

PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI

Mochammad Khoirul Rizal, Rini Indriati, Anita Sari Wardani

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. K.H. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kediri 64112

khoirulrizal633@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi, sistem informasi dan komunikasi berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bisnis industri, termasuk industri kreatif seperti fotografi. Pada penelitian ini studio fotografi dan videografi memiliki sudah memiliki website yang kurang optimal karena *interface* yang tidak menarik, pemesanan yang masih menghubungi *contact person*, dan *landing page* yang bergabung dengan bisnis lain membuat pengalaman pengguna kurang optimal. Sebelum melakukan penyempurnaan pada *website*, perlu dilakukan perbaikan versi awal berupa desain *prototype* UI/UX untuk website studio fotografi. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengembangkan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website studio fotografi menggunakan metode *Design Thinking* dengan teknik analisis data menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode *Design Thinking* terdiri dari beberapa tahap, yaitu *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil pengujian menunjukkan seluruh variabel valid dan reliabel. Evaluasi lebih lanjut dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ), dapat diketahui bahwa aspek daya tarik (*attractiveness*) mendapatkan nilai sebesar 2,21 (*excellent*), aspek kejelasan (*perspicuity*) mendapatkan nilai 2,23 (*good*), aspek efisiensi (*efficiency*) mendapatkan nilai 1,84 (*good*), aspek ketepatan (*dependability*) mendapatkan nilai 2,06 (*excellent*), aspek stimulasi (*stimulation*) mendapatkan 2,27 (*excellent*), aspek kebaruan (*novelty*) mendapatkan nilai 2,27 (*excellent*), maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi yang sesuai dengan pengalaman pengguna.

Kata kunci : *Design Thinking, User Interface, User Experience, UEQ, Website*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi, sistem informasi, dan komunikasi memiliki pengaruh yang penting terhadap perkembangan berbagai industri, termasuk industri kreatif seperti fotografi [1]. Dalam dinamika teknis fotografi, berbagai elemen seperti peralatan dan sumber daya manusia memegang peranan penting dalam membentuk perkembangan dunia fotografi.

Penelitian ini menyoroti studio fotografi dan videografi yang sudah memiliki *website*, namun masih terdapat beberapa kekurangan. *Website* yang ada saat ini memiliki *interface* yang kurang menarik, proses pemesanan yang mengharuskan *menghubungi contact person*, serta *landing page* yang masih bergabung dengan bisnis HES lainnya. Kondisi ini dinilai kurang optimal bagi pengguna, menyebabkan kesulitan dalam berinteraksi dan bernavigasi di *website*. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan versi awal melalui desain *prototype* UI/UX untuk website studio fotografi.

UI (*User Interface*) berkaitan dengan aspek visual dan interaktif dari sebuah produk [2], sementara UX (*User Experience*) melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna serta pengoptimalan pengalaman pengguna secara keseluruhan [3]. UI/UX *Design* menggabungkan prinsip desain grafis, psikologi pengguna, dan teknologi untuk menciptakan produk yang menarik [4]. Metode *Design Thinking* menjadi kunci dalam menciptakan UI/UX *website* studio fotografi yang optimal dan profesional untuk memenuhi kebutuhan

pengguna. Metode *design thinking* adalah salah satu alat pemikiran yang bersifat human-centered atau berpusat pada manusia [5].

Penelitian ini bertujuan untuk membangun model desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dengan penerapan metode ini, diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan secara efektif, memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan prototipe yang telah dikembangkan, dengan tujuan menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal dan berkualitas tinggi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang meneliti tentang *design thinking*, Prasetyo et al. [6] mengimplementasikan metode *Design Thinking* pada perancangan UI/UX situs oleh-oleh TPS3R di Kota Batu. Penelitian ini berhasil meningkatkan *usability* situs dengan skor *System Usability Scale* (SUS) mencapai kategori "Sangat Baik." Dimalang et al [7] jualan makanan berbasis mobile untuk UMKM di Kota Manado menggunakan metode *Design Thinking*, yang juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam efisiensi dan kepuasan pengguna. Gamas et al [8]. dalam penelitiannya mengenai desain *user interface* untuk website pemetaan tanaman obat dan langka di Kabupaten Kediri, peneliti menggunakan aplikasi desain Figma untuk mengembangkan antarmuka yang lebih *user-friendly*. Penelitian ini menunjukkan peningkatan skor *usability* yang signifikan setelah

penerapan prototipe desain. Fadilah & Sweetania [9] juga memanfaatkan metode *Design Thinking* untuk merancang prototipe UI/UX aplikasi reservasi restoran, menghasilkan desain yang lebih menarik dan fungsional.

