



**DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN JASA WEDDING ORGANIZER
PADA PT. DEDIKASI ANAK BANGSA**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

NOVAL AZMI SYAHPUTRA

22410100051

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

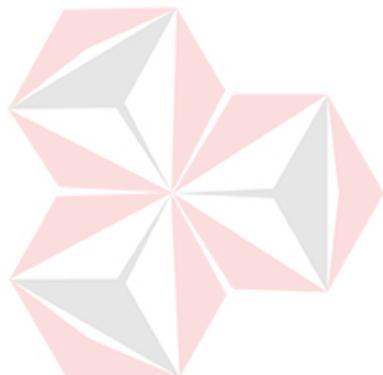
UNIVERSITAS DINAMIKA

2026

**DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN JASA WEDDING ORGANIZER
PADA PT. DEDIKASI ANAK BANGSA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



UNIVERSITAS
Dinamika

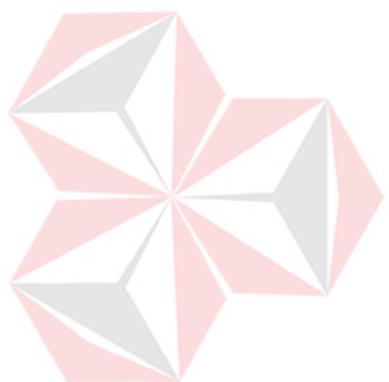
Disusun Oleh:

Nama : Noval Azmi Syahputra
NIM : 22410100051
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2026



“Bismillahirrahmanirrahim”
UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

Design UI/UX Aplikasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer pada

PT. Dedikasi Anak Bangsa

Laporan Kerja Praktik

oleh:

Noval Azmi Syahputra

NIM. 22410100051

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 12 Januari 2026

Disetujui

Penyelia

Dosen Pembimbing

Pradita Maulidya Effendi, M. Kom.

NIDN. 0720089401

Rachel Patricia



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2026.01.15
11:50:02 +07'00'

Endra Rahmawati, M. Kom.

NIDN. 0712108701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Noval Azmi Syahputra**
NIM : **22410100051**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN JASA WEDDING ORGANIZER PADA PT. DEDIKASI ANAK BANGA**

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 diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 15 Desember 2025



Noval Azmi Syahputra
NIM : 22410100051

ABSTRAK

Perkembangan Perkembangan teknologi digital mendorong Wedding Organizer untuk meningkatkan kualitas layanan melalui sistem yang berorientasi pada pengalaman pengguna. PT. Dedikasi Anak Bangsa masih menghadapi kendala dalam penyampaian informasi layanan dan proses pemesanan yang belum terstruktur secara digital, sehingga berpotensi menimbulkan miskomunikasi dan menurunkan kenyamanan klien. Kerja praktik ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi pemesanan jasa Wedding Organizer dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Proses perancangan menghasilkan prototipe UI/UX yang menampilkan fitur utama seperti halaman beranda, daftar dan detail paket layanan, alur pemesanan, serta riwayat pemesanan. Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode A/B Testing dengan membandingkan dua alternatif desain antarmuka berdasarkan skenario penggunaan yang sama. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain A memiliki tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan keterbacaan informasi yang lebih baik dibandingkan desain B. Dengan demikian, penerapan metode UCD yang didukung oleh A/B Testing dinilai efektif dalam menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menjadi acuan pengembangan sistem digital di PT. Dedikasi Anak Bangsa.

Kata Kunci: UI/UX, User-Centered Design, A/B Testing, Wedding Organizer, Prototipe

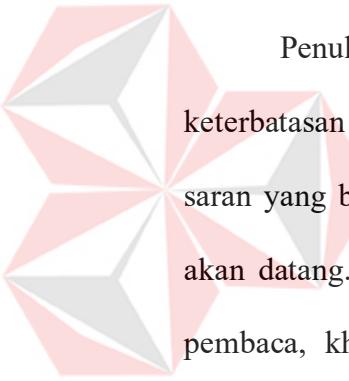
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer pada PT. Dedikasi Anak Bangsa” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.

Pelaksanaan kerja praktik ini memberikan pengalaman langsung bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja. Selama menjalani kerja praktik di PT. Dedikasi Anak Bangsa (Collaborative Event Organizer), penulis terlibat dalam proses perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi Wedding Organizer yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan *User-Centered Design (UCD)* serta evaluasi menggunakan metode *A/B Testing*, penulis memperoleh pemahaman mengenai pentingnya perancangan sistem yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan mudah dipahami.

Penyusunan laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan selama proses kerja praktik dan penyusunan laporan.

- 
2. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan laporan.
 3. Pihak PT. Dedikasi Anak Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik serta membimbing penulis selama kegiatan berlangsung.
 4. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun doa.
 5. Rekan-rekan yang telah membantu dan memberikan motivasi selama pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa yang akan datang. Semoga laporan kerja praktik ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, serta menjadi referensi dalam pengembangan perancangan UI/UX pada bidang jasa Wedding Organizer.

Surabaya, Januari 2026

Noval Azmi Syahputra

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil Perusahaan.....	6
2.2 Identitas Perusahaan.....	7
2.3 Visi Perusahaan	7
2.4 Misi Perusahaan.....	7
2.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1. User Interface (UI)	10
3.2. User Experience (UX).....	11
3.3. User Centered Design (UCD).....	13
3.4. Wedding Organizer	15

3.5. A/B Testing	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	18
2.1 Analisis Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna.....	18
2.2 Perancangan UI/UX Aplikasi.....	20
2.3 Pengujian Desain Menggunakan A/B Testing	30
BAB V PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN	44



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Skenario Pengujian A/B Testing	32
Tabel 2. Perbandingan Komponen UI Desain A dan B (Halaman Login)	34
Tabel 3. Perbandingan Komponen UI Desain A dan B (Halaman Beranda)	35
Tabel 4. Hasil Pengujian A/B Testing Desain A dan Desain B	37



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Logo Perusahaan.....	7
Gambar 2. Struktur perusahaan.....	8
Gambar 3. User Persona 1.....	18
Gambar 4. User Persona 2.....	19
Gambar 5. Sitemap Aplikasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer	21
Gambar 6. User Flow Aplikasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer.....	22
Gambar 7. Login.....	24
Gambar 8. Halaman utama.....	25
Gambar 9. Halaman profil.....	26
Gambar 10. Halaman Pemesanan Layanan.....	27
Gambar 11. Halaman Notifikasi.....	28
Gambar 12. Checklist Kategori yang di Pesan.....	29
Gambar 13. Halaman Chat Vendor.....	30
Gambar 14. Perbandingan Tampilan Halaman Login.....	34
Gambar 15. Perbandingan Tampilan Halaman Beranda (Home Page).....	36



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

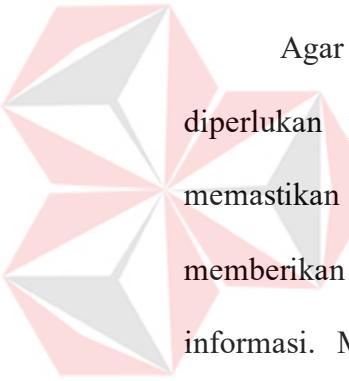
Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan besar dalam cara perusahaan menyampaikan layanan dan berinteraksi dengan pelanggan. Pada industri jasa, termasuk Wedding Organizer, kehadiran media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai representasi profesionalisme perusahaan. Pengguna saat ini mengharapkan informasi yang mudah dipahami, tersaji secara rapi, serta dapat diakses dengan cepat tanpa proses yang berbelit (ARINI, 2024).

PT. Dedikasi Anak Bangsa atau Collaborative Event Organizer merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perencanaan dan pengelolaan acara pernikahan. Dalam proses pelayanan, perusahaan berinteraksi langsung dengan klien yang membutuhkan informasi mengenai paket layanan, detail fasilitas, alur pemesanan, serta gambaran pelaksanaan acara. Selama ini, penyampaian informasi tersebut masih banyak dilakukan melalui komunikasi manual, seperti pesan singkat atau penjelasan lisan. Kondisi ini menyebabkan informasi sering kali tidak terdokumentasi secara visual dan sulit dipahami secara menyeluruh oleh klien (Suyanto, 2024).

Kurangnya media visual yang terstruktur membuat klien perlu menanyakan informasi secara berulang dan berpotensi mengalami perbedaan pemahaman terhadap layanan yang ditawarkan. Selain itu, penyajian informasi yang tidak konsisten dapat menimbulkan kesan kurang profesional dan memengaruhi tingkat

kepercayaan klien. Permasalahan ini menunjukkan bahwa tantangan utama yang dihadapi perusahaan bukan hanya pada proses pelayanan, tetapi juga pada bagaimana informasi disampaikan dan dialami oleh pengguna (Darma, 2025).

Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. UI berperan dalam menyajikan tampilan visual yang rapi, konsisten, dan mudah dibaca, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna dalam memahami informasi dan menelusuri alur layanan. Dengan perancangan UI/UX yang baik, informasi layanan dapat disampaikan secara lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh klien (Greska, 2025).



Agar perancangan UI/UX benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan pendekatan yang berorientasi pada pengguna. Pendekatan ini memastikan bahwa desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kemudahan dalam penggunaan dan kenyamanan dalam mengakses informasi. Melalui pemahaman terhadap kebutuhan dan perilaku pengguna, rancangan UI/UX dapat disusun secara lebih tepat dan efektif (Andika, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kerja praktik ini difokuskan pada perancangan UI/UX aplikasi Wedding Organizer di PT. Dedikasi Anak Bangsa. Hasil dari kerja praktik ini berupa rancangan dan prototipe antarmuka diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan media digital yang mampu meningkatkan kualitas penyajian informasi layanan serta pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, perancangan UI/UX yang dilakukan diharapkan dapat mendukung peningkatan profesionalisme perusahaan dan kepuasan klien (Fauzan, 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan utama dalam kerja praktik ini berfokus pada perancangan tampilan dan pengalaman pengguna dalam penyajian layanan Wedding Organizer. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam laporan kerja praktik ini adalah Bagaimana merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi Wedding Organizer pada PT. Dedikasi Anak Bangsa agar mampu menyajikan informasi layanan secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 
1. Ruang lingkup kerja praktik ini dibatasi pada perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi Wedding Organizer pada PT. Dedikasi Anak Bangsa.
 2. Hasil dari perancangan berupa prototipe UI/UX, bukan aplikasi yang diimplementasikan secara penuh.
 3. Perancangan difokuskan pada tampilan antarmuka dan alur penggunaan pengguna, meliputi:
 - o halaman beranda,
 - o halaman daftar dan detail layanan,
 - o halaman pemesanan,
 - o halaman riwayat pemesanan.
 4. Laporan ini tidak membahas proses pengembangan sistem secara teknis, seperti pemrograman backend, pengelolaan database, integrasi pembayaran, maupun pengujian sistem secara menyeluruh.

