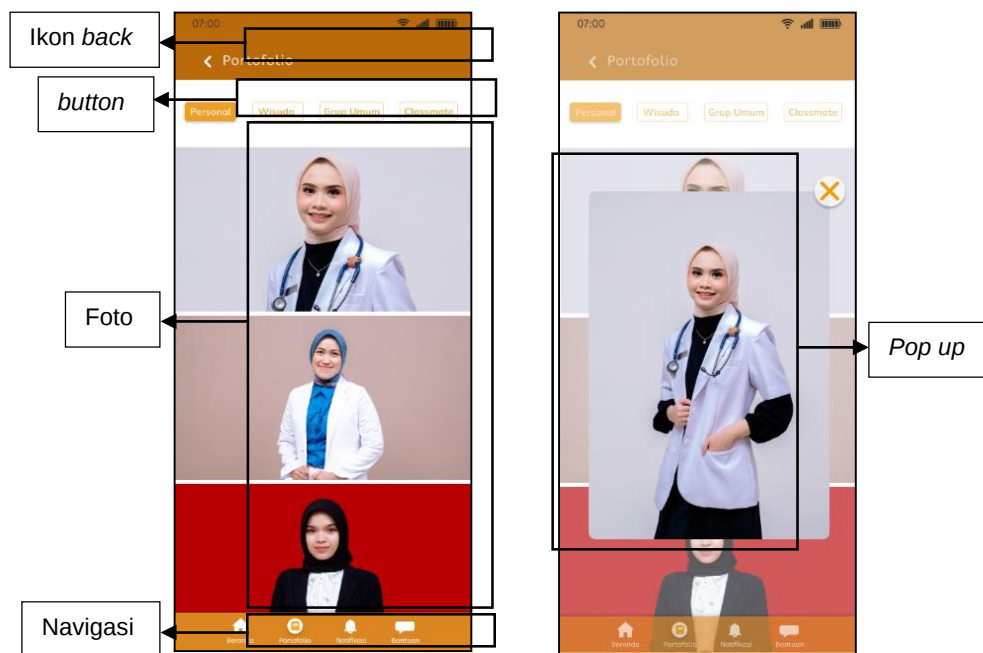
Gambar 7. Halaman lokasi foto

7. Halaman pembayaran



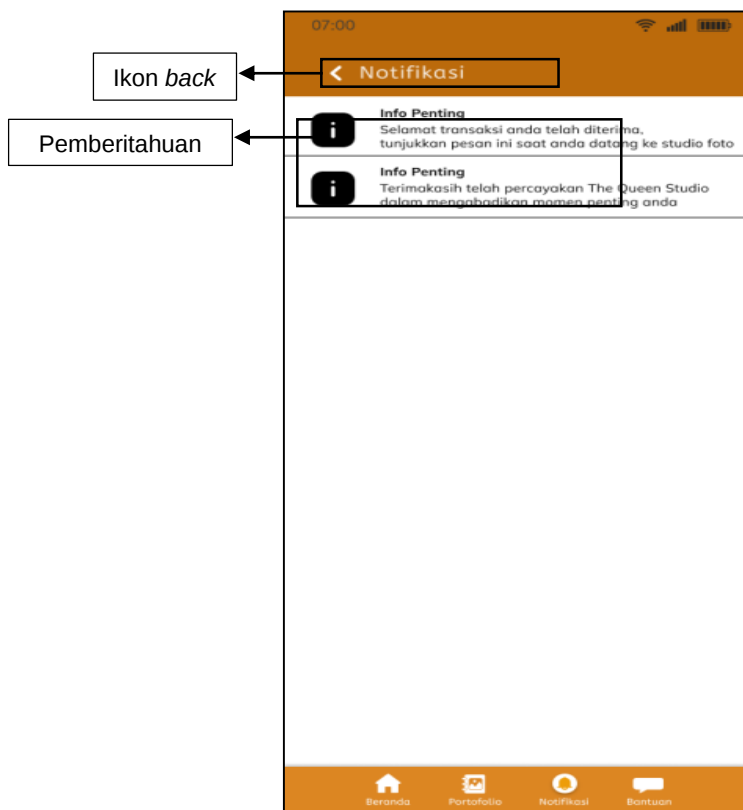
Gambar 8. Halaman pembayaran.

