

## PENERAPAN DESIGN THINKING DAN PROTOTYPING DALAM PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LAYANAN SALON ERNA ESA STUDIO MENGGUNAKAN FIGMA

Ellen Febriyani<sup>1</sup>, Dimas Prasetyo Tegar Asmoro<sup>2</sup>, Anton Zulkarnain Sianipar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informasi & Komputer Jayakarta  
Jalan Salemba Raya No.24, Kenari, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta  
10430.

e-mail: <sup>1</sup>22560006@stmik.jayakarta.ac.id, <sup>2</sup>dimaspt\_asmoro@stmik.jayakarta.ac.id,

<sup>3</sup>antonz@stmik.jayakarta.ac.id

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong berbagai sektor usaha meningkatkan kualitas layanan melalui pemanfaatan teknologi informasi, termasuk pada bidang jasa kecantikan dan salon. Erna Esa Studio masih menjalankan proses pelayanan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan informasi dan kesalahan pengelolaan jadwal. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX website layanan Salon Erna Esa Studio menggunakan metode Design Thinking dan Prototyping menggunakan Figma. Design Thinking diterapkan untuk menghasilkan rancangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahap Prototyping dilakukan melalui perancangan wireframe dan prototype interaktif menggunakan Figma. Pengujian usability dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian memperoleh skor SUS sebesar 86,46 yang termasuk kategori Excellent, ini menunjukkan bahwa website memiliki tingkat usability yang baik dan mudah digunakan. Penelitian ini menghasilkan Design UI/UX lalu diimplementasikan ke dalam frontend website layanan Salon Erna Esa Studio, yang menyediakan fitur informasi layanan, reservasi online, informasi promosi, galeri hasil treatment, dan informasi kontak salon guna mendukung kemudahan akses layanan bagi pengguna.

**Kata kunci:** UI/UX, Design Thinking, Prototyping, Figma, Website Layanan Salon, System Usability (SUS)

### Abstract

*Technological advancements have encouraged various business sectors to improve service quality through information technology, including the beauty and salon industry. Erna Esa Studio still conducts its services manually, which may cause information delays and scheduling errors. This study aims to design the UI/UX of the Erna Esa Studio website using the Design Thinking and Prototyping methods with Figma. Design Thinking is applied to produce a user-centered design solution, while the Prototyping stage involves developing wireframes and interactive prototypes using Figma. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS). The results show a SUS score of 86.46, categorized as Excellent, indicating that the website has a high level of usability and is easy to use. This study produces a UI/UX design implemented into a website frontend that provides service information, online reservation, promotion details, a gallery of treatments, and contact information to improve user accessibility.*

**Keywords:** UI/UX, Design Thinking, Prototyping, Figma, Salon Service Website, System Usability Scale (SUS).

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai peluang dalam peningkatan kualitas layanan, khususnya pada sektor jasa seperti salon kecantikan. Saat ini, masyarakat menuntut layanan yang cepat, praktis, dan terintegrasi secara digital. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah penggunaan sistem reservasi berbasis web yang memungkinkan pelanggan melakukan

pemesanan layanan secara online. Sistem ini dapat mempercepat proses reservasi, mengurangi kesalahan input data, meningkatkan efisiensi pengelolaan jadwal, serta memberikan kemudahan akses layanan secara real time[1].

Erna Esa Studio merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang layanan kecantikan dan salon. Saat ini, proses pelayanan masih dilakukan secara manual, dimana pelanggan harus menghubungi pihak salon melalui aplikasi WhatsApp untuk mengetahui ketersediaan jadwal *treatment* dan juga daftar *treatment* secara lengkap. Selain itu, informasi mengenai layanan baru dan promosi juga masih disampaikan melalui *broadcast* aplikasi WhatsApp. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan keterlambatan informasi, kesalahan pengelolaan jadwal, serta kurang optimalnya efisiensi pelayanan kepada pelanggan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi digital yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pelayanan salon. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah perancangan website[2] layanan salon yang memungkinkan pelanggan melakukan reservasi secara online, melihat daftar *treatment* beserta harga, serta memperoleh informasi promosi secara lebih cepat dan terstruktur.

Website merupakan sistem informasi berbasis web yang terdiri dari sekumpulan komponen yang saling terintegrasi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Informasi tersebut dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, suara, maupun *hypertext* yang dapat diakses melalui perangkat lunak. Keberadaan sistem ini berperan dalam mendukung pelaksanaan berbagai aktivitas organisasi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan[3].

*User Interface (UI)* merupakan tampilan visual pada sistem yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara pengguna dan sistem. *UI* mencakup elemen seperti tombol, teks, gambar, dan tata letak yang dirancang untuk meningkatkan kemudahan penggunaan serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem [4][5].

*User Experience (UX)* merupakan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem yang mencakup aspek kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan. *UX* berfokus pada bagaimana sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien[4][5].

Dalam proses perancangan sistem berbasis pengguna, pendekatan *Design Thinking* banyak digunakan karena berfokus pada pemecahan masalah yang berorientasi pada pengguna (*user-centered*). Metode ini menempatkan pemahaman terhadap kebutuhan dan perspektif pengguna sebagai prioritas utama dalam menghasilkan solusi yang inovatif. Selain itu, *Design Thinking* juga bersifat iteratif dan fleksibel, sehingga memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi berbagai ide dan pendekatan secara kreatif[6].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan sistem berbasis website maupun aplikasi dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Penelitian pada website Salon Ummu Micco menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* menghasilkan desain dengan nilai *System Usability Scale (SUS)* sebesar 79,6 yang termasuk kategori baik untuk implementasi sistem UMKM[7]. Selain itu, penelitian pada aplikasi *booking* Elaine Studio juga menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara efektif dan menghasilkan sistem yang mudah digunakan[8].

