

Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian Dengan Metode *Design Sprint*

Rochmat Rizky Alfandy 1) Endra Rahmawati 2) Nunuk Wahyuningtyas 3)

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) alfandyrizky02@gmail.com, 2) rahmawati@dinamika.ac.id, 3) nunuk@dinamika.ac.id

Abstract: *Salon Lian or known as Lian Make Up is a service that serves to help the bride and groom in the wedding party. Lian's salon is located in Nganjuk, East Java. In ordering wedding packages, customers currently have to come directly to the Lian Salon location to get various information. Some customers find it difficult to order customized packages through the Instagram platform and failures often occur because the date to be booked is full. Currently in recording package orders, the owner still records in a simple way, namely by writing in a book. Based on the existing problems, the researcher will design an interface design for ordering wedding packages at Salon Lian according to user needs. The users are admin, owner and customer. The method used is the Design Sprint which has 5 stages starting from Map, Sketch, Decide, Prototype, and Validate. At the stage Mapping, analysis is carried out, while at the Sketch to Prototype stage it is the design stage. Furthermore, at this stage, the Validate author uses the method System Usability Score with the results obtained 74.0 which is included in the high margin with an adjective rating of GOOD as well as in-depth interviews involving prospective users in terms of interface design comfort according to user needs.*

Keywords: *UI UX, Google Design Sprint, SUS, User Persona and Wedding Package*

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 perkembangannya 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. Banyaknya direct message dari akun @lian_makeup_ yang bertanya mengenai paket pernikahan hingga tanggal yang kosong untuk pemesanan membuat owner Salon Lian kesulitan dalam membalas satu persatu. Hal ini dikarenakan owner Lian Salon harus mengecek terlebih dahulu secara manual price list paket pernikahan dan tanggal berapa yang kosong untuk 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 juga sering bertanya mengenai paket pernikahan dan sudah akan memesan paket pernikahan, namun dapat terjadi kegagalan

dikarenakan tanggal yang akan diboooking 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.



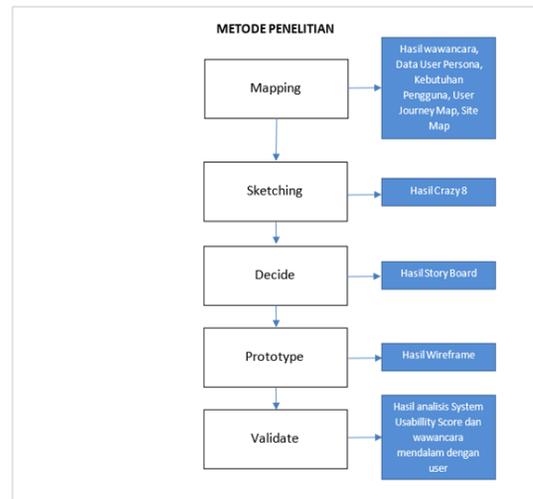
Gambar 1. Penjualan paket pernikahan selama 6 bulan terakhir

Pada gambar data diatas terlihat pada masa pandemic Covid-19 terjadi peningkatan dan penurunan pada momentum tertentu. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, selanjutnya peneliti akan merancang desain antarmuka pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian sesuai dengan kebutuhan *user* 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.

Tahapan Mapping dikerjakan dengan 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. Dari hasil penelitian diharapkan bahwa dapat merancang UI/UX pada aplikasi 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.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian sesuai dengan tahapan Design Sprint. Pada Design Sprint mempunyai 5 tahapan yaitu tahapan *Mapping*, *Sketching*, *Decide*, *Prototype* dan *Validate*.



Gambar 2. Metode Penelitian

1. Mapping

Pada tahap *Mapping* dikerjakan untuk mengetahui atau mengerti kondisi yang dialami oleh *user*. Penulis mengawali penelitian dengan mengkaji jurnal dan penelitian terdahulu, hipotesis serta observasi yang dilanjutkan dengan pencarian data terkait karakteristik calon pengguna dan permasalahan yang terjadi di pemesanan paket pernikahan pada Salon Lian sebelumnya dan dituangkan dalam *User Persona*.

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah tahapan yang dikerjakan untuk 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.

b. Hipotesis

Hasil analisa oleh peneliti dari hipotesis ini adalah berupa sebuah pernyataan yang akan dibuktikan pada penelitian ini. Hipotesis ini selanjutnya akan diuji apakah telah memenuhi

dalam kebutuhan UI/UX yang akan dikerjakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Hipotesis Pengguna

No	Asumsi
Pelanggan	
1.	Pelanggan kebingungan mencari paket pernikahan yang cocok dengan mereka
2.	Mebutuhkan informasi paket pernikahan yang cocok dengan diri mereka.
3.	Mebutuhkan informasi tanggal booking yang sesuai dengan keinginan mereka
4.	Mebutuhkan paket pernikahan yang dapat dipilih secara kustomisasi.
5.	Mebutuhkan informasi review dari paket pernikahan.