5. Evaluasi desain dilakukan melalui pengujian prototipe menggunakan metode A/B Testing, tanpa melibatkan implementasi aplikasi ke lingkungan produksi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah untuk melakukan perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi Wedding Organizer pada PT. Dedikasi Anak Bangsa. Perancangan dilakukan untuk menghasilkan prototipe antarmuka yang mampu menyajikan informasi layanan secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna.

Secara khusus, tujuan dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang UI/UX aplikasi Wedding Organizer yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.
2. Menyusun alur penggunaan aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami melalui pendekatan *User-Centered Design (UCD)*.
3. Menghasilkan prototipe UI/UX yang dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media digital Wedding Organizer di masa mendatang.
4. Melakukan evaluasi desain antarmuka menggunakan metode *A/B Testing* untuk menentukan rancangan yang paling sesuai dengan preferensi pengguna.

1.5 Manfaat

Adapun Pelaksanaan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat, baik bagi mahasiswa, perusahaan, maupun lingkungan akademik.

1. Bagi Mahasiswa

Kerja praktik ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan di bidang perancangan UI/UX secara langsung dalam konteks permasalahan nyata. Mahasiswa memperoleh pengalaman dalam melakukan analisis kebutuhan pengguna, merancang antarmuka, menyusun prototipe, serta melakukan evaluasi desain berbasis pengguna melalui A/B Testing. Pengalaman ini menjadi bekal penting dalam pengembangan kompetensi di bidang UI/UX.

2. Bagi PT. DediKasi Anak Bangsa

Hasil kerja praktik berupa prototipe UI/UX dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media digital perusahaan. Rancangan antarmuka yang dihasilkan diharapkan mampu membantu perusahaan dalam menyajikan informasi layanan Wedding Organizer secara lebih terstruktur, konsisten, dan mudah dipahami oleh klien, sehingga dapat meningkatkan profesionalisme dan kualitas penyampaian layanan.

3. Bagi Akademik

Laporan kerja praktik ini dapat menjadi referensi penerapan keilmuan di bidang UI/UX dan User-Centered Design dalam konteks industri jasa. Selain itu, laporan ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan rujukan bagi mahasiswa lain yang melakukan kerja praktik dengan fokus perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

PT. Dedikasi Anak Bangsa, yang dikenal dengan nama **Collaborative Event Organizer (CEO)**, merupakan perusahaan jasa penyelenggara acara yang berfokus pada layanan Wedding Organizer. Perusahaan ini didirikan pada tahun **2019** sebagai respon terhadap kebutuhan masyarakat akan penyedia layanan acara yang profesional, terencana, dan terkoordinasi dengan baik. Pada awal berdirinya, perusahaan beroperasi dengan tim inti kecil yang telah memiliki pengalaman dalam bidang manajemen acara dan layanan pernikahan.

Seiring berjalananya waktu, perusahaan mengalami perkembangan baik dari segi kapasitas tim maupun variasi layanan yang diberikan. Collaborative Event Organizer terus menyempurnakan metode kerja untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan tren pernikahan dan tuntutan klien yang semakin beragam.

Peningkatan kualitas layanan dilakukan melalui kolaborasi dengan berbagai vendor profesional, penguatan manajemen internal, serta pengembangan strategi pelayanan yang mengutamakan komunikasi efektif antara klien dan penyedia jasa.

Dalam upaya meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas kualitas layanan, perusahaan mulai mengadopsi pendekatan digital melalui penyediaan informasi layanan secara lebih terstruktur serta perancangan aplikasi berbasis pengguna. Langkah ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan klien yang menginginkan proses pemesanan dan pemantauan layanan yang lebih mudah, cepat, dan transparan.



Gambar 1. Logo Perusahaan

2.2 Identitas Perusahaan

Identitas perusahaan yang diinformasikan meliputi nama perusahaan, alamat, nomor telepon, serta email. Adapun rincian identitasnya adalah sebagai berikut.

Nama Instansi : PT. Dedikasi Anak Bangsa

Alamat : Jalan Taruna XC – 5F, Perum Bumi Taruna, Sidoarjo

Nomor telepon : 0822-3256-3662

Email : collaborativeeventorganizer@gmail.com

2.3 Visi Perusahaan

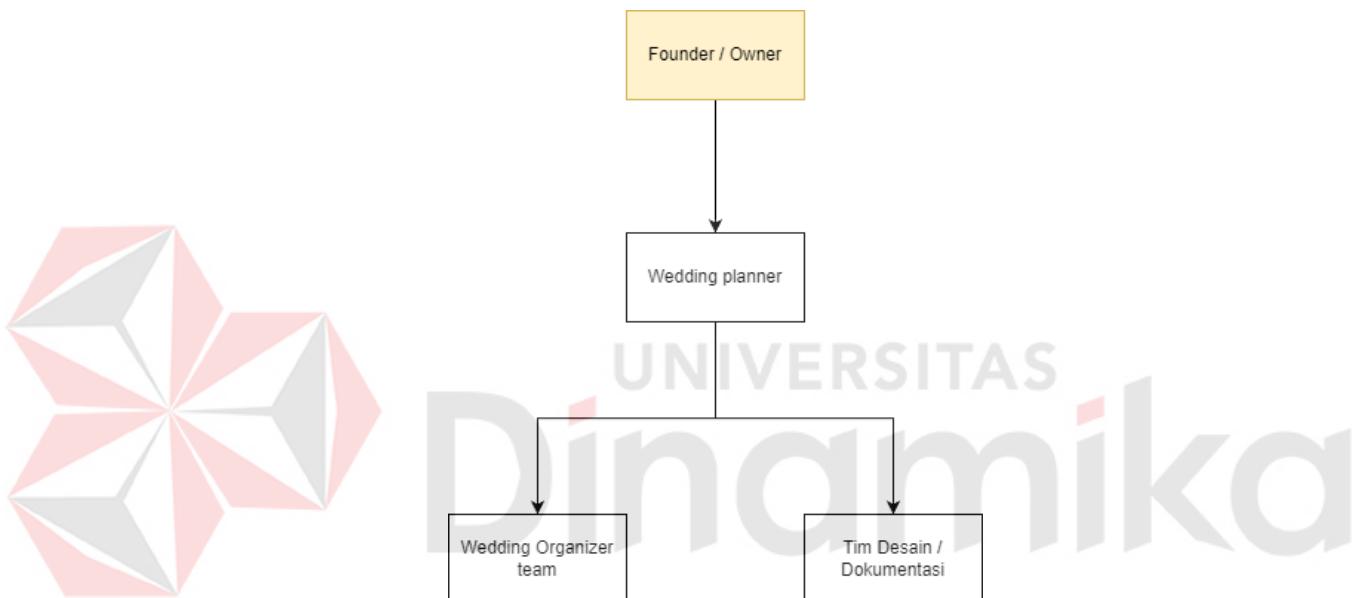
Menjadi perusahaan Wedding Organizer yang profesional, terpercaya, dan mampu memberikan layanan berkualitas melalui perencanaan acara yang terstruktur serta didukung oleh koordinasi yang baik antara klien, vendor, dan tim pelaksana.

2.4 Misi Perusahaan

1. Memberikan layanan perencanaan dan pelaksanaan pernikahan yang sistematis, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan klien.
2. Membangun komunikasi yang terbuka dan efektif sepanjang proses persiapan hingga hari pelaksanaan acara.

3. Berkolaborasi dengan vendor berpengalaman untuk memastikan kualitas layanan yang konsisten.
4. Meningkatkan kemampuan tim melalui pembelajaran berkelanjutan dan pengembangan profesionalisme kerja.

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2. Struktur perusahaan

Struktur organisasi Collaborative Event Organizer disusun agar setiap bagian dalam proses penyelenggaraan acara dapat berjalan secara terkoordinasi. Berdasarkan dokumen profil perusahaan, struktur organisasi terdiri dari:

1. Founder / Owner

Bertanggung jawab pada pengambilan keputusan strategis serta pengawasan operasional perusahaan.

2. Wedding Planner

Mengelola proses perencanaan awal, konsultasi, dan penyesuaian kebutuhan klien dengan konsep acara yang akan dilaksanakan.

3. Wedding Organizer Team

Bertugas pada pelaksanaan teknis acara di lapangan, memastikan setiap alur berjalan sesuai dengan timeline dan rundown.

4. Tim Desain dan Dokumentasi

Menangani kebutuhan kreatif seperti desain dekorasi, materi visual, serta dokumentasi acara.



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. User Interface (UI)

User Interface (UI) merujuk pada tampilan visual yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah aplikasi. Antarmuka ini mencakup berbagai elemen seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, dan komponen interaktif yang berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan tugas tertentu. Keberhasilan suatu aplikasi sering kali ditentukan oleh bagaimana UI mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif. UI yang dirancang dengan baik tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga memastikan bahwa pengguna dapat memahami alur navigasi tanpa kebingungan (Kholik et al., 2024).

3.3.1. Prinsip – Prinsip UI

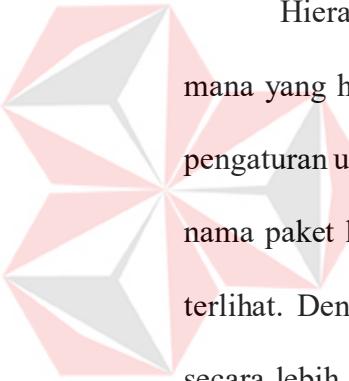
A. Konsistensi

Konsistensi merupakan prinsip dasar dalam perancangan UI. Setiap elemen seperti warna, ukuran teks, bentuk tombol, dan pola navigasi perlu digunakan secara seragam di seluruh halaman aplikasi. Konsistensi membantu pengguna mempelajari cara kerja aplikasi dengan lebih cepat karena pola visual yang sama muncul berulang. Bagi layanan seperti aplikasi WO, konsistensi juga berperan penting dalam menjaga profesionalitas brand dan menciptakan kesan visual yang stabil (Sulianta, 2025).

B. Kejelasan (Clarity)

Kejelasan berhubungan dengan sejauh mana informasi dapat disampaikan tanpa menimbulkan ambiguitas. Elemen visual seperti kontras warna, ukuran teks, jarak antar elemen, dan penggunaan ikon turut menentukan tingkat keterbacaan antarmuka. Jika informasi ditampilkan dengan jelas, pengguna dapat memahami langkah yang harus dilakukan tanpa perlu berpikir keras. Dalam aplikasi pemesanan layanan, kejelasan menjadi faktor penting agar pengguna tidak salah memilih paket atau salah memahami detail layanan (Cornelius et al., 2025).