Penelitian lain pada website pemesanan Bootchin Coffee, Jambi menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* menghasilkan desain yang lebih intuitif dan meningkatkan kemudahan pengguna dalam melakukan pemesanan tanpa harus melakukan proses manual[9].

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, penerapan metode *Design Thinking* telah terbukti mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada berbagai sistem berbasis website maupun aplikasi. Metode ini juga terbukti menghasilkan desain antarmuka yang lebih mudah digunakan, intuitif, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengujian usability seperti *System Usability Scale (SUS)*.

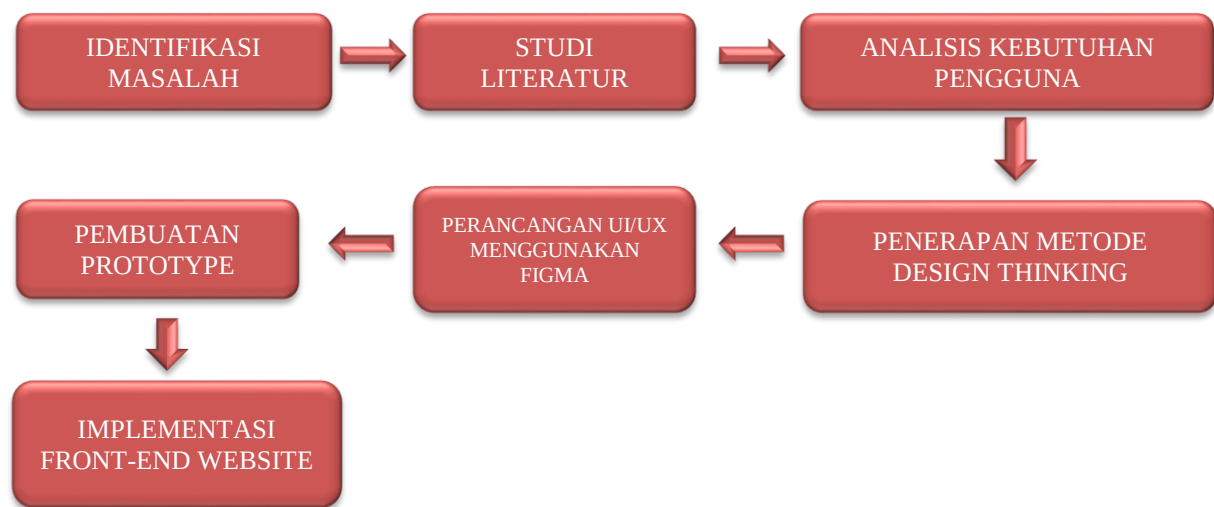
Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada tahap perancangan dan pembuatan *prototype* tanpa implementasi lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menghasilkan rancangan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking* dan *Prototyping* dengan figma, tetapi juga mengimplementasikan hasil desain tersebut ke dalam *frontend* website layanan Salon Erna Esa Studio. Website yang dirancang mengintegrasikan fitur reservasi online, informasi *treatment*, informasi promosi, galeri hasil *treatment*, serta informasi kontak salon dalam satu platform yang terpusat untuk mendukung kebutuhan pelanggan dan pengelola salon.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan *UI/UX* website layanan Salon Erna Esa Studio menggunakan metode *Design Thinking* dan *Prototyping*. Hasil rancangan kemudian dievaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengetahui tingkat *usability* dari desain yang dikembangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pelayanan serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan metode *Design Thinking* untuk menghasilkan rancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* website layanan Salon Erna Esa Studio. Metode ini menggunakan pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia dengan menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna[10].

### 2.1. Alur Penelitian



Gambar 1. Alur penelitian

Tahapan penelitian diawali dengan identifikasi masalah pada layanan Salon Erna Esa Studio, di mana proses reservasi dan penyampaian informasi promosi masih dilakukan secara manual melalui aplikasi WhatsApp yang berpotensi menimbulkan keterlambatan informasi dan kesalahan pengelolaan jadwal. Selanjutnya dilakukan studi literatur serta analisis kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara.

Perancangan *UI/UX* dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*[11]. Pada tahap *prototype*, desain dikembangkan menggunakan Figma dalam bentuk *wireframe* dan *prototype* interaktif. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan *prototype*[12]. Setelah mendapatkan hasil pengujian yang layak, desain yang telah dievaluasi diimplementasikan ke dalam bentuk frontend website sebagai realisasi rancangan *UI/UX*.

### 2.2. Design Thinking

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan tersebut digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna serta menghasilkan solusi desain yang sesuai. Berikut penjelasan tahapan *Design Thinking*[6][13] :

- Empathize* : Proses memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui observasi dan wawancara.
- Define* : Proses merumuskan masalah utama berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna.
- Ideate* : Proses menghasilkan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi.

d. *Prototype* : Proses perancangan UI/UX dalam bentuk *low-fidelity* maupun *high fidelity* menggunakan Figma.

e. *Test* : Proses pengujian prototype untuk memperoleh umpan balik pengguna

### 2.3. Tools Penelitian

Perancangan UI/UX pada penelitian ini menggunakan aplikasi Figma sebagai tools utama dalam pembuatan *wireframe* dan *prototype* interaktif. Implementasi *frontend* website dilakukan menggunakan React JS sebagai framework *frontend*, Visual Studio Code sebagai code editor, Google Chrome sebagai browser pengujian.