8. Halaman portofolio



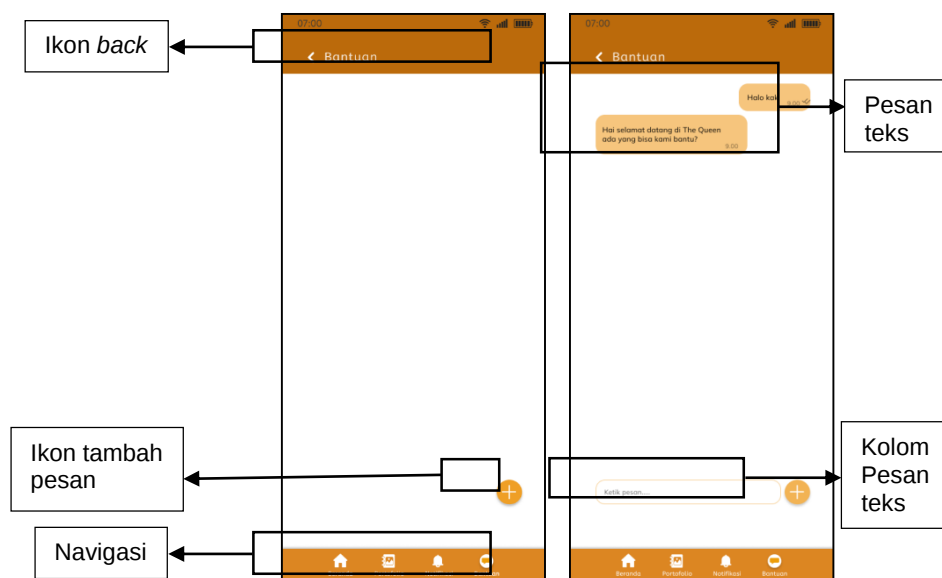
Gambar 9. Halaman portofolio

9. Halaman notifikasi



Gambar 10. Halaman notifikasi

10. Halaman bantuan



Gambar 11. Halaman bantuan.

3.5 Test

Pada tahap *testing* adalah penulis melakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap antarmuka pengguna yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk melihat kesuksesan dan keberhasilan antarmuka pengguna bagi calon pengguna.

Tabel 4. Skenario Pengujian Antarmuka Pengguna

No	Skenario
1	Pengguna membuka tampilan aplikasi.
2	Pengguna masuk ke tampilan halaman <i>splash</i> .
3	Pengguna masuk tampilan halaman beranda.
4	Pengguna mencari kategori foto.
5	Pengguna masuk ke tampilan halaman pemesanan.
6	Pengguna melakukan pemesanan.
7	Pengguna masuk ke tampilan halaman jadwal foto.
8	Pengguna melakukan pemilihan jadwal foto.
9	Pengguna masuk ke tampilan halaman <i>input</i> lokasi.
10	Pengguna masuk ke tampilan pembayaran.
11	Pengguna melakukan pemilihan metode pembayaran.
12	Pengguna melakukan pencarian halaman notifikasi (navigasi).
13	Pengguna masuk halaman notifikasi (navigasi).
14	Pengguna kembali ke tampilan halaman beranda.
15	Pengguna melakukan pencarian halaman album (navigasi).
16	Pengguna masuk ke halaman portofolio (navigasi).
17	Pengguna membuka foto pada halaman portofolio
18	Pengguna membuka foto pada halaman portofolio
19	Pengguna menutup foto pada halaman portofolio
20	Pengguna kembali ke tampilan halaman beranda.
21	Pengguna melakukan pencarian halaman bantuan (navigasi).
22	Pengguna masuk ke halaman bantuan (navigasi).
23	Pengguna kembali ke tampilan halaman beranda.