No	Asumsi
Admin	
1.	Mebutuhkan pencatatan transaksi yang terorganisir.
2.	Mebutuhkan platform / media untuk mengunggah paket pernikahan
3.	Mebutuhkan platform / media untuk membantu para pelanggan dalam informasi mengenai paket pernikahan

No	Asumsi
Owner	
1.	Mebutuhkan pencatatan transaksi yang terorganisir untuk dipantau.
2.	Mebutuhkan media untuk promosi.
3.	Mebutuhkan sarana untuk memasarkan paket pernikahan yang dimiliki.

c. Observasi

Pada tahap ini dikerjakan untuk mengamati obyek yang akan diteliti. Pada proses observasi dilakukan pengamatan langsung ke tempat Salon Lian agar dapat mengetahui bagaimana sistem penjualan dan pemesan paket pernikahan saat ini dan kebutuhan Salon Lian dalam penjualan paket pernikahan dapat meningkat. Selanjutnya berlanjut dengan melakukan analisis

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 yang bertugas dengan mengelola berbagai informasi produk dan melakukan validasi 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 memberikan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan mengenai harapan yang dicapai dan kondisi saat ini.. Wawancara ini berlangsung 3 kali pada tanggal 26, 31 Agustus 2021 dan 3 September 2021 serta akan melakukan wawancara kembali untuk beberapa waktu kedepan selama penelitian ini berjalan. Dengan adanya wawancara ini nantinya dapat menghasilkan data yang sesuai dengan kondisi saat ini sehingga target yang diinginkan akan tercapai oleh Salon Lian terhadap aplikasi *mobile* yang akan dirancang.

2. Sketching

Pada tahap *Sketching* dilakukan pemaparan dari hasil data yang telah didapat yaitu pada tahapan analisis kebutuhan pengguna dan *How Might We* (HMW) pada tahap *Mapping*. Pada Tahap ini akan dilakukan tahapan *Four Step Sketch* yaitu membuat *Notes, Ideas, Crazy 8 dan Solution Sketch*. Setelah dibuat *Solution Sketch* dan berlanjut dengan pemilihan hasil solusi sketsa terbaik dihasilkan berdasarkan hasil *voting* dengan menggunakan *Supervote* yang melibatkan responden untuk mendapatkan hasil solusi terbaik.

3. Decide

Pada tahap ini akan dibuat storyboard berdasarkan dengan *Solution Sketch* yang telah dibuat. Pertama menagamenti 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*.

4. Prototype

Tahap ini akan dikerjakan sebuah rancangan *prototype* berdasarkan hasil dari ide *storyboard*. Terlebih dahulu mengamati dari *storyboard* dan menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan dan dilanjutkan dengan pembuatan *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.

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mapping

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



Gambar 3. *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.



Gambar 4. *User Persona* Admin

Dalam *User Persona* Admin adalah pihak dari Salon 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.



Gambar 5. *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.

Penelitian ini juga diperlukan untuk menggali permasalahan dengan menggunakan *How Might We* (HMW). Berikut ini adalah hasil yang ditemukan peneliti dari analisa HMW.

Tabel 2. *HMW 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 memberi kabar kepada user
3.	Bagaimana dapat menarik para pelanggan dan todak 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 rating 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 3. *HMW User* Admin

No	<i>How Might We</i>	<i>How Might We Opportunities</i>
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 di olah / maintenance 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

4.	Bagaimana cara user akan menampilkan produk?	Adnya fitur produk, yang terdapat macam-macam seperti artikel, paket, foto katalog, promo, banner serta syarat dan ketentuan yang masing-masing dari semua itu dapat di olah / 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. *HMW User Owner*

No	<i>How Might We</i>	<i>How Might We Opportunities</i>
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 didalamnya terdapat validasi pesanan, transaksi pelanggan, tanggal pesanan serta data pelanggan yang dapat dilihat, disunting dan

2. *Sketching*

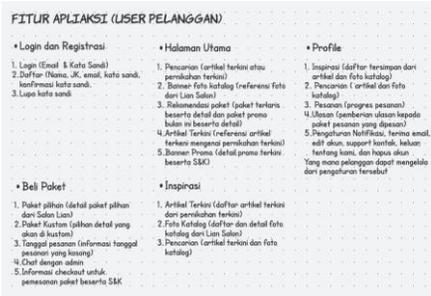
Tahapan ini menerapkan *Four Step Sketch* dan memperoleh hasil *noted* sebagai berikut:

a. Notes

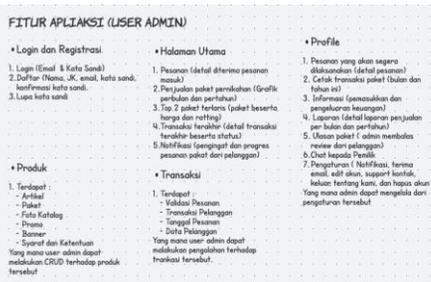
Pada tahapan ini peneliti akan mengerjakan berdsarkan proses *Mapping* dan berdasrkan pengguna. Berikut adalah hasil dari *notes* yang tergambar pada gambar 6,7, dan 8.