### 2.4. System Usability Scale (SUS)

Nielsen dalam sebuah tulisannya yang berjudul *Introduction to Usability* memaparkan bahwa proses mengidentifikasi masalah *usability* pada sebuah website atau aplikasi cukup hanya melibatkan 5 pengguna sebagai *tester*[14]. Pada penelitian ini, penulis melibatkan 12 responden yang di berikan 8 skenario tugas (*task*), selengkapnya ada di Tabel 1 :

**Tabel 1.** *Usability Testing*

| No | Pengujian                        | Tujuan                                                                       |
|----|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <i>Home Page</i>                 | Mengukur kemudahan responden memahami tampilan awal website.                 |
| 2  | <i>About Us Page</i>             | Mengukur kemudahan responden memperoleh informasi profil salon.              |
| 3  | <i>Service Page</i>              | Mengukur kemudahan responden mencari layanan salon.                          |
| 4  | <i>Price Page</i>                | Mengukur kemudahan responden melihat harga dan promo.                        |
| 5  | <i>Gallery Page</i>              | Mengukur kemudahan responden melihat hasil <i>treatment</i> .                |
| 6  | <i>Product &amp; Course Page</i> | Mengukur kemudahan responden memperoleh informasi produk dan <i>course</i> . |
| 7  | <i>Contact Us Page</i>           | Mengukur kemudahan responden menemukan informasi kontak.                     |
| 8  | <i>Book Appointment Page</i>     | Mengukur kemudahan responden melakukan reservasi layanan.                    |

Simulasi ini selesai ketika responden mendapatkan informasi *treatment* lengkap beserta harga, dan produk yang tersedia di Salon Erna Esa Studio, dan responden berhasil melakukan reservasi online. Setelah responden menyelesaikan seluruh skenario tugas yang diberikan, peneliti melakukan evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner *SUS* yang terdiri dari 10 pernyataan standar untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap *prototype* website yang telah dirancang. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju [15].

Perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)* menggunakan rumus berikut[11]:

$$SUS = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) \times 2,5).$$

Berdasarkan rumus tersebut, dapat dijelaskan bahwa:

- Item pernyataan positif (ganjil) dihitung dengan cara skor responden dikurangi 1.
- Item pernyataan negatif (genap) dihitung dengan cara 5 dikurangi skor responden.

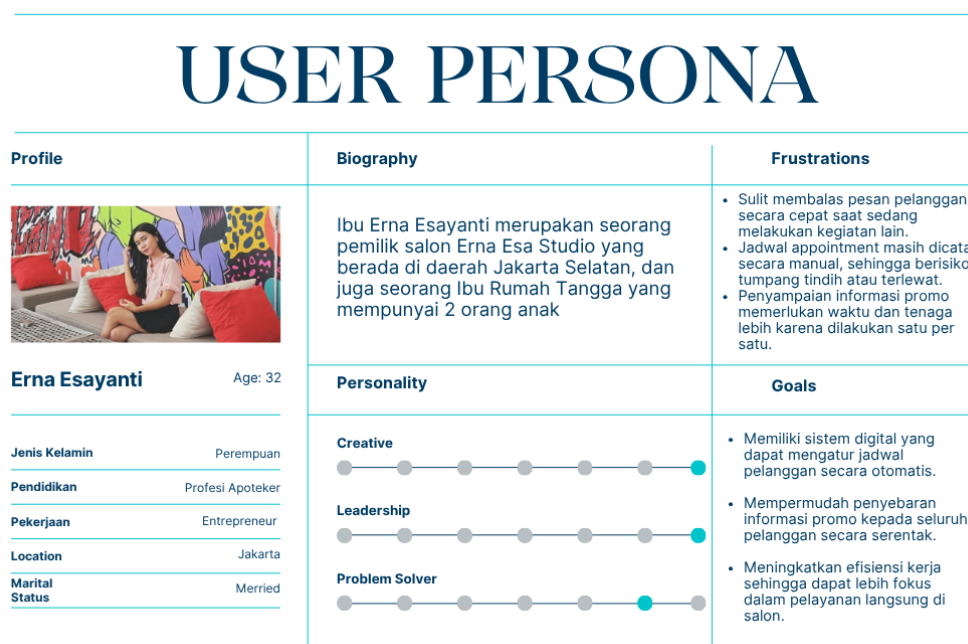
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan output dari proses perancangan UI/UX website Salon Erna Esa Studio menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil yang diperoleh meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga evaluasi menggunakan *system usability testing (SUS)*.

Tahapan *Empathize*, berdasarkan wawancara dengan pemilik salon dan pelanggan Erna Esa Studio, serta observasi langsung terhadap proses reservasi yang berjalan, ditemukan bahwa sistem pemesanan masih dilakukan secara manual melalui aplikasi Whatsapp. Pelanggan harus menghubungi admin untuk menanyakan ketersediaan jadwal, layanan yang tersedia, serta informasi promo. Selain itu juga admin juga melakukan pencatatan jadwal secara manual yang berpotensi menyebabkan kesalahan pencatatan dan bentrokan jadwal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, diperoleh gambaran karakteristik pengguna yang kemudian dirangkum dalam bentuk *user persona*. *user persona* selengkapnya bisa dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2 :



Gambar 2. User Persona Pemilik Salon

Diperoleh *user persona* utama yaitu Erna Esayanti, seorang perempuan berusia 32 tahun yang merupakan pemilik sekaligus admin dari Salon Erna Esa Studio. Dalam aktivitas sehari – hari, beliau tidak hanya menjalankan peran sebagai *entrepreneur*, tetapi juga sebagai ibu rumah tangga dengan dua orang anak, sehingga sering melakukan kegiatan *multitasking* dalam mengelola bisnis salon. Dalam operasionalnya, beliau masih menghadapi berapa kendala seperti kesulitan dalam merespon pesan pelanggan secara cepat ketika sedang melakukan aktivitas lain, pencatatan jadwal *appointment* yang masih dilakukan secara manual sehingga berisiko terjadi bentrok jadwal, serta proses penyampaian informasi promosi yang membutuhkan waktu dan tenaga lebih karena dilakukan secara individual kepada pelanggan. Berdasarkan kondisi tersebut, pengguna memiliki harapan untuk adanya sistem digital yang dapat mengelola jadwal pelanggan secara otomatis, mempermudah penyebaran informasi promosi secara serentak, serta meningkatkan efisiensi kerja agar dapat lebih fokus pada pelayanan langsung kepada pelanggan di salon.