2.2. User Interface

User Interface (UI) adalah proses menampilkan hasil pengolahan data dalam bentuk yang dapat dilihat pengguna. UI merupakan komponen visual dari perangkat keras, perangkat lunak, dan situs web yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan perangkat. UI berfokus pada aspek visual dan interaktif [10]. Fokusnya adalah pada aspek visual dan interaktif. Selain meningkatkan pengalaman pengguna, tujuan UI adalah meningkatkan fungsionalitas [11].

2.3. User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah faktor penting dalam proses pengembangan aplikasi, mempertimbangkan pengalaman pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan UX adalah meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses tampilan dari desktop, seluler, atau situs web, serta menjadi penghubung antara pengguna dan produk berdasarkan pengalaman penggunaan sebelumnya [12].

2.4. Design Thinking

Design Thinking adalah proses analitik dan kreatif yang melibatkan eksplorasi peluang, pembuatan prototipe, pengumpulan umpan balik, dan perancangan ulang. Pada metode ini terdapat lima tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Terdapat tiga lingkup utama dalam design thinking yaitu inspirasi mencari solusi terbaik untuk masalah atau peluang, pengembangan yang melibatkan proses menguji ide yang ada, dan penerapan, yaitu mengarahkan proyek dari tahap awal hingga ke pasar [13].

2.5. User Experience Questioneri (UEQ)

UEQ merupakan sebuah metode yang biasa digunakan untuk menilai pengalaman dan kepuasan pengguna terhadap suatu aplikasi. UEQ memiliki skala penilaian tersendiri. Setiap skala merepresentasikan aspek kualitas yang berbeda dari suatu produk. UEQ memiliki 6 skala pengukuran, yaitu, *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), *Novelty* (Kebaruan) [14].

2.6. Figma

Figma merupakan software design tools berbasis aplikasi desktop dan web. Aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi windows, linux, dan mac. Selain untuk membuat UI, figma memungkinkan pengguna untuk dapat membuat desain interaktif. sehingga UI yang telah dibuat dapat digunakan sebagai uji coba [15].

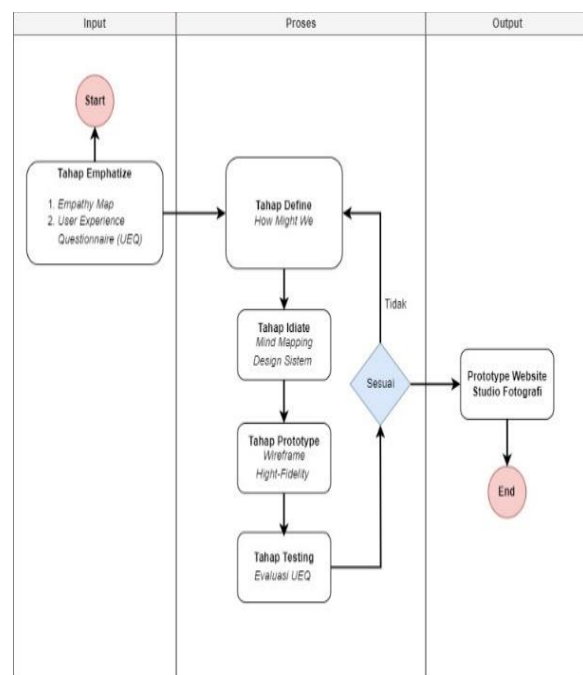
3. METODE PENELITIAN

Bagian ini mencakup penjelasan mengenai metode yang diterapkan dalam penelitian skripsi ini.

