



**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PAKET
PERNIKAHAN PADA SALON LIAN DENGAN METODE *DESIGN SPRINT***

TUGAS AKHIR



Oleh:

ROCHMAT RIZKY ALFANDY

18410100147

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PAKET
PERNIKAHAN PADA SALON LIAN DENGAN METODE *DESIGN*
SPRINT

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai salah syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Rochmat Rizky Alfandy
NIM : 18410100147
Program Studi : S1 Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

Tugas Akhir

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PAKET PERNIKAHAN PADA SALON LIAN DENGAN METODE *DESIGN SPRINT*

Dipersiapkan dan disusun oleh
Rochmat Rizky Alfandy
NIM: 18410100147

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas
Pada : Kamis, 10 Februari 2022

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Endra Rahmawati, M.Kom
NIDN. 0712108701

II. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom
NIDN. 0723037707

Pembahas

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0731017601



Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2022.02.10
09:05:04 +07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.10
09:09:26 +07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.10
10:29:28 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana:

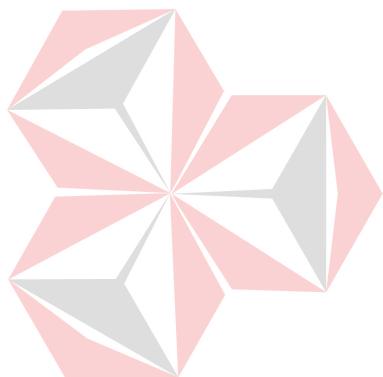


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.15
16:15:57 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

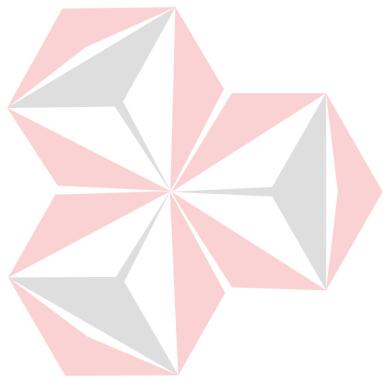


Usaha dan berdoa adalah

Kunci dari kesuksesan

- Rochmat Rizky Alfandy -

UNIVERSITAS
Dinamika



*Saya persembahkan kepada
Mama, Ayah dan kakak tersayang,
Sahabat serta teman
Yang selalu menjadi Support System.*

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Rochmat Rizky Alfandy
NIM : 18410100147
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA
APLIKASI PAKET PERNIKAHAN PADA SALON
LIAN DENGAN METODE DESIGN SPRINT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 04 Januari 2022

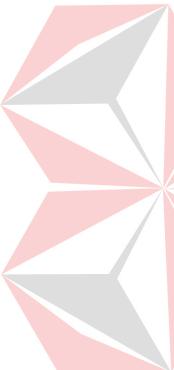
Yang menyatakan



Rochmat Rizky Alfandy

NIM: 18410100147

ABSTRAK



Salon Lian atau yang dikenal dengan sebutan Lian *Make Up* merupakan suatu jasa yang berfungsi membantu pasangan calon pengantin dan keluarga dalam perancangan pelaksanaan acara pesta pernikahan. Salon Lian ini berlokasi di Jl. Letjen S. Parman IV, Cangkringan, Kec. Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Dalam pemesanan paket pernikahannya saat ini pelanggan harus datang langsung ke lokasi Salon Lian untuk mendapatkan berbagai informasi dan melakukan pemesanan paket pernikahan. Beberapa pelanggan merasa kesulitan melakukan pemesanan paket secara kustomisasi melalui platform Instagram. Banyak pelanggan yang bertanya mengenai paket pernikahan dan sudah memesan paket pernikahan tersebut, namun pada akhirnya gagal dikarenakan tanggal yang dibooking sudah penuh. Selama ini, dalam pencatatan pemesanan paket, owner masih mencatat dengan cara sederhana yaitu dengan menulis di sebuah buku. Pelanggan sering kali kecewa dalam pembalasan dari pihak Salon Lian melalui Instagram dan lebih memilih untuk datang langsung ke Salon Lian. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan peneliti akan merancang desain antarmuka pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat memberikan *experience* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Adapun penggunanya yaitu admin, *owner* dan pelanggan. Untuk metode menggunakan *Design Sprint* yang terdapat 5 tahapan mulai dari *Map*, *Sketch*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validate*. Pada tahapan *Mapping* dilaksanakan dalam menganalisa, sedangkan pada tahap *Sketch* sampai *Prototype* merupakan tahap perancangan. Selanjutnya pada tahap *Validate* penulis menggunakan metode *System Usability Score* dengan diperoleh hasil 74,0 yang dalam standar *SUS* masuk kedalam kategori margin high dengan *adjective rating GOOD* serta wawancara mendalam dengan melibatkan calon pengguna pada segi kenyamanan desain antarmuka daripada sistem sesuai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *UI UX, Google Design Sprint, SUS, User Persona, Wedding Package*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Analisis dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian dengan Metode *Design Sprint*”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Mama, Ayah dan Kakak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.
3. Prilian Dwi selaku Owner dari Lian Salon yang telah bersedia menjadi tempat penelitian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu mendukung, membimbing, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu mendukung, membimbing, memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia menjadi dosen pembahas dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
7. Semua teman-teman yang mendukung dan memberikan bantuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Pihak lainnya yang tidak dapat disebut secara satu persatu yang memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan mau memberikan beberapa nsaihat untuk proses dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari semua pihak untuk menyempurnakan perancangan desain antarmuka aplikasi ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang terlibat.

Surabaya, 04 Januari 2022

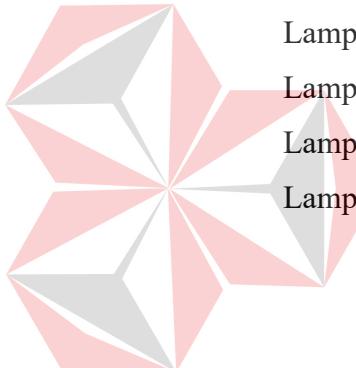
Penulis



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 4 |
| 1.4 Tujuan | 5 |
| 1.5 Manfaat | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Perancangan | 6 |
| 2.2 <i>User Interface</i> | 6 |
| 2.3 <i>User Experience</i> | 7 |
| 2.4 <i>Design Sprint</i> | 8 |
| 2.4.1 <i>Mapping</i> | 8 |
| 2.4.2 <i>Sketch</i> | 8 |
| 2.4.3 <i>Decide</i> | 10 |
| 2.4.4 <i>Prototype</i> | 10 |
| 2.4.5 <i>Validate</i> | 11 |
| 2.5 <i>System Usability Scale</i> | 11 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 13 |
| 3.1 <i>Mapping</i> | 14 |
| 3.2 <i>Sketching</i> | 22 |
| 3.3 <i>Decide</i> | 23 |
| 3.4 <i>Prototype</i> | 23 |
| 3.5 <i>Validate</i> | 23 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 25 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1 Hasil <i>Mapping</i> | 25 |
| 4.2 Hasil <i>Sketching</i> | 31 |
| 4.3 Hasil <i>Decide</i> | 35 |
| 4.4 Hasil <i>Prototype</i> | 36 |
| 4.5 Hasil <i>Validate</i> | 41 |
| 4.6 Pembahasan..... | 42 |
| BAB V PENUTUP | 46 |
| 5.1 Kesimpulan | 46 |
| 5.2 Saran47 | |
| DAFTAR PUSTAKA | 48 |
| LAMPIRAN..... | 49 |
| Lampiran 1 Tahapan <i>Mapping</i> | 49 |
| Lampiran 2 Tahapan <i>Sketching</i> | 55 |
| Lampiran 3 Tahapan <i>Prototype</i> | 86 |
| Lampiran 4 Tahapan <i>Validate</i> | 144 |
| Lampiran 5 Hasil Plagiasi | 145 |
| Lampiran 6 Biodata Penulis | 146 |

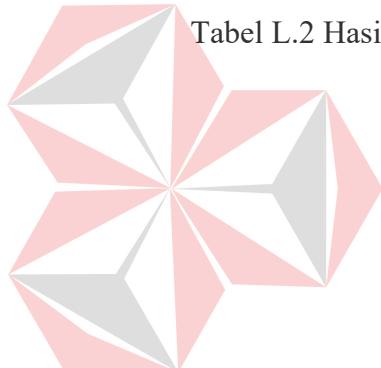


UNIVERSITAS
Dynamika

DAFTAR TABEL

Halaman

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Data Insight Pengunjung Instagram Salon Lian @lian_makeup_ | 2 |
| Tabel 3.1 Tabel Hipotesis Permasalahan..... | 15 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisis Kompetitor | 17 |
| Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Owner | 19 |
| Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Pelanggan | 21 |
| Tabel 4.1 <i>User</i> Pelanggan..... | 28 |
| Tabel 4.2 <i>User</i> Admin..... | 29 |
| Tabel 4.3 <i>User</i> <i>Owner</i> | 30 |
| Tabel 4.4 Hasil Permasalahan | 42 |
| Tabel L.1 <i>User Task Analyst</i> | 52 |
| Tabel L.2 Hasil <i>Supervote Crazy 8</i> | 75 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Data transaksi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian | 3 |
| Gambar 2.1 Lima Tahap Design Sprint | 8 |
| Gambar 2.2 Kategori Pennilaian SUS..... | 12 |
| Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian..... | 13 |
| Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Pelanggan | 25 |
| Gambar 4.2 User persona Admin..... | 26 |
| Gambar 4.3 User Persona <i>Owner</i> | 27 |
| Gambar 4.4 Hasil <i>Sketching</i> <i>User</i> Pelanggan | 31 |
| Gambar 4.5 Hasil <i>Sketching</i> <i>User</i> Admin | 31 |
| Gambar 4.6 Hasil <i>Sketching</i> <i>User</i> <i>Owner</i> | 32 |
| Gambar 4.7 <i>Ideas</i> <i>User</i> Pelanggan..... | 33 |
| Gambar 4.8 <i>Crazy 8</i> Inspirasi Pelanggan..... | 33 |
| Gambar 4.9 <i>Solution Sketch</i> Inspirasi Pelanggan..... | 33 |
| Gambar 4.10 Hasil <i>Solution Sketch</i> <i>User</i> Pelanggan | 34 |
| Gambar 4.11 Hasil <i>Solution Sketch</i> <i>User</i> Admin | 34 |
| Gambar 4.12 Hasil <i>Solution Sketch</i> <i>User</i> <i>Owner</i> | 34 |
| Gambar 4.13 Alur Pemesanan Paket..... | 35 |
| Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Inspirasi Pelanggan | 36 |
| Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Pengelolaan Pesanan Admin | 36 |
| Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Laporan Keuangan Masuk dan Keluar <i>Owner</i> | 36 |
| Gambar 4.17 Hasil <i>Prototype</i> Halaman Awal pada <i>User</i> Pelanggan..... | 37 |
| Gambar 4.18 Hasil <i>Prototype</i> Halaman Awal pada <i>User</i> Admin | 38 |
| Gambar 4.19 Hasil <i>Prototype</i> Halaman Awal pada <i>User</i> <i>Owner</i> | 39 |
| Gambar 4.20 <i>Prototype</i> Inspirasi Pelanggan..... | 40 |
| Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Pengelolaan Pesanan Admin | 40 |
| Gambar 4.22 <i>Prototype</i> Laporan Keuangan Masuk dan Keluar <i>Owner</i> | 40 |
| Gambar 4.23 Halaman Beranda | 42 |
| Gambar 4.24 Halaman Inspirasi..... | 42 |
| Gambar 4.25 Halaman <i>Chat</i> dengan Admin..... | 43 |
| Gambar 4.26 Halaman Beli Paket..... | 43 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.27 Beranda Admin | 43 |
| Gambar 4.28 Halaman Pengelolaan Pesanan..... | 43 |
| Gambar 4.29 Halaman pengelolaan produk..... | 44 |
| Gambar 4.30 Halaman Laporan Penjualan | 44 |
| Gambar 4.31Beranda <i>Owner</i> | 44 |
| Gambar 4.32 Halaman Detail Pengingat Pesanan..... | 44 |
| Gambar 4.33 Halaman Laporan Penjualan | 45 |
| Gambar 4.34 Halaman Laporan Keuangan Masuk dan Keluar | 45 |
| Gambar L.1 <i>User Journey Map</i> Pelanggan Salon Lian | 49 |
| Gambar L.2 <i>User Journey Map</i> Admin Salon Lian..... | 50 |
| Gambar L.3 <i>Journey Map</i> <i>Owner</i> Salon Lian..... | 51 |
| Gambar L.4 <i>Site Map</i> Pelanggan | 53 |
| Gambar L.5 <i>Site Map</i> Admin | 54 |
| Gambar L.6 <i>Site Map</i> <i>Owner</i> | 54 |
| Gambar L.7 <i>Sketching Noted</i> Pelanggan..... | 55 |
| Gambar L. 8 <i>Sketching Noted</i> Admin..... | 56 |
| Gambar L.9 <i>Sketching Noted</i> <i>Owner</i> | 57 |
| Gambar L.10 <i>Notes</i> Fitur Aplikasi <i>User</i> Pelanggan | 58 |
| Gambar L.11 <i>Notes</i> Fitur Aplikasi <i>User</i> Admin | 58 |
| Gambar L.12 <i>Notes</i> Fitur Aplikasi <i>User</i> <i>Owner</i> | 59 |
| Gambar L.13 Hasil <i>Lightning Demos</i> | 60 |
| Gambar L.14 Hasil <i>Notes Ideas</i> Pelanggan..... | 61 |
| Gambar L.15 Hasil <i>Notes Ideas</i> Admin | 62 |
| Gambar L.16 Hasil <i>Notes Ideas</i> <i>Owner</i> | 63 |
| Gambar L.17 <i>Hasil Crazy 8</i> Inspirasi Pelanggan..... | 64 |
| Gambar L.18 <i>Hasil Crazy 8</i> Beli Paket Pelanggan | 65 |
| Gambar L.19 <i>Hasil Crazy 8</i> Pesan Paket Pelanggan | 65 |
| Gambar L.20 <i>Hasil Crazy 8</i> Ulasan Pelanggan | 66 |
| Gambar L.21 <i>Hasil Crazy 8</i> Pengelolaan Produk Admin | 66 |
| Gambar L.22 <i>Hasil Crazy 8</i> Pengelolaan Pesanan Admin | 67 |
| Gambar L.23 <i>Hasil Crazy 8</i> Laporan Penjualan Admin | 67 |
| Gambar L.24 <i>Hasil Crazy 8</i> Laporan Penjualan <i>Owner</i> | 68 |

| | |
|--|----|
| Gambar L.25 <i>Hasil Crazy 8 Laporan Keuangan Masuk dan Keluar Owner</i> | 68 |
| Gambar L.26 <i>Hasil Crazy 8 Pengingat Pesanan Owner</i> | 69 |
| Gambar L.27 Hasil <i>Solution Sketch</i> Inspirasi Pelanggan..... | 70 |
| Gambar L.28 Hasil <i>Solution Sketch</i> Beli Paket Pelanggan | 70 |
| Gambar L.29 Hasil <i>Solution Sketch</i> Pesan Paket Pelanggan | 71 |
| Gambar L.30 Hasil <i>Solution Sketch</i> Ulasan Pelanggan | 71 |
| Gambar L.31 Hasil <i>Solution Sketch</i> Pengelolaan Produk Admin | 72 |
| Gambar L.32 Hasil <i>Solution Sketch</i> Pengelolaan Pesanan Admin | 72 |
| Gambar L.33 Hasil <i>Solution Sketch</i> Laporan Penjualan Admin | 73 |
| Gambar L.34 Hasil <i>Solution Sketch</i> Laporan Penjualan Owner | 73 |
| Gambar L.35 Hasil <i>Solution Sketch</i> Laporan Keuangan Masuk dan Keluar Owner | 74 |
| Gambar L.36 Hasil <i>Solution Sketch</i> Pengingat Owner | 74 |
| Gambar L.37 Hasil <i>Decide</i> Inspirasi Pelanggan | 76 |
| Gambar L.38 Hasil <i>Decide</i> Beli Paket Pelanggan | 77 |
| Gambar L.39 Hasil <i>Decide</i> Pesan Paket Pelanggan..... | 78 |
| Gambar L.40 Hasil <i>Decide</i> Ulasan Pelanggan..... | 79 |
| Gambar L.41 Hasil <i>Decide</i> Pengelolaan Produk Admin | 80 |
| Gambar L.42 Hasil <i>Decide</i> Pengelolaan Pesanan Admin | 81 |
| Gambar L.43 Hasil <i>Decide</i> Laporan Penjualan Admin | 82 |
| Gambar L.44 Hasil <i>Decide</i> Laporan Penjualan Owner..... | 83 |
| Gambar L.45 Hasil <i>Decide</i> Laporan Keuangan Masuk dan Keluar Owner..... | 84 |
| Gambar L.46 Hasil <i>Decide</i> Pengingat Pesanan Owner..... | 85 |
| Gambar L.48 <i>Wireframe</i> Inspirasi Pelanggan..... | 86 |
| Gambar L.49 <i>Wireframe</i> Beli Paket Pelanggan | 87 |
| Gambar L.50 <i>Wireframe</i> Pesan Paket Pelanggan | 88 |
| Gambar L.51 <i>Wireframe</i> Ulasan Pelanggan..... | 89 |
| Gambar L.52 <i>Wireframe</i> Pengelolaan Produk Admin | 90 |
| Gambar L.53 <i>Wireframe</i> Pengelolaan Pesanan Admin..... | 91 |
| Gambar L.54 <i>Wireframe</i> Laporan Penjualan Admin | 92 |
| Gambar L.55 <i>Wireframe</i> Laporan Penjualan Owner | 93 |
| Gambar L.56 <i>Wireframe</i> Laporan Keuangan Masuk dan Keluar Owner | 94 |