# USER PERSONA

| Profile                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Biography                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Frustrations                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----|-----------|--------------|----------|---------|----------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div></div> <div><b>Putri Meilinda</b>Age: 24</div> <div><table><tr><td>Jenis Kelamin</td><td>Perempuan</td></tr><tr><td>Pendidikan</td><td>SMK</td></tr><tr><td>Pekerjaan</td><td>Entrepreneur</td></tr><tr><td>Location</td><td>Jakarta</td></tr><tr><td>Marital Status</td><td>Single</td></tr></table></div> | Jenis Kelamin                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Perempuan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Pendidikan | SMK | Pekerjaan | Entrepreneur | Location | Jakarta | Marital Status | Single | <p>Putri merupakan seorang yang bertanggung jawab untuk menjalankan usaha konveksi milik orang tua nya, Putri merupakan salah satu pelanggan dari Erna Esa Studio</p> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pemesanan layanan harus dilakukan secara manual melalui WhatsApp dan menunggu respon dari pihak salon.</li><li>• Informasi terkait promo tidak selalu diterima secara merata oleh semua pelanggan.</li><li>• Informasi terkait layanan lengkap salon sulit diakses, harus menanyakan jenis treatment satu persatu dan menunggu pihak admin salon membalas pesan.</li></ul> |
| Jenis Kelamin                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Perempuan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Pendidikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | SMK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Pekerjaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Entrepreneur                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Location                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Jakarta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Marital Status                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Single                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Personality                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Goals                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <div><p><b>Creative</b></p></div> <div><p><b>Organized</b></p></div> <div><p><b>Problem Solver</b></p></div> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki sistem pemesanan yang dapat diakses secara mandiri dan cepat.</li><li>• Mendapatkan update promo secara langsung melalui aplikasi.</li><li>• Mendapatkan informasi treatment secara lengkap, mulai dari informasi jenis tindakan tiap treatment, harga treatment, dan durasi treatment secara real time</li></ul> |            |     |           |              |          |         |                |        |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

Gambar 3. User Pesona Pelanggan Salon Erna Esa Studio

Diperoleh *user persona* pelanggan yaitu Putri Meilinda, seorang perempuan berusia 24 tahun yang berprofesi sebagai *entrepreneur*, menjalankan usaha konveksi milik orang tuanya. Putri merupakan salah satu pelanggan Salon Erna Esa Studio yang aktif menggunakan layanan salon tersebut. Dalam pengalaman penggunaannya, Putri masih menghadapi beberapa kendala, seperti proses pemesanan layanan yang masih dilakukan secara manual melalui aplikasi Whatsapp sehingga harus menunggu respon dari pihak salon, informasi terkait promo yang tidak selalu tersampaikan secara merata kepada seluruh pelanggan, serta keterbatasan dalam memperoleh informasi layanan secara lengkap karena harus menanyakan jenis *treatment* satu persatu kepada admin dan menunggu balasan dari admin. Berdasarkan kondisi tersebut, pengguna memiliki kebutuhan untuk adanya sistem pemesanan yang dapat diakses secara mandiri dan cepat, memperoleh informasi promo secara langsung, serta mendapatkan informasi layanan melalui sistem, serta mendapatkan informasi layanan secara lengkap yang mencakup jenis treatment, harga, dan durasi layanan secara *real time*.

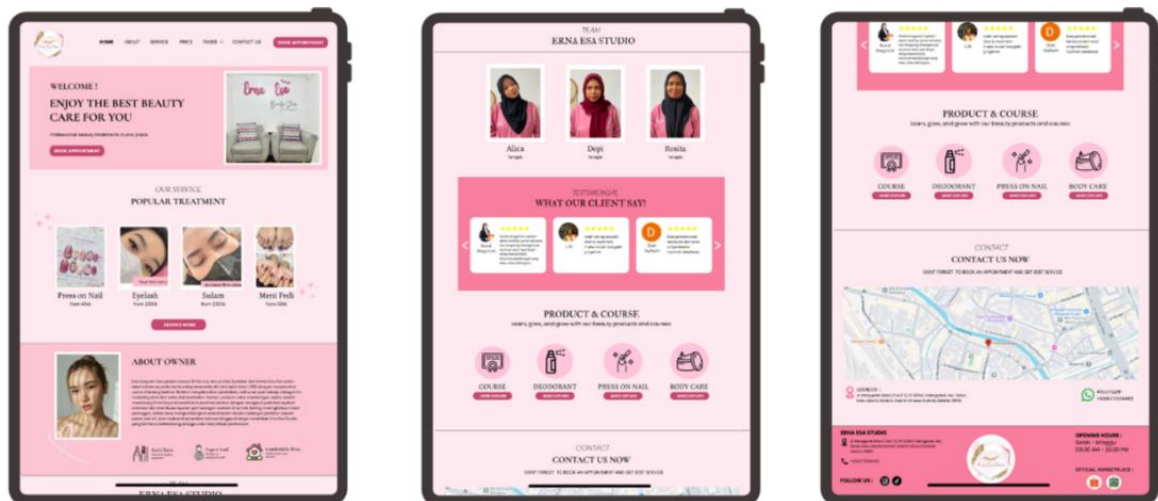
Tahapan *Define*, berdasarkan hasil *empathize*, diperoleh beberapa permasalahan utama yaitu proses reservasi yang masih dilakukan secara manual melalui whatsapp, belum tersedianya informasi layanan yang lengkap, pencatatan jadwal, serta proses konfirmasi yang masih memerlukan waktu dari pihak admin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem yang berjalan saat ini belum mampu memberikan pelayanan yang efektif dan efisien, sehingga dibutuhkan sistem informasi berbasis website yang dapat memfasilitasi proses reservasi secara online dan menyajikan informasi layanan yang lebih terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna.