3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan dengan teknik *Design Thinking* dalam pembuatan UI / UX.

- Tahap Emphatize*, melibatkan pengumpulan data menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. UEQ pada sistem, layanan, atau produk dapat memberikan hasil tes yang konsisten dengan 20 hingga 30 responden untuk sampel yang dievaluasi [11].
- Tahap *Define*, melibatkan identifikasi masalah dan persyaratan pelanggan melalui analisis data, seperti desain situs web yang kurang menarik, proses pemesanan yang kompleks, dan navigasi yang sulit dengan User Pesona, User Scenario, User Journey Map, dan How Migh We (HMW).
- Tahap *Ideate*, melibatkan pembuatan solusi dari masalah yang ada dengan menciptakan berbagai konsep untuk desain UI/UX yang lebih menarik, efektif, dan ramah pengguna dengan *Mind Mapping* dan *Design System*.
- Tahap *Prototype*, tampilan sedang dikembangkan berdasarkan konsep untuk memulai pembuatan website yang menitikberatkan pada pengalaman pengguna dengan *Warefram* dan *High Fidelity*.
- Tahap *Testing*, menggunakan metode kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) yang terdiri dari 26 pertanyaan, menilai enam komponen untuk mengukur pengujian.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.2. User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ adalah sebuah alat yang digunakan untuk melakukan analisis data dalam bentuk Excel yang memudahkan pengukuran pengalaman pengguna. Data statistik yang telah dimasukkan tersebut kemudian akan diolah secara otomatis hingga memperoleh hasil kuesioner yang akurat[16]. UEQ yang diisi oleh para pengguna website yang telah ditentukan jumlah respondennya yaitu 30 responden.

3.3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Validitas mengukur sejauh mana instrumen pengukur mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut memang dapat menghasilkan data yang sesuai dengan variabel yang ingin diukur. Sementara itu, reliabilitas mengacu pada seberapa konsisten instrumen pengukur dalam menghasilkan hasil yang serupa ketika digunakan berulang kali pada sampel yang sama. Instrumen dikatakan reliabel jika hasil pengukurannya stabil dan konsisten. Penting untuk dicatat bahwa reliabilitas dapat dievaluasi setelah validitas dari variabel yang diukur terbukti terpenuhi.

Rumus untuk uji validitas dan Reliabilitas[17].

1. Validitas

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}} \sqrt{\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad (1)$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi (r_{hitung})

$\sum x$ = total jumlah variabel x

$\sum y$ = total jumlah variabel y

$\sum xy$ = hasil kali nilai butir dengan nilai total

n = total responden

2. Reliabilitas

$$\alpha = \frac{k}{k-1} + \frac{s_t^2 - \sum_{j=1}^k s_j^2}{s_t^2} \quad (2)$$

Keterangan :

α = koefisien reliabilitas Cronbach Alpha

K = total item pertanyaan yang diuji

$\sum S_t^2$ = total varians poin item

S_j^2 = varians poin-poin tes (seluruh item K)

Suatu data dianggap reliabel jika nilai Cronbach's alpha (α) > 0,6.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Uji Validitas

Uji validitas didapatkan r_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari r_{tabel} . Nilai r_{tabel} diperoleh berdasarkan jumlah responden (n) dengan ketentuan yaitu $DF = n-2$ yang dapat dilihat pada distribusi (Tabel r) dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Tabel 1 Uji Validitas menunjukkan hasil pengujian.

Tabel 1. Uji Validitas

Item UEQ	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
Item 1	0,391	0,361	Valid
Item 2	0,563	0,361	Valid
Item 3	0,623	0,361	Valid
Item 4	0,693	0,361	Valid
Item 5	0,605	0,361	Valid
Item 6	0,749	0,361	Valid
Item 7	0,650	0,361	Valid
Item 8	0,817	0,361	Valid
Item 9	0,654	0,361	Valid
Item 10	0,560	0,361	Valid
Item 11	0,749	0,361	Valid
Item 12	0,597	0,361	Valid
Item 13	0,470	0,361	Valid
Item 14	0,620	0,361	Valid
Item 15	0,594	0,361	Valid
Item 16	0,684	0,361	Valid
Item 17	0,769	0,361	Valid
Item 18	0,507	0,361	Valid
Item 19	0,631	0,361	Valid
Item 20	0,608	0,361	Valid
Item 21	0,654	0,361	Valid
Item 22	0,503	0,361	Valid
Item 23	0,592	0,361	Valid
Item 24	0,831	0,361	Valid
Item 25	0,650	0,361	Valid
Item 26	0,567	0,361	Valid