C. Hierarki Visual



Hierarki visual diperlukan untuk membantu pengguna mengetahui bagian mana yang harus diperhatikan lebih dulu. Prinsip ini biasanya diterapkan melalui pengaturan ukuran, warna, atau posisi elemen. Informasi yang lebih penting, seperti nama paket layanan atau tombol aksi utama, perlu diberi penekanan agar mudah terlihat. Dengan hierarki visual yang baik, pengguna dapat menavigasi aplikasi secara lebih natural tanpa harus mencari-cari informasi yang dibutuhkan (Asoka, 2025).

3.2. *User Experience (UX)*

User Experience (UX) menggambarkan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah aplikasi. Pengalaman ini tidak hanya berkaitan dengan tampilan antarmuka, tetapi juga mencakup bagaimana pengguna berpindah antarhalaman, seberapa mudah mereka menemukan informasi, serta kenyamanan saat menyelesaikan tugas tertentu. UX berusaha memastikan

bahwa aplikasi benar-benar menjawab kebutuhan pengguna dengan cara yang sederhana, menyenangkan, dan tidak membingungkan (Wiwesa, 2021).

Dalam konteks layanan seperti Wedding Organizer, UX memegang peranan penting karena klien membutuhkan kejelasan informasi, kemudahan dalam mengeksplorasi paket layanan, serta alur pemesanan yang tidak rumit. Apabila pengguna merasa proses tersebut mudah dan intuitif, mereka akan lebih percaya terhadap layanan dan lebih mungkin melanjutkan pemesanan.

3.2.1. Komponen-Komponen UX

A. Usability



Usability berkaitan dengan tingkat kemudahan ketika pengguna mencoba menyelesaikan tugas tertentu menggunakan aplikasi. Komponen ini menilai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna setelah menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Pada aplikasi client-side WO, usability tercermin dari betapa mudahnya pengguna menemukan detail paket, membaca informasi harga, atau melakukan pemesanan tanpa hambatan.

B. Accessibility

Accessibility memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan oleh berbagai tipe pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan tertentu. Prinsip ini mengatur penggunaan teks yang cukup jelas, warna yang tidak terlalu kontras ekstrem, serta tombol yang mudah dijangkau. Dengan memperhatikan aspek ini, aplikasi dapat diakses oleh lebih banyak orang tanpa mengurangi kenyamanan dalam penggunaannya.

C. *Usefulness*

Usefulness menilai apakah fitur yang disediakan benar-benar bermanfaat bagi pengguna. Aplikasi yang penuh fitur belum tentu baik jika tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam kasus aplikasi WO, fitur seperti daftar paket, detail layanan, pemesanan, dan pelacakan riwayat transaksi merupakan kebutuhan dasar yang memberikan nilai langsung kepada klien. Oleh karena itu, setiap fitur yang ditampilkan harus relevan dan mendukung tujuan pengguna.

3.3. *User Centered Design (UCD)*

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan yang menempatkan kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan sebuah sistem. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap langkah desain dibuat berdasarkan pemahaman terhadap siapa pengguna aplikasi, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan teknologi tersebut (ISO 9241-210:2019). Dengan kata lain, UCD membantu perancang untuk menciptakan solusi yang benar-benar sesuai dengan konteks penggunaan, bukan sekadar menarik secara visual (Fajri et al., 2024).

Dalam pengembangan aplikasi client-side untuk layanan Wedding Organizer, UCD menjadi penting karena pengguna memiliki kebutuhan yang cukup spesifik, seperti memahami detail paket, melakukan pemesanan dengan mudah, dan memiliki akses ke riwayat layanan mereka. Melalui UCD, proses perancangan dilakukan secara bertahap dan melibatkan pengguna secara langsung, sehingga hasil desain lebih tepat sasaran dan mampu memecahkan masalah yang benar-benar mereka hadapi.

3.2.2. Tahapan User-Centered Design

A. Understand the Context of Use

Tahap ini bertujuan memahami siapa pengguna aplikasi, apa tujuan mereka, bagaimana kebiasaan mereka saat mengakses informasi, serta pada situasi seperti apa aplikasi digunakan. Informasi ini biasanya diperoleh melalui wawancara, observasi, atau studi awal mengenai karakteristik pengguna. Dalam aplikasi WO, fase ini membantu memahami kebutuhan calon pengantin yang mencari informasi secara cepat dan terstruktur.

B. Specify User Requirements

Setelah memahami konteks pengguna, tahap selanjutnya adalah merumuskan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi. Kebutuhan ini dapat berupa fitur tertentu, alur navigasi, maupun aspek kenyamanan penggunaan. Proses ini memastikan bahwa desain yang dibuat nantinya benar-benar menjawab masalah yang dialami pengguna, bukan sekadar berdasarkan asumsi perancang.

C. Produce Design Solutions

Pada tahap ini, perancang mulai membuat konsep desain berupa wireframe, layout, hingga prototipe interaktif. Desain kasar hingga desain visual dibuat secara bertahap untuk menggambarkan bagaimana aplikasi akan bekerja. Tahap ini memungkinkan tim pengembang menguji berbagai alternatif tampilan sebelum menetapkan desain final.

D. Evaluate the Design

Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk menguji prototipe yang telah dibuat. Pengguna diminta memberikan masukan mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, maupun tampilan visual. Pada proyekmu, metode evaluasi dilakukan dengan A/B Testing untuk membandingkan dua versi desain. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk memperbaiki atau menyempurnakan desain sehingga aplikasi menjadi lebih efektif dan nyaman untuk digunakan.

3.4. Wedding Organizer (WO)

WO merupakan layanan profesional yang membantu pasangan dalam merencanakan, mengatur, dan melaksanakan rangkaian acara pernikahan. Kehadiran WO bertujuan untuk memastikan seluruh proses berjalan lancar mulai dari persiapan awal, koordinasi dengan vendor, pengelolaan kebutuhan teknis, hingga pelaksanaan acara pada hari pernikahan. Melalui layanan ini, pasangan dapat mengurangi beban persiapan sehingga dapat lebih fokus menikmati momen penting mereka (Ridwan, 2022).

Seiring meningkatnya kompleksitas acara pernikahan, fungsi WO tidak hanya sekadar sebagai penyedia jasa pendamping teknis, tetapi juga sebagai konsultan yang membantu klien dalam menentukan konsep, anggaran, dan susunan acara. WO biasanya menyediakan berbagai paket layanan, mulai dari paket sederhana hingga paket lengkap yang mencakup dekorasi, dokumentasi, tata rias pengantin, koordinasi vendor, hingga pengaturan rundown acara (Vesselia, 2024).

Di era digital, kebutuhan klien terhadap akses informasi yang cepat dan terstruktur semakin tinggi. Penggunaan sistem digital membantu WO menyampaikan informasi layanan dengan lebih efisien dan profesional. Melalui

aplikasi khusus, klien dapat melihat detail paket layanan, melakukan pemesanan, serta memantau riwayat layanan yang pernah digunakan. Bagi perusahaan seperti PT. Dedikasi Anak Bangsa yang bergerak di bidang event dan Wedding Organizer, pemanfaatan aplikasi menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas layanan serta memperkuat kepercayaan klien.

3.5. A/B Testing

A/B Testing merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk membandingkan dua versi desain atau antarmuka guna mengetahui versi mana yang memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Pada metode ini, pengguna diberikan dua opsi desain—umumnya disebut versi A dan versi B—kemudian diminta untuk menilai atau mencoba kedua versi tersebut. Hasil perbandingan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan desain secara lebih objektif (Rifaldy, 2024).

Pendekatan ini banyak digunakan dalam perancangan UI/UX karena mampu memberikan gambaran nyata mengenai preferensi dan perilaku pengguna. A/B Testing membantu menghindari kesalahan desain yang muncul akibat asumsi perancang, sehingga keputusan yang diambil benar-benar didasarkan pada data dan umpan balik dari pengguna. Selain itu, metode ini juga memungkinkan perancang memahami elemen mana yang lebih efektif dalam meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan (Putra, 2024).

Dalam pengembangan aplikasi client-side untuk layanan Wedding Organizer, A/B Testing digunakan untuk mengevaluasi beberapa alternatif desain, seperti tampilan katalog layanan, struktur informasi paket, atau elemen navigasi. Melalui pengujian ini, responden dapat memberikan penilaian terhadap elemen

visual maupun fungsional, seperti tingkat keterbacaan, kejelasan tombol aksi, dan kemudahan menemukan informasi yang dibutuhkan. Hasil tersebut membantu menentukan desain mana yang paling sesuai dengan kebiasaan pengguna dan memberikan pengalaman terbaik.

3.2.3. Tahapan A/B Testing

A. Menyusun Variasi Desain

Tahap pertama adalah membuat dua versi desain yang memiliki perbedaan tertentu, seperti perbedaan warna tombol, susunan informasi, atau tata letak elemen. Variasi ini dibuat secara terkontrol agar hasil evaluasi dapat fokus pada elemen yang dibandingkan.

B. Menentukan Responden

Responden dipilih untuk mewakili pengguna aplikasi secara nyata. Responden kemudian diminta untuk mencoba kedua versi desain melalui prototipe interaktif dan memberikan penilaian sesuai indikator yang telah ditentukan.

C. Pengumpulan dan Pengukuran Data

Data diperoleh melalui pengamatan, pengisian kuesioner, atau wawancara singkat. Penilaian biasanya mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan, kenyamanan visual, serta kejelasan navigasi.

D. Analisis Hasil Pengujian

Hasil dari responden kemudian dianalisis untuk melihat versi mana yang memberikan performa lebih baik. Versi yang memperoleh nilai lebih unggul atau lebih disukai pengguna akan dipilih untuk digunakan pada desain akhir.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan secara rinci seluruh rangkaian pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Dedikasi Anak Bangsa. Fokus utama dari pekerjaan yang dilakukan adalah perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi penjadwalan dan manajemen acara untuk Wedding Organizer berbasis client-side. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan User-Centered Design (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh tahapan desain, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil desain.

2.1 Analisis Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna

The diagram illustrates a user persona for 'Alexander Wibowo'. It features a central portrait of Alexander, followed by descriptive text and three sections: Bio, Goals, and Pain Points.