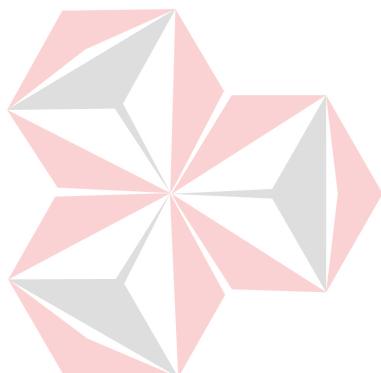
| | |
|---|-----|
| Gambar L.57 <i>Wireframe</i> Pengingat Pesanan <i>Owner</i> | 95 |
| Gambar L.58 <i>Landing Page</i> | 96 |
| Gambar L.59 Halaman Login | 97 |
| Gambar L.60 Halaman Registrasi | 97 |
| Gambar L.61 Halaman Lupa Kata Sandi | 97 |
| Gambar L.62 Notifikasi Lupa Kata Sandi..... | 98 |
| Gambar L.63 Halaman Beranda Pelanggan..... | 98 |
| Gambar L.64 Halaman Rekomendasi Paket | 98 |
| Gambar L.65 Halaman Detail Paket | 99 |
| Gambar L.66 Halaman Artikel Terkini..... | 99 |
| Gambar L.67 Halaman Promo | 99 |
| Gambar L.68 Halaman Beli Paket | 100 |
| Gambar L.69 Halaman Paket Pilihan..... | 100 |
| Gambar L.70 Halaman <i>form</i> Pesanan Paket | 100 |
| Gambar L.71 Halaman Paket Kustom | 101 |
| Gambar L.72 Halaman Pilihan Kustom..... | 101 |
| Gambar L.73 Halaman Rincian Kustom..... | 101 |
| Gambar L.74 Halaman <i>form</i> isian Pesan Paket Kustom..... | 102 |
| Gambar L.75 Halaman <i>chat</i> Admin..... | 102 |
| Gambar L.76 Halaman Inspirasi Artikel..... | 102 |
| Gambar L.77 Halaman Detail Artikel..... | 103 |
| Gambar L.78 Halaman Inspirasi Foto..... | 103 |
| Gambar L.79 Halaman Detail Foto..... | 103 |
| Gambar L.80 Halaman Pencarian Artikel..... | 104 |
| Gambar L.81 Halaman Pencarian Foto..... | 104 |
| Gambar L.82 Halaman Profil Pelanggan | 104 |
| Gambar L.83 Halaman Notifikasi Pelanggan | 105 |
| Gambar L.84 Halaman Inspirasi Tersimpan Pelanggan | 105 |
| Gambar L.85 Halaman <i>Chat</i> Admin | 105 |
| Gambar L.86 Halaman Pesanan Pelanggan | 106 |
| Gambar L.87 Halaman Pesanan Pelanggan Telah dibayar | 106 |
| Gambar L.88 Halaman Ulasan Pelanggan | 106 |

| | |
|---|-----|
| Gambar L.89 Halaman Pengaturan Pelanggan | 107 |
| Gambar L.90 Halaman Pengaturan Pelanggan | 107 |
| Gambar L.91 Halaman Pengaturan Biografi Pelanggan | 107 |
| Gambar L.92 Halaman Pengaturan Ubah Sandi | 108 |
| Gambar L.93 Halaman Support Kontak..... | 108 |
| Gambar L.94 Halaman Tentang Kami | 108 |
| Gambar L.95 <i>Landing Page</i> | 109 |
| Gambar L.96 Halaman <i>Login</i> | 110 |
| Gambar L.97 Halaman Lupa Kata Sandi | 110 |
| Gambar L.98 Halaman Notifikasi Lupa Kata Sandi | 110 |
| Gambar L.99 Halaman Beranda Admin..... | 111 |
| Gambar L.100 Halaman Pesanan Masuk Admin..... | 111 |
| Gambar L.101 Halaman Penjualan Paket Admin | 111 |
| Gambar L.102 Halaman Transaksi Terakhir Admin..... | 112 |
| Gambar L.103 Halaman Detail Transaksi..... | 112 |
| Gambar L.104 Halaman Produk | 112 |
| Gambar L.105 Halaman Produk Artikel | 113 |
| Gambar L.106 Halaman Pengelolaan Produk | 113 |
| Gambar L.107 Halaman Produk Paket | 113 |
| Gambar L.108 Halaman Paket Pilihan..... | 114 |
| Gambar L.109 Halaman Pengelolaan Paket Pilihan | 114 |
| Gambar L.110 Halaman Paket Kustom | 114 |
| Gambar L.111 Halaman Pengelolaan Pilihan Kustom | 115 |
| Gambar L.112 Halaman Pengelolaan Foto Katalog | 115 |
| Gambar L.113 Halaman Pengelolaan Promo..... | 115 |
| Gambar L.114 Halaman Pengelolaan <i>Banner</i> | 116 |
| Gambar L.115 Halaman Pengelolaan Syarat dan Ketentuan | 116 |
| Gambar L.116 Halaman Transaksi | 116 |
| Gambar L.117 Halaman Validasi Pesanan..... | 117 |
| Gambar L.118 Halaman Detail Pesanan | 117 |
| Gambar L.119 Halaman Transaksi Pelanggan..... | 117 |
| Gambar L.120 Halaman Tanggal Pesanan Pelanggan | 118 |

| | |
|--|-----|
| Gambar L.121 Halaman Detail Pesanan | 118 |
| Gambar L.122 Halaman Detail Tanggal Pesanan | 118 |
| Gambar L.123 Halaman Data Pelanggan | 119 |
| Gambar L.124 Halaman Pengelolaan Data Pelanggan | 119 |
| Gambar L.125 Halaman Pencarian Data Pelanggan | 119 |
| Gambar L.126 Halaman Profil Admin | 120 |
| Gambar L.127 Halaman Notifikasi | 120 |
| Gambar L.128 Halaman <i>Chat</i> Pelanggan atau <i>Owner</i> | 120 |
| Gambar L.129 Halaman Pengingat Pesanan | 121 |
| Gambar L.130 Halaman Detail Pengingat Pesanan | 121 |
| Gambar L.131 Halaman Informasi Keuangan Masuk dan Keluar | 121 |
| Gambar L.132 Halaman Laporan | 122 |
| Gambar L.133 Halaman Ulasan | 122 |
| Gambar L.134 Halaman Pengelolaan Ulasan Pelanggan | 122 |
| Gambar L.135 Halaman Pengaturan Admin | 123 |
| Gambar L.136 Halaman Pengaturan Admin | 123 |
| Gambar L.137 Halaman Pengaturan Biografi Admin | 123 |
| Gambar L.138 Halaman Ubah Kata Sandi | 124 |
| Gambar L.139 Halaman Pengelolaan Suport Kontak | 124 |
| Gambar L.140 Halaman Pengelolaan Tentang Kami | 124 |
| Gambar L.141 Halaman Pengelolaan Tentang Kami | 125 |
| Gambar L.142 <i>Landing Page</i> | 126 |
| Gambar L.143 Halaman <i>Login</i> | 127 |
| Gambar L.144 Halaman Lupa Kata Sandi | 127 |
| Gambar L.145 Halaman Notifikasi Lupa Kata Sandi | 127 |
| Gambar L.146 Halaman Beranda <i>Owner</i> | 128 |
| Gambar L.147 Halaman Keuangan Masuk <i>Owner</i> | 128 |
| Gambar L.148 Halaman Keuangan Keluar <i>Owner</i> | 128 |
| Gambar L.149 Halaman Penjualan Paket <i>Owner</i> | 129 |
| Gambar L.150 Halaman Transaksi Terakhir <i>Owner</i> | 129 |
| Gambar L.151 Halaman Detail Transaksi | 129 |
| Gambar L.152 Halaman Produk | 130 |

| | |
|--|-----|
| Gambar L.153 Halaman Produk Artikel | 130 |
| Gambar L.154 Halaman Pengelolaan Produk | 130 |
| Gambar L.155 Halaman Produk Paket | 131 |
| Gambar L.156 Halaman Paket Pilihan | 131 |
| Gambar L.157 Halaman Pengelolaan Paket Pilihan | 131 |
| Gambar L.158 Halaman Paket Kustom | 132 |
| Gambar L.159 Halaman Pengelolaan Pilihan Kustom | 132 |
| Gambar L.160 Halaman Pengelolaan Foto Katalog | 132 |
| Gambar L.161 Halaman Pengelolaan Promo | 133 |
| Gambar L.162 Halaman Pengelolaan <i>Banner</i> | 133 |
| Gambar L.163 Halaman Pengelolaan Syarat dan Ketentuan | 133 |
| Gambar L.164 Halaman Transaksi | 134 |
| Gambar L.165 Halaman Validasi Pesanan | 134 |
| Gambar L.166 Halaman Detai Pesanan | 134 |
| Gambar L.167 Halaman Transaksi Pelanggan | 135 |
| Gambar L.168 Halaman Tanggal Pesanan Pelanggan | 135 |
| Gambar L.169 Halaman Detail Pesanan | 135 |
| Gambar L.170 Halaman Detail Tanggal Pesanan | 136 |
| Gambar L.171 Halaman Data Pelanggan | 136 |
| Gambar L.172 Halaman Pengelolaan Data Pelanggan | 136 |
| Gambar L.173 Halaman Pencarian Data Pelanggan | 137 |
| Gambar L.174 Halaman Data Pegawai | 137 |
| Gambar L.175 Halaman Pengelolaan Data Pegawai | 137 |
| Gambar L.176 Halaman Pecarian Data Pegawai | 138 |
| Gambar L.177 Halaman Profil <i>Owner</i> | 138 |
| Gambar L.178 Halaman Notifikasi | 138 |
| Gambar L.179 Halaman <i>Chat Admin</i> | 139 |
| Gambar L.180 Halaman Pengingat Pesanan | 139 |
| Gambar L.181 Halaman Detail Pengingat Pesanan | 139 |
| Gambar L.182 Halaman Informasi Keuangan Masuk dan Keluar | 140 |
| Gambar L.183 Halaman Laporan | 140 |
| Gambar L.184 Halaman Ulasan | 140 |

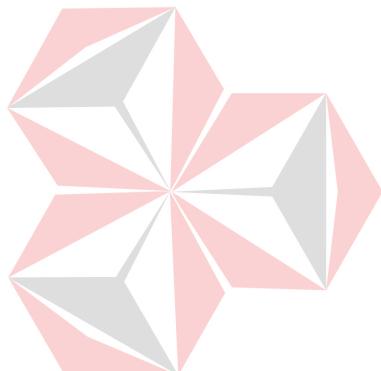
| | |
|---|-----|
| Gambar L.185 Halaman Pengelolaan Ulasan Pelanggan..... | 141 |
| Gambar L.186 Halaman Pengaturan <i>Owner</i> | 141 |
| Gambar L.187 Halaman Pengaturan <i>Owner</i> | 141 |
| Gambar L.188 Halaman Pengaturan Biografi <i>Owner</i> | 142 |
| Gambar L.189 Halaman Ubah Kata Sandi..... | 142 |
| Gambar L.190 Halaman Pengelolaan Suport Kontak..... | 142 |
| Gambar L.191 Halaman Pengelolaan Tentang Kami | 143 |
| Gambar L.192 Halaman Pengelolaan Tentang Kami | 143 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1 Tahapan <i>Mapping</i> | 49 |
| Lampiran 2 Tahapan <i>Sketching</i> | 55 |
| Lampiran 3 Tahapan <i>Prototype</i> | 86 |
| Lampiran 4 Tahapan <i>Validate</i> | 144 |
| Lampiran 5 Hasil Plagiasi | 145 |
| Lampiran 6 Biodata Penulis | 146 |



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salon Lian atau yang dikenal dengan sebutan Lian *Make Up* merupakan suatu jasa yang berfungsi membantu pasangan calon pengantin dan keluarga dalam perancangan pelaksanaan acara pesta pernikahan. Salon Lian ini berlokasi di Jl. Letjen S. Parman IV, Cangkringan, Kec. Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Prilian selaku *owner* dari Salon Lian sendiri merupakan seorang perias yang sudah memiliki sertifikasi sebagai *make-up artist* (MUA). Salon Lian mempunyai lima (5) macam paket pernikahan yang dipatok dengan rentang harga 10 juta sampai 30 juta rupiah. Jasa rias dari Salon Lian meliputi acara pernikahan, lamaran, pesta, wisuda, prosesi 7 bulanan, keperluan pemotretan, panggung dan peragaan busana.

Dalam pemesanan paket pernikahannya saat ini pelanggan harus datang langsung ke lokasi Salon Lian untuk mendapatkan berbagai informasi dan melakukan pemesanan paket pernikahan. Beberapa pelanggan merasa kesulitan melakukan pemesanan paket secara kustomisasi melalui platform Instagram. Selama ini, dalam pencatatan pemesanan paket, *owner* masih mencatat dengan cara sederhana yaitu dengan menulis di sebuah buku. Pencatatan yang berkaitan dengan pemesanan belum terorganisir, seperti data pelanggan, data transaksi pemesanan pelanggan dan data dokumentasi pelaksanaan acara masih menggunakan pencatatan manual sehingga menimbulkan resiko akan kesalahan dan kehilangan data.

Seiring dengan perkembangnya waktu Salon Lian telah memanfaatkan teknologi untuk media promosi dan aplikasi *mobile* sebagai media dalam berinteraksi dengan pelanggan. Dalam proses promosi yang menggunakan *Instagram* mampu memikat banyak pelanggan, namun kurang maksimal dalam proses pemesanan paket pernikahan. Pelanggan hanya dapat memilih sesuai dengan paket yang tersedia. Setelah ditelusuri, ternyata akhir-akhir ini banyak calon pelanggan yang membutuhkan jasa rias dari Salon Lian untuk beberapa keperluan. Hal ini terbukti melalui data insight pengunjung dari *Instagram* `@lian_makeup` pada 7 (tujuh) hari terakhir di tanggal 19 Agustus 2021 sampai 25 Agustus 2021.

