



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 28558-28567

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Pemesanan Jasa Foto Menggunakan Metode Design Thinking Pada Delvi Studio

Dewi Agustina¹, M. Yusuf²

^{1,2} Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹dewiagustina1504@gmail.com, ²yusufyssc@uinjambi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan aplikasi mobile mendorong perubahan pada berbagai sektor, termasuk layanan jasa fotografi, dengan menghadirkan proses bisnis yang lebih cepat, efektif, dan berorientasi pada pengguna. Keberhasilan aplikasi tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitas, tetapi juga kualitas User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang memberikan kemudahan, kenyamanan, serta kepuasan pengguna. Penelitian ini dilakukan di Delvi Studio, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, yang masih menerapkan proses pemesanan secara manual melalui WhatsApp atau datang langsung ke studio sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan penjadwalan dan pengelolaan data pemesanan. Penelitian ini bertujuan merancang prototype UI/UX aplikasi pemesanan jasa foto berbasis mobile menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Prototype dikembangkan menggunakan Figma dengan fitur utama berupa informasi paket foto, galeri, pemesanan, penjadwalan, dan riwayat pemesanan. Evaluasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap lima responden dan menghasilkan nilai rata-rata 76 yang termasuk kategori Good. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype memiliki tingkat usability yang baik dan mampu memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengakses informasi serta melakukan pemesanan jasa fotografi. Dengan demikian, prototype yang dihasilkan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi pemesanan jasa foto berbasis mobile di Delvi Studio untuk mendukung proses pelayanan yang lebih efektif, terstruktur, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, Prototype, Design Thinking, Aplikasi Mobile, Pemesanan Jasa Foto, SUS

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan dan bertujuan memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitas. Teknologi dimanfaatkan untuk memproses, mengolah, dan menganalisis data sehingga menghasilkan informasi yang tepat, jelas, sesuai kebutuhan, serta dapat diakses dengan cepat [1]. Teknologi Informasi (TI) merupakan perpaduan teknologi komputer dan komunikasi yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi kepada pengguna [2]. TI telah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pemerintahan, komunikasi, kesehatan, ekonomi, dan bisnis, sehingga memudahkan penyediaan dan penyebaran informasi.

Aplikasi *mobile* sebagai salah satu teknologi informasi semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti aplikasi komunikasi, *e-commerce*, dan pemesanan jasa. Peningkatan penggunaannya mendorong pengembangan aplikasi *mobile* untuk masyarakat [3]. Namun, pengembangan aplikasi masih menghadapi tantangan dalam menciptakan desain UI/UX yang efektif, seperti tata letak yang kurang mudah dipahami, tipografi yang kurang mendukung, dan ikon yang tidak menyampaikan fungsi secara jelas. Menurut laporan TRUelist UX Statistics 2024, sebanyak 88% pengguna meninggalkan aplikasi dan situs web dengan pengalaman yang buruk. Oleh karena itu, penerapan UI/UX yang baik penting untuk meningkatkan interaksi dan menciptakan pengalaman pengguna yang positif [4].

Delvi Studio, yang terletak di Kabupaten Tanjung Jabung Timur merupakan salah satu studio foto yang bergerak di bidang jasa fotografi. Akan tetapi sistem yang berjalan di Delvi Studio, yang mencakup proses pemesanan jasa, penjadwalan sesi fotografi, dan kegiatan promosi masih belum terlaksana secara optimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan sistem manual sehingga pelanggan yang telah mengetahui layanan yang ditawarkan hanya dapat melakukan pemesanan dengan mengunjungi studio secara langsung atau melalui media komunikasi seperti telepon dan WhatsApp. Saat ini Delvi Studio memanfaatkan telepon dan WhatsApp sebagai media komunikasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan sistem teknologi informasi yang dapat mendukung pengelolaan data pemesanan secara efektif dan terintegrasi. Solusi yang dapat diterapkan adalah sistem informasi berbasis *mobile*, yang memungkinkan pengguna mengakses layanan dengan mudah tanpa terhambat perpindahan lokasi [5]. Aplikasi *mobile* juga lebih banyak digunakan dibandingkan *website* karena pengguna cenderung menghabiskan lebih banyak waktu pada aplikasi *mobile* serta memperoleh kinerja, fitur, dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Oleh karena itu, aplikasi *mobile* menjadi pilihan yang dapat mendukung kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis bermaksud merancang *prototype* UI dan UX aplikasi pemesanan jasa foto berbasis *mobile* untuk Delvi Studio. Desain *User Interface* dan *User Experience* berperan penting dalam menarik perhatian serta menciptakan pengalaman positif bagi pengguna [6]. *User Interface* mengacu pada tampilan visual aplikasi yang dilihat dan digunakan oleh pengguna [7]. menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi intuitif, responsivitas, dan personalisasi konten berpengaruh terhadap pengalaman pengguna. Selain itu, kualitas UI turut menentukan tingkat kelayakan perangkat lunak, karena desain yang kurang baik dapat membuat pengguna beralih ke perangkat lunak lain [8].