Alexander Wibowo

Mahasiswa
"Hidup adalah perjalanan, jadi nikmati setiap langkahnya"
Umur : 21
Status : Mahasiswa
Domisili : Surabaya

Personality
Dedikatif
Berpikir Positif
Pekerja Keras

Bio
Saya seorang event planner berpengalaman dalam merancang dan menjalankan berbagai acara, termasuk pernikahan, seminar, dan pameran. Saya fokus pada detail dan kepuasan klien untuk menciptakan pengalaman yang berkesan.

Goals

- Mencapai tingkat kepuasan klien yang tinggi.
- Meningkatkan jaringan mitra penyedia jasa.
- Mengembangkan keterampilan dalam manajemen proyek dan negosiasi.

Pain Points

- Terbatasnya sumber daya untuk proyek besar.
- Sulitnya mengelola waktu antara beberapa proyek sekaligus.
- Tantangan dalam beradaptasi dengan permintaan klien yang beragam.

Gambar 3. User Persona 1



Andi Rinaldi
Mahasiswa
"Desain yang baik adalah kombinasi antara kreativitas dan fungsi."
Umur : 24
Status : Profesional
Domisili : Surabaya

Personality
Kreatif
Bersemangat
Fleksibel

Bio
Saya seorang mahasiswa desain grafis yang juga bekerja sebagai freelancer. Saya suka membuat karya visual yang kreatif dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan klien dengan baik.

Goals

- Membangun portofolio yang kuat untuk karir di bidang desain.
- Mendapatkan klien tetap untuk sumber pendapatan yang stabil.
- Mengikuti tren desain terbaru untuk meningkatkan keterampilan.

Pain Points

- Kesulitan dalam menemukan klien yang tepat.
- Terbatasnya waktu antara kuliah dan pekerjaan.
- Tantangan dalam menetapkan harga yang tepat untuk jasa desain.

Gambar 4. User Persona 2

Tahap awal dalam perancangan UI/UX aplikasi adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna. Analisis ini bertujuan untuk memahami karakteristik pengguna, permasalahan yang dihadapi, serta konteks penggunaan aplikasi. Pengguna utama aplikasi ini adalah klien PT. Dedikasi Anak Bangsa yang menggunakan jasa Wedding Organizer untuk perencanaan dan pelaksanaan acara pernikahan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak perusahaan, diketahui bahwa sebagian besar klien masih bergantung pada komunikasi manual melalui pesan singkat dan telepon untuk memperoleh informasi layanan. Kondisi tersebut menyebabkan informasi yang diterima klien tidak terpusat dan berpotensi menimbulkan miskomunikasi. Selain itu, klien kesulitan mengakses kembali riwayat layanan yang telah dipesan karena tidak adanya media digital yang menyimpan data tersebut secara terstruktur.

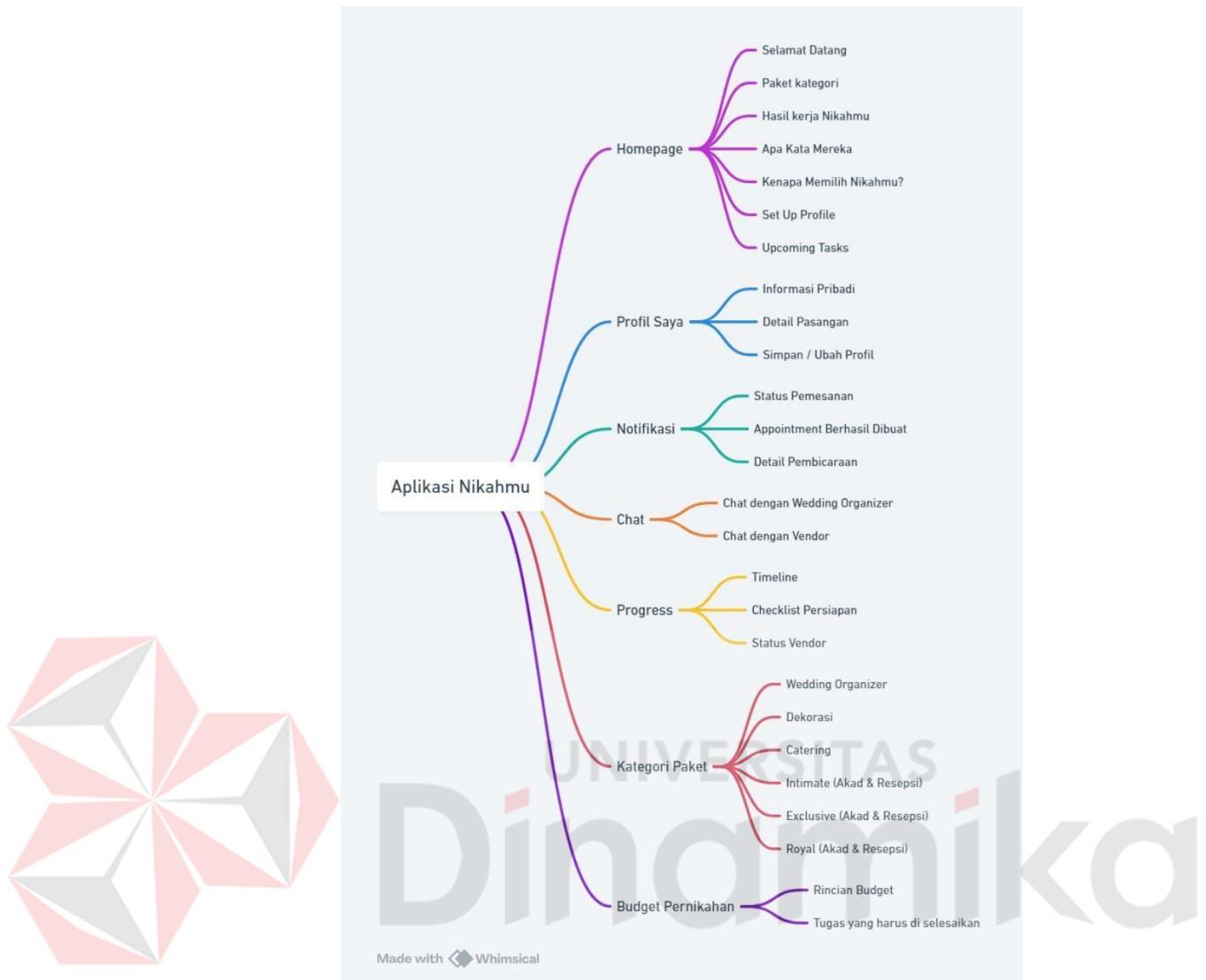
Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna membutuhkan sebuah aplikasi yang mampu menyediakan informasi layanan secara jelas, mudah diakses, serta mendukung proses pemesanan dan pemantauan layanan secara mandiri.

2.2 Perancangan UI/UX Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain antarmuka aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya. Desain dibuat dengan memperhatikan prinsip konsistensi, kejelasan informasi, serta kemudahan navigasi. Tampilan aplikasi meliputi halaman beranda, halaman daftar paket layanan, halaman detail layanan, dan halaman riwayat pemesanan.

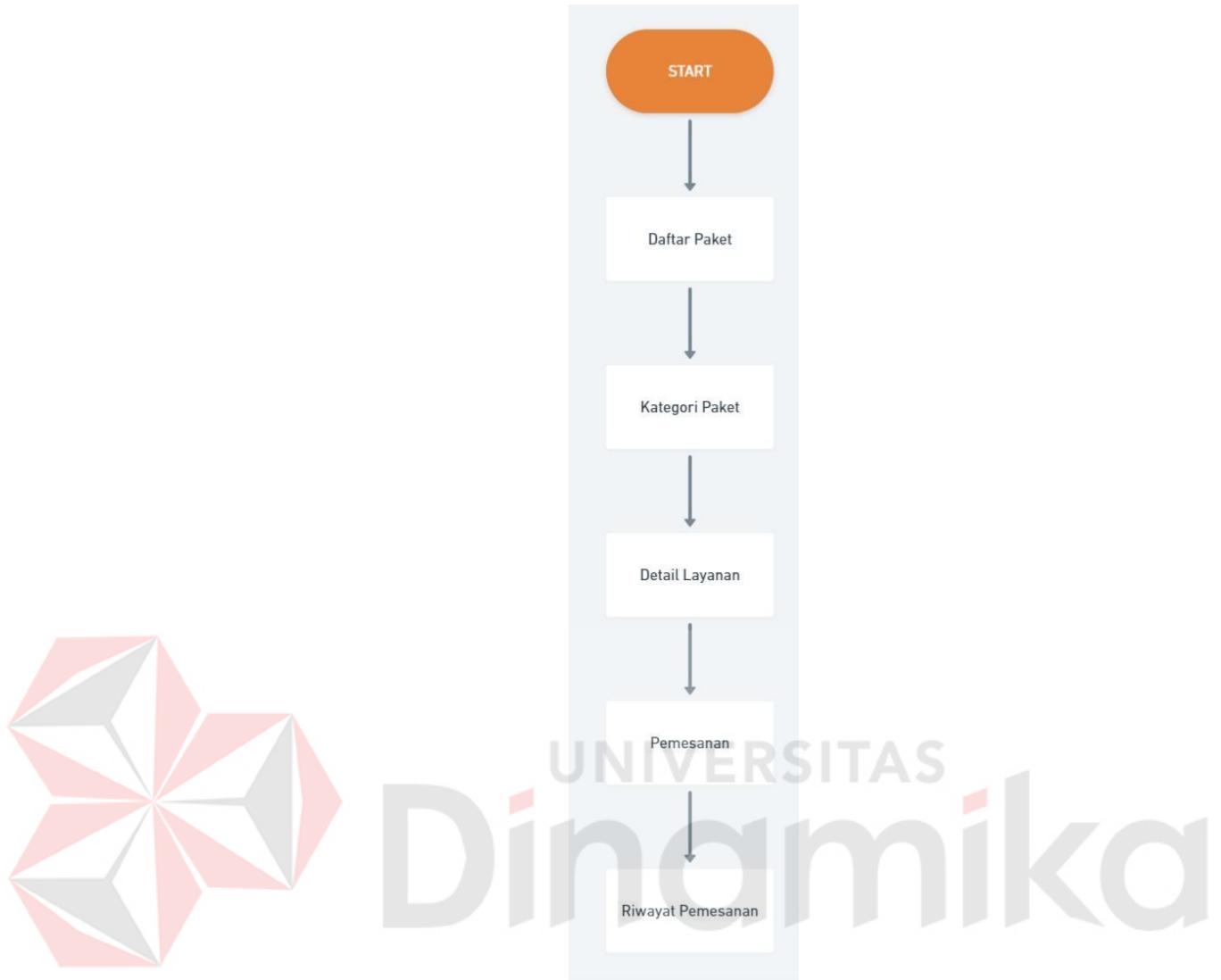
4.2.1. Konsep dan Alur Desain Aplikasi

Perancangan konsep dan alur desain aplikasi dilakukan sebagai langkah awal dalam menentukan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fitur dan tampilan aplikasi dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna serta alur penggunaan yang logis dan mudah dipahami. Konsep desain disusun dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, sehingga aplikasi mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif dan efisien.