Dengan pengikut sebanyak 4.318 terdapat 3.001 kali akun dari Salon Lian dijangkau, yaitu sebanyak 1.523 berdasarkan pengikut *Instagram* dan sebanyak 1.478 berdasarkan bukan pengikut *Instagram*. Jangkauan *insight* pengunjung pada *Instagram* Lian Salon ini mempunyai kategori berdasarkan lokasi, rentang usia dan jenis kelamin yang akan dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Insight Pengunjung Instagram Salon Lian @lian_makeup_

| No | Kategori Jangkauan | Sub Kategori Jangkauan | Persentase Pengunjung Instagram | Diakses Pada |
|----|--------------------|------------------------|---------------------------------|-----------------|
| 1 | Lokasi Populer | Nganjuk | 65,2 % | 26 Agustus 2021 |
| | | Surabaya | 3,6 % | |
| | | Kediri | 3,4 % | |
| | | Jombang | 2,0 % | |
| | | Jakarta | 1,5 % | |
| 2 | Rentang Usia | 13-17 Tahun | 2,1 % | 26 Agustus 2021 |
| | | 18-24 Tahun | 63,5 % | |
| | | 25-34 Tahun | 29,7 % | |
| | | 35-44 Tahun | 3,3 % | |
| | | 45-54 Tahun | 0,8 % | |
| | | 55-64 Tahun | 0,2 % | |
| | | 65 Tahun ke atas | 0,5 % | |
| 3 | Jenis Kelamin | Laki-Laki | 11,1 % | 26 Agustus 2021 |
| | | Perempuan | 88,9 % | |

(Sumber: *Instagram*/@lian_makeup_)

Banyaknya *direct message* dari akun @lian_makeup_ yang bertanya mengenai paket pernikahan hingga tanggal yang kosong untuk pemesanan dan membuat *owner* Salon Lian kesulitan dalam membahas satu persatu. Hal ini dikarenakan *owner* Lian Salon harus mengecek terlebih dahulu secara manual *price list* paket pernikahan dan tanggal berapa yang kosong untuk dapat dibuat pemesanan pelanggan. Sehingga pelanggan sering kali kecewa dalam pembalasan dari pihak Salon Lian melalui *Instagram* dan lebih memilih untuk datang langsung ke Salon Lian. Banyak pelanggan sering bertanya mengenai paket pernikahan dan sudah akan memesan paket pernikahan, namun dapat terjadi kegagalan dikarenakan tanggal yang akan dibooking sudah penuh. Hal ini dengan berat hati membuat *owner* dari Salon Lian menolak pemesanan paket pernikahan. Peneliti juga bertanya mengenai penjualan dari paket pernikahan Salon Lian. Hasil wawancara dengan

owner dari Salon Lian bahwa banyaknya transaksi pemesanan paket pernikahan dalam 6 bulan terakhir yang dihitung dalam bulan Maret 2021 sampai dengan bulan Agustus 2021.



Gambar 1.1 Data transaksi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian

Dari data transaksi penjualan pada masa pandemic Covid-19 yang terjadi pada momen tertentu mengalami peningkatan dan penurunan transaksi penjualan pada 6 bulan terakhir dengan total transaksi mencapai 42 pemesanan dengan rincian pada bulan Maret 2021 mencapai 8 transaksi penjualan, bulan April 2021 mencapai 4 transaksi penjualan, bulan Mei 2021 mencapai 11 transaksi penjualan, bulan Juni 2021 mencapai 5 transaksi penjualan, bulan Juli 2021 mencapai 9 transaksi penjualan dan bulan Agustus 2021 mencapai 5 transaksi penjualan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, selanjutnya peneliti akan merancang desain antarmuka pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan metode *design sprint*. Dalam metode *design sprint* ini telah terbukti dapat memetakan permasalahan dan menghasilkan solusi dengan cepat dan tepat (Knapp, Zeratsky, & Kowitz, 2016). Menurut Jake Knapp didalam *Design Sprint* terdapat 5 tahapan mulai dari *map*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Pada tahapan *Mapping* diekrjakan dalam menganalisa, sedangkan pada tahap *sketch* sampai *prototype* merupakan tahap perancangan. Selanjutnya pada tahap *validate* penulis menggunakan metode *System Usability Score* dan wawancara mendalam dengan melibatkan calon pengguna pada segi kenyamanan desain antarmuka daripada sistem sesuai kebutuhan pengguna.

Diharapkan dari penelitian bahwa dapat membuat perancangan *interface* dan *visual design* pada sebuah aplikasi berbasis *mobile* paket pernikahan pada Salon Lian yang dapat memberikan *experience* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna, sehingga calon pengguna merasa nyaman dan puas ketika sedang melakukan interaksi pada aplikasi *mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pelanggan dapat memesan paket pernikahan secara kostumisasi?
2. Bagaimana pelanggan memperoleh informasi dari detail paket pernikahan pada Salon Lian?
3. Bagaimana pelanggan memproleh informasi mengenai tanggal booking yang kosong dan sesuai dengan keinginan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Analisis dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian dengan Metode Design Sprint adalah sebagai berikut :

1. Desain antarmuka digunakan pada sistem operasional Apps berbasis *mobile*.
2. Desain antarmuka aplikasi ini memiliki tiga *user* yaitu pelanggan, admin dan *owner* dari Salon Lian.
3. Desain antarmuka aplikasi dirancang menggunakan *Figma* guna menghasilkan *user interface* dan interaksi pengguna.
4. Transaksi pembayaran tidak melayani uang elektronik, melainkan secara transfer manual atau melewati *cash on delivery* (COD) baik dalam *down payment* maupun pelunasan.
5. Desain antarmuka aplikasi meliputi: rekomendasi paket pernikahan, artikel terkini, informasi paket pernikahan dan pemesanan paket pada Salon Lian.
6. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi rancangan desain antarmuka.

1.4 Tujuan

Tujuan dilakukannya perancangan desain antarmuka aplikasi paket pernikahan Pada Salon Lian dengan menggunakan metode *Design Sprint* ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah tampilan *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.5 Manfaat

Berikut manfaat dari perancangan desain antarmuka aplikasi paket pernikahan Pada Salon Lian dengan Metode *Design Sprint* yaitu :

1. Dapat mempermudah *user* pada Salon Lian untuk melakukan pemesanan paket pernikahan dan proses transaksi pencatatan data pelanggan.
2. Dapat mempermudah *user* pada Salon Lian untuk menggunakan aplikasi *mobile* paket pernikahan untuk melakukan interaksi yang mendapatkan sebuah *experience* baru dengan sesuai kebutuhan, nyaman, cepat, dan tepat.
3. Dapat mempermudah *user* pelanggan pada Salon Lian dalam proses pencarian paket pernikahan dan mendapatkan informasi mengenai pernikahan terkini.
4. Dapat mempermudah *owner* dari Salon Lian untuk melakukan pemasaran, pencatatan transaksi serta merekap laporan penjualan dari paket pernikahan yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu dalam perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa komponen yang terpisah dan satu kesatuan. Menurut para ahli terdapat pengertian perancangan antara lain: “Perancangan adalah sebuah proses mendefinisikan sesuatu yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses penggerjaannya” (Risky, 2011).

2.2 User Interface

User interface dapat dijelaskan bagaimana cara program dan pengguna untuk berinteraksi (Lastiansah, 2012). User interface terkadang digunakan untuk menggantikan istilah *Human Computer Interaction*, yang mana terkait dalam semua aspek yang berinteraksi baik pengguna maupun komputer. Semua yang ditampilkan pada layar, baik membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan keyboard atau mouse adalah bagian dari user interface. Konsep user interface ini mempunyai aspek yang banyak dan perlu diperhatikan, karena akan mengacu pada keberagaman aplikasi teknologi saat ini seperti aplikasi web, aplikasi mobile dan lain-lain. Adapun jenis user interface sebagai berikut:

1. *Graphical User Interface (GUI)*

Graphical User Interface (GUI) adalah jenis antarmuka yang dapat dipakai oleh *user* untuk melakukan interaksi melalui sistem operasi melalui gambar, grafik, ikon, dan menggunakan *pointing device* seperti mouse.

2. *Command Line Interface (CLI)*

Command Line Interface (CLI) adalah jenis antarmuka yang dapat dipakai oleh user untuk melakukan pengetikan perintah dalam bentuk teks dan memberikan intruksi pada komputer untuk mengerjakan tugas tertentu.

Dalam pendapat Schlatter & Levinson (2013) adapun beberapa komponen dalam mendesain yang baik dan berpengaruh dalam sebuah aplikasi antara lain:

- a. *Consistency* : konsistensi dari tampilan UI *user*.
- b. *Hierarchy* : penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi
- c. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
- d. *Layout* : tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
- e. *Type* : tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi.
- f. *Color* : penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
- g. *Imagery* : penggunaan gambar, *icon*, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
- h. *Control and Affordances* : elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

2.3 *User Experience*

Istilah *user experience* itu sendiri pertama kali dipakai oleh mantan *vice president* Apple Inc, yang bernama Don Norman yang merupakan akademisi dalam bidang usability engineering, design, dan cognitive science yang sekaligus merupakan penggagas pertama dari *user centered design*. Menurut pengertian dari ISO 9241-210, *user experience* merupakan pandangan dari seseorang dan tanggapannya dari penggunaan sebuah sistem, produk dan jasa.

Pada saat ini ini, *user experience* telah mengalami berkembangan. Seperti dapat terbangun dari tidur karena alarm dan alarm dapat berhenti karena hanya ditekan sekali. Kemudian pada saat membuat kopi dengan alat pembuat kopi yang jauh sangat praktis yang hanya ditekan sekali. Pada saat berangkat kerja dengan kendaraan yang menggunakan sistem *keyless entry* hanya dengan ditekan sekali kemudian mesin dapat menyala. Sewaktu berbelanja barang hanya dapat dengan satu kartu pembayaran saja, dan tidak hanya pada manusia saja namun dalam pemberian makan hewan peliharaan dapat dilakukan secara otomatis (Pandusarani, Brata, & Jonemaro, 2018)

2.4 Design Sprint

Design Sprint merupakan metodologi desain yang dikembangkan oleh *Google Ventures* untuk menyelesaikan masalah krusial dengan melibatkan pengguna melalui perancangan, pembuatan *prototype* dan pengujian ide dengan cepat. Pada *Design Sprint* sendiri terbagi atas strategi bisnis, inovasi, ilmu perilaku, dasain dan lain-lain. Dapat digunakan oleh tim mana saja yang dikemas dengan proses langkah per langkah dalam tahapan pengerjaannya. Pada *Design Sprint* dapat dijadikan sebuah langkah pertama dengan sempurna, tetapi tidak dengan proyek dengan jangka panjang (Knapp, Zeratsky, & Kowitz, 2016).

Dalam pengerjaan mengerjakan dengan metode *Design Sprint* yang dikutip dari buku, *Design Sprint* dilakukan dengan lima tahapan yang sesuai dengan gambar dibawah ini yaitu:



2.4.1 Mapping

Pada tahap *mapping* merupakan langkah pertama yang harus dikerjakan untuk memahami semua data mulai dari proses bisnis, tujuan bisnis serta permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini perlu adanya eksplorasi data terhadap apa yang belum diketahui dan melakukan eksplorasi dengan salah satunya menggunakan *tools How Might We* (HMW). Penerapan *tools How Might We* (HMW) dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan dan mencatat permasalahan, saran dalam permasalahan serta solusi terhadap permasalahan tersebut.

2.4.2 Sketch

Tahap ini dilakukan dengan langkah pertama yaitu menemukan alternatif berupa sketsa solusi hasil tahap *mapping*. Pada tahap ini juga dimulai peninjauan

terhadap ide-ide untuk melakukan *brainstorming* yang digunakan dalam menemukan solusi. Dalam membuat sketsa solusi digunakan teknik *Four Step Sketch* diantaranya:

a. *Note*

Pada langkah ini sangat mudah dan hanya perlu menuliskan catatan dari beberapa tahap sebelumnya yang terkait dengan penyelesaian solusi. Setelah itu perlu diperiksa kembali mengenai ide-ide sebelumnya dan meninjau kembali semua hasil *note* yang telah dituliskan. Selanjutnya lingkarilah dari hasil *note* yang dirasa penting yang akan membantu langkah berikutnya.

b. *Ideas*

Pada langkah ini perlu ditinjau lagi hasil dari *note* yang telah dibuat. Selanjutnya perlu diperhatikan dan didiskusikan kembali hasil dari *note*. Dimana dalam diskusi tersebut didiskusikan tipa garis besar solusi bersama untuk mencatat ide yang paling signifikan. Setelah itu ditinjau kembali dan mengelompokkan beberapa ide favorit dan memperbaiki elemen yang ada pada ide-ide yang telah dituangkan.

c. *Crazy 8*

Pada langkah ini perlu dipacu dan dikerjakan secara individual untuk bekerja dan menghasilkan 8 ide atau konsep yang berbeda. Dalam penggerjaan pada *Crazy 8* perlu menggunakan kertas A4 yang dibagi menjadi 8 bagian dan menuliskan beberapa ide atau konsep dibagian kotak tersebut.

d. *Solution Sketch*

Pada *solution sketch*, ide yang telah dituliskan saat melakukan *Crazy 8* kemudian didetailkan masing-masing. Setiap sketsa akan menjadi papan cerita dan menujukan apa yang *user* lihat saat melakukan interaksi kepada *product*.

Adapun teknik yang digunakan adalah menggunakan “*The Sticky Decision*” antara lain:

a. *Art museum*

Meletakkan solisi sketsa yang telah dibuat dan dipajang di dinding atau papan.

b. *Heat map*

Melihat kembali hasil dari semua solusi sketsa dalam keheningan, dan menempelkan dot stiker untuk menandai pada bagian yang menarik.

c. *Speed critique*

Menggunakan *sticky notes* untuk menangkap ide-ide besar dan diskusikan kembali dengan cepat dari setiap solusi sketsa.

d. *Straw poll*

Setiap orang diberi kesempatan untuk memilih satu solusi sketsa, dan menempelkan dot stiker untuk menandai pada bagian yang menarik.

e. *Supervote*

Dengan hasil terbanyak melalui *voting* digunakan sebagai keputusan akhir pada solusi sketsa.

2.4.3 *Decide*

Setelah mendapatkan hasil *sketch* dari tahapan *Crazy 8*, perlu memutuskan dan memilih hasil dari *sketch* terbaik yang digunakan untuk tujuan jangka panjang. Setelah memutuskan dan memilih hasil yang terbaik, perlu dibuatkan *Storyboard*. *Storyboard* ini bertujuan sebagai gambaran umum *prototype* yang berguna sebagai solusi yang akan diaplikasikan, sehingga dapat melihat masalah dan titik kebingungan sebelum *prototype* dibuat.

2.4.4 *Prototype*

Pada tahap ini perlu diperhatikan sebelum membuat *design prototype* agar menhasilkan hasil yang maksimal. Pertama perlu memilih *tools* yang akan digunakan sebagai proses pembuatan desain yang sesuai dengan kebutuhan. Kedua perlu dilakukan pembagian beberapa komponen agar dapat terfokus dan lebih mudah. Dan yang terakhir perlu dilakukan penyatuan terhadap komponen-komponen tersebut supaya menjadi satu aluran.

2.4.5 *Validate*

Pada tahap terakhir perlu dilakukan validasi terhadap *user* untuk mengetahui kesesuaian tujuan yang ingin dicapai dengan *prototype* yang sudah dibuat. Dapat dilakuakn dengan cara *interview* yang dapat memperoleh respon dari *user* yang sejauh mana hasil dari *prototype* dapat menyelesaikan masalah yang terjadi.

2.5 *System Usability Scale*

System Usability Score adalah alat ukur yang paling sesring dipakai untuk menilai keguanaan (Usability) pada sebuah produk atau sistem (Brooke, 2018). *System Usability Scale* dipakai untukmengukur *usability* karena mempunyai beberapa kelebihan. Diantaranya dapat dikalkulasikan secara sederhana, penggunannya tidak membutuhkan biaya, terbukti *valid* dan *reliable* meskipun dengan ukuran sampel yang relatif kecil.

System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan skala 1 sampai 5. Pada pertanyaan nomor ganjil adalah pertanyaan yang bersifat positif dan pertanyaan nomor genap adalah pertanyaan bersifat negatif dengan tiap pertanyaan diberi bobot 0-4. Pertanyaan yang bersifat positif skor dapat dihitung dengan mengurangi bobot pertanyaan dikurangi 1,sehingga dapat ditulis $x_i - 1$. Sedangkan pertanyaan bersifat negatif skor dapat dihitung dengan nilai 5 dikurangi dengan bobot pertanyaan, sehingga ditulis $5 - x_i$. Selanjutnya dapat dijumlahkan seluruh skor pertanyaan yang bersifat positif dan negatif. Dalam mendapatkan skor SUS, total skor dikalikan dengan 2,5. Berdasarkan skor SUS dapat diketahui tingkat *usability* dan penerimaan tampilan dan kinerja *website*.