Metode *Design Thinking* dapat menjadi solusi dalam merancang sistem pemesanan yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna [9]. *Design Thinking* merupakan pendekatan perancangan yang berpusat pada manusia dan banyak diterapkan dalam pengembangan produk, layanan, serta *User Interface* [10]. Metode ini menekankan pemahaman kebutuhan pengguna, pemecahan masalah secara kolaboratif, dan penyempurnaan solusi secara berkelanjutan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [11]. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu mengidentifikasi permasalahan pelanggan dalam proses pemesanan dan menghasilkan desain yang lebih efisien dengan pengalaman pengguna yang optimal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan merancang *prototype* UI/UX aplikasi pemesanan jasa foto berbasis *mobile* sesuai kebutuhan pelanggan [12].

Tujuan dari penelitian ini Adalah merancang *prototype User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk aplikasi pemesanan jasa foto pada Delvi Studio. Penerapan metode *design thinking* dalam proses perancangan diharapkan mampu meningkatkan kepuasan pengguna, meminimalkan terjadinya kesalahan saat menggunakan aplikasi, serta mempercepat pengguna dalam mengoperasikan [13]. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan rancangan aplikasi yang tidak hanya unggul dari segi visual, tetapi juga mudah dipahami dan resonansi terhadap kebutuhan pengguna, sehingga mampu menciptakan pengalaman yang lebih optimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi serta didukung oleh penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Pemesanan Jasa Foto Menggunakan Metode Design Thinking Pada Delvi Studio.”

2. Metode Penelitian

Perancangan ini menerapkan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada eksplorasi dan pemahaman terhadap fenomena pengalaman manusia. Peneliti mengandalkan data non-angka yang dihimpun melalui kegiatan observasi, wawancara, dan telaah literatur. Pendekatan kualitatif dijelaskan sebagai sebuah model penelitian yang berorientasi pada data deskriptif, baik lewat pernyataan tekstual maupun lisan dari informan yang perilakunya diamati. Analisis dalam metode ini menempatkan individu dan latar sosialnya sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistic*) [14].

Ruang lingkup objek penelitian kualitatif meliputi seluruh dimensi kehidupan manusia, yaitu berbagai fenomena yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia. Penelitian kualitatif menekankan pentingnya keteraturan, kecermatan, dan ketelitian dalam menganalisis hubungan antar data serta menempatkannya sesuai dengan konteks permasalahan yang hendak diungkapkan [15].

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang peneliti peroleh dilakukan melalui tiga pendekatan yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur.

1. Observasi

Observasi dilakukan dalam konteks alami, dengan fokus pada perilaku pengguna, kesulitan dan umpan balik dari pengguna. Pada tahap observasi ini, peneliti melakukan pengamatan untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat. Data hasil observasi selanjutnya dianalisis secara kualitatif untuk menemukan pola perilaku pengguna, mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berpotensi muncul, serta menentukan peluang perbaikan pada desain yang dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses komunikasi yang dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih dengan tujuan memperoleh informasi, menilai kemampuan, atau memahami pandangan seseorang terhadap