Gambar 5. Sitemap Aplikasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer

Konsep utama yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah penyajian informasi layanan Wedding Organizer secara terstruktur dan mudah diakses. Aplikasi dirancang agar pengguna dapat memahami alur penggunaan tanpa memerlukan penjelasan tambahan dari pihak perusahaan. Oleh karena itu, desain aplikasi dibuat dengan pendekatan sederhana, minim kompleksitas, serta menekankan pada kejelasan informasi dan kemudahan navigasi.



Gambar 6. User Flow Aplikasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer

Alur desain aplikasi dimulai dari halaman awal yang berfungsi sebagai titik masuk utama bagi pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat gambaran umum layanan serta mengakses menu utama aplikasi. Dari halaman tersebut, pengguna diarahkan ke halaman daftar paket layanan yang menampilkan berbagai kategori layanan Wedding Organizer yang tersedia. Setiap paket disusun secara sistematis agar pengguna dapat dengan mudah membandingkan dan memilih layanan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Setelah memilih paket layanan, pengguna diarahkan ke halaman detail layanan yang berisi informasi lebih rinci mengenai fasilitas, deskripsi layanan, serta tahapan pelaksanaan. Halaman ini dirancang untuk memberikan transparansi informasi sehingga pengguna dapat memahami layanan yang akan dipesan tanpa risiko kesalahpahaman. Dari halaman detail layanan, pengguna dapat melanjutkan ke proses pemesanan dengan alur yang sederhana dan tidak berbelit.

Selain fitur pemesanan, aplikasi juga menyediakan halaman riwayat pemesanan yang memungkinkan pengguna untuk memantau layanan yang telah dipesan sebelumnya. Fitur ini dirancang sebagai bentuk transparansi dan kemudahan akses informasi bagi pengguna, sehingga seluruh data pemesanan dapat dilihat kembali secara mandiri melalui aplikasi. Dengan adanya fitur ini, pengguna tidak perlu mengandalkan komunikasi manual untuk mengetahui status layanan yang telah mereka pesan.

Dalam perancangan alur desain, prinsip *User-Centered Design* diterapkan secara konsisten. Setiap keputusan desain mempertimbangkan kenyamanan pengguna, mulai dari penempatan tombol, urutan navigasi, hingga penyajian informasi. Aplikasi dirancang agar alur penggunaan terasa natural, sehingga pengguna dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lain tanpa kebingungan.

Secara keseluruhan, konsep dan alur desain aplikasi difokuskan pada kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta pengalaman pengguna yang positif. Dengan alur desain yang terstruktur dan intuitif, aplikasi diharapkan mampu membantu klien PT. Dedikasi Anak Bangsa dalam mengakses layanan Wedding Organizer secara mandiri dan profesional.

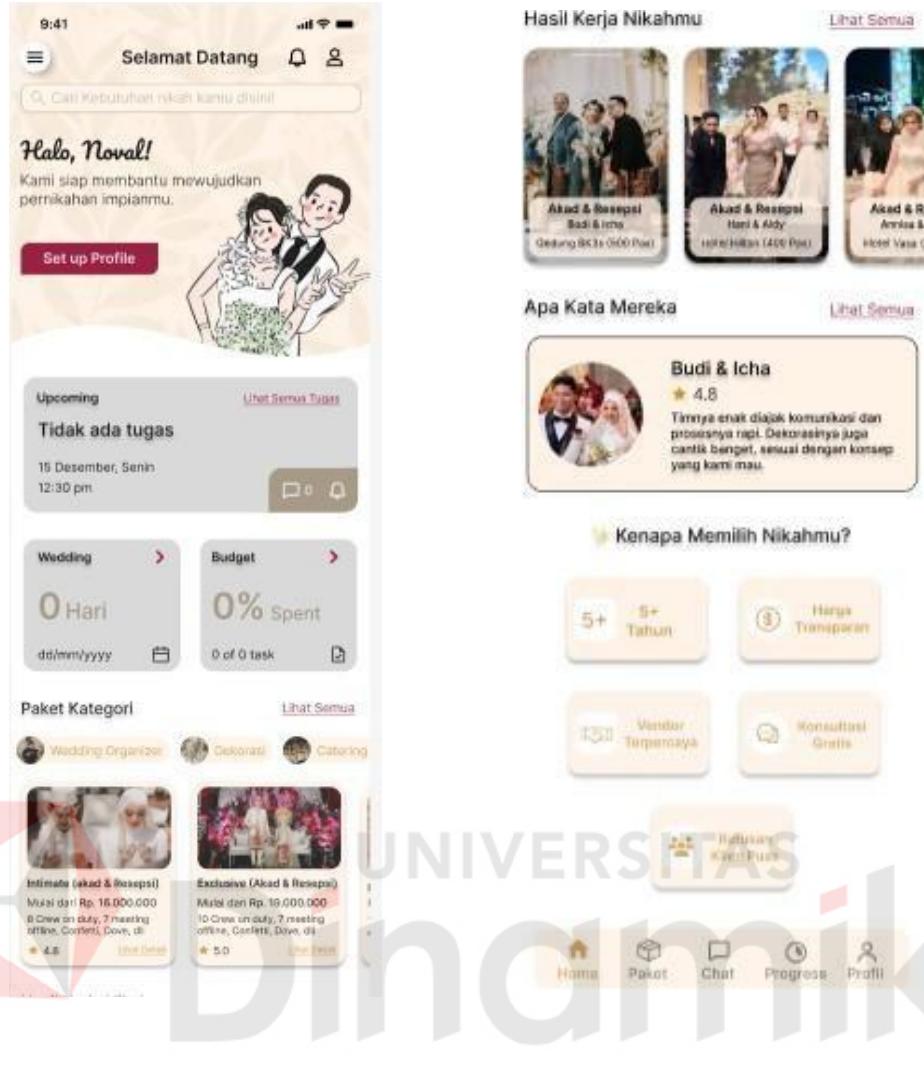
4.2.2. Desain Antarmuka Aplikasi

a. Halaman Login



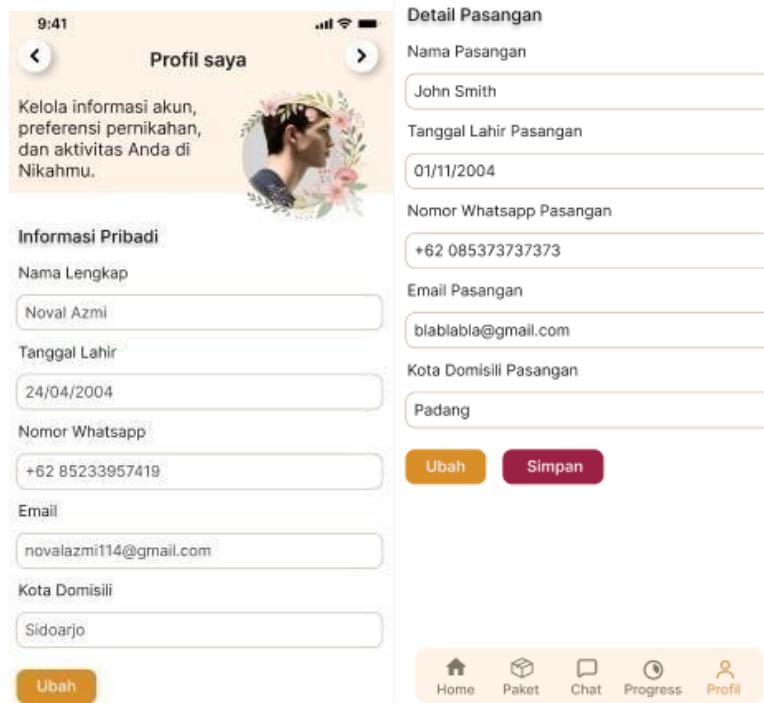
Gambar 7. Login

Halaman login merupakan tampilan awal yang digunakan pengguna untuk mengakses aplikasi Wedding Organizer. Pada Gambar 7 ditampilkan antarmuka halaman login yang berisi kolom input email dan kata sandi, serta tombol masuk ke dalam aplikasi. Desain halaman login dibuat sederhana dengan tujuan agar pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi utama halaman tanpa kebingungan. Penempatan elemen input dan tombol dirancang secara terpusat untuk meningkatkan kenyamanan dan fokus pengguna saat melakukan proses masuk aplikasi.