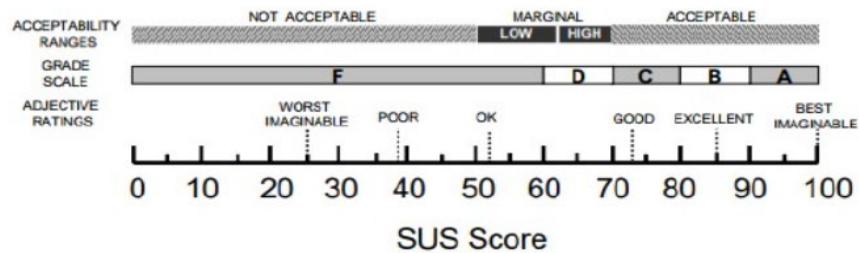
Untuk kasus ini nilai SUS yang didapat dari rata-rata nilai yang didapat dariresponden. Perhitungan nilai ratamenggunakan persamaan berikut:

$$\text{Nilai rata rata} = \sum_{i=1}^n x_i / N$$

x_i adalah nilai skor responden

N adalah Jumlah Responden

Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori berdasarkan gambar dibawah ini :



Gambar 2.2 Kategori Penilaian SUS

a. *Not Acceptable* = skor 0-50,9

b. *Marginal* = skor 51-70,9

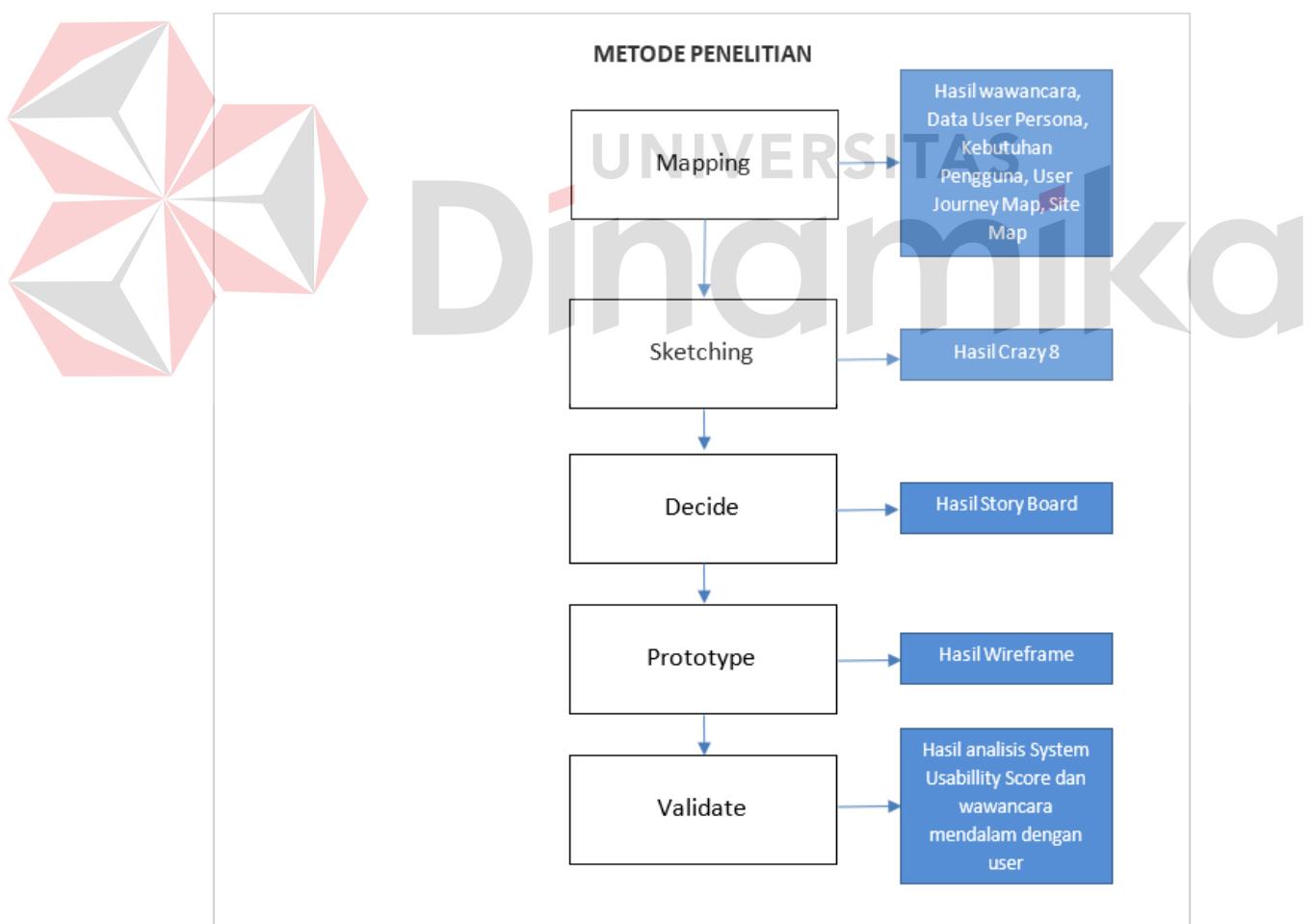
c. *Acceptable* = skor 71-100



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat tahap metode penelitian yang digunakan sesuai dengan tahapan *Design Sprint*. Pada penerapan *Design Sprint* terdiri 5 tahapan yaitu proses *Mapping*, *Sketching*, *Decide*, *Prototype* dan *Validate*. Pada tahap *Mapping* dilakukan dalam menganalisa, sedangkan pada tahap *Sketch* sampai *Prototype* merupakan tahap perancangan. Selanjutnya pada tahap *Validate* penulis menggunakan metode *System Usability Score* dan wawancara mendalam dengan melibatkan calon pengguna pada segi kenyamanan desain antarmuka daripada sistem sesuai kebutuhan pengguna. Berikut gambar tahapan dari *Design Sprint* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian

3.1 *Mapping*

Pada tahap *Mapping* adalah dimana tahap untuk mengetahui atau untuk mengerti kondisi yang dialami oleh *user*. Pada tahap ini penulis mengawali penelitian dengan mengkaji jurnal dan penelitian terdahulu, hipotesis serta observasi yang dilanjutkan dengan pencarian data terkait karakteristik pelangan dan permasalahan yang terjadi di pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian sebelumnya dan dituangkan dalam *User Persona*. Peneliti juga melakukan *benchmark* dengan menguji atau mengakses secara mandiri terhadap 2 produk yang serupa dari analisis kompetitor yang mempunyai keunggulan dan kelemahan tersendiri. Dengan hal tersebut dapat dipelajari dalam penerapan aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Berikut adalah hasil pada tahap *Mapping* :

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah tahapan untuk dilakukan dengan mengkaji beberapa buku yang terkait dengan perancangan *UI/UX* yang menggunakan metode *Design Sprint* (Knapp, Zeratsky, & Kowitz, 2016) serta melakukan pengkajian pustaka dengan penelitian terdahulu pada (Nirmala, 2019), (Syafi'i, 2020) dan (Shadiq, 2020). Dengan demikian peneliti saat ini akan menerapkan kembali perancangan *UI/UX* terkait metode *Design Sprint* sebagaimana proses utama sebagai perancangan desain antarmuka pengguna pemesanan paket pernikahan yang mudah digunakan yang sesuai dengan kebutuhan.

b. Hipotesis

Berikut ini adalah hasil hipotesis yang telah dianalisa oleh peneliti. Hasil dari hipotesis ini adalah berupa pernyataan yang akan dibuktikan pada penelitian ini. Hipotesis ini selanjutnya akan diuji apakah sudah memenuhi kebutuhan *UI/UX* yang akan dibuat. Berikut merupakan hasil dari analisa hipotesis yang ditunjukan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Hipotesis Permasalahan

| No | Asumsi |
|------------------|--|
| Pelanggan | |
| 1. | Pelanggan kebingungan mencari paket pernikahan yang cocok dengan mereka |
| 2. | Membutuhkan informasi paket pernikahan yang cocok dengan diri mereka. |
| 3. | Membutuhkan informasi tanggal booking yang sesuai dengan keinginan mereka |
| 4. | Membutuhkan paket pernikahan yang dapat dipilih seacara kustomisasi. |
| 5. | Membutuhkan informasi review dari paket pernikahan. |
| No | |
| Asumsi | |
| Admin | |
| 1. | Membutuhkan pencatatan transaksi yang terorganisir. |
| 2. | Membutuhkan platform / media untuk mengunggah paket pernikahan |
| 3. | Membutuhkan platform / media untuk membantu para pelanggan dalam informasi mengenai paket pernikahan |
| No | |
| Asumsi | |
| Owner | |
| 1. | Membutuhkan pencatatan transaksi yang terorganisir untuk dipantau. |
| 2. | Membutuhkan media untuk promosi. |
| 3. | Membutuhkan sarana untuk memasarkan paket pernikahan yang dimiliki. |

c. Hasil Observasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mengamati obyek yang diteliti. Proses observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke tempat Salon Lian yang akan mengetahui sistem penjualan dan pemesan paket pernikahan saat ini dan kebutuhan Salon Lian dalam penjualan paket pernikahan dapat meningkat.

Adapun penggambaran proses saat ini adalah proses bisnis saat ini yang berlaku dalam pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Saat ini pelanggan harus datang langsung ke Salon Lian. Setelah itu pelanggan melihat paket beserta harga dan memilih paket yang akan dipesan sesuai dengan tanggal. Setelah itu pelanggan memberikan data diri untuk dibuatkan data pemesanan oleh *owner*. Setelah itu *owner* menerima data pemesanan dan memproses pesanan serta memproses data dan membuatkan struk tagihan pembayaran. Struk pembayaran tersebut diberikan kepada pelanggan dan pelanggan melakukan pembayaran secara DP terlebih dahulu. Kemudian *owner* memproses pembayaran dan masuk pada data pemesanan. *Owner* juga membuatkan kwitansi DP untuk diberikan kepada pelanggan. Setelah itu, data pemesanan diberikan dari *owner* ke bagian logistik untuk disiapkan peralatan pesta, dekorasi, dan lain-lain. Bagian logistik juga membuat data kelengkapan/logistik dan memberikan beserta alat kepada bagian eksekusi sewaktu melakukan ekseskuksi acara. Data pemesanan juga diberikan dari *owner* ke bagian eksekusi, yang mana bagian eksekusi akan membuat/mengatur jadwal. Setelah jadwal eksekusi dibuat, melakukan ekseskuksi acara dan membuatkan dokumentasi acara serta laporan eksekusi yang akan diberikan kepada *owner*. Setelah menerima laporan eksekusi, *owner* membuatkan tagihan total yang harus dilunasi oleh pelanggan dan struk tagihan total yang akan diberikan oleh pelanggan. Struk tagihan total diterima oleh pelanggan dan pelanggan membayar tagihan total tersebut. *Owner* kemudian memproses pembayaran dan membuat data pembayaran serta kwitansi yang akan diberikan oleh pelanggan. Setelah itu *owner* membuat atau mencatat ke laporan pemesanan atau dokumentasi paket pernikahan.

Salon Lian belum memiliki website ataupun aplikasi pemesanan paket pernikahan. Dengan demikian, sesuai dengan permasalahan yang ada peneliti akan menggunakan website pembanding dari Aplikasi *Bride Story*. Aplikasi ini dapat diunduh pada *Play Store* maupun *Apps Store* berdasarkan penyebaran kuisioner

menggunakan pertanyaan system usability scale (SUS) kepada calon pengguna aplikasi yaitu pelanggan dari Lian Salon dengan jumlah 30 responden. Hasil penyebaran kuisioner dan perhitungan skor pertanyaan SUS dapat disimpulkan dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu 72,0. Dalam pengolahan data system usability scale yang diperoleh rata-rata skor 72,0 yang masuk dalam grade scale.

Dimana jika dikonversikan menurut standar (Bangor, Staff, Kortum, & Miller, 2009), masuk kedalam kategori margin (*high*) dari nilai yang diperoleh. Maka aplikasi *Bride Story* memiliki adjective rating *GOOD*. Dengan demikian dari hasil analisis dapat digunakan sebagai standar minimum untuk digunakan dalam pembuatan rancangan desain antarmuka aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian.

Selanjutnya dilanjutkan dengan proses riset dengan melakukan observasi dari kelebihan dan kelemahan dari Aplikasi dan *Website* yang sudah ada yaitu *Bridestory* dan *Website Weddingku*. Pada pembahasan dalam observasi dari aplikasi dan *website* kompetitor ini dengan membahas beberapa kelebihan dan kelemahan dari kedua kompetitor tersebut. Berikut adalah hasil dari proses riset oberservasi pada *Bridestory* dan *Website Weddingku* yang dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Analisis Kompetitor

| No | E-Commerce | Kelebihan | Kelemahan | Konsumen |
|----|----------------------------|---|---|--------------------------|
| 1. | Aplikasi <i>BrideStory</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Pelanggan mudah mengakses informasi pernikahan dengan menggunakan internet - Pelanggan dapat mencari vendor pernikahan sesuai dengan kategori yang diinginkan. - Pelanggan dapat melihat ratting dari vendor - Adanya fitur chat - Desain elegant, bersih dan berwarna merah muda yang menarik disertai dengan gambar - Informatif dan penataan <i>layout</i> disusun dengan rapi sehingga pelanggan | <ul style="list-style-type: none"> - Tidak adanya paket kostumisasi - Jasa EO tidak terjun langsung namun yang terjun pihak ketiga - Dapat diakses di beberapa kota besar saja - Halaman vendor terlalu ramai | Golongan menengah keatas |

Tabel 3.2 Tabel Analisis Kompetitor

| No | E-Commerce | Kelebihan | Kelemahan | Konsumen |
|--------------------------------|-------------------|---|--|--|
| dapat mudah membaca informasi. | | | | |
| 2. | Website Weddingku | <ul style="list-style-type: none"> - Paket pernikahan dapat dicari dan disortir sesuai dengan kebutuhan calon pelanggan - Paket pernikahan dikemas dengan rapi dan menarik - Desain elegant, bersih dan berwarna merah muda yang menarik disertai dengan gambar - Informatif dan penataan <i>layout</i> disusun dengan rapi sehingga pelanggan dapat mudah membaca informasi. | <ul style="list-style-type: none"> - Informasi vendor dan paket begitu minim - Terdapat beberapa foto dari produk yang tidak ditampilkan | <ul style="list-style-type: none"> Golongan menengah keatas |

d. Data User Persona

Dalam pencarian data terkait dengan karakteristik user dengan melakukan *deep interview* yang menghasilkan data *User Persona*. Sebelum melakukan wawancara penulis mengawali dengan menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dari aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Berikut adalah hasil penentuan target pengguna :

1. Pelanggan, yaitu orang yang ingin mengetahui dan menemukan detail paket pernikahan pada Salon Lian, dan dapat melakukan pemesanan paket sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.
2. Admin, yaitu seseorang dari pihak Lian Salon yang bertugas untuk mengelola berbagai informasi produk dan memvalidasi transaksi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian.
3. *Owner*, yaitu seseorang dari pihak Salon Lian yang merupakan pemilik dari Salon Lian dan mempunyai wewenang untuk mengontrol dari semua proses pemesanan paket pernikahan.