Tahapan *Ideate*, peneliti mengembangkan solusi desain berdasarkan hasil permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya melalui proses perumusan ide dan eksplorasi konsep perancangan. Hasil dari tahap ini diwujudkan dalam bentuk rancangan *wireframe* yang digunakan sebagai gambaran awal struktur antarmuka website Erna Esa Studio. *Wireframe* disusun untuk memberikan visualisasi sederhana mengenai tata letak elemen pada setiap halaman tanpa memperhatikan aspek warna, tipografi, maupun detail visual lainnya. Tampilan *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 4. Wireframe

Tahapan *Prototype*, pada tahapan ini peneliti mengembangkan hasil rancangan *wireframe* menjadi desain antarmuka dengan tingkat fidelitas tinggi (*high fidelity design*). Desain yang di hasilkan mencakup penerapan elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, serta layout yang disesuaikan dengan konsep dan kebutuhan pengguna Erna Esa Studio. Seluruh halaman dirancang dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaa, konsistensi desain, serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Dengan adanya tahap ini, diharapkan desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mampu meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) secara optimal. Tampilan *high fidelity design* dapat dilihat selengkapnya pada Gambar 5 hingga Gambar 12.



Gambar 5. Halaman Home

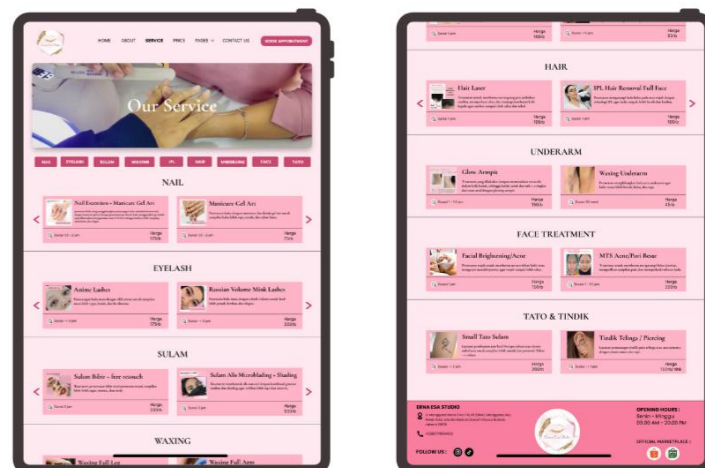
Gambar 4. Halaman *Home*, merupakan halaman utama dari website Salon Erna Esa Studio yang berfungsi sebagai *landing page* bagi pengguna. Pada halaman ini ditampilkan navigasi utama untuk mengakses seluruh fitur website, seperti halaman *Service*, *Price*, *Gallery*, *Product & Course*, *Contact Us*, serta *Booking Appointment*. Selain itu, *Home Page* juga menampilkan informasi singkat mengenai Salon Erna Esa Studio, layanan unggulan, profil singkat pemilik salon, team salon Erna Esa Studio, serta testimoni pelanggan. Tampilan ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah memahami

informasi utama dan mengakses fitur yang tersedia secara cepat.



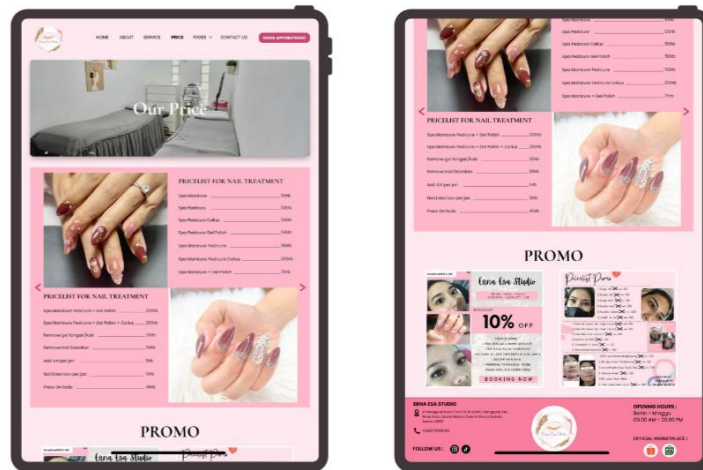
Gambar 6. Halaman *About us*

Gambar 5. Halaman *About us*, diawali dengan banner utama yang menampilkan gambar interior salon. Bagian ini dirancang untuk memberikan gambaran suasana salon sekaligus memperkuat identitas visual website.



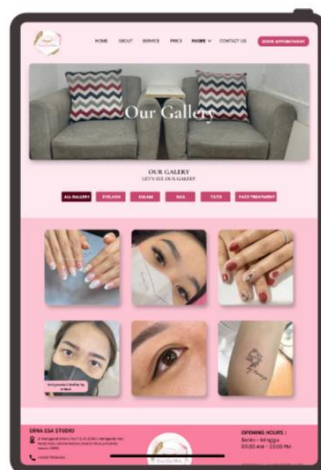
Gambar 7. Halaman *Service*

Gambar 6. Halaman *Service*, dirancang untuk menampilkan informasi mengenai seluruh layanan yang tersedia di Salon Erna Esa Studio. Halaman ini berfungsi sebagai media informasi bagi pengguna untuk mengetahui jenis treatment, deskripsi layanan, estimasi durasi pengerjaan, serta harga yang ditawarkan sebelum melakukan pengajuan *appointment*.