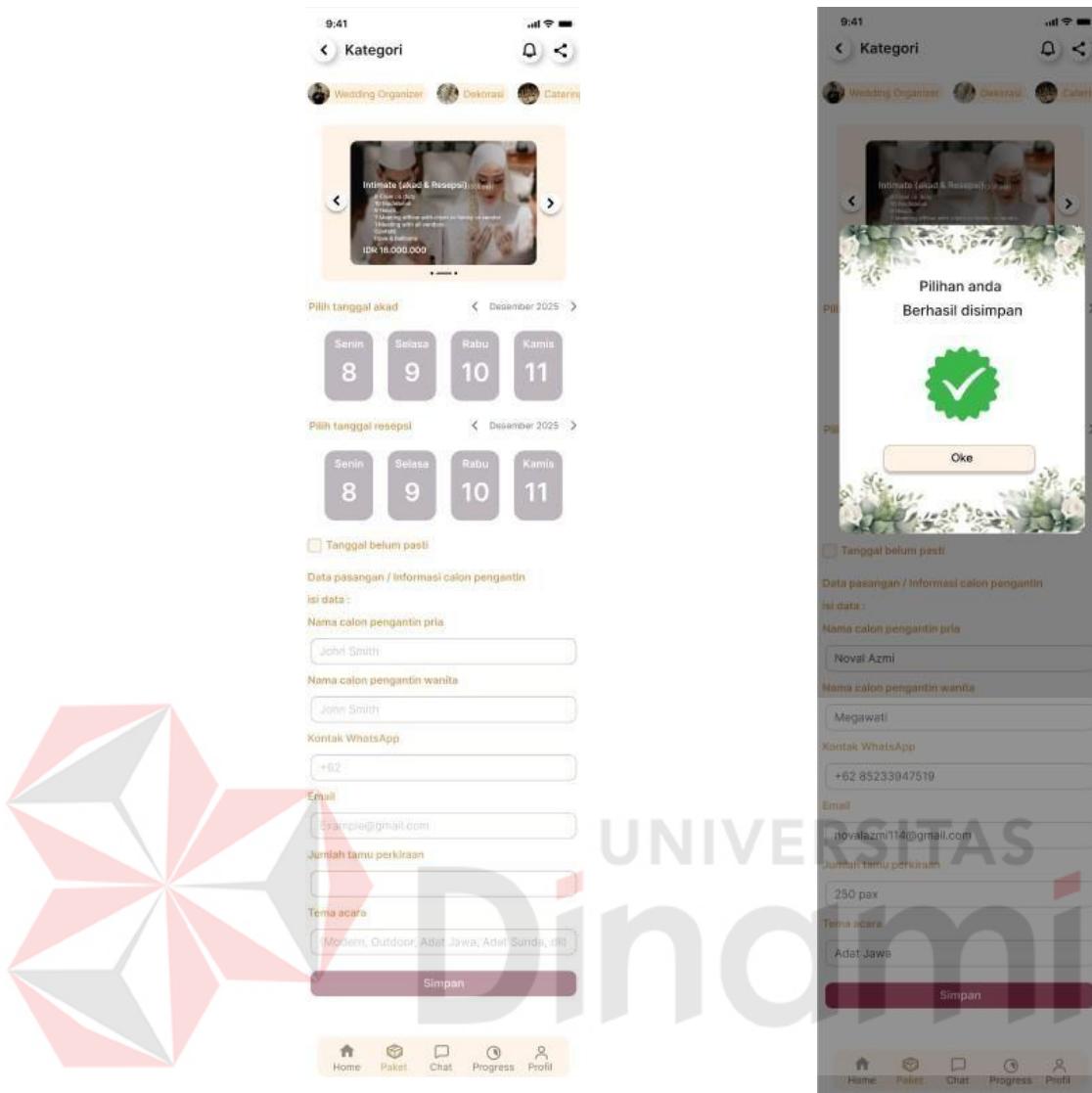
Gambar 8. Halaman utama

Halaman beranda berfungsi sebagai pusat informasi utama bagi pengguna setelah berhasil melakukan login. Pada Gambar 8 ditampilkan halaman beranda yang menyajikan gambaran umum layanan Wedding Organizer, menu navigasi utama, serta akses cepat ke fitur-fitur penting aplikasi. Desain halaman ini bertujuan untuk memberikan orientasi awal kepada pengguna mengenai layanan yang tersedia dan memudahkan pengguna dalam menelusuri fitur aplikasi.



Gambar 9. Halaman profil

Halaman profil pengguna digunakan untuk menampilkan dan mengelola informasi pribadi pengguna. Pada Gambar 9 ditampilkan antarmuka yang memungkinkan pengguna melihat serta memperbarui data profil dan detail pasangan. Desain halaman ini dibuat sederhana agar pengguna dapat melakukan pengelolaan data secara mandiri dengan mudah.



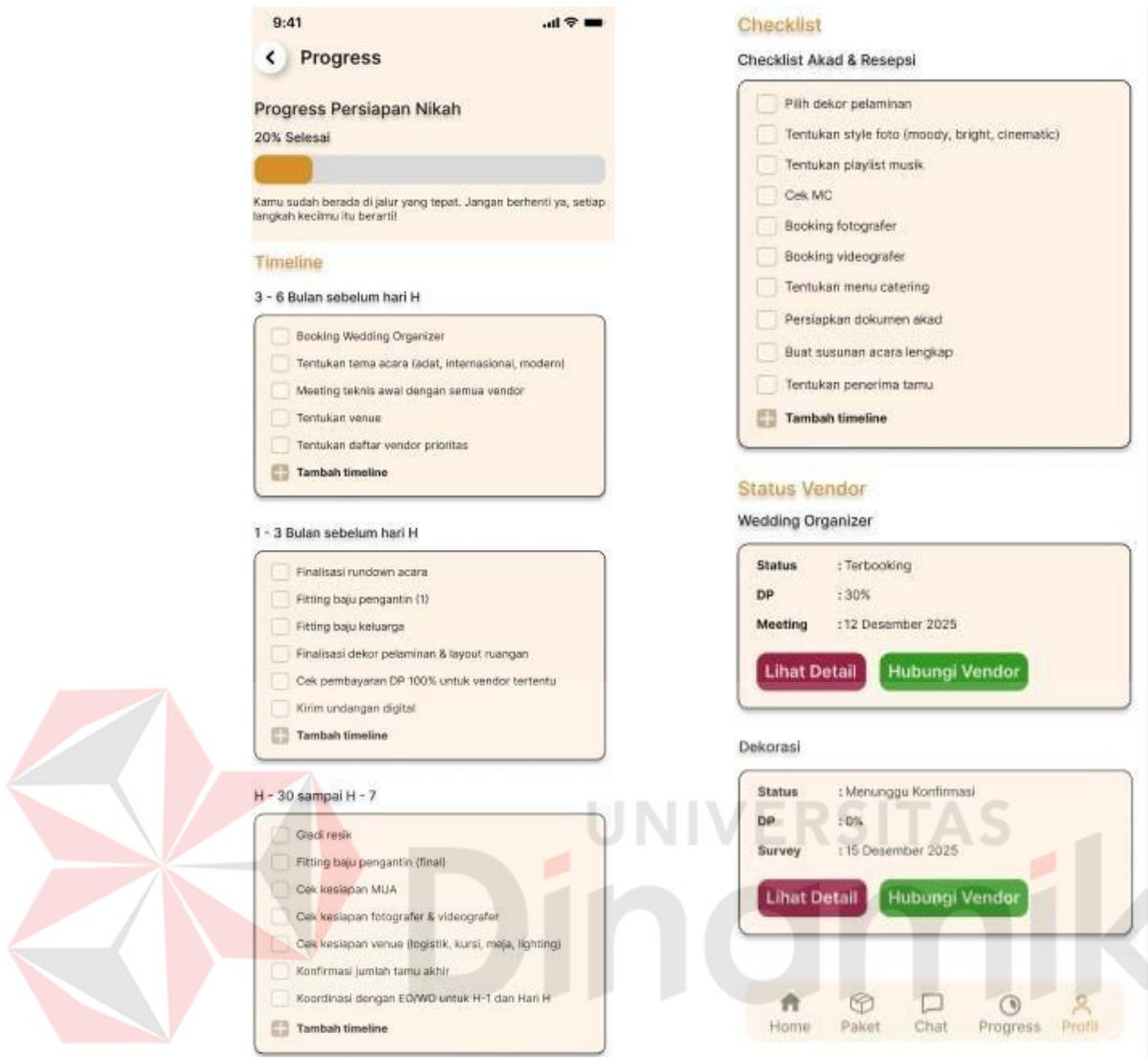
Gambar 10. Halaman Pemesanan Layanan

Halaman pemesanan digunakan pengguna untuk melanjutkan proses setelah memilih paket layanan. Pada Gambar 10 ditampilkan tampilan antarmuka yang memandu pengguna dalam melakukan pemesanan dengan alur yang sederhana dan mudah dipahami. Penempatan tombol aksi dan informasi pemesanan dirancang agar pengguna dapat menyelesaikan proses pemesanan tanpa hambatan.



Gambar 11. Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi berfungsi untuk menyampaikan informasi terkait status pemesanan dan aktivitas penting lainnya kepada pengguna. Pada Gambar 11 ditampilkan daftar notifikasi yang membantu pengguna tetap mendapatkan informasi terbaru mengenai layanan yang mereka gunakan. Desain halaman ini bertujuan untuk memastikan informasi penting dapat diterima pengguna secara jelas dan tepat waktu.



Gambar 12. Checklist Kategori yang di Pesan

Halaman riwayat pemesanan berfungsi untuk menampilkan daftar layanan yang telah dipesan oleh pengguna. Pada Gambar 12 ditampilkan informasi terkait riwayat pemesanan beserta status layanan yang sedang atau telah berlangsung. Desain halaman ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memantau layanan yang telah mereka pilih tanpa perlu mengandalkan komunikasi manual.



Gambar 13. Halaman Chat Vendor

Halaman chat digunakan sebagai media komunikasi antara pengguna dengan pihak Wedding Organizer atau vendor terkait. Pada Gambar 13 ditampilkan antarmuka percakapan yang dirancang sederhana agar pengguna dapat berkomunikasi dengan nyaman. Penempatan elemen chat disesuaikan dengan kebiasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi komunikasi digital.

2.3 Pengujian Desain Menggunakan A/B Testing

Pengujian desain dilakukan dengan menerapkan metode A/B Testing pada prototipe UI/UX aplikasi Wedding Organizer yang telah dirancang. Pada tahap ini, pengujian difokuskan pada proses pelaksanaan evaluasi desain dengan melibatkan pengguna untuk mencoba dua versi desain antarmuka, yaitu desain A dan desain B.

Pelaksanaan A/B Testing dilakukan setelah kedua desain selesai dibuat dalam bentuk prototipe interaktif. Kedua desain memiliki fungsi dan alur penggunaan yang sama, sehingga perbedaan yang diuji hanya terletak pada aspek visual, tata letak elemen, serta penyajian informasi. Dengan pendekatan tersebut, pengujian dapat berfokus pada kenyamanan pengguna, kemudahan navigasi, dan kejelasan informasi yang ditampilkan pada masing-masing desain.

Pengguna diminta untuk mencoba kedua versi desain sesuai dengan skenario pengujian yang telah ditentukan. Selama proses pengujian, pengguna diarahkan untuk melakukan beberapa aktivitas utama, seperti mengakses halaman beranda, memilih paket layanan, melihat detail paket, serta menelusuri informasi terkait pemesanan. Setelah mencoba kedua desain, pengguna diminta untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman penggunaan yang dirasakan.

Hasil dari pelaksanaan A/B Testing kemudian dianalisis untuk menentukan desain yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menetapkan desain UI/UX yang dipilih untuk digunakan pada tahap perancangan selanjutnya.

4.2.3. Skenario Pengujian A/B Testing

Skenario pengujian A/B Testing disusun untuk mengarahkan pengguna dalam mencoba kedua versi desain secara terstruktur. Responden diminta untuk menggunakan desain A dan desain B secara bergantian melalui prototipe yang telah disediakan. Dalam proses pengujian, responden diarahkan untuk melakukan beberapa aktivitas dasar, seperti melihat halaman utama, memahami informasi layanan, serta mengamati alur navigasi aplikasi.