Untuk mendapatkan data *user persona*, dilakukan wawancara terlebih dahulu yang dilakukan kepada pihak *owner* dan pelanggan dari Salon Lian yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang disiapkan mengenai kondisi saat ini

dan harapan yang ingin dicapai. Wawancara ini dilakukan 3 kali pada tanggal 26, 31 Agustus 2021 dan 3 September 2021 serta akan melakukan wawancara kembali untuk beberapa waktu kedepan selama penelitian berlangsung. Dengan diadakan wawancara ini diharapkan dapat menghasilkan data yang sesuai dengan kondisi saat ini sehingga target yang diinginkan akan tercapai oleh Salon Lian terhadap aplikasi *mobile* yang akan dirancang

Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Owner

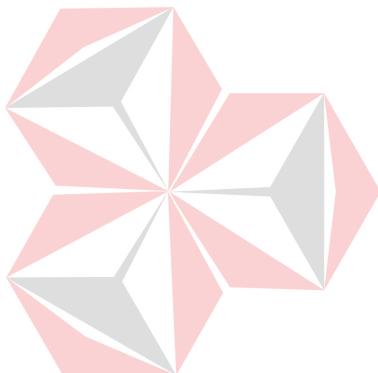
| No. | Poin Pertanyaan | Kondisi Saat Ini | Harapan |
|-----|---|--|---|
| 1. | Apakah Salon Lian memerlukan adanya pencatatan pemesanan paket pernikahan secara mudah? | Saat ini pihak Salon Lian mengalami kesusahan dalam pencatatan dan pemesanan paket pernikahan dikarenakan pencatatan transaksi masih menggunakan secara manual yang menimbulkan resiko kehilangan dan pihak Salon Lian juga tidak mempunyai arsip penjualan dari kurun waktu sebelumnya. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya solusi yang dapat membantu pihak Salon Lian memberikan <i>experience</i> baru untuk kemudahan dalam melakukan pencatatan transaksi pemesanan yang terorganisir hingga promosi penjualan dari paket pernikahan. |
| 2. | Bagaimana proses dalam mencatat pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian? | Saat ini proses pemesanan paket pada Salon Lian kebanyakan pelanggan datang langsung ke lokasi salon untuk memesan paket sesuai dengan permintaan dan keinginan pelanggan. Sehingga dalam pencatatan pemesanan langsung dicatat seacara manual. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya solusi perancangan desain antarmuka sistem pelayanan pemesanan secara online pada Salon Lian yang dapat membantu memberikan <i>experience</i> baru pihak Salon Lian dalam melakukan pencatatan, laporan penjual hingga promosi penjualan dari paket pernikahan yang terorganisir dan dapat menarik para calon pelanggan. |

Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Owner

| No. | Poin Pertanyaan | Kondisi Saat Ini | Harapan |
|-----|---|--|---|
| 3. | Apakah terdapat kendala saat mencatat paket pernikahan pada Salon Lian. | Saat ini dalam pemesanan paket pernikahan pada Salon pelanggan dapat melalui platform Instagram. Namun dengan menggunakan platfrom Instagram ini, pihak Salon Lian mengalami kesulitan membalaas satu persatu dari calon pelanggan yang bertanya mengenai detail paket beserta tanggal booking yang kosong karena harus mengecek lagi satu persatu. Dan dalam pemesanan paket belum dapat memesan paket secara kostumisasi, sehingga pelanggan kebanyakan datang langsung ke lokasi Salon Lian. Dalam pencatatan pemesanan paket hingga laporan penjual yang masih menggunakan secara menual, membuat semua pencatatan belum terorganisir. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya perancangan desain antarmuka aplikasi <i>mobile</i> yang dapat memberikan <i>experience</i> baru sesuai dengan keinginan kebutuhan Salon Lian dan pelanggan. Dapat mempermudah dalam pembuatan pencatatan pemesanan dan laporan penjualan sehingga lebih terorganisir. |
| 4. | Media atau <i>platform</i> apa yang dapat digunakan untuk mempermudah proses penjualan dan promosi? | Saat ini masih menggunakan metode melalui <i>mouth to mouth</i> dan media sosial Instagram dalam menggait konsumen untuk pemasaran marketing dan promosi. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya desain antarmuka aplikasi <i>mobile</i> memberikan <i>experience</i> baru dan dapat menarik pengguna yang lebih banyak dalam pemesanan paket pernikahan dan membantu pihak Salon Lian dalam melakukan promosi penjualan paket pernikahan. |

Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Pelanggan

| No. | Poin Pertanyaan | Kondisi Saat Ini | Harapan |
|-----|---|--|---|
| 1. | Apakah pelanggan memerlukan adanya pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian secara mudah? | Saat ini pelanggan sering kebingungan dalam mencari detail paket pernikahan dalam Salon Lian yang ada pada media atau platform Instagram dan belum optimal dalam pencarian detail pelayanan melalui platform ini. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya solusi dapat membantu memberikan <i>experience</i> baru pelanggan dalam pencarian detail paket pernikahan pada Salon Lian. |
| 2. | Bagaimana proses dalam memesan paket pernikahan pada Salon Lian? | Saat ini proses pemesanan paket pernikahan yaitu pelanggan datang langsung pada lokasi Salon Lian. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya solusi perancangan desain antarmuka sistem pelayanan pemesanan secara online pada Salon Lian dapat memberikan <i>experience</i> baru yang sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan pelanggan memudahkan dan Salon Lian untuk melakukan pencatatan pemesanan paket pernikahan. |
| 3. | Apakah terdapat kendala saat memesan paket pernikahan pada Salon Lian. | Saat ini pelanggan harus datang langsung ke lokasi Salon Lian. Meskipun Salon Lian telah menggunakan media Instagram sebagai promosi, namun mengenai detail paket pernikahan, pemesanan paket secara kostumisasi, maupun data tanggal pemesanan belum dapat terjawab secara baik pada media Instagram. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya desain antarmuka aplikasi <i>mobile</i> yang dapat memberikan <i>experience</i> baru sesuai dengan keinginan kebutuhan pelanggan untuk memesan paket pernikahan. |



Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Pelanggan

| No. | Poin Pertanyaan | Kondisi Saat Ini | Harapan |
|-----|--|---|---|
| 4. | Media atau <i>platform</i> apa yang dapat digunakan untuk menarik pelanggan? | Saat ini pada Salon Lian masih menggunakan metode melalui <i>mouth to mouth</i> dan media sosial Instagram dalam memasarkan paket yang ada. | Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dengan adanya perancangan desain antarmuka aplikasi <i>mobile</i> dapat memberikan <i>experience</i> baru dan menarik pengguna dalam pemesanan paket pernikahan. |

3.2 *Sketching*

Pada tahap *Sketching* dilakukan pemaparan dari hasil data yang telah didapat yaitu analisis kebutuhan pengguna dan *How Mighgt We* (HMW) pada tahap *Mapping*.

Pada Tahap ini akan dilakukan tahapan *Four Step Sketch* yaitu sebagai berikut :

1. Terlebih dahulu melakukan tahap *noted* dengan mencatat semua hasil analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan fungsional dan *How Might We* (HMW). Serta dilanjutkan dengan melakukan *Lighting Demos* terhadap aplikasi yang serupa.
2. Melanjutkan ketahapan *ideas* dimana membahas kembali dari hasil yang didapat pada tahap *noted*.
3. Menerapkan tahapan *Crazy 8* dengan menyiapkan selembar kertas (*letter* atau A4) kemudian dibagi menjadi 8 bagian.
4. Menuliskan ide atau solusi untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi saat ini.
5. Menggambarkan ide secara visual sebanyak 8 alternatif yang hasilnya didetailkan pada setiap *frame*.

Berdasarkan beberapa dari ide atau solusi yang ada, perlu difokuskan untuk mendapatkan hasil yang valid untuk diterapkan kepada *user*. Pada tahapan ini akan diselesaikan hasil dari solusi *Sketching*. Hasil solusi terbaik mana dari 8 solusi sketsa dengan menerapkan *Crazy 8* yang akan dipilih. Tahap ini merupakan tahapan akhir dari *4 Step Sketch* yang disebut dengan *Solution Sketch*. Dalam pemilihan hasil solusi sketsa terbaik dihasilkan berdasarkan hasil *voting* dengan menggunakan *Supervote* yang melibatkan responen untuk mendapatkan hasil solusi terbaik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain :

1. Memberikan hasil solusi sketsa dari tahapan *Crazy 8* kepada responden.

2. Memberikan penguraian detail disetiap solusi sketsa dari tahapan *Crazy 8*.
3. Memberikan waktu kepada responden untuk mengamati, mengkaji, dan menganalisa pada setiap solusi sketsa dari tahapan *Crazy 8* dan tiap responden berhak memilih 1 sketsa pada tiap ide permasalahan.
4. Setiap responden memilih 1 sketsa pada tiap ide permasalahan yang ada.
5. Sketsa dari tahapan *Crazy 8* dengan *voting* terbanyak, akan dilanjutkan ke tahap pembuatan *storyboard* dengan pertimbangan dari beberapa pendapat untuk mempermudah *prototype* ketahapan berikutnya.

3.3 *Decide*

Pada tahap ini akan dibuat *storyboard* berdasarkan dengan *Solutioion Sketch* yang telah dibuat. Pertama menagamati terlebih dahulu dari *Solution Sketch*, setelah itu menentukan bagaimana alur yang ditetapkan dalam sebuah transaksi yang akan dilakukan oleh pengguna. Alur dan urutan dari proses kegiatan atau transaksi ini akan dibuat dalam *Storyboard* dengan menggunakan *Flowchart*.

3.4 *Prototype*

Pada tahap ini akan dibuat rancangan *prototype* berdasarkan hasil *storyboard*. Terlebih dahulu mengamati dari *storyboard* dan menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan dan dibuatlah *Wireframe*. Untuk pembuatan *prototype* ini menggunakan *Figma*. Setelah itu mengkaji dan mengamati kembali terhadap *design prototype* yang dibuat apakah sudah layak untuk diujikan terhadap target. Dalam metode *prototyping* dapat berupa (*prototype* / demonstrasi /video, / *mockup*).

3.5 *Validate*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian atau pemverifikasi hasil dari *design prototype*. Dalam memverifikasi atau menguji *prototype* dengan menggunakan metode *System Usability Score* yaitu melakukan pengujian terhadap *design prototype* yang telah dibuat serta melakukan *deep interview* atau wawancara mendalam kepada calon pengguna. Dalam pengambilan responden pada penelitian ini dengan menyebarluaskan kuisioner yang sudah disiapkan dengan menggunakan *platform Google Form* sebagai *tools* tambahan pengujian responden kepada calon

pengguna yaitu pelanggan dari Salon Lian yang peduli dalam menyukseskan pada penelitian ini. Dalam pengujian ini, *user* mengisi kuisioner terlebih dahulu dan mengkaji serta mengamati target *user* yaitu *prototype* tersebut. Dalam pengamatannya dimulai dari interaksi *user* terhadap *prototype*, tingkat kepuasan, kemudahan, atau kebingungan dalam menggunakan dan diharapkan *user* dapat memberikan saran atau *feedback* terhadap *design prototype* tersebut. Dilanjutkan dengan *deep interview* atau wawancara mendalam kepada calon pengguna untuk menemukan hasil terbaik dalam *prototype* ini.

.



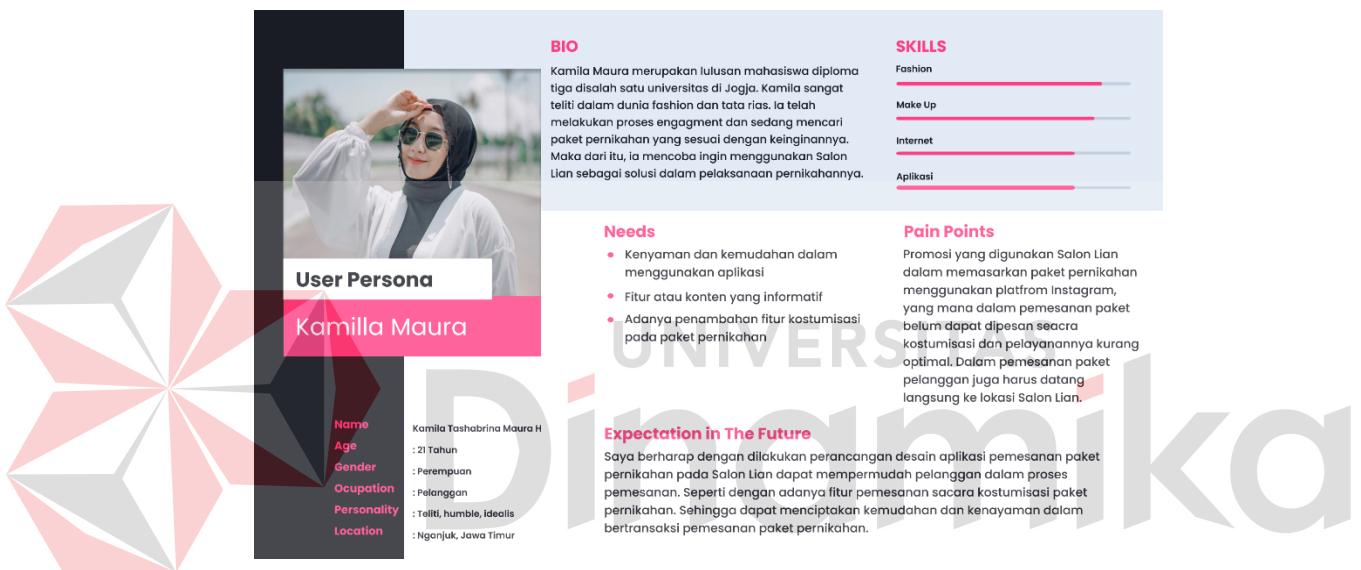
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil *Mapping*

Pada implementasi di tahap *Mapping* memperoleh karakteristik pengguna melalui hasil wawancara dan selanjutnya dibuatlah *User Persona*. Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada 3 orang yaitu pihak dari Lian Salon sebagai pelanggan dari Lian Salon, admin dan *owner* Lian Salon.

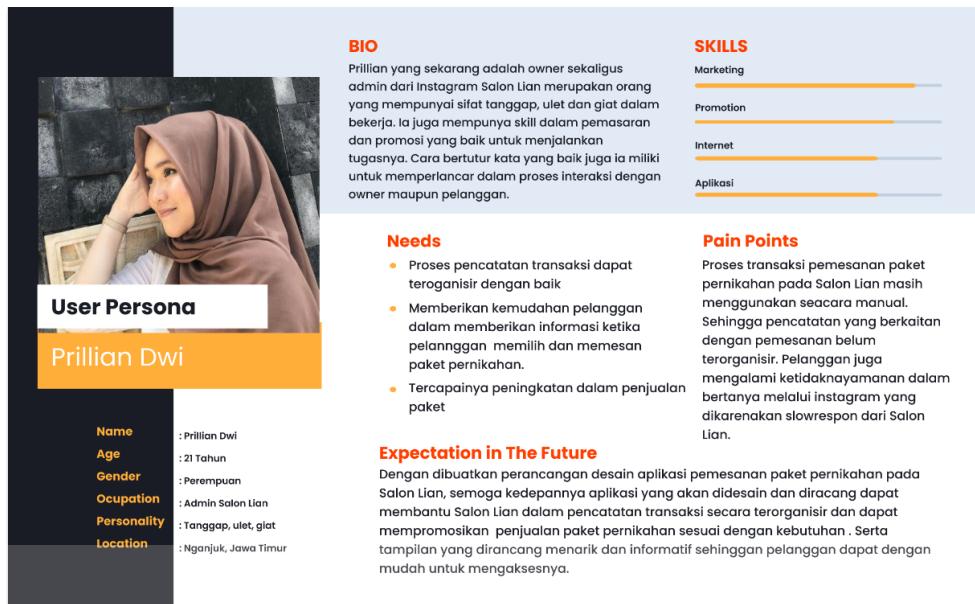
1. *User Persona* Pelanggan



Gambar 4.1 *User Persona* Pelanggan

Dalam *User Persona* Pengguna adalah Kamila Maura sebagai pelanggan dari Salon Lian. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kamila Maura, mempunyai motivasi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini yaitu dapat membantu mencari paket pernikahan yang sesuai dengan kebutuhannya. Ia berharap nantinya dapat membantu mempermudah dalam proses pemesanan paket, seperti adanya pemesanan paket secara kustomisasi dilain paket pernikahan yang sudah disediakan. Beberapa informasi mengenai paket pernikahan juga dibutuhkan dalam pemesanan paket pernikahan sehingga dapat menciptakan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian.

2. User Persona Admin



Gambar 4.2 User persona Admin

Dalam *User Persona* Admin adalah pihak dari Salón Lian sendiri. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan Prillian Dwi yang akan berperan sebagai Admin, mempunyai motivasi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini yaitu dapat membantu proses bisnis dari Lian Salon. Lian juga mempunyai keinginan dalam pencatatan transaksinya dapat secara terorganisir dan dapat mempromosikan penjualan dari paket pernikahan yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Serta dapat menampilkan paket pernikahan dengan rancangan menarik dan informatif, sehingga tertariklah pelanggan yang dapat mudah dengan mengaksesnya.