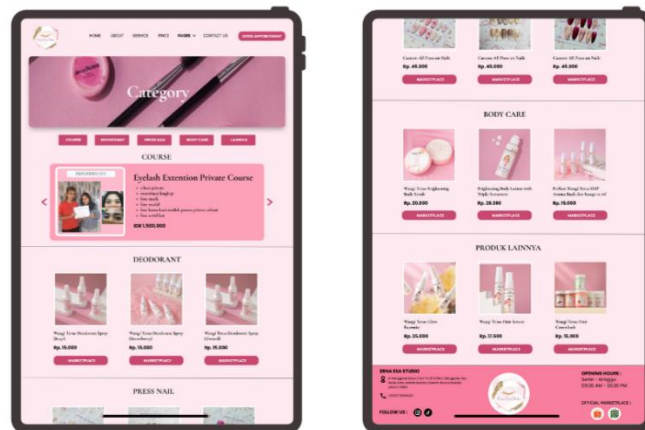
Gambar 8. Halaman Price

Gambar 7. Halaman Price, dirancang untuk menampilkan informasi harga dari setiap layanan yang ditawarkan. Informasi disusun secara sistematis agar pengguna dapat dengan mudah membandingkan biaya setiap *treatment*. Desain ini bertujuan untuk memberikan transparansi informasi kepada pengguna sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan.



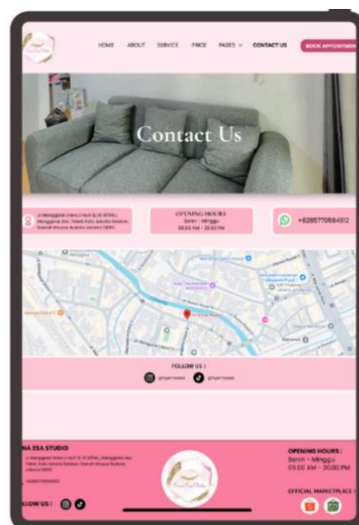
Gambar 9. Halaman Pages - Gallery

Gambar 8. Halaman Gallery, dirancang sebagai media visual yang menampilkan dokumentasi hasil layanan yang telah dikerjakan oleh Salon Erna Esa Studio. Halaman ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai kualitas hasil *treatment* yang ditawarkan sehingga pengguna dapat melihat portofolio layanan sebelum melakukan *appointment*.



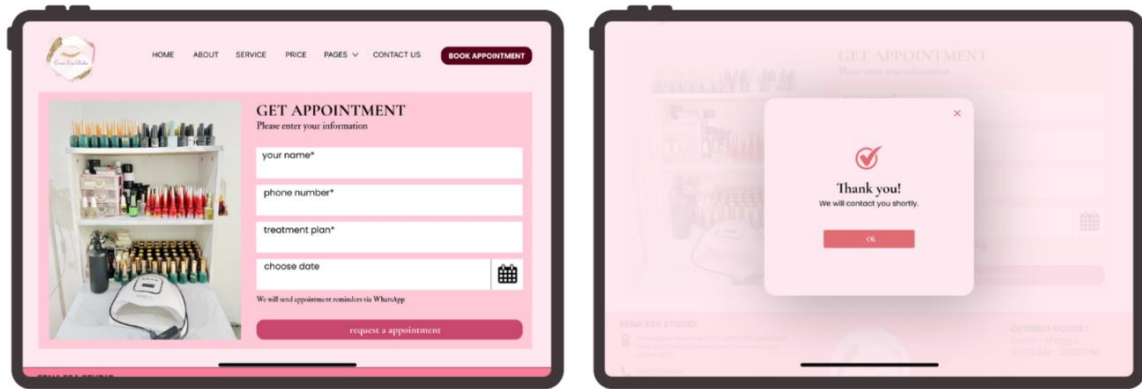
Gambar 10. Halaman Pages - Product & Course

Gambar 9. Halaman Pages - Product & Course, ditampilkan berbagai produk kecantikan yang tersedia di salon, seperti produk perawatan rambut dan kulit. Setiap produk disajikan dengan informasi dasar seperti nama produk beserta harga. Selain itu, terdapat juga tombol (*button*) *marketplace* yang mengarahkan pengguna ke toko online produk Salon Erna Esa Studio, untuk memudahkan pembelian produk secara langsung. Selain itu, terdapat juga bagian *Course* yang berisi informasi mengenai program pelatihan kecantikan yang disediakan oleh Salon Erna Esa Studio. Program ini bertujuan untuk memberikan pelatihan keterampilan kepada pengguna yang ingin mempelajari bidang kecantikan secara lebih mendalam.