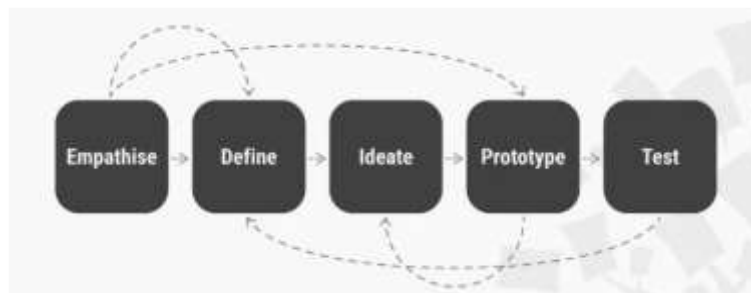
suatu permasalahan maupun topik tertentu. Wawancara secara langsung kali ini melibatkan calon pengguna dan juga pekerja Delvi Studio. Hal ini dilakukan untuk menggali lebih jauh mengenai kebutuhan, ekspektasi, dan pengalaman pekerja dan calon pengguna terkait layanan pemesanan jasa foto.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk meninjau teori, konsep, dan penelitian sebelumnya yang dinilai relevan dengan penelitian perancangan UI dan UX aplikasi pemesanan jasa foto, guna membuat kerangka konseptual dan menghindari plagiarisme dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis sumber-sumber seperti jurnal, buku, dan artikel untuk kemudian dianalisis dan diidentifikasi kesenjangan penelitian dan kemudian digunakan sebagai dasar merumuskan hipotesis desain atau variabel utama *prototyping*.

2.2. Metode Pengembangan

Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking*. Pendekatan ini melibatkan proses identifikasi kebutuhan pengguna, pengembangan ide solusi, pembuatan *prototype*, hingga pengujian hasil rancangan. Adapun tahapan yang terdapat dalam metode *Design Thinking* terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 2.1 Metode *Design Thinking*

1. Tahapan *Empathize*

Tahap *Empathize* merupakan fondasi *Design Thinking* yang bertujuan memahami kebutuhan calon pengguna dan staf Delvi Studio. Berdasarkan hasil observasi, proses pemesanan masih menggunakan *WhatsApp* sebagai media utama. Kondisi ini menyebabkan informasi paket layanan dan harga kurang tersusun, risiko kehilangan informasi dalam percakapan cukup tinggi, serta karyawan kesulitan memantau jumlah pemesanan. Hal tersebut dapat menyebabkan tumpang tindih jadwal dan kesalahan dalam pemesanan. Oleh karena itu, diperlukan sistem pemesanan yang lebih terstruktur untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan dan pengalaman pengguna.

2. Tahap *Define*

Setelah mengumpulkan data pada tahap *Empathize*, peneliti akan menganalisis dan mensintesis seluruh informasi yang di dapat. Mereka mengatakan informasi yang membingungkan dan proses pemesanan yang lambat sebagai permasalahan utama. Dengan memahami pernyataan masalah yang jelas sebagai contoh, pengguna sering mengalami kesulitan dalam memahami informasi terkait paket layanan dan biaya yang ditawarkan, serta kurang memperoleh kejelasan mengenai alur pemesanan. Permasalahan tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam merumuskan Solusi yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya.

3. Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* bertujuan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi yang inovatif melalui penerapan teknik-teknik kreatif, seperti *brainstorming*, guna mendorong munculnya gagasan baru. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan berbagai ide terkait antarmuka aplikasi, termasuk fitur pemilihan paket layanan dan penjadwalan. Selanjutnya ide-ide tersebut divisualisasikan dalam bentuk seketsa menggunakan figma untuk menggambarkan tata letak serta alur interaksi pengguna.