3. User Persona Owner



Gambar 4.3 User Persona Owner

Dalam *User Persona Owner* adalah Prillian Dwi sebagai pemilik dari Salon Lian. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan Prillian Dwi, mempunyai motivasi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini yaitu dapat membantu proses bisnis dari Lian Salon. Ia berharap nantinya mempunyai laporan transaksi secara periode yang memperlancar dai proses monitoring terhadap penjualan paket pernikahan pada Salon Lian.

Setelah diperoleh hasil data wawancara dan *benchmark* terhadap produk serupa dengan menganalisis mandiri, mencari tahu apa yang dipikirkan pengguna, langkah selanjutnya akan dilanjutkan ke proses *Sketching*. Metode yang dapat dilakukan dalam tahap ini adalah mengenai pembahasan permasalahan yang dihadapi sekarang dan mencoba untuk mencari peluang-peluang masalah dan solusi dengan cara *How Might We* (HMW) dan melakukan wawancara secara mendalam kepada calon pengguna atau pelanggan dari Salon Lian yang mengajukan pertanyaan dengan kerangka *five whys*.

Berikut adalah hasil dasi penelitian penulis mengenai *How Might We* (HMW) :

Tabel 4.1 *User Pelanggan*

| No | <i>How Might We</i> | <i>How Might We Opportunities</i> |
|----|---|---|
| 1. | Bagaimana agar dapat informasi mengenai pernikahan terkini? | Adanya fitur inspirasi yang terdapat artikel terkini dan contoh hasil gambar baik make up atau dekorasi |
| 2. | Bagaimana agar user dapat mengetahui kabar terkini? | Adanya notifikasi untuk pengingat dan memberi kabar kepada user |
| 3. | Bagaimana dapat menarik para pelanggan dan tidak merasa bosan saat menggunakan aplikasi | Berfokus kepada banner dan iklan-iklan terkini yang membuat user tertarik |
| 4. | Bagaimana supaya user mudah memilih paket yang akan dipesan? | Berfokus kepada hasil rekomendasi paket yang ada hasil review dan ratting bintang serta detailnya |
| 5. | Bagaimana agar user mendapatkan pilihan sesuai dengan kondisi user | Berfokus kepada paket pilihan dan paket kustom yang disertai dengan detail dan informasi tanggal pesanan yang masih ada slot pemesanan. |
| 6. | Bagaimana jika user ingin bertanya mengenai paket pernikahan | Adanya fitur chat |
| 7. | Bagaimana user akan mencari informasi mengenai Salon Lian | Adanya Tentang Kami dan Support Kontak dari Salon Lian |

Tabel 4.2 *User Admin*

| No | How Might We | How Might We Opportunities |
|----|---|--|
| 1. | Bagaimana cara user mendapatkan informasi penjualan? | Adanya informasi dari <i>dashboard</i> Penjualan paket pernikahan dengan periode bulan / tahun yang dapat disimpan pada device. Dan 2 Top teratas / terlaris paket pernikahan. |
| 2. | Bagaimana agar user mengetahui pesanan? | Adanya informasi pesanan masuk |
| 3. | Bagaimana agar user mengetahui transaksi pesanan paket? | Adanya fitur transaksi yang mana didalamnya terdapat validasi pesanan, transaksi pelanggan, tanggal pesanan serta data pelanggan yang dapat dilihat, disunting dan dihapus oleh user |
| 4. | Bagaimana cara user akan menampilkan produk? | Adnya fitur produk, yang mana terdapat macam-macam seperti artikel, paket, foto katalog, promo, banner serta syarat dan ketentuan yang masing-masing dari semua itu dapat diolah / maintence oleh user |
| 5. | Bagaimana cara user mengetahui progress pesanan | Pada fitur profile, terdapat informasi pengingat untuk acara pernikahan yang akan segera berlangsung |
| 6. | Bagaimana user akan mengganti informasi mengenai Salon Lian | Adanya pengaturan untuk menyunting Tentang Kami dan Support Kontak dari Salon Lian |

Tabel 4.3 User Owner

| No | How Might We | How Might We Opportunities |
|----|---|---|
| 1. | Bagaimana cara user mendapatkan informasi penjualan? | Adanya informasi dari <i>dashboard</i> Penjualan paket pernikahan dengan periode bulan / tahun yang dapat disimpan pada device. Dan 2 Top teratas / terlaris paket pernikahan. |
| 2. | Bagaimana agar user mengetahui informasi keuangan | Adanya informasi keuangan masuk dan keluar. Yang mana dalam keuangan keluar terdapat informasi mengenai detail kategori pengeluaran dari Salon Lian |
| 3. | Bagaimana agar user mengetahui transaksi pesanan paket? | Adanya fitur transaksi yang mana didalamnya terdapat validasi pesanan, transaksi pelanggan, tanggal pesanan serta data pelanggan yang dapat dilihat, disunting dan dihapus oleh user |
| 4. | Bagaimana cara user akan menampilkan produk? | Adanya fitur produk, yang mana terdapat macam-macam seperti artikel, paket, foto katalog, promo, banner serta syarat dan ketentuan yang masing-masing dari semua itu dapat diolah / maintence oleh user |
| 5. | Bagaimana cara user mengetahui progress pesanan | Pada fitur profile, terdapat informasi pengingat untuk acara pernikahan yang akan segera berlangsung |
| 6. | Bagaimana user akan mengganti informasi mengenai Salon Lian | Adanya pengaturan untuk menyunting Tentang Kami dan Support Kontak dari Salon Lian |



UNIVERSITAS
Dinamika

4.2 Hasil *Sketching*

Setelah mengerjakan tahapan *Mapping*, selanjutnya yaitu dengan menemukan alternatif berupa sebuah sketsa solusi dari hasil tahapan *Mapping*. Pada tahapan ini diterapkan dengan *Four Step Sketch* dan telah diperoleh hasil *noted* sebagai berikut:

1. User Pelanggan

| FITUR APLIKASI (USER PELANGGAN) | | | |
|--|--|--|--|
| • Login dan Registrasi | • Halaman Utama | • Profile | |
| 1. Login (Email & Kata Sandi) 2. Daftar (Nama, JK, email, kata sandi konfirmasi kata sandi) 3. Lupa kata sandi | 1. Pencarian (artikel terkini atau pernikahan terkini) 2. Banner foto katalog (referensi foto dari Lian Salon) 3. Rekomendasi paket (paket terlaris beserta detail dan paket promo bulan ini beserta detail) 4. Artikel Terkini (referensi artikel terkini mengenai pernikahan terkini) 5. Banner Promo (detail promo terkini beserta S&K) | 1. Inspirasi (daftar tersimpan dari artikel dan foto katalog) 2. Pencarian (artikel dan foto katalog) 3. Pesanan (progres pesanan) 4. Ulasan (pemberian ulasan kepada paket pesanan yang dipesan) 5. Pengaturan Notifikasi, terima email, edit akun, support kontak, keluar tentang kami, dan hapus akun Yang mana pelanggan dapat mengelola dari pengaturan tersebut | |
| • Beli Paket | • Inspirasi | | |
| 1. Paket pilihan (detail paket pilihan dari Salon Lian) 2. Paket Kustom (pilihan detail yang akan di kustom) 3. Tanggal pesanan (informasi tanggal pesanan yang kosong) 4. Chat dengan admin 5. Informasi checkout untuk pemesanan paket beserta S&K | 1. Artikel Terkini (daftar artikel terkini dari pernikahan terkini) 2. Foto Katalog (daftar dan detail foto katalog dari Lian Salon) 3. Pencarian (artikel terkini dan foto katalog) | | |

Gambar 4.4 Hasil *Sketching* User Pelanggan



Hasil dari *noted* pada gambar diatas merupakan analisis dari kebutuhan fungsional aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian dengan *user* Pelanggan. Dalam kebutuhan fungsional tersebut telah diselesaikan seusai dengan kondisi saat ini yang sedah dibutuhkan terhadap *user*.

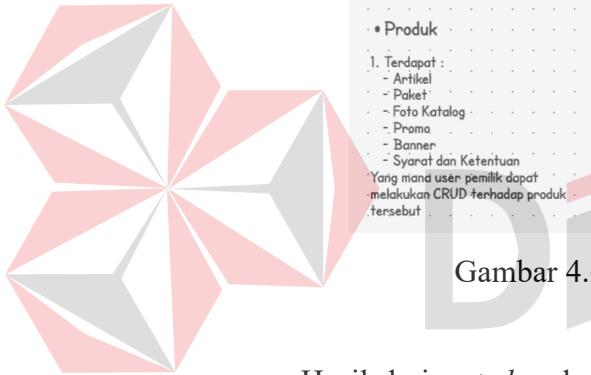
2. User Admin

| FITUR APLIKASI (USER ADMIN) | | | |
|--|--|--|--|
| • Login dan Registrasi | • Halaman Utama | • Profile | |
| 1. Login (Email & Kata Sandi) 2. Daftar (Nama, JK, email, kata sandi konfirmasi kata sandi) 3. Lupa kata sandi | 1. Pesanan (detail diterima pesanan masuk) 2. Penjualan paket pernikahan (Grafik perbulan dan pertahun) 3. Top 2 paket terlaris (paket beserta harga dan rating) 4. Transaksi terakhir (detail transaksi terakhir beserta status) 5. Notifikasi (pengingat dan progres pesanan paket dari pelanggan) | 1. Pesanan yang akan segera dilaksanakan (detail pesanan) 2. Cetak transaksi paket (bulan dan tahun ini) 3. Informasi (pemasukan dan pengeluaran keuangan) 4. Laporan (detail laporan penjualan per bulan dan pertahun) 5. Ulasan paket (admin membiasa review dari pelanggan) 6. Chat kepada Pemilik 7. Pengaturan (Notifikasi, terima email, edit akun, support kontak, keluar tentang kami, dan hapus akun) Yang mana admin dapat mengelola dari pengaturan tersebut | |
| • Produk | • Transaksi | | |
| 1. Terdapat : - Artikel - Paket - Foto Katalog - Promo - Banner - Syarat dan Ketentuan Yang mana user admin dapat melakukan CRUD terhadap produk tersebut | 1. Terdapat : - Validasi Pesanan - Transaksi Pelanggan - Tanggal Pesanan - Data Pelanggan Yang mana user admin dapat melakukan pengolahan terhadap transaksi tersebut. | | |

Gambar 4.5 Hasil *Sketching* User Admin

Hasil dari *noted* pada gambar diatas merupakan analisis dari kebutuhan fungsional aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian dengan *user Admin*. Dalam kebutuhan fungsional tersebut telah diselesaikan selesai dengan kondisi saat ini yang sedah dibutuhkan terhadap *user*.

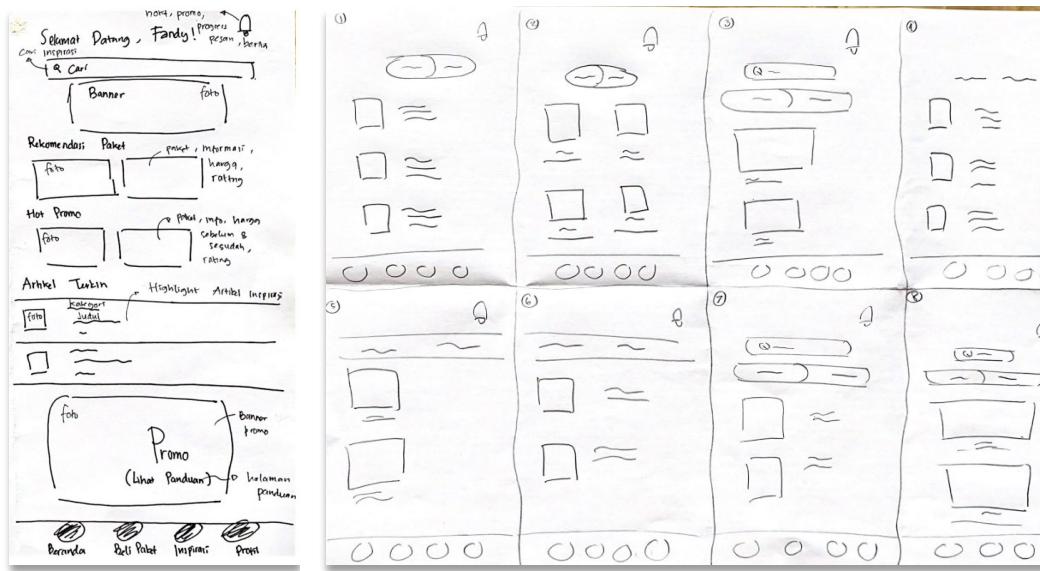
3. User Owner



Gambar 4.6 Hasil *Sketching User Owner*

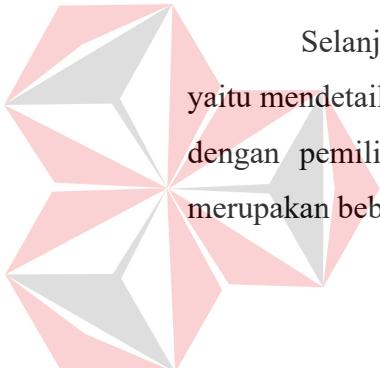
Hasil dari *noted* pada gambar diatas merupakan analisis dari kebutuhan fungsional aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian dengan *user Owner*. Dalam kebutuhan fungsional tersebut telah diselesaikan selesai dengan kondisi saat ini yang sedah dibutuhkan terhadap *user*.

Selanjutnya terdapat lanjutan dari *Notes*, yaitu tahap *Ideas*, *Crazy 8* dan *Solution Sketch*. Berikut merupakan beberapa hasil dari *Ideas* dan *Crazy 8* :



Gambar 4.7 Ideas User Pelanggan

Gambar 4.8 Crazy 8 Inspirasi Pelanggan



Selanjutnya terdapat lanjutan setelah dibuat *crazy 8*, langkah selanjutnya yaitu mendetailkan dari *crazy 8* yang disebut dengan *Solution Sketch* dan berlanjut dengan pemilihan *Sketch* terbaik dengan menggunakan *Super Vote*. Berikut merupakan beberapa hasil dari *Solution Sketch* :

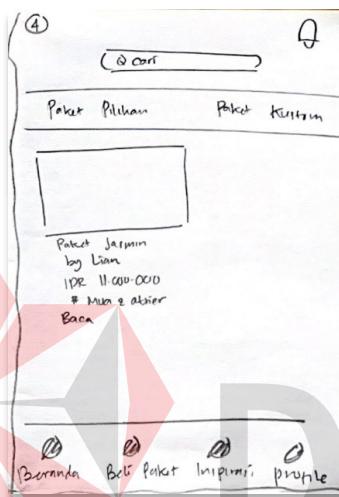


Gambar 4.9 Solution Sketch Inspirasi Pelanggan

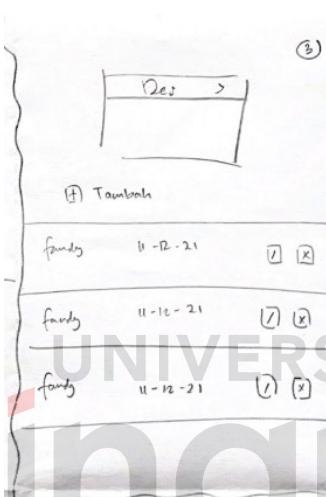
Selanjutnya pada hasil *Solution Sketch* bagian penggeraan ini dipilih fokus Fitur yang akan dibuat sesuai dengan permasalahan pada tiap masing-masing *user* yang ada. Yaitu pada *user* pelanggan fitur yang difokuskan adalah *Inspirasi*, *Beli*

Paket, Pesan Paket dan Ulasan. Pada *user admin* fitur yang difokuskan Pengelolaan Produk, Pengelolaan Pesanan dan Laporan Penjualan. Pada *user owner* fitur yang difokuskan adalah Laporan Penjualan, Laporan Keuangan Masuk dan Keluar serta Pengingat Pesanan. Pada bagian ini digunakan metode *Supervote* untuk melakukan voting dengan melibatkan 3 dari Pihak Salon Lian dan 4 dari pelanggan Salon Lian. Setiap user akan memilih 1 hasil sketching terbaik yang akan dibuat untuk hasil prototype.