Gambar 11. Halaman Contact us

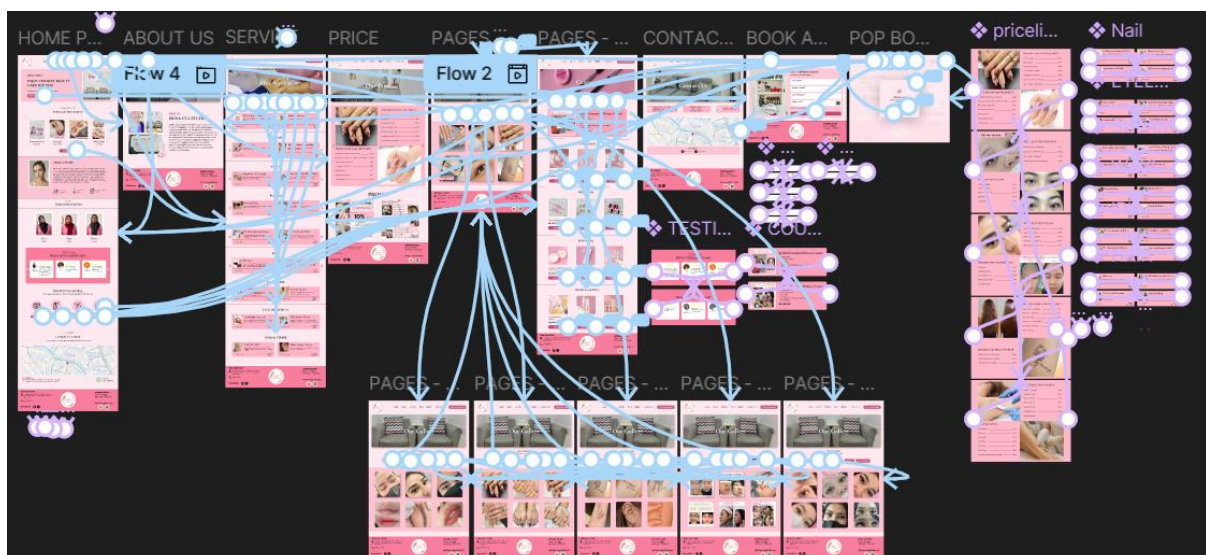
Gambar 10. Halaman *Contact Us*, dirancang untuk memberikan informasi kontak dan lokasi Salon Erna Esa Studio kepada pengguna agar memudahkan dalam melakukan komunikasi maupun kunjungan langsung ke lokasi salon. Halaman ini berfungsi sebagai media penghubung antara pengguna dengan pihak salon melalui berbagai saluran komunikasi yang tersedia.



Gambar 12. Halaman Book Appointment

Gambar 12. *Book Appointment Page*, merupakan fitur utama pada website yang digunakan untuk melakukan reservasi layanan secara online. Pada halaman ini pengguna dapat mengisi formulir yang terdiri dari nama, nomor telepon, jenis *treatment* yang dipilih, serta memilih jadwal *treatment* yang tersedia. Desain halaman ini dibuat sederhana dan mudah digunakan agar pengguna dapat melakukan proses *booking* dengan cepat tanpa kesulitan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses reservasi layanan Salon Erna Esa Studio. Setelah proses pengiriman berhasil, sistem akan menampilkan *pop-up confirmation* berupa pesan “*Thank you! We will contact you shortly*” sebagai bentuk konfirmasi bahwa data telah berhasil diterima. Pop-up ini berfungsi sebagai umpan balik sistem (*system feedback*) kepada pengguna agar mereka mengetahui bahwa proses pemesanan telah berhasil dilakukan.

Tahapan *Prototyping*, pada tahap ini peneliti mengembangkan rancangan desain sebelumnya menjadi bentuk yang lebih nyata dan interaktif. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan representasi awal sistem dalam bentuk desain antar muka (*user interface*) yang dapat memberikan gambaran mendekati hasil akhir sebelum dilakukan proses implementasi. Dengan adanya tahap ini, diharapkan rancangan sistem dapat diuji secara visual untuk memastikan desain dengan kebutuhan pengguna serta untuk menguji kualitas pengalaman pengguna (*user experience*).



Gambar 13. Tahapan Prototyping

Tahapan *Test*, pada tahap ini peneliti mengukur tingkat kemudahan penggunaan *prototype* website Salon Erna Esa Studio. Pengujian dilakukan terhadap 12 responden yang merupakan pengguna layanan salon. Responden diminta untuk menyelesaikan skenario tugas (*task*) terlebih

dahulu, setelah selesai, responden diminta mengisi kuesioner *SUS* yang terdiri dari 10 pernyataan, lalu responden memilih tingkat kepuasan dari pernyataan tersebut menggunakan skala Likert 1 – 5. Hasil skor jawaban responden selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Pengujian *SUS*

| No               | Nama | SKOR |    |    |    |    |    |    |    |    |     | JUMLAH | NILAI<br>(Jumlah x 2.5) |
|------------------|------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-------------------------|
|                  |      | P1   | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |        |                         |
| 1                | R1   | 4    | 2  | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 29     | 72,5                    |
| 2                | R2   | 4    | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2   | 28     | 70                      |
| 3                | R3   | 5    | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2   | 39     | 97,5                    |
| 4                | R4   | 5    | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 39     | 97,5                    |
| 5                | R5   | 5    | 1  | 5  | 1  | 4  | 2  | 5  | 2  | 5  | 4   | 34     | 85                      |
| 6                | R6   | 1    | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 36     | 90                      |
| 7                | R7   | 5    | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1   | 38     | 95                      |
| 8                | R8   | 5    | 1  | 5  | 2  | 4  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1   | 37     | 92,5                    |
| 9                | R9   | 5    | 1  | 5  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 3   | 35     | 87,5                    |
| 10               | R10  | 3    | 1  | 4  | 2  | 4  | 1  | 3  | 1  | 5  | 1   | 33     | 82,5                    |
| 11               | R11  | 4    | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 38     | 95                      |
| 12               | R12  | 3    | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 29     | 72,5                    |
| Rata – Rata Skor |      |      |    |    |    |    |    |    |    |    |     |        | 86,46                   |

Karena website layanan salon ini untuk digunakan oleh pelanggan salon, maka peneliti mengelompokkan responden berdasarkan seberapa sering mereka pergi ke salon. Pengelompokan ini bertujuan untuk merepresentasikan variasi calon pengguna website serta memberikan gambaran pengalaman pengguna yang lebih relevan.

Responden dibagi menjadi empat kelompok, yaitu :

- R1 – R4 : Lebih dari 1 kali per bulan.
- R5 – R8 : 1 Kali per bulan.
- R9 – R1 : Beberapa kali dalam setahun.
- R12 : Jarang.

Pengelompokan ini tidak mempengaruhi perhitungan skor *SUS*, namun digunakan sebagai analisis tambahan terhadap karakteristik responden.