Berikut adalah tabel skor asli SUS yang didapat melalui kuesioner yang diisi oleh 5 responden :

Tabel 5. Skor Asli SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	4	5	2	4	1	5	1	4	4
2	5	1	4	3	4	2	5	2	4	4
3	4	2	4	3	5	1	4	1	5	4
4	5	4	5	3	5	1	5	1	5	5
5	4	2	5	3	5	2	4	2	4	4

Tabel 6. Skor hasil perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (jumlah x 2,5)
1	4	1	4	3	3	4	4	4	3	1	31	77,5
2	4	4	3	2	3	3	4	3	3	1	30	75
3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	1	30	75
4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	0	31	77,5
5	3	3	4	2	4	3	3	3	3	1	29	72,5
Rata-rata												75,5

Tabel 7. Kategori Nilai SUS

No	Kategori Rating	Skor SUS (%)
1	<i>Excellent</i>	>80,3
2	<i>Good</i>	68 – 80,3
3	<i>Okay</i>	68
4	<i>Poor</i>	51 – 68
5	<i>Awful</i>	<51

Berdasarkan data hasil skor SUS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *prototype* antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto memiliki nilai skor 75,5 yang berarti skor berada pada rating *good*. Namun antarmuka pengguna masih memiliki beberapa kekurangan dan memerlukan adanya evaluasi untuk perbaikan terhadap antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto.

3.6. Penelitian Terdahulu.

Dalam penelitian ini, penulis meninjau penelitian terdahulu untuk memenuhi kebutuhan referensi dan melakukan perbandingan, adalah sebagai berikut :

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	<i>analysis and design of mobile applications for make-up artist services (HaloMua) whit the design thinking frame work.</i>	Fathorazi Nur Fajri, Fathur Rizal, Moh. Ainol Yaqin, dan Zendi ari purwanto (2023).	<i>Design thinking</i>	Hasil dari penelitian ini merupakan desain aplikasi HaloMua pada perangkat <i>mobile</i> yang dapat menampilkan informasi <i>make-up artist</i>	Penelitian yang dilakukan oleh Fathorazi Nur Fajri dkk adalah untuk desain tampilan aplikasi pemesanan <i>make-up</i> artis Sedangkan penelitian yang

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
				dan melakukan pemesanan jasa <i>make-up artist</i> .	akan dilakukan adalah untuk desain antarmuka aplikasi <i>booking</i> studio untuk studio foto.
2	Perancangan UI/UX <i>design</i> aplikasi jasa fotografi dengan <i>design science research methodology</i> .	Deden Sukma Hendrawan, Mochzen Gito Resmi, dan Uus Muhammad Husni Tamyiz (2022).	<i>Design science research methodology</i>	Hasil dari penelitian ini adalah sebuah desain aplikasi pemesanan jasa fotografi. Dengan aplikasi ini dapat membantu memudahkan dalam memesan jasa fotografi dan tampilan aplikasi didesain sesuai kebutuhan pengguna.	
	Perancangan desain UI/UX pemesanan jasa fotografi berbasis web pada Studio BW Project Larantuka.	Matheus Agung Beke (2022).	<i>Wireframing design</i>	Hasil penelitian ini adalah desain UI UX pemesanan jasa fotografi berbasis <i>website</i> yang memudahkan pelanggan ketika melakukan pemesanan.	

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diterima dengan baik. Metode *design thinking* yang digunakan dalam penelitian ini mampu memetakan kebutuhan pengguna karena metode ini fokus dengan apa yang dilihat maupun dirasakan pengguna dan metode ini juga memperhatikan pengalaman dari pengguna. Pada tahap *empathize* didapatkan permasalahan dan informasi kebutuhan rancangan antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto. Pada tahap *define* dilakukan proses pendefinisian permasalahan dan kebutuhan antarmuka pengguna berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner pada tahap *empathize* dan didapatkan fokus permasalahan serta kebutuhan antarmuka pengguna. Pada tahap *ideate* didapatkan hasil ide-ide sebagai solusi dari permasalahan dan kebutuhan antarmuka pengguna yang kemudian diolah menjadi konsep ide yang