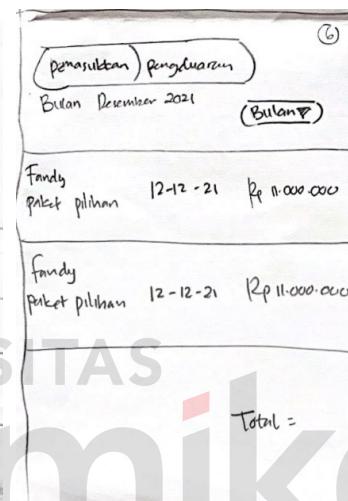
Berdasarkan hasil dari porses *decided* diperoleh hasil *storyboard* sebagai berikut:



Gambar 4.10 Hasil
Solution Sketch User
Pelanggan



Gambar 4.11 Hasil
Solution Sketch User
Admin



Gambar 4.12 Hasil
Solution Sketch User
Owner

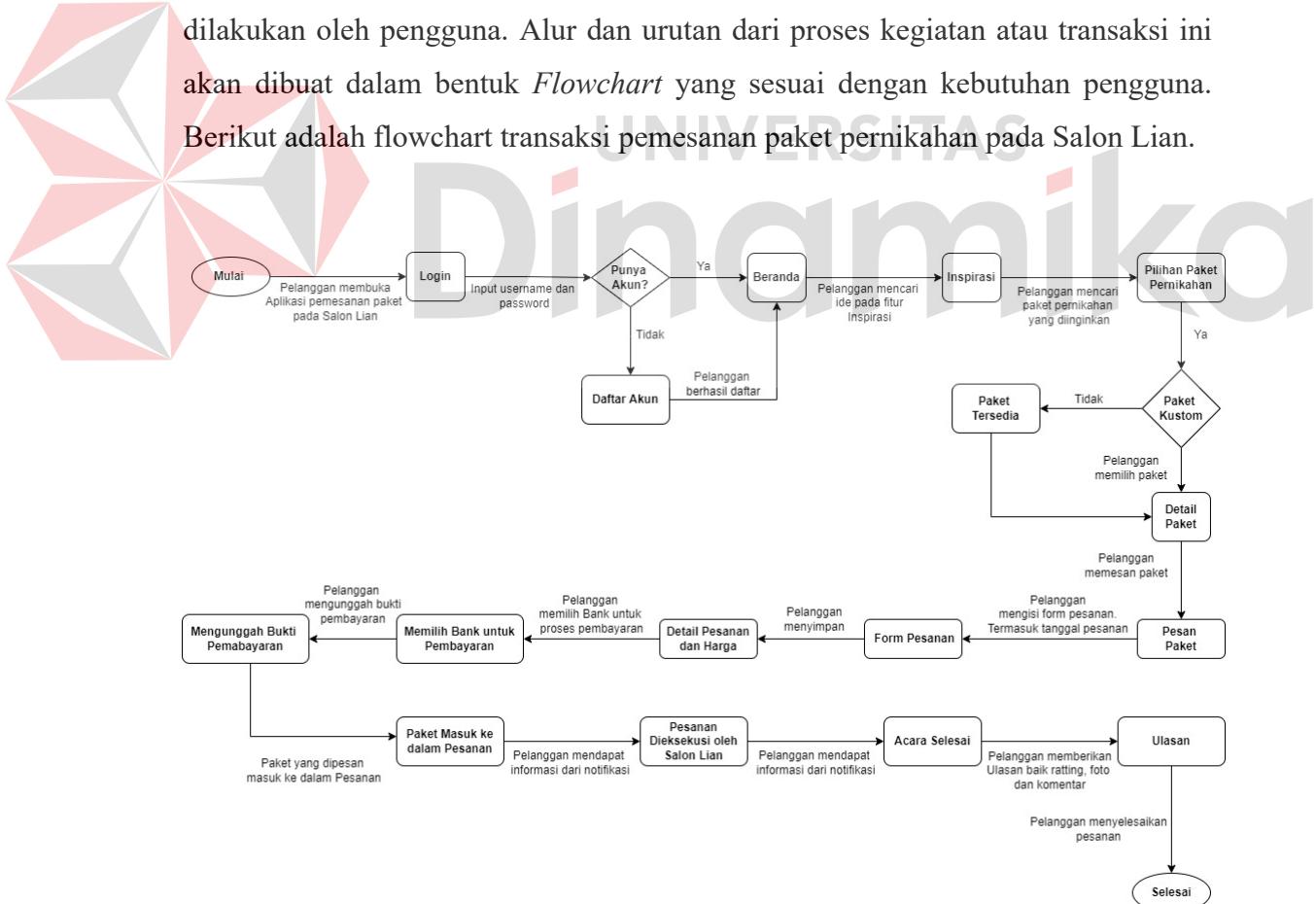
Pada gambar 4.10 dengan dilakukannya *voting* yang menggunakan *Supervote*, didapatkan untuk hasil tertinggi dari fitur Beli Paket sejumlah 3 suara dalam sketsa nomor 4. Pada fitur Beli Paket ini terdapat paket pilihan beserta detail dan deskripsinya dan terdapat paket kostum untuk memenuhi kebutuhuna para calon pelanggan. Selanjutnya pada gambar 4.11 yaitu dengan dilakukannya *voting* yang menggunakan *Supervote*, didapatkan untuk hasil tertinggi dari fitur Pengelolaan Produk sejumlah 2 suara dalam sketsa nomor 8. Fitur Pengeolaan Produk ini, admin dapat melakukan CRUD produk pada produk Lian Salon. Dan pada gambar 4.12 yaitu dengan dilakukannya *voting* yang menggunakan *Supervote*, didapatkan untuk hasil tertinggi dari fitur Laporan Keuangan Masuk dan Keluar

sejumlah 2 suara dalam sketsa nomor 6. Fitur Laporan Keuangan Masuk dan Keluar ini, *owner* dapat melihat laporan keuangan masuk dan keluar pada periode perbulan atau pertahun transaksi penjualan pada Salon Lian.

Dari semua *noted* tersebut merupakan analisis dari kebutuhan fungsional dari pengguna pada perancangan aplikasi pemesanan paket pernikahan dari Salon Lian. Untuk kebutuhan ini telah disesuaikan dengan rekomendasi dari pihak Salon Lian. Untuk lebih detailnya pada tahap *Notes, Ideas, Crazy 8* dan *Solution Sketch* yang dapat dilihat pada Lampiran 2 Sketching.

4.3 Hasil Decide

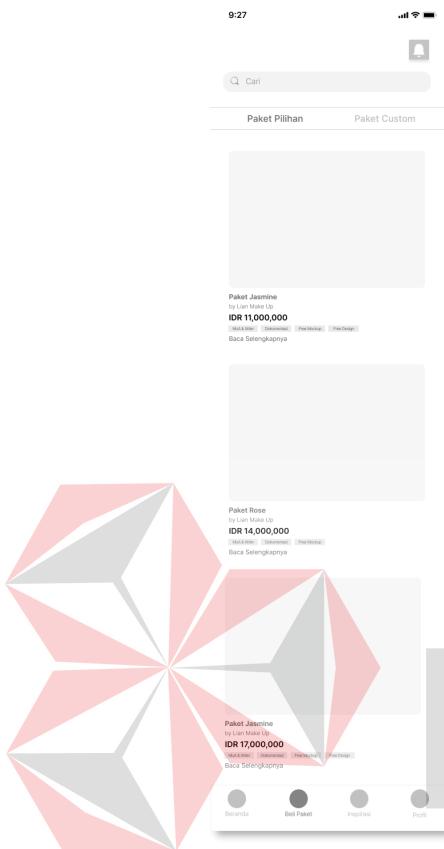
Pada tahapan *Decide* akan dibuatnya *Storyboard* yang mempunyai acuan berdasarkan inputan atau hasil dari tahap *Sketching*. Dalam pembuatan *Storyboard* ini menggambarkan alur yang ditetapkan dalam sebuah transaksi yang akan dilakukan oleh pengguna. Alur dan urutan dari proses kegiatan atau transaksi ini akan dibuat dalam bentuk *Flowchart* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah flowchart transaksi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian.



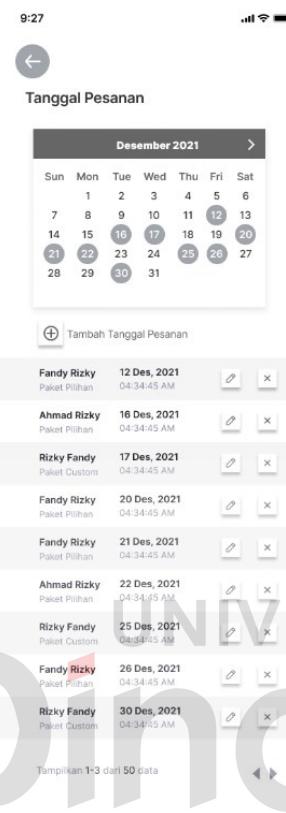
Gambar 4.13 Alur Pemesanan Paket

4.4 Hasil *Prototype*

Pada tahap *Prototyping* dapat melakukan membuat alur pada hasil tampilan berupa *prototype* dengan menggunakan Aplikasi Figma. Sebelumnya dilakukannya pembuatan *Wireframe* sesuai dengan hasil *Solution Sketch* yang ada.



Gambar 4.14
Wireframe Inspirasi
Pelanggan



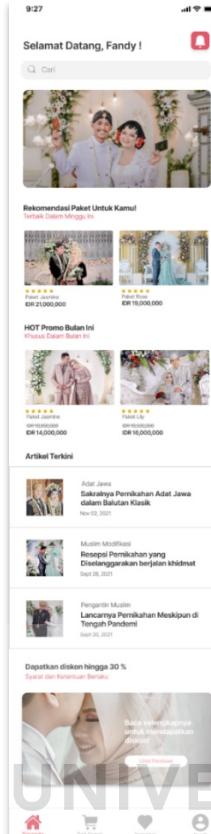
Gambar 4.15 *Wireframe*
Pengelolaan Pesanan
Admin

| Bulan Desember 2021 | | | | Bulan |
|---------------------|--------------|---------------|-------------|--------------|
| Fandy Rizky | 15 Des, 2021 | Paket Pilihan | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Ahmad Rizky | 16 Des, 2021 | Paket Pilihan | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Rizky Fandy | 17 Des, 2021 | Paket Custom | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Fandy Rizky | 20 Des, 2021 | Paket Pilihan | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Fandy Rizky | 21 Des, 2021 | Paket Pilihan | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Ahmad Rizky | 21 Des, 2021 | Paket Pilihan | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Rizky Fandy | 22 Des, 2021 | Paket Custom | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Fandy Rizky | 25 Des, 2021 | Paket Pilihan | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |
| Rizky Fandy | 26 Des, 2021 | Paket Custom | 04:34:45 AM | Rp17.000.000 |

Gambar 4.16 *Wireframe*
Laporan Keuangan Masuk
dan Keluar *Owner*

Selanjutnya setelah dibuat *Wireframe*, tahap selanjutnya yaitu membuat *Prototype*. Dalam pembuatan *Prototype*, penulis menggunakan aplikasi *Figma*. Berikut merupakan *prototype* pada tampilan Beranda atau *Dashboard* dari masing-masing *user*.

a. *Prorotype Halaman Awal – User Pelanggan*

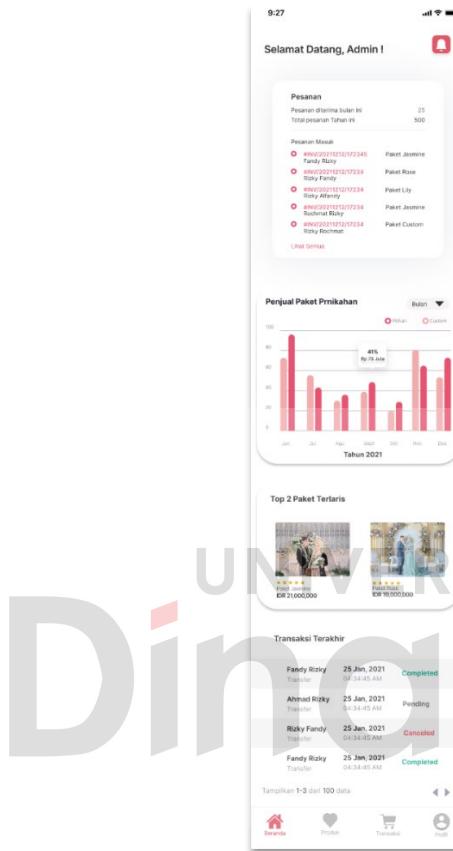
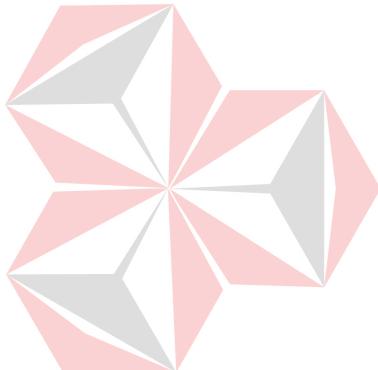


Gambar 4.17 Hasil *Prototype* Halaman Awal pada *User Pelanggan*

Berikut ini adalah hasil dari implementasi hasil pada tampilan halaman awal dari aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Pada saat *user pelanggan* telah melakukan *login*, munculah halaman seperti gambar diatas. Untuk halaman awal pada *user pelanggan* ini terdapat *banner* yang bergerak menegnai dari gambar paket pernikahan dari Salon Lian. Terdapat juga kolom pencarian dalam mencari berbagai informasi dari artikel pernikahan terkini. Terdapat rekomendasi paket dengan harga terjangkau serta promo paket pada bulan ini yang dapat membantu pelanggan dalam menentukan paket yang akan dipesan. Selanjutnya terdapat informasi mengenai berbagai artikel terkini yang dapat membantu pelanggan dalam mencari informasi dari berbagai pernikahan yang ada. Yang terakhir terdapat banner iklan terkini sebagai hasil penawaran dari Salon Lian kepada pelanggan untuk periode tertentu. Selain itu dari segi pemilihan *font*, *size* serta *colour pink* yang dominan romantis ini yang membuat cukup *simple* dan

elegant membuat desain ini menjadi lebih indah dan pastinya mudah dimengerti. Terdapat button pada navbar yaitu beranda, beli paket, inspirasi serta profil juga mempermudah bagi pelanggan untuk dapat mengakses dengan cepat dari penggunaan aplikasi ini

b. *Prorotype Halaman Awal – User Admin*

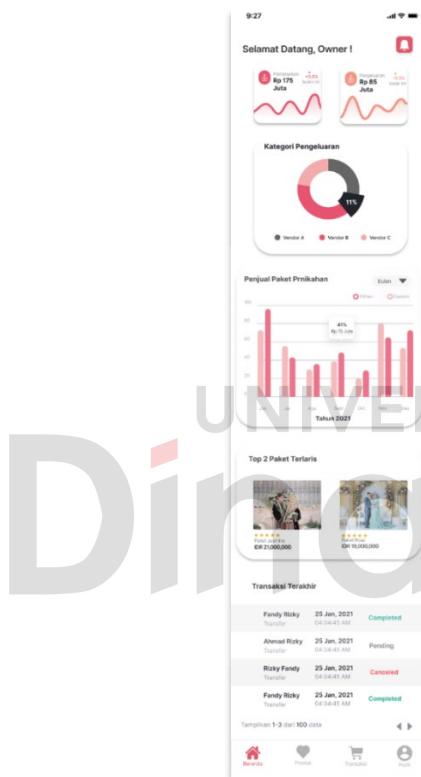
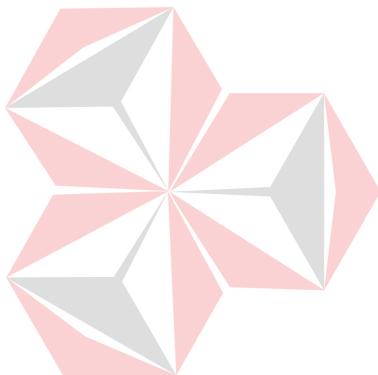