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale (SUS)*, *prototype* website Salon Erna Esa Studio memperoleh skor rata-rata sebesar 86,46. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat *usability* sistem berada pada kategori *Excellent*, yang mengindikasikan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik berdasarkan persepsi pengguna. Skor ini mencerminkan bahwa desain antarmuka yang telah dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal kemudahan navigasi, kejelasan informasi, serta efisiensi dalam melakukan proses reservasi layanan. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* yang diterapkan dalam proses perancangan *UI/UX* berhasil menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang positif. Dengan demikian, *prototype* yang dihasilkan tidak hanya dinilai efektif secara fungsional, tetapi juga telah memenuhi aspek kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam penggunaan sistem secara keseluruhan.

Setelah desain diuji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan memperoleh hasil *Excellent*, tahap selanjutnya adalah implementasi desain ke dalam bentuk *frontend* website. Hasil perancangan *Design UI/UX* yang dibuat menggunakan *figma* diimplementasikan menjadi tampilan web statis. *Frontend* website ini dibangun tanpa menggunakan *database* dan *backend*, sehingga hanya berfokus pada implementasi tampilan antarmuka serta alur navigasi antar halaman.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX website Erna Esa Studio menggunakan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses perancangan yang dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, hingga *prototype* mampu mengidentifikasi permasalahan utama pada sistem yang berjalan, yaitu proses reservasi yang masih dilakukan secara manual, keterbatasan informasi layanan, serta kurangnya efisiensi dalam pengelolaan jadwal pelanggan.

Hasil dari perancangan *prototype* menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan reservasi layanan secara mandiri, serta mempermudah penyampaian informasi layanan dan promosi secara lebih terstruktur. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang memperoleh skor rata-rata sebesar 86,46 dengan kategori *Excellent*, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX website Erna Esa Studio berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) serta memberikan solusi yang efektif terhadap permasalahan sistem yang sebelumnya berjalan secara manual.

#### Daftar Pustaka

- [1] I. A. Al Adli, A. D. S. Wahyuni, N. Sahrul, S. Nurazizah, R. N. Syabaniah, dan I. Yulianti, "Implementasi Sistem Informasi Reservasi Event Berbasis Web," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 14, no. 5, hal. 9033–9043, 2025.
- [2] F. Y. Arini et al., "Aspek Ergonomi Desain Antarmuka Aplikasi Signal," *J. SENOPATI*, vol. 7, no. 2, hal. 45–58, 2025.
- [3] J. J. Pangala, R. Isnanto, dan A. B. Prasetyo, "Perancangan Sistem Informasi Katalog dan Manajemen Penjualan Ikan Hias Berbasis Web pada Perusahaan Rintisan Mindfish di Bogor," *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 2, hal. 155–163, 2023, doi: 10.14710/jtk.v2i2.38557.
- [4] A. Olivia, P. D. Larasati, M. Femy Mulya, S. Anwar, dan Y. Efendi, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *J. SISKOM-KB (Sistem Komput. dan Kecerdasan Buatan)*, vol. 8, no. 3, hal. 185–193, 2025, doi: 10.47970/siskom-kb.v8i3.836.
- [5] A. C. INKA FRISKA HERDANI, FINATA OKMAYURA, SUCI ELVIANTI, TIARA FITRI, ANANDA DIFNI KHALIK, "PEMODELAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI DAN UX UNTUK APLIKASI 'E-NAILS ART,'" *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 2, hal. 200–212, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.ppmi.web.id/index.php/jismdb/article/view/395>
- [6] F. Purwani, M. Ridho Karunia, R. E. Saputra, dan M. A. Salam, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Website SIKATAMA Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang," *J. Ris. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 4, hal. 16–22, 2024.
- [7] F. A. G. Aufa, F. Ramadhan, dan D. Irawan, "User Interface and User Experience (UI / UX) Design for the Ummu Micco Salon Website Using the Design Thinking Approach," *Nuasa Inform.*, vol. 20, no. 1, hal. 50–58, 2026.
- [8] A. M. Kasih dan Ismail, "Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Online Pada Elaine Studio Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. Univ. Laabuanbatu*, vol. 12, no. 3, hal. 417–426, 2024.
- [9] A. Frayoga, Nilawati, dan E. Sany, "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Website Bootchin Coffe," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 4, no. 1, hal. 126–137, 2024, doi: 10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314.
- [10] D. A. Lantana dan Fauziah, *Design Thinking dan Inovasi*, 2025 ed. Jakarta Selatan: Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU UNAS), 2025.
- [11] I. P. A. A. P. Pratama, A. A. I. I. Paramitha, dan I. putu Satwika, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property," *J. Teknol. Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, hal. 73–86, 2024.

- [12] F. Nathanael, J. A. Razaq, dan D. B. Santoso, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Website Kuis Online Menggunakan Figma di SMP Negeri 39 Semarang,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 8, no. 4, hal. 1103–1112, 2024, doi: 10.35870/jtik.v8i4.2591.
- [13] A. Firdonsyah, Z. Arwananing Tyas, dan L. Ma’rifatun, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web,” *INFORMAL Informatics J.*, vol. 8, no. 2, hal. 136–142, 2023, doi: 10.19184/isj.v8i2.33468.
- [14] J. R. P. Pradhana *et al.*, “Pengujian Usability untuk Mengetahui Kepuasan Pengguna pada Website Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto,” *J. ICTEE*, vol. 2, no. 1, hal. 36–41, 2021, doi: 10.33365/jictee.v2i1.1038.
- [15] A. Y. Priyono, G. Aryotejo, dan S. Adhy, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found,” *J. Masy. Inform.*, vol. 14, no. 2, hal. 96–107, 2023, doi: 10.14710/jmasif.14.2.52662.



**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/)