b. *Ideas*

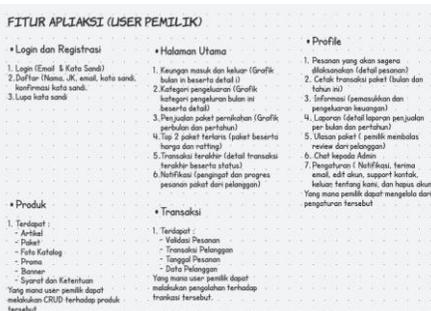
Setelah melakukan *noted*, langkah selanjutnya yaitu adalah tahapan *Ideas* yang mempunyai tujuan untuk lebih menguaraiakan dan mendetailkan hasil dari solusi.



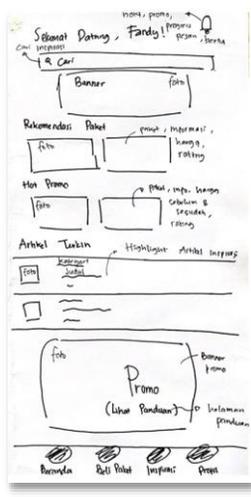
Gambar 6. Hasil Notes User Pelanggan



Gambar 7. Hasil Notes User Admin



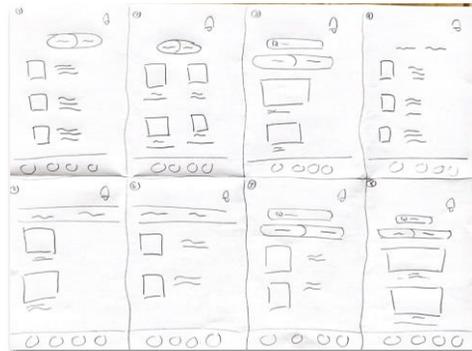
Gambar 8. Hasil Notes User Owner



Gambar 9. Ideas

c. Crazy 8

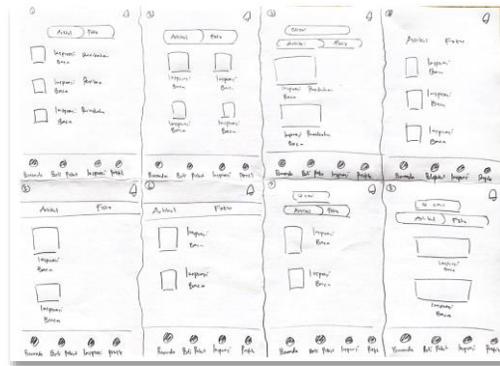
Dari seluruh hasil *Ideas* akan dikerjakan lebih detail pada tahapan ini dengan fitur yang terkait.



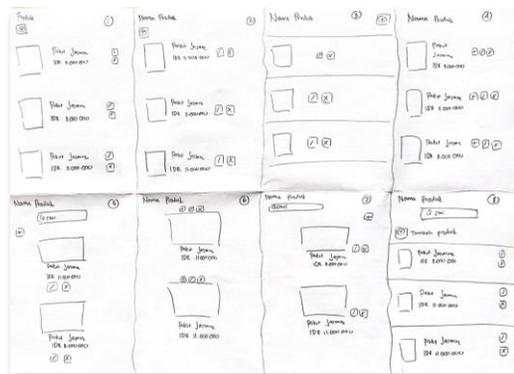
Gambar 10. Crazy 8

d. Solution Sketch

Pada *solution sketch* ini merupakan tahapan dimana dalam lebih mendetailkan dari hasil *crazy 8*.