dikelompokkan menjadi beberapa bagian. Tahap *ideate* menghasilkan konsep ide berupa gambaran antarmuka pengguna dalam bentuk deskripsi. Pada tahap *prototype* dilakukan proses mewujudkan ide-ide menjadi antarmuka pengguna. Proses awal tahap ini menghasilkan skenario antarmuka pengguna yang digunakan untuk menggambarkan interaksi yang terjadi pada antarmuka pengguna. Kemudian untuk melanjutkan tahap selanjutnya pada tahap *prototype* dibuat simbol-simbol kebutuhan antarmuka pengguna. Setelah dibuat simbol, tahap selanjutnya menghasilkan *prototype* antarmuka pengguna menggunakan aplikasi *figma*. Kemudian tahap *test*, yaitu tahap akhir dilakukan pengujian dengan menggunakan skenario pengujian sebagai bahan uji dan kuesioner sebagai sikap atau respons terhadap antarmuka pengguna. Pengujian dilakukan oleh 5 responden dari latarbelakang yang berbeda. Pada tahap *test* didapatkan bahwa rancangan antarmuka pengguna aplikasi *booking* studio foto di *The Queen Studio* menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat diterima oleh pihak studio foto dan responden. Pada tahap pengujian pada penelitian ini menggunakan metode pengujian *system usability scale* (SUS). *System usability scale* dapat menentukan apakah rancangan antarmuka pengguna yang disusun dapat diterima atau tidak. Dari hasil skor SUS antarmuka pengguna mendapatkan nilai 75,5 yang artinya masuk dalam kategori *good*. Kategori ini menunjukkan bahwa antarmuka pengguna diterima dengan baik oleh responden.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nursyahrida. (2021). Rancang bangun aplikasi kegiatan dan prestasi kemahasiswaan program studi fisika fakultas sains pada universitas cokroaminoto palopo berbasis website.
- [2] Paramulya, V. E. (2023). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA WARUNG MARUNG HERITAGE BY CV. SAVORIA KITCHEN*.
- [3] Abdurrohman, Mh., Setiawan, D., Trisnawati, L., Suska Riau, U., & Abdurrah, U. (2021). MODEL RANCANGAN APLIKASI PROMOSI USAHA REMPAH MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 5(1), 29–36.
- [4] I Gede Iwan Sudipa dkk. (2023). *Metode Penelitian Bidang Ilmu Informatika (Teori & Referensi Berbasis Studi Kasus)*.
- [5] Jubilee Digital. (2023). *Desain UI/UX dengan Figma*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/Desain_UI_UX_dengan_Figma_dari_Nol_Updat/SVJSEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&bshmrime/1
- [6] Laksana, M. Z. (2018). *Manajemen Pelayanan Publik*. Bandung: CV Pusaka Setia.
- [7] M. R. Sanjaya, A. S. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website.
- [8] Muhammad Fairuzabadi dkk. (2023). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/ANALISIS_DAN_DESAIN_SISTEM_INFORMASI_PEN/dV7PEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=desain+antarmuka&pg=PA115&printsec=frontcover&bshmrime/1
- [9] Muhammad Fairuzabadi, A. A. (2023). *Interaksi Manusia dan Komputer: Konsep dan Praktik*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/INTERAKSI_MANUSIA_DAN_KOMPUTER_KONSEP_DA/3TDJEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [10] Nielsen, J. (2017).
- [11] Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/Prinsip_prinsip_Menyusun_Kuesioner/YfNqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [12] Nuswantoro, S. A. (2023). *Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/Interaksi_Manusia_dan_Komputer_Pengantar/QxzkEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengujian+usability&pg=PA106&printsec=frontcover

- [13] Slamet Riyanto, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Riset_Penelitian_Kuantitatif_Pene/W2vXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [14] Syani M & Werstantia N. (2018). Perancangan aplikasi pemesanan catering berbasis mobile android.
- [15] Viridya tasril, S. M. (2023). *Kecanduan Gadget Dengan Pendekatan Lean Ux*. Diambil kembali dari https://www.google.co.id/books/edition/KECANDUAN_GADGET_Dengan_Pendekatan_Lean/Q1LAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)