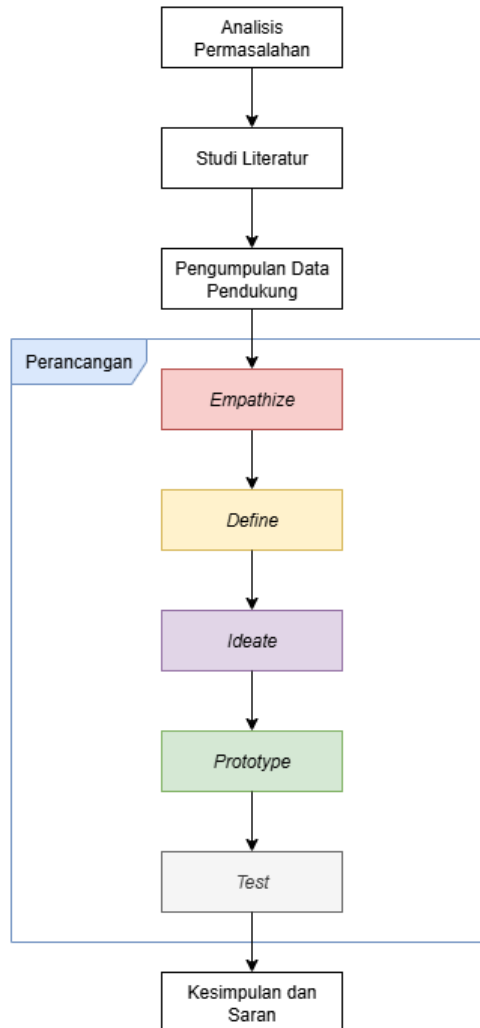
4. Tahap *Prototype*

Setelah tahap perancangan ide selesai, proses dilanjutkan ke tahap *prototype*. Pada tahap ini, rancangan antarmuka diwujudkan dalam bentuk *prototype* yang lebih realistis dan interaktif dengan bantuan aplikasi figma. Pemanfaatan fitur-fitur figma memungkinkan simulasi proses pemesanan secara lengkap, mulai dari pemilihan layanan yang tersedia hingga tahap penjadwalan.

5. Tahap Test

Tahap ini berperan penting dalam memastikan bahwa desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki tingkat kegunaan yang baik. Pada penelitian ini, proses pengujian melibatkan pengguna potensial dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat evaluasi.

2.3. Tahapan Penelitian



Gambar 2.2 Alur Penelitian

1. Analisis Permasalahan

Analisis Permasalahan Merupakan langkah awal dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi masalah utama dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa foto pada Delvi Studio. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara pendahuluan dengan pemilik, staf serta pelanggan Delvi Studio untuk memahami kesulitan dalam proses pemesanan. Data dikumpulkan secara kualitatif dan analisis untuk mengkategorikan masalah berdasarkan kategori seperti teknis, fungsional, dan pengalaman pengguna dengan tujuan merumuskan masalah yang jelas dan spesifik.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mempelajari teori, konsep, dan penelitian sebelumnya yang relevan sebagai landasan dalam merancang UI/UX aplikasi pemesanan jasa foto, guna merancang kerangka konseptual yang akurat dan menghindari plagiarisme. Pada tahap ini, peneliti melakukan perolehan data dan analisis data mendukung penelitian dari sumber-sumber seperti jurnal akademik, buku, dan artikel online. Data dari studi literatur kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian terdahulu dan digunakan sebagai dasar merumuskan hipotesis desain atau variabel utama dalam *prototyping*.

3. Pengumpulan Data Pendukung
Perolehan data penelitian pendukung dilakukan guna memperoleh informasi tambahan yang dapat mendukung analisis permasalahan dan studi literatur dengan fokus pada kebutuhan pengguna dan konteks spesifik Delvi Studio. Teknik utama mencakup observasi untuk melihat perilaku alami pelanggan saat memesan jasa, wawancara pada staf dan pelanggan untuk menggali ekspektasi dan pengalaman subjektif. Data pendukung ini kemudian digunakan sebagai landasan untuk fase perancangan, memastikan desain berbasis bukti empiris.
4. Perancangan
Perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa foto Delvi Studio menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pengguna melalui lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap calon pengguna serta staf Delvi Studio untuk memahami pengalaman dalam proses pemesanan. Tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan studi literatur untuk menentukan masalah utama. Pada tahap *Ideate*, peneliti menggali gagasan untuk menghasilkan desain yang sederhana dan nyaman digunakan. Tahap *Prototype* menghasilkan *wireframe* dan *mockup* menggunakan Figma sebagai rancangan awal. Selanjutnya, tahap *Test* dilakukan melalui *usability testing* terhadap 5–10 pengguna untuk memperoleh umpan balik dan menyempurnakan *prototype* agar lebih mudah digunakan serta meminimalkan kesalahan navigasi dan input.
5. Kesimpulan dan Saran
Penelitian ini diakhiri dengan penyampaian kesimpulan dan saran yang merangkum temuan utama penelitian dan memberikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan. Pada tahap ini, peneliti merangkum dan menarik kesimpulan hasil akhir dari semua tahapan yang telah dilakukan seperti analisis permasalahan, studi literatur, hingga efektivitas *prototype* berdasarkan data uji coba pada calon pengguna dengan menekankan bagaimana desain UI/UX yang dihasilkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan pemesanan jasa foto. Saran meliputi rekomendasi untuk pengembangan *prototype* menjadi sebuah aplikasi siap pakai yang dilengkapi keamanan privasi data pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum