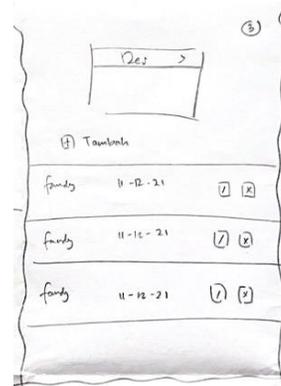
Gambar 11. Hasil Solution Sketch Inspirasi Pelanggan



Gambar 12. Hasil Solution Sketch Pengelolaan Produk Admin



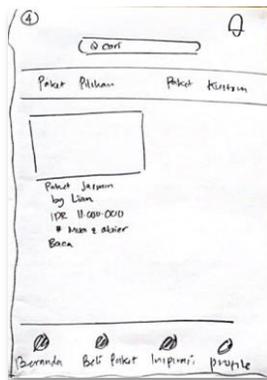
Gambar 13. Hasil *Solution Sketch* Laporan Penjualan Owner



Gambar 15. Hasil *Storyboard User Admin*

Setelah dibuat *Solution Sketch* dan berlanjut dengan pemilihan hasil solusi sketsa terbaik dihasilkan berdasarkan hasil voting dengan menggunakan *Supervote* yang melibatkan responden untuk mendapatkan hasil solusi terbaik. Untuk bagian pengerjaan 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 tahapan ini menggunakan metode *Sepervote* untuk melakukan pemilihan yang melibatkan 3 dari Pihak Salon Lian dan 4 dari pelanggan Salon Lian. Berdasarkan setiap kategori *user* akan memilih 1 hasil sketching terbaik yang akan dikerjakan untuk hasil *prototype*.

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



Gambar 14. Hasil *Storyboard User Pelanggan*



Gambar 16. Hasil *Storyboard User Owner*

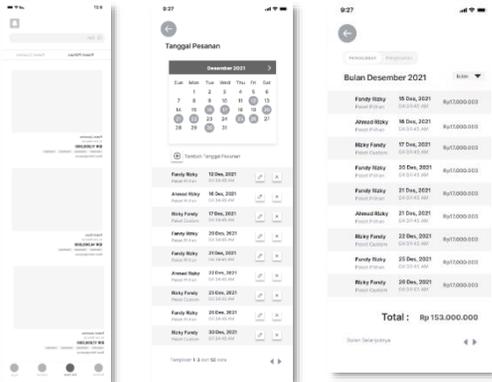
3. Decide

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.

4. 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.

Berikut adalah *Wireframe* yang dibuat berdasarkan dengan hasil *Solution Sketch* yang ada :

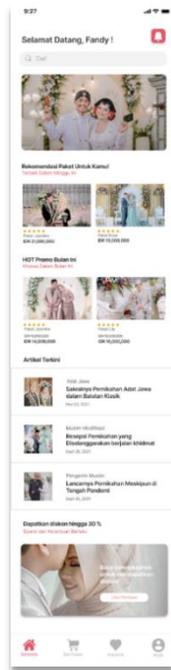


Gambar 17. Wireframe Inspirasi Pelanggan

Gambar 18. Wireframe Pengelolaan Pesanan Admin

Gambar 19. Wireframe Laporan Keuangan Masuk dan Keluar Owner

Setelah dibuat *Wireframe* selanjutnya dibuatlah *Prototype*. Berikut merupakan *prototype* pada tampilan Beranda atau *Dashboard* dari masing-masing *user*.



Gambar 20. Hasil *Prototype* Halaman Awal pada *User Pelanggan*



Gambar 21. Hasil *Prototype* Halaman Awal pada *User Admin*



Gambar 22. Hasil *Prototype* Halaman Awal pada *User Owner*



Gambar 23. Hasil Prototype Fitur Inspirasi Artikel Pelanggan



Gambar 24. Hasil Prototype Fitur Inspirasi Foto Katalog Pelanggan



Gambar 25. Hasil Prototype Fitur Beli Paket Pilihan Pelanggan

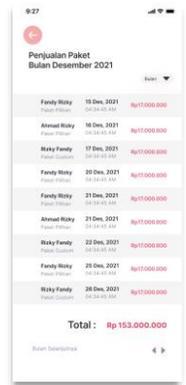
Perancangan Aplikasi Pemesanan Paket Pernikahan Pada Salon Lian memiliki adjective



Gambar 26. Hasil Prototype Fitur Pengelolaan Produk Paket Pilihan Admin



Gambar 27. Hasil Prototype Fitur Pengelolaan Tanggal Pesanan Admin



Gambar 28. Hasil Prototype Fitur Laporan Penjualan Admin

5. 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 dimaulai 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



Gambar 29. Hasil Prototype Fitur Laporan Penjualan Owner



Gambar 30. Hasil Prototype Fitur Laporan Keuangan Masuk Owner



Gambar 31. Hasil Prototype Fitur Laporan Keuangan Keluar Owner

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.

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 memperoleh 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 *prorotype* 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.

RUJUKAN

- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How To Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*.
- 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.
- Shadiq, M. R. (2020). *Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer "Evorvia" dengan Pendekatan User Centered Design*. Skripsi: Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Syafi"i, M. (2020). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan PAdA UKM MNDecoratation Menggunakan Metode Lean UX*. Skripsi: Surabaya : Universitas Dinamika.