Dari tabel 1. Uji Validitas terbukti memiliki nilai lebih besar dari 0,361 (sig. 5%) yang melibatkan 30 responden.

4.2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, dilakukan uji reliabilitas terhadap variabel atau aspek pertanyaan dari UEQ. Uji reliabilitas $h \geq r_t$ menggunakan rumus Alpha Cronbach yaitu apabila nilai Alpha > r_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut memenuhi uji reliabilitas. Tabel 2. Menunjukkan hasil perhitungan Uji Reliabilitas.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

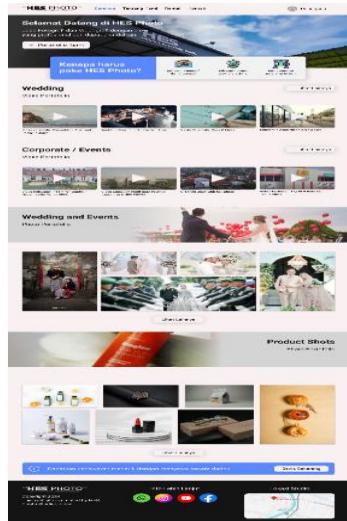
Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Attractiveness	0,89	Reliabel
Perspicuity	0,69	Reliabel
Efficiency	0,95	Reliabel
Dependability	0,66	Reliabel
Stimulation	0,70	Reliabel
Novelty	0,76	Reliabel

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 2, semua variabel menunjukkan nilai yang melebihi ambang batas 0,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua variabel menunjukkan tingkat reliabilitas yang memadai dan dapat diandalkan untuk penggunaan lebih lanjut.

4.3. Prototype Antarmuka

4.3.1. Landing Page

Tampilan *Landing Page* dari *prototype website* studio fotografi dapat dilihat pada gambar 2. Landing Page ini merupakan halaman utama yang muncul ketika pengguna mengunjungi situs web studio fotografi.



Gambar 2. Landing Page

4.3.2. About Page

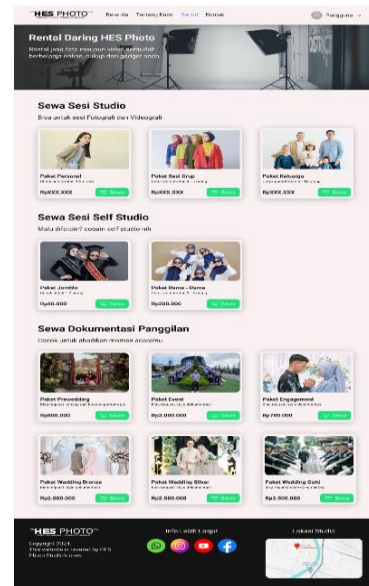
Tampilan *About Page* dari *prototype website* studio fotografi dapat dilihat pada gambar 3. About Page berisikan informasi visi misi dan layanan apa saja yang diberikan HES Photo.



Gambar 3. About Page

4.3.3. Rental Page

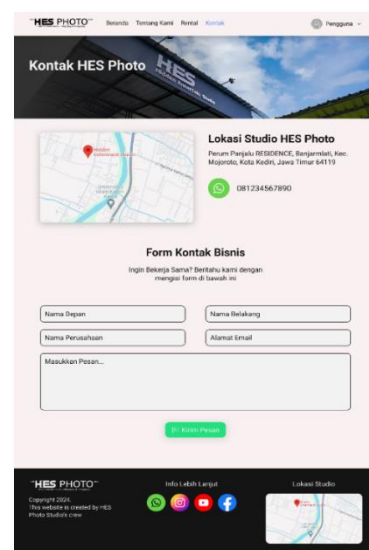
Tampilan *Rental Page* dari *prototype website* studio fotografi dapat dilihat pada gambar 4. berisikan pilihan jasa yang dilayani HES Photo.