Delvi Studio merupakan usaha di bidang fotografi dan videografi milik Bapak Karianto yang beralamat di SK 5 Kiri Sidomukti, Kecamatan Dendang, Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Delvi Studio menyediakan berbagai layanan, seperti dokumentasi pernikahan, foto pra-nikah, tasyakuran, khitanan, foto keluarga, cetak foto, serta pembuatan dan percetakan undangan.

Dalam menjalankan usahanya, Delvi Studio berupaya memberikan pelayanan terbaik melalui hasil dokumentasi yang berkualitas dan didukung peralatan fotografi yang memadai. Dengan beragam layanan tersebut, Delvi Studio menjadi salah satu penyedia jasa fotografi dan videografi yang melayani kebutuhan dokumentasi dan percetakan masyarakat di Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

3.2. Define

3.2.1 sistem saat ini



Gambar 3.1 Sistem Yang Berjalan Saat Ini

Pada sistem yang berjalan saat ini, pelanggan harus menghubungi pihak Delvi Studio melalui *WhatsApp* untuk memperoleh informasi mengenai paket, harga, serta ketersediaan jadwal. Selanjutnya proses konfirmasi pemesanan dilakukan melalui percakapan *WhatsApp* hingga pelanggan datang langsung ke studio untuk

melakukan pembayaran. Karena proses operasional masih dilakukan secara manual, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap tahapan menjadi relative lebih panjang.

3.2.2 Sistem yang Ditawarkan

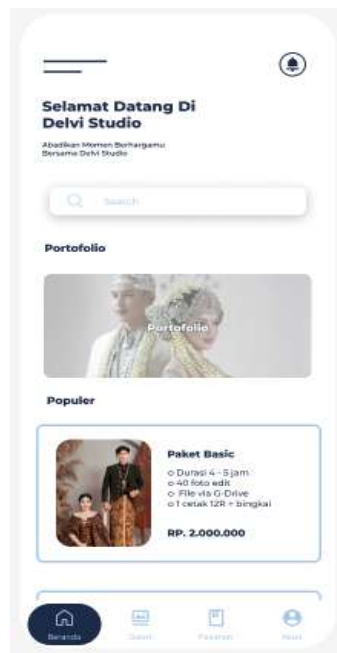


Gambar 3.2 Sistem yang Ditawarkan

Sistem yang penulis tawarkan memberi wadah pada seluruh proses pemesanan. Pelanggan dapat melihat daftar paket, memilih layanan yang diinginkan, menentukan jadwal, mengisi data pemesanan, serta melakukan pembayaran secara digital melalui aplikasi. Dengan adanya system ini, proses pelayanan menjadi lebih mudah, terstruktur dan efisien karena seluruh informasi dan transaksi dapat dilakukan dalam satu aplikasi tanpa harus melakukan komunikasi berulang melalui *WhatsApp*.

3.4 Implementasi Rancangan Menggunakan Figma

1. Halaman Beranda



Gambar 3.3 Halaman Beranda

2. Halaman Dashboard Admin



Gambar 3.4 Halaman Dashboard Admin

3.5 Test

Pada tahap testing adalah penulis melakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap UI UX aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk melihat kesuksesan dan keberhasilan UI UX aplikasi bagi calon pengguna. Proses pengujian dilakukan kepada 5 responden sebagai calon pengguna yang akan berinteraksi dengan UI UX aplikasi pemesanan jasa foto. Setiap responden diberikan skenario pengujian UI UX yang sama, supaya memudahkan penulis dalam menyimpulkan hasil uji coba. Setelah melakukan kegiatan uji coba antarmuka pengguna, responden diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner sesuai dengan pengalaman yang dirasakan ketika uji coba antarmuka pengguna.