Tabel 1. Skenario Pengujian A/B Testing

No	Fitur yang Diuji	Skenario	Target
1	Login	1. Pengguna menemukan tombol “Lupa Password”. 2. Jika belum memiliki akun, pengguna melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu.	Berhasil
2	Beranda (HomePage)	1. Pengguna memahami informasi utama yang ditampilkan pada halaman beranda. 2. Pengguna menemukan menu navigasi utama aplikasi.	Berhasil
3	Kategori Paket	1. Pengguna melihat daftar kategori paket layanan Wedding Organizer. 2. Pengguna memilih salah satu kategori paket sesuai kebutuhan.	Berhasil
4	Detail Paket	1. Pengguna membaca informasi detail paket layanan. 2. Pengguna memahami fasilitas dan deskripsi layanan yang ditampilkan.	Berhasil
5	Pemesanan Layanan	1. Pengguna melanjutkan ke proses pemesanan setelah memilih paket. 2. Pengguna menyelesaikan tahapan pemesanan dengan alur yang jelas.	Berhasil
6	Riwayat Pemesanan	1. Pengguna mengakses halaman riwayat pemesanan. 2. Pengguna melihat daftar layanan yang telah dipesan beserta statusnya.	Berhasil
7	Profil Pengguna	1. Pengguna melihat informasi profil dan detail pasangan. 2. Pengguna melakukan perubahan dan menyimpan data profil.	Berhasil
8	Notifikasi	1. Pengguna menerima notifikasi terkait status pemesanan. 2. Pengguna memahami isi notifikasi yang ditampilkan.	Berhasil
9	Chat	1. Pengguna membuka fitur chat dengan Wedding Organizer atau vendor. 2. Pengguna mengirim dan menerima pesan dengan lancar.	Berhasil

Aspek yang diuji dalam pengujian ini meliputi kemudahan penggunaan (*usability*), kejelasan penyajian informasi, kenyamanan visual, dan kemudahan navigasi antar halaman. Responden kemudian diminta untuk memberikan penilaian dan umpan balik terkait desain yang menurut mereka paling mudah dipahami dan nyaman digunakan.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui desain mana yang lebih sesuai dengan kebiasaan pengguna serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik. Dengan adanya skenario pengujian yang terarah, hasil evaluasi diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan desain secara objektif.

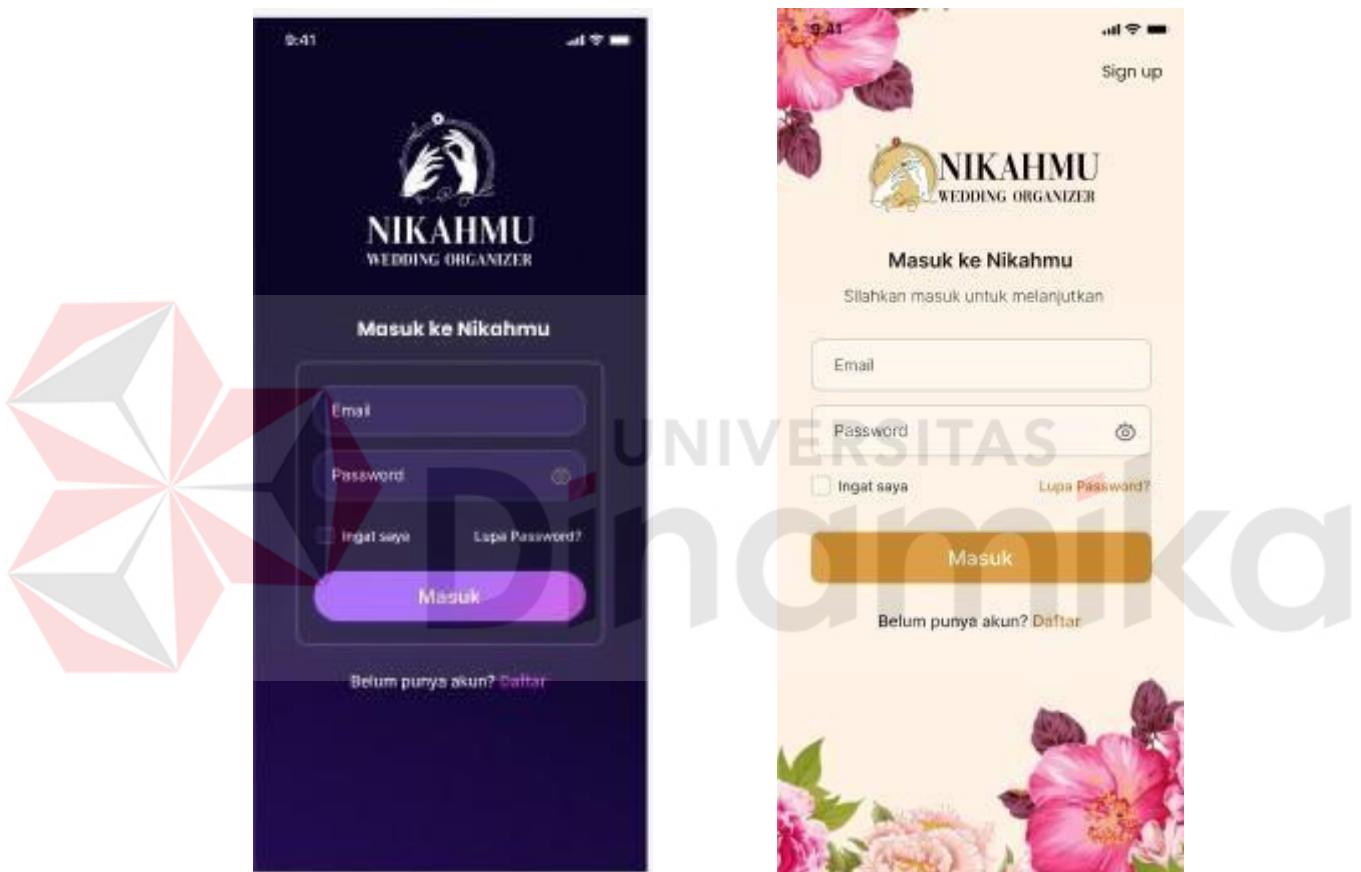
4.2.4. Tampilan Desain A dan Desain B

Pada tahap ini dilakukan perbandingan antara desain A dan desain B yang diuji kepada pengguna. Desain A dirancang dengan pendekatan tampilan yang lebih sederhana dan fokus pada penyajian informasi inti. Tata letak elemen dibuat lebih ringkas agar pengguna dapat langsung memahami fungsi utama aplikasi sejak pertama kali mengakses halaman utama.

Sementara itu, desain B dikembangkan sebagai alternatif dengan penambahan elemen visual dan variasi tata letak yang lebih eksploratif. Desain ini menampilkan informasi dalam bentuk yang lebih kaya secara visual, namun memiliki perbedaan dalam pengelompokan menu dan penempatan elemen dibandingkan desain A.

Tabel 2. Perbandingan Komponen UI Desain A dan B (Halaman Login)

Komponen UI	Desain A	Desain B
Font	Sederhana dan mudah dibaca	Variatif dan lebih dekoratif
Warna	Konsisten dan lembut	Lebih kontras
Tata Letak	Terpusat dan ringkas	Lebih eksploratif
Fokus Visual	Form login	Elemen visual tambahan
Navigasi	Langsung ke fungsi utama	Perlu adaptasi awal



Gambar 14. Perbandingan Tampilan Halaman Login

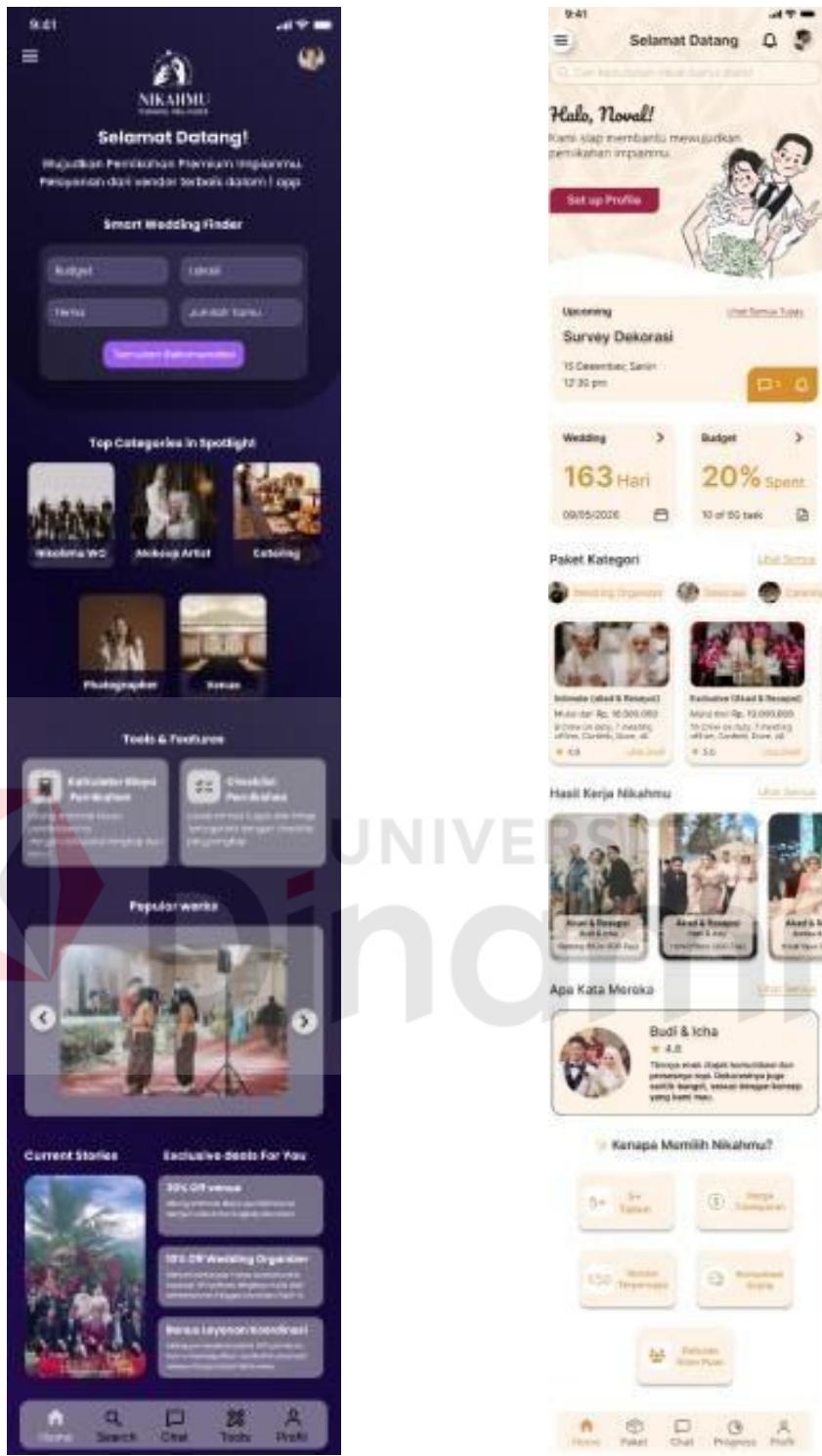
Perbandingan tampilan halaman beranda ditunjukkan pada Gambar 14 Pada desain A, halaman beranda dirancang dengan fokus pada penyajian informasi inti dan menu utama aplikasi. Pengelompokan informasi dibuat lebih sederhana sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami fungsi utama halaman.