Gambar 4. Rental Page

4.3.4. Contact Page

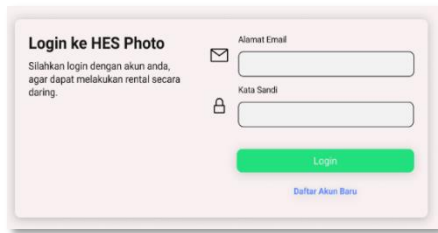
Tampilan *Contact Page* dari *prototype website* studio fotografi dapat dilihat pada gambar 5. Pada bagian body berisikan maps lokasi HES Photo. Selain itu terdapat Form Kontak Bisnis jika customer ingin melakukan kerjasama.



Gambar 5. Contact Page

4.3.5. Login Page

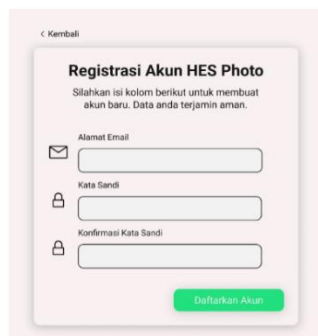
Tampilan *Login Page* dari *prototype website* studio fotografi dapat dilihat pada gambar 6. halaman untuk *login customer* dengan cara memasukkan alamat *email* dan kata sandi.



Gambar 6. Login Page

4.3.6. Registres Page

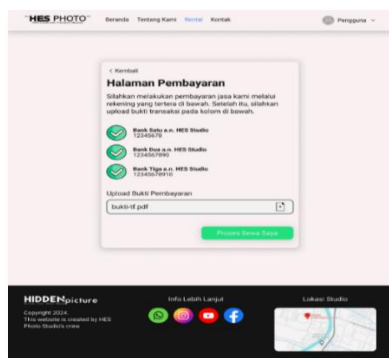
Register Page dari prototype website studio fotografi dapat dilihat pada gambar 7. customer melakukan pendaftaran akun yang digunakan untuk mengakses website HES Photo.



Gambar 7. Register Page

4.3.7. Checkout Page

Gambar 8 halaman checkout dari prototipe website studio fotografi, silakan lihat gambar di bawah ini. halaman untuk melakukan pembayaran tranfers dan mengirimkan bukti transaksi.



Gambar 8. Checkout Page

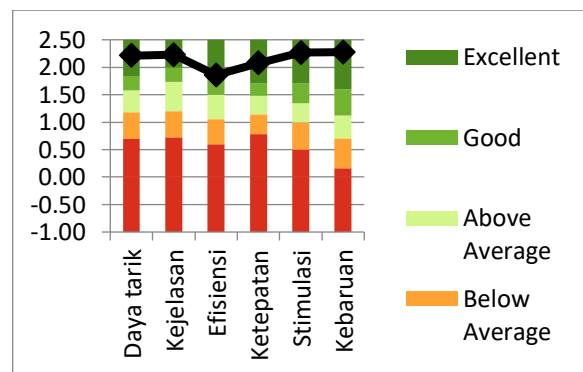
4.4. Hasil UEQ

Beragam interpretasi ada untuk masing-masing dari enam aspek. Enam aspek yang memperoleh skor keseluruhan yang bagus dalam interpretasi ini adalah kebaruan, daya tarik, efisiensi, stimulasi, ketepatan, kejelasan, dan akurasi berada dalam kisaran 10% hasil terbaik. Mengenai komponen efisiensi yang menerima skor tinggi 10% dari hasil lebih unggul, dan 75% dari hasil lebih rendah. Tabel 3 menunjukkan hasil Intervensi UEQ.