Skenario pengujian UI UX dibuat untuk mengetahui apakah permasalahan atau kendala yang dialami responden sudah terselesaikan ketika melakukan pengujian UI UX aplikasi pemesanan jasa foto. Pada skenario pengujian dilakukan uji coba prototype dengan memberikan perintah oleh penulis kepada responden. Kelima responden diberikan beberapa perintah berupa skenario pengujian untuk diselesaikan pada antarmuka pengguna.

Setelah melakukan pengujian pada antarmuka aplikasi pemesanan jasa foto, setiap responden diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang terdapat pada kuesioner. Proses Evaluasi menggunakan metode SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan lima alternatif jawaban berdasarkan skala *Likert*. Pilihan jawaban yang tersedia meliputi nilai 1 sebagai “sangat tidak setuju”, nilai 2 “tidak setuju”, nilai 3 sebagai “netral”, nilai 4 sebagai “setuju”, dan nilai 5 sebagai “sangat setuju”. Penggunaan metode SUS memungkinkan peneliti memperoleh data dalam bentuk numerik yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sistem secara valid dan konsisten.

Tabel 3.1 Skenario Kuesioner

No	Skenario
1.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa tampilan aplikasi pemesanan foto dapat saya pahami dengan baik
2.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa tampilan aplikasi pemesanan jasa foto ini rumit tidak to the poin
3.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa mudah untuk mengingat cara menggunakan aplikasi ini
4.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa membutuhkan bantuan agar bisa menggunakan aplikasi ini.
5.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa fitur-fitur yang ada pada tampilan aplikasi pemesanan jasa foto ini mudah untuk diingat
6.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya menilai bahwa tampilan dan fitur dan ikon yang ada di tampilan aplikasi pemesanan jasa foto kurang sesuai dengan kebutuhan.
7.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa dengan mudah untuk mencapai tujuan saya pada tampilan aplikasi pemesanan jasa foto ini.
8.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa tampilan aplikasi ini sangat sulit untuk dipahami.
9.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa nyaman ketika berinteraksi dengan tampilan aplikasi pemesanan jasa foto.
10.	Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa orang lain akan dengan mudah memahami tampilan aplikasi pemesanan jasa foto ini.

Kelima responden mengerjakan pengujian sesuai dengan skenario pengujian dan mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman interaksi dengan UI UX aplikasi pemesanan jasa foto masing-masing responden. Berdasarkan hasil kuesioner pada UI UX yang tersedia pada prototype aplikasi pemesanan jasa foto sudah rapi, konsisten, sudah memenuhi kebutuhan pengguna, mudah dimengerti. Berikut adalah tabel skor asli SUS yang didapat melalui kuesioner yang diisi oleh 10 responden:

Tabel 3.2 Skor Pengujian SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	5	2	4	2	4	1	4	4
2	5	3	4	2	4	2	5	2	4	4
3	4	2	3	3	5	1	4	3	5	4
4	5	1	5	4	5	1	5	3	5	5
5	4	2	5	3	5	2	4	2	5	4
6	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4
7	5	2	5	3	4	1	5	3	5	5
8	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4
9	4	1	5	2	5	1	4	2	5	4
10	5	2	4	3	5	2	5	3	5	5

Pada pengujian dengan jumlah responden sebanyak 10 responden yang terdiri atas karyawan Delvi Studio dan 9 lainnya dari luar pihak studio foto. Pada pengujian menggunakan SUS diberikan skala 1 sampai 5 pada setiap pertanyaan. Kemudian skala yang telah diisi oleh responden dihitung menggunakan rumus SUS untuk menentukan nilai skor hasil pengujian. Berikut adalah tabel hasil perhitungan yang telah dihitung menggunakan rumus *system usability scale* (SUS):