Gambar 4.18 Hasil *Prototype* Halaman Awal pada *User Admin*

Berikut ini adalah hasil dari implementasi hasil pada tampilan halaman awal dari aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Pada saat *user admin* telah melakukan *login*, munculah halaman seperti gambar diatas. Untuk halaman awal pada *user admin* ini terdapat informasi pesanan pada bulan ini dan tahun ini. Informasi penjualan paket pernikahan juga dapat dilihat pada halaman awal ini. Grafik penjualan yang muncul dan dapat dilihat dengan periode perbulan atau pertahun ini dapat membuat admin lebih mudah dalam pemantauan. Selanjutnya diperlihatkan juga 2 paket pernikahan yang terlaris dalam periode sekarang yang dilihat saat itu. Setelah itu terdapat tampilan ringkasan transaksi

terkahir yang dapat mempermudah admin dalam porses pemesanan paket dari pelanggan. Dari segi pemilihan *font*, *size* serta *colour pink* yang dominan romantis ini yang membuat cukup *simple* dan *elegant* membuat desain ini menjadi lebih indah dan pastinya mudah dimengerti. Terdapat button pada navbar yaitu beranda, produk, transaksi serta profil juga mempermudah bagi admin untuk dapat mengakses dengan cepat dari penggunaan aplikasi ini.

c. *Prorotype Halaman Awal – User Pemilik*

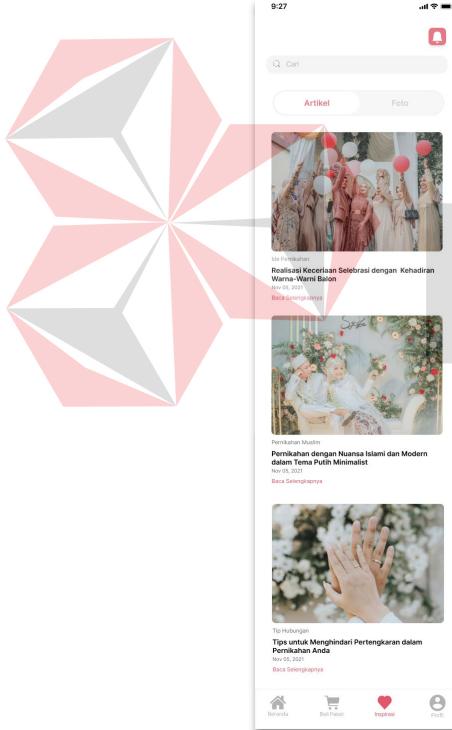


Gambar 4.19 Hasil *Prototype* Halaman Awal pada *User Owner*

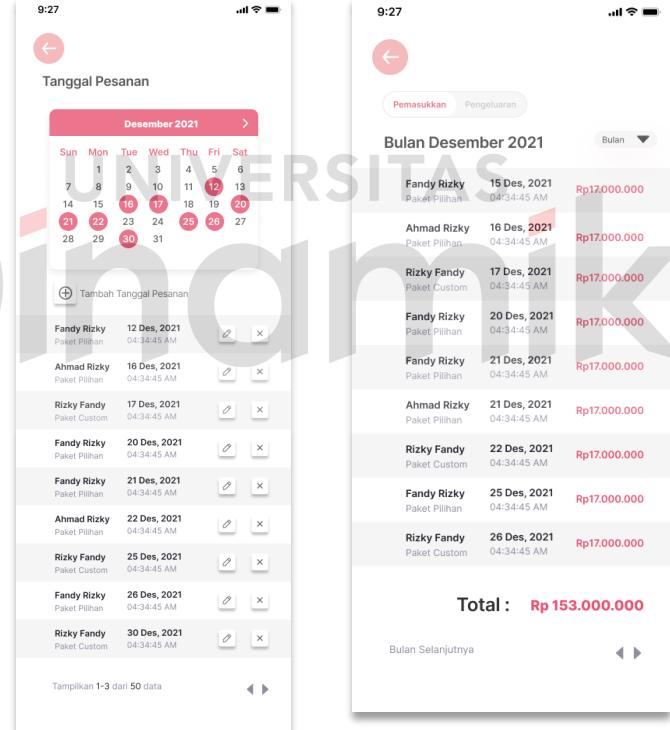
Berikut ini adalah hasil dari implementasi hasil pada tampilan halaman awal dari aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Pada saat *user* pemilik telah melakukan *login*, munculah halaman seperti gambar diatas. Untuk halaman awal pada *user* pemilik ini terdapat informasi jumlah keungan masuk dan keluar serta disuguhkan dengan gambar grafik yang membuat *user* pemilik menjadi mudah dalam mendapatkan informasi keuangan. Kategori pengeluaran juga dapatdilihat dalam halaman awal ini yang tentunya dapat mempermudah juga pemilik dalam melihat informasi kategori pengeluaran apa saja yang ada pada Lian

Salon ini. Grafik penjualan yang muncul dan dapat dilihat dengan periode perbulan atau pertahun ini dapat membuat admin lebih mudah dalam pemantauan. Selanjutnya diperlihatkan juga 2 paket pernikahan yang terlaris dalam periode sekarang yang dilihat saat itu. Setelah itu terdapat tampilan ringkasan transaksi terakhir yang dapat mempermudah admin dalam porses pemesanan paket dari pelanggan. Dari segi pemilihan *font*, *size* serta *colour pink* yang dominan romantis ini yang membuat cukup *simple* dan *elegant* membuat desain ini menjadi lebih indah dan pastinya mudah dimengerti. Terdapat button pada navbar yaitu beranda, produk, transaksi serta profil juga mempermudah bagi pemilik untuk dapat mengakses dengan cepat dari penggunaan aplikasi ini.

Berikut merupakan hasil dari *Prototype* yang dibuat berdasarkan *Wireframe* sebelumnya :



Gambar 4.20 *Prototype* Inspirasi Pelanggan



Gambar 4.21 *Prototype* Pengelolaan Pesanan Admin

Gambar 4.22 *Prototype* Laporan Keuangan Masuk dan Keluar Owner

Gambar 4.14 selanjutnya pada Fitur Inspirasi, pengguna ditampilkan tampilan artikel terkini dan foto dari katalog Lian Salon untuk mendapatkan inspirasi dari ide pernikahan yang ada. Pada gambar 4.15 Tanggal Pesanan,

pengguna admin dapat mengelola pesanan dari pelanggan mulai dari menambahkan, mengedit serta menghapus dari pesanan. Setelah itu pada gambar 4.16 pengguna owner dapat melihat keuangan masuk pada Salon Lian untuk yang dapat dijadikan sebuah evaluasi untuk periode kedepannya dalam pemasaran dan penjualan paket pada Salon Lian. Selanjutnya dari hasil *Wireframe* dan *Prototype* dapat dilihat detailnya pada Lampiran 4 *Prototype*.

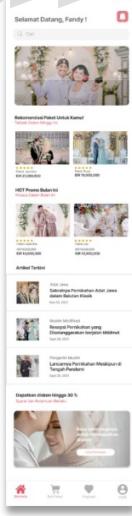
4.5 Hasil *Validate*

Setelah proses pembuatan *prototype* selesai, tahap selanjutnya dilakukan pengujian atau pemverifikasi hasil dari *design prototype* dengan menggunakan metode *System Usability Score* yaitu melakukan pengujian terhadap *design prototype* yang telah dibuat. Dengan menyebarkan kuisioner yang sudah disiapkan dengan menggunakan *platform Google Form* yang berisikan link hasil *prototype* yang ada dan berlanjut dengan pengisian pernyataan dari *System Usability Score*. Responden atau *user* mengkaji serta mengamati target *user* yaitu *prototype* tersebut setelah itu baru mengisi kuisioner yang telah diberikan. Dalam pengamatannya dimulai dari interaksi *user* terhadap *prototype*, tingkat kepuasan, kemudahan, atau kebingungan dalam menggunakan dan diharapkan *user* dapat memberikan saran atau *feedback* terhadap *design prototype* tersebut. Hasil dari perhitungan yang menggunakan metode *System Usability Score* adalah 74,0. Yang mana dalam pengolahan data *system usability scale* yang diperoleh rata-rata skor 74,0 yang masuk dalam *grade scale*. Dimana jika dikonversikan menurut standar SUS termasuk kedalam kategori margin (*high*) dari nilai yang diperoleh. Maka hasil *prototype* dari Perancangan Aplikasi Pemesanan Paket Pernikahan Pada Salon Lian memiliki adjective rating *GOOD*. Dilanjutkan dengan *deep interview* atau wawancara mendalam kepada calon pengguna untuk menemukan hasil terbaik dalam *prototype* ini. Hasilnya adalah bahwa dari ketiga calon pengguna merasa puas dari hasil *prototype* yang telah dibuat. Calon pengguna tersebut puas dikarenakan dalam setiap progress pembuatan mulai dari tahap *Sketching* hingga *Validate* telah melibatkan para calon pengguna tersebut. Sehingga dalam perancangan ini telah sesuai dengan kebutuhan dari tiap-tiap pengguna.

4.6 Pembahasan

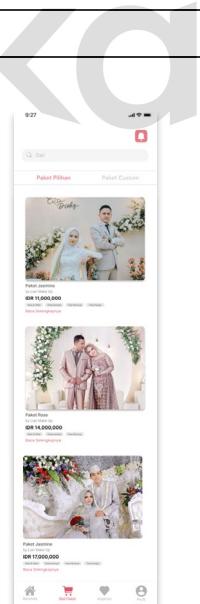
Setelah melakukan tahapan dengan metode *Design Sprint* yaitu : *Mapping*, *Sketching*, *Decide*, *Prototype* dan *Validate* pada perancangan desain antarmuka aplikasi paket pernikahan pada salon lian dengan metode *design sprint*, menghasilkan tahapan yang dapat membantu untuk pedoman perancangan *UI/UX* untuk aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Pada tahapan *Mapping* dapat diperoleh dan menghasilkan karakteristik *user* pada aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Selanjutnya pada tahapan *Sketching* adalah tahapan dimana dapat membantu dan mendapatkan alternatif dari permasalahan yang ada dari admin, pemilik dan pelanggan. Pada tahapan *Decide* adalah tahapan dimana untuk mempermudah pada penentuan solusi terbaik pada permasalahan yang dihadapi oleh *user*. Pada permasalahan yang ada telah mendapat solusi dengan merancang desain *UI* yang dapat dilihat pada tabel 4.4. Selanjutnya, pada tahapan terakhir yaitu *Validate* adalah bagaimana cara dalam mengetahui hasil daripada peneliti yang baik dan cocok untuk *user*.

Tabel 4.4 Hasil Permasalahan

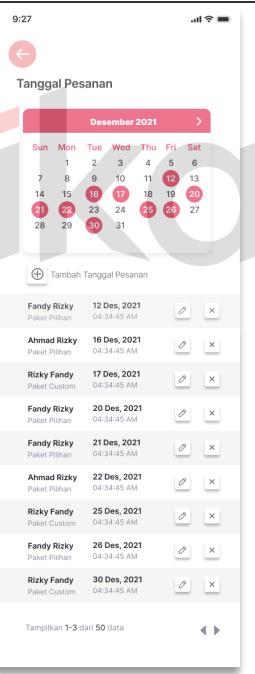
| No. | User | Permasalahan | Solusi Desain UI |
|-----|-----------|---|--|
| 1. | Pelanggan | Mencari informasi paket pernikahan sesuai dengan kebutuhan pelanggan, mencari promo, artikel, inspirasi pernikahan terkini dan tanggal booking sesuai dengan pelanggan. |  |

Gambar 4.23 Halaman Beranda

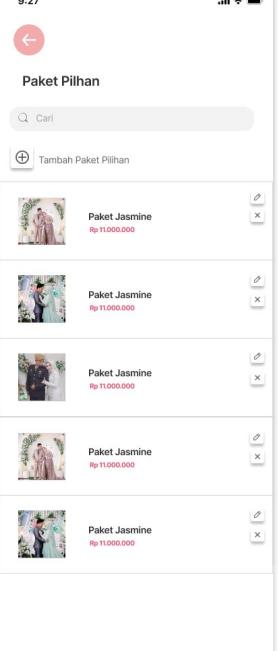
Gambar 4.24 Halaman Inspirasi



Tabel 4.4 Hasil Permasalahan

| No. | User | Permasalahan | Solusi Desain UI |
|-----|-------|--|--|
| 2. | Admin | Mengelola produk paket pernikahan, mengelola pesanan pelanggan dan mengetahui laporan penjualan. | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 4.25 Halaman Chat dengan Admin</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 4.26 Halaman Beli Paket</p> </div> </div> |
| | | | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 4.27 Beranda Admin</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 4.28 Halaman Pengelolaan Pesanan</p> </div> </div> |

Tabel 4.4 Hasil Permasalahan

| No. | User | Permasalahan | Solusi Desain UI |
|-----|-------|--|--|
| | | |   |
| 3. | Owner | Mengetahui laporan penjualan, mengetahui laporan keuangan masuk dan keluar penjualan paket pernikahan serta adanya pengingat pesanan | <p>Gambar 4.29 Halaman pengelolaan produk</p>  <p>Gambar 4.30 Halaman Laporan Penjualan</p> <p>Gambar 4.31 Beranda Owner</p> <p>Gambar 4.32 Halaman Detail Pengingat Pesanan</p> |

Tabel 4.4 Hasil Permasalahan

| No. | User | Permasalahan | Solusi Desain UI |
|-----|------|--------------|---|
| | | | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Penjualan Paket Bulan Desember 2021</p> <p>Total : Rp 153.000.000</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Bulan Desember 2021</p> <p>Total : Rp 153.000.000</p> </div> </div> |

Gambar 4.33 Halaman Laporan Penjualan

Gambar 4.34 Halaman Laporan Keuangan Masuk dan Keluar

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian “Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian Dengan Metode *Design Sprint*” adalah:

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat diperoleh mengatasi permasalahan yang ada pada proses bisnis Lian Salon yang terjadi dengan menggunakan metode *Design Sprint* dalam perancangan *UI/UX* untuk pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian. Adapun penelitian ini dapat menjawab dari rumusan masalah yang ada yaitu pada *user* pelanggan dapat memesan paket secara kostumisasi, dapat memeroleh detail informasi paket pernikahan dan dapat memperoleh informasi dari tanggal *booking* yang masih kosong. Dari sisi admin dan owner dapat membantu mengelola produk, memperoleh laporan penjualan serta laporan keuangan masuk dan keluar. Tahapan yang dikerjakan pada *Design Sprint* yaitu *Mapping, Sketching, Decide, Prototype* serta *Validate*.
2. Pada tahap *Validate* berdasarkan penyebaran kuisioner menggunakan pertanyaan system usability scale (SUS) kepada calon pengguna aplikasi yaitu pelanggan serta admin dan *owner* dari Lian Salon dengan jumlah 30 responden. Hasil penyebaran kuisioner dan perhitungan skor pertanyaan SUS dapat disimpulkan dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu 74,0. Dalam pengolahan data system usability scale yang diperoleh rata-rata skor 74,0 yang masuk dalam grade scale. Dimana jika dikonversikan menurut standar SUS termasuk kedalam kategori margin (*high*) dari nilai yang diperoleh. Maka hasil *prototype* dari Perancangan Aplikasi Pemesanan Paket Pernikahan Pada Salon Lian memiliki adjective rating *GOOD*, yang artinya bahwa *prototype* aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian ini sudah dalam kategori baik dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kriteria pengguna.

5.2 Saran

Adapun dalam penelitian ini hanya berfokus terhadap Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian Dengan Metode *Design Sprint* berbasis *mobile*. Jika hasil dari penelitian ini akan diterapkan dapat dibuatnya kedalam bentuk rancang bangun aplikasi pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian ini baik *mobile* maupun *website*. Dan dapat juga dikembangkan dalam perancangan *UI* yang berbasis *website*.



DAFTAR PUSTAKA

Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. 114-123.

Brooke, J. (2018). SUS: A Retrospective. *Journal Of Usability Studies* 8 (2), 38.

Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How To Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*.

Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. ElexMediaKomputindo.

Nirmala, B. M. (2019). Metode Sprint Desgin Pada Perancangan Aplikasi Mobile Booking Online Fastboat di Bali. *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika (SENSITIF)*, 1273-1281.

Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 940-950.

Risky, S. (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Softwear Reengineering)*. Bandung: PT Informatika.

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability Principle and Practices for Designing Digital Application*. Elsevier.

Shadiq, M. R. (2020). *Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer "Evoria" dengan Pendekatan User Centered Design*. Skripsi: Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.

Syafi'i, M. (2020). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan PADA UKM MNDecoration Menggunakan Metode Lean UX*. Skripsi: Surabaya : Universitas Dinamika.