Tabel 3. Hasil Intervensi UEQ

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,21	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,23	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	1,84	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	2,06	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2,27	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	2.27	Excellent	In the range of the 10% best results

Hasil evaluasi UI/UX website studio fotografi ditampilkan berdasarkan benchmark dari gambar 9. Penilaian UEQ yang memiliki enam kategori mendapatkan penilaian positif yaitu sangat baik untuk daya tarik, sangat baik untuk kejelasan, baik untuk efisiensi, sangat baik untuk ketepatan, sangat baik untuk stimulasi, dan sangat baik untuk kebaruan.



Gambar 9. Benchmark

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi yang sesuai dengan pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan seluruh variabel valid dan reliabel. Evaluasi lebih lanjut dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ), dapat diketahui bahwa aspek daya tarik (*attractiveness*) mendapatkan nilai sebesar 2,21 (*excellent*), aspek kejelasan (*perspicuity*) mendapatkan nilai 2,23 (*good*), aspek efisiensi (*efficiency*) mendapatkan nilai 1,84 (*good*), aspek ketepatan (*dependability*) mendapatkan nilai 2,06 (*excellent*), aspek stimulasi (*stimulation*) mendapatkan 2,27 (*excellent*), aspek kebaruan (*novelty*) mendapatkan nilai 2,27 (*excellent*). Namun, penelitian ini masih belum sempurna. Disarankan untuk mengimplementasikan metode berpikir lain seperti

UCD dan Design Sprint dalam pengembangan UI/UX. Penelitian ini juga sebaiknya tidak hanya berfokus pada pelanggan tetapi juga pada pemilik/admin website. Selain itu, hasil desain yang ada perlu diimplementasikan menjadi website yang dapat digunakan secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Eskak, B. Besar Kerajinan dan Batik, and J. Kusumanegara No, "Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik 2020 Yogyakarta," 2020.
- [2] J. Karaman, P. Miya Gunawan, S. Firdhossiah, L. Mustikasari Mahardhika Fitriani, and R. Indriati, "Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo," 2024.
- [3] A. C. Zarkasi, A. S. Wardani, and S. Sucipto, "ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK," *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 6, pp. 174–179, Oct. 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179.
- [4] B. Huda, T. Paryono, and A. Fauzi, *UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digita*. 2023.
- [5] A. Arumsari, S. D. Cahyo, T. L. Rahmah, and A. Taryana, "Perancangan Aplikasi Sistem Tata Kelola Rukun Tetangga Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 5, no. 6, pp. 1968–1978, 2024.
- [6] Z. Aulia, P. Prasetyo, O. Virgantara Putra, and T. Harmini, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu." [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>
- [7] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [8] A. Wicak *et al.*, "Bulletin of Information Technology (BIT) Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma," vol. 3, no. 4, pp. 281–288, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i1.
- [9] R. N. Fadilah and D. Sweetania, "PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JUIT*, vol. 2, no. 2.
- [10] J. Karaman, P. Miya Gunawan, S. Firdhossiah, L. Mustikasari Mahardhika Fitriani, and R. Indriati, "Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo," 2024.
- [11] N. Kurnia Ningrum, I. W. Utomo, Z. Umami, U. Dian Nuswantoro Semarang Jl Imam Bonjol No, and P. Kidul Kota Semarang, "Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking," vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022, [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom/page422>
- [12] S. Sidabutar and A. Ichwani, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile SATUSEHAT Menggunakan Heart Metrics," *Jurnal Pepadun*, 2024.
- [13] W. Darmalaksana, *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. 2020.
- [14] E. kurniawati, C. Indah Ratnasari, and F. Teknologi Industri UII Yogyakarta, "Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia." [Online]. Available: www.fit.uui.ac.id.
- [15] B. Vallendito, "Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking," May 2020.
- [16] M. Aditya Pebrialdy Arswanda, C. Caesar, J. Sihombing, A. Prima Laia, and J. SIFO Mikroskil, "EVALUASI PENGALAMAN MAHASISWA MIKROSKIL PADA APLIKASI ONEDRIVE MENGGUNAKAN UEQ," *Julyxxxx*, vol. 23, pp. 1–5, 2022.
- [17] L. AMANDA, F. YANUAR, and D. DEVIANTO, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS TINGKAT PARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT KOTA PADANG," *Jurnal Matematika UNAND*, 2019.