Tabel 3.3 Skor Hasil Perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (Jumlah × 2,5)
1	3	3	4	3	3	3	3	4	3	1	30	75
2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	1	29	72,5
3	3	3	2	2	4	4	3	4	4	1	30	75
4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	0	35	87,5
5	3	3	4	2	4	3	3	3	4	1	30	75
6	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
7	4	3	4	2	3	4	4	2	4	0	30	75
8	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
9	3	4	4	3	4	4	3	3	4	1	33	82,5
10	4	3	3	2	4	3	4	2	4	0	29	72,5
Rata-rata												75

Tabel 3.4 Katagori Nilai SUS

No	Kategori Rating	Skors SUS (%)
1.	<i>Excellent</i>	>80,3
2.	<i>Good</i>	68-80,3
3.	<i>Oke</i>	68
4.	<i>Poor</i>	51-68
5.	<i>Awfulll</i>	<51

Berdasarkan data hasil skor SUS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *prototype* UI UX aplikasi pemesanan jasa foto memiliki nilai skor 75 yang berarti skor berada pada rating good.

4. Kesimpulan

Setelah dilakukan Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Pemesanan Jasa Foto pada Delvi Studio menggunakan metode Design Thinking, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: Perancangan *prototype* UI/UX Aplikasi Pemesanan Jasa Foto pada Delvi Studio menggunakan metode *Design Thinking* telah berhasil dilakukan. Dalam penerapannya, metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami kebutuhan, permasalahan, serta harapan pengguna melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. *Prototype* yang dihasilkan mencakup fitur utama yang mendukung proses pemesanan jasa foto, seperti pemilihan paket foto, informasi paket foto, hingga penjadwalan yang lebih mudah di akses. Dengan demikian, tujuan penelitian berhasil dicapai. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap rancangan *prototype*, dapat diketahui bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam proses pemesanan jasa foto. Pengguna menilai bahwa tampilan aplikasi mudah dipahami. Pendekatan *Desain Thinking* mampu membantu menghasilkan solusi desain yang sesuai kebutuhan pelanggan dan dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, *prototype* yang telah dirancang dapat dijalankan sebagai acuan dalam mengembangkan aplikasi Pemesanan Jasa Foto di Delvi Studio pada tahap implementasi dan pengembangan sistem.

Referensi

1. Farhatun Nisaul Ahadiyah. (2023). Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i1.5>
2. Fajrillah. (2024). *Pengantar Teknologi Informasi* (E. Team, Ed.). CV Kreator Cerdas Indonesia.
3. Paendong, I., Lelemboto, J., Yusupa, A., & Tarigan, V. (2025). Optimalisasi UI/UX Dalam Aplikasi Mobile: Strategi Meningkatkan Pengalaman Dan Keterlibatan Pengguna. *Variable Research Journal*, 2(2), 615–624.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14103>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

4. Abdul Kholik, Asep Soegiarto, & Wina Puspita Sari. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
5. Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104–115. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
6. Dewi, N. L. A. M. R., Hartini, R. S., & Divayana, Y. (2021). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 147. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p17>
7. Hartanto, S. (2024). Analisis penerapan UI / UX dalam aplikasi media sosial : Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 7(4), 2132–2137. <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i4.36161>
8. Alfarabi, S., & Faisal, M. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1), 69–76. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v5i1.3439>
9. Dharmaputra, E. F. Y. G. S., Primasari, C. H., Sidhi, T. A. P., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>
10. Djamaris, A. (2023). *Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas*.
11. Febriansyah, Arista, R. D., & Putra, R. R. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Jasa Fotografi Terhadap Maka Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Bulletin Of Computer Science Research*, 5(2), 150–160. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i2.426>
12. Yuliana, Y. A., & Saputro, I. A. (2025). Perancangan UI/UX Pada Reservasi Studio Foto Alfino Photograpy. *urnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(4), 1220–1229.
13. Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA). *TeIKa*, 13(01), 52–68. <https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>
14. Abdussamad Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Patta Rapanna, Ed.; Cetakan I). CV. syakir Media Press.
15. Pasaribu Benny, Herawati Aty, Utomo Kabul Wahyu, & Aji Rizqon Halal Syah. (2022). Metodologi Penelitian. In Muhaimin Ahmad (Ed.), *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN* (Cetakan Pertama). Media Edu Pustaka. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)