Sebaliknya, desain B pada halaman beranda menampilkan variasi visual yang lebih banyak dengan perbedaan dalam pengelompokan menu dan penempatan elemen. Meskipun tampilan terlihat lebih kaya secara visual, beberapa informasi memerlukan waktu lebih lama untuk dipahami oleh pengguna.

Berikut tabel perbandingan komponen UI pada halaman beranda berdasarkan desain A dan desain B.

Tabel 3. Perbandingan Komponen UI Desain A dan B (Halaman Beranda)

Komponen UI	Desain A	Desain B
Font	Konsisten di seluruh halaman	Terdapat variasi ukuran
Tata Letak	Fokus pada informasi utama	Lebih banyak elemen
Navigasi	Menu utama mudah ditemukan	Menu lebih tersebar
Hierarki Visual	Jelas dan terstruktur	Kurang tegas
Keterbacaan	Mudah dipahami	Membutuhkan adaptasi



Gambar 15. Perbandingan Tampilan Halaman Beranda (Home Page)

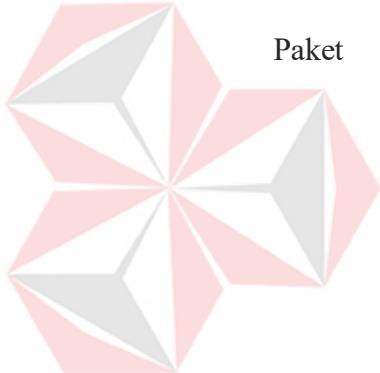
4.2.5. Hasil dan Analisis A/B Testing

Berdasarkan hasil pengujian A/B Testing yang telah dilakukan, diperoleh umpan balik dari responden mengenai kedua desain yang diuji. Secara umum, responden menilai bahwa desain A lebih mudah dipahami dan memiliki alur navigasi yang lebih jelas dibandingkan desain B. Penyajian informasi pada desain A dianggap lebih ringkas dan langsung mengarah pada kebutuhan utama pengguna. Meskipun desain B dinilai memiliki tampilan visual yang lebih menarik, beberapa responden menyampaikan bahwa penyusunan elemen pada desain tersebut membutuhkan waktu lebih lama untuk dipahami. Hal ini menyebabkan sebagian pengguna merasa kurang nyaman dalam menelusuri informasi pada desain B dibandingkan dengan desain A.

Tabel 4. Hasil Pengujian A/B Testing Desain A dan Desain B

No	Fungsi	Skenario	Hasil Desain A	Hasil Desain B
1	Login	Pengguna menemukan tombol “Lupa Password” dan melakukan pendaftaran akun jika belum memiliki akun.	Pengguna dapat menemukan tombol dengan cepat. Jenis font Arial mudah dibaca sehingga pengguna dapat menyelesaikan skenario uji tanpa kendala.	Pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami tampilan karena variasi font dan tata letak.

No	Fungsi	Skenario	Hasil Desain A	Hasil Desain B
2	Beranda (Home Page)	Pengguna memahami informasi utama dan menemukan menu navigasi aplikasi.	Informasi utama tersaji dengan jelas dan navigasi mudah ditemukan. Pengguna dapat menyelesaikan skenario dengan cepat.	Tampilan visual lebih kaya, namun beberapa pengguna memerlukan adaptasi untuk memahami pengelompokan menu.
3	Kategori Paket	Pengguna melihat dan memilih kategori paket layanan Wedding Organizer.	Daftar kategori tersusun rapi sehingga pengguna dapat memilih paket sesuai kebutuhan.	Elemen visual lebih dominan sehingga fokus pengguna terhadap kategori sedikit berkurang.
4	Detail Paket	Pengguna memahami fasilitas dan deskripsi layanan yang ditampilkan.	Informasi disajikan ringkas dan terstruktur, memudahkan pengguna memahami isi paket.	Informasi lebih padat sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk dipahami.
5	Pemesanan Layanan	Pengguna menyelesaikan	Alur pemesanan sederhana dan	Alur pemesanan masih dapat



No	Fungsi	Skenario	Hasil Desain A	Hasil Desain B
		proses pemesanan layanan.	mudah diikuti hingga selesai.	diselesaikan, namun pengguna memerlukan perhatian lebih pada setiap langkah.
6	Riwayat Pemesanan	Pengguna melihat layanan yang telah dipesan beserta statusnya.	Informasi riwayat ditampilkan jelas dan mudah dipantau.	Tampilan informatif, namun kurang ringkas dibanding desain

A.

Berdasarkan hasil tersebut, desain A dipilih sebagai desain final UI/UX aplikasi karena dinilai lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan karakteristik klien PT. DediKasi Anak Bangsa. Keputusan ini diambil dengan mempertimbangkan kenyamanan penggunaan, kejelasan informasi, serta efisiensi alur navigasi yang diberikan oleh desain A.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa metode A/B Testing efektif dalam membantu proses pengambilan keputusan desain secara objektif. Dengan melibatkan pengguna secara langsung, desain yang dipilih tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kerja praktik yang telah dilakukan di PT. Dedikasi Anak Bangsa, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi Wedding Organizer berhasil dilakukan dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Hasil kerja praktik ini berupa rancangan UI/UX dan prototipe aplikasi yang mampu menyajikan informasi layanan Wedding Organizer secara terstruktur, mulai dari tampilan paket layanan, detail paket, hingga alur pemesanan dan riwayat pemesanan. Rancangan ini membantu meningkatkan kejelasan penyampaian informasi kepada klien serta mengurangi ketergantungan pada komunikasi manual dalam memahami layanan yang disediakan.

Evaluasi terhadap rancangan UI/UX dilakukan menggunakan metode A/B Testing dengan membandingkan dua alternatif desain antarmuka, yaitu desain A dan desain B. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain A memiliki tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan keterbacaan informasi yang lebih baik berdasarkan pengalaman pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan UCD yang didukung oleh A/B Testing efektif dalam menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

5.2 Saran

Meskipun Meskipun perancangan UI/UX aplikasi Wedding Organizer telah dilakukan dan dievaluasi, masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 
1. Rancangan UI/UX yang telah dibuat dapat dilanjutkan ke tahap implementasi sistem agar dapat digunakan secara nyata oleh pengguna, dengan tetap mempertahankan prinsip *User-Centered Design*.
 2. Pengujian usability dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan beragam untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.
 3. Pengembangan desain selanjutnya dapat menambahkan fitur pendukung pengalaman pengguna, seperti notifikasi status layanan, pengingat jadwal, dan visualisasi progres persiapan acara.
 4. Optimalisasi desain antarmuka untuk berbagai ukuran layar dan perangkat, khususnya perangkat mobile, perlu diperhatikan agar kenyamanan penggunaan tetap terjaga.
 5. Evaluasi dan penyempurnaan desain secara berkala disarankan dengan melibatkan masukan dari pengguna dan pihak internal perusahaan agar rancangan UI/UX tetap relevan dengan kebutuhan yang berkembang.

Dengan adanya pengembangan lanjutan tersebut, rancangan UI/UX yang telah dibuat diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi PT. DediKasi Anak Bangsa serta mendukung peningkatan kualitas layanan dan kepuasan klien.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, B. (2025). *Website artha bonsai dengan tujuan membangun.*
- ARINI. (2024). *PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING SEBAGAI SARANA PROMOSI TERHADAP USAHA ARINI WEDDING ORGANIZER DITINJAU DARI MANAJEMEN BISNIS ISLAM.*
- Asoka, K. (2025). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE “TINTROPIC” SEBAGAI PANDUAN PERSONAL COLOR DAN PEMILIHAN WARNA KOSMETIK.*
- Cornelius, R., Rihi, S., Utomo, H., & James, A. (2025). *Optimalisasi Pemilihan Typeface Untuk Keterbacaan Pada Perangkat Digital.* 1(1).
- Darma. (2025). *Komunikasi Visual Untuk Memudahkan Pasien Dan Pengunjung Mencari Informasi Di Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang Satya Dzikirah.* 3(1), 21–29.
- Fajri, H., Wulandari, B., Informatika, T., Ibn, U., Bogor, K., & Sareal, B. T. (2024). *IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN UI / UX PURWARUPA APLIKASI.* 12(3), 2029–2042.
- Fauzan, M. (2024). *PERANCANGAN DESAIN UI / UX WEBSITE MANAGEMENT PROJECT DENGAN METODE LEAN UX PADA PERUSAHAAN PT. TELKOM INDONESIA.*
- Greska, A. (2025). *DESAIN UI / UX APLIKASI FITMATE UNTUK LATIHAN DAN.*
- Kholik, A., Soegiarto, A., Sari, W. P., & Negeri, U. (2024). *Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna.* 4.
- Putra, P. (2024). *EVALUASI DAN REDESAIN WEBSITE DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN MENGGUNAKAN METODE A / B TESTING PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN MENGGUNAKAN METODE A / B TESTING.*
- Ridwan, T. (2022). *MANUSIA MUSLIM WEDDING ORGANIZER OSPRO (ANALYSIS ON HUMAN RESOURCE MANAGEMENT STRATEGY OF ISLAMIC WORK ETHIC) Skripsi Diajukan untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna memperoleh gelar SarjanaEkonomi Islam dari Program Studi Ekonomi Islam.*

Rifaldy, A. (2024). *EVALUASI DAN REDESAIN UI / UX SITUS WEB DINKES SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A / B TESTING* EVALUASI DAN REDESAIN UI / UX SITUS WEB DINKES SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A / B TESTING.

Sulianta, F. (2025). *UX UI Design*. Feri Sulianta.

Suyanto, F. A. (2024). *PENERAPAN KOMUNIKASI POSITIONING AMANIE WEDDING ORGANIZER BENGKULU*. xx(xx), 1–11.

Vesselia, I. (2024). *POLA KOMUNIKASI CREW DENGAN KLIEN DALAM PELAKSANAAN ACARA PERNIKAHAN PADA SHAKILA WEDDING ORGANIZER*.

Wiwesa, N. R. (2021). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA*.

