

PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI EYEMUSICIAN.STUDIO MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Adi Nugraha Dharmajaya¹, A. A. Istri Ita Paramitha², I Gusti Agung Prabandari Tri Putri³

^{1,2} Sistem Informasi, Universitas Primakara

³ Manajemen, Universitas Primakara

Jl. Tukad Badung No.135, Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali

adinugrahadj26@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan UMKM Eyemusician.studio akan sistem informasi berbasis web yang mampu mengelola pemesanan jasa fotografi dan videografi sekaligus menampilkan portofolio secara profesional, sebagai pengganti proses manual melalui WhatsApp dan media sosial. Permasalahan utama terletak pada rendahnya efisiensi pengelolaan pemesanan, keterbatasan dokumentasi data, serta kurang optimalnya penyajian informasi kepada calon klien. Tujuan penelitian ini adalah merancang antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) sistem informasi tersebut menggunakan metode *Design Sprint*. Metode penelitian menerapkan dua sprint (admin dan calon klien) melalui lima tahapan *Design Sprint*, yaitu *Map & Target*, *Sketch*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test*, dengan pendekatan *mixed method*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi proses bisnis, studi literatur, serta *usability testing* menggunakan *Maze*. Hasil penelitian menghasilkan rancangan antarmuka web untuk admin (dashboard pemesanan, pengelolaan portofolio, dan pesan otomatis) serta pengguna (beranda, portofolio, layanan, kontak, kalender pemesanan, formulir, dan konfirmasi). Pengujian menunjukkan tingkat *usability* tinggi dengan skor 95/100 pada admin dan 96/100 pada pengguna, *task success* 100%, tanpa *drop-off*, meskipun masih terdapat beberapa *misclick*.

Kata kunci : *Design Sprint, Maze, Sistem informasi, User experience (UX), User interface (UI)*

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan era digital memicu peningkatan signifikan terhadap kebutuhan masyarakat akan teknologi. Pada tahun 2023, pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta jiwa atau 79,5% dari total populasi 278,69 juta jiwa [1]. Fenomena ini tidak hanya mengubah pola konsumsi masyarakat, tetapi juga mendorong transformasi di berbagai sektor. Salah satu sektor yang merasakan dampak besar dari perubahan ini adalah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), yang semakin dituntut untuk mengadaptasi teknologi agar tetap kompetitif [2].

Sebagai tulang punggung ekonomi Indonesia, UMKM berkontribusi besar dalam penyerapan tenaga kerja dan pembentukan Produk Domestik Bruto (PDB) di Indonesia [3]. Namun, di tengah arus digitalisasi, UMKM dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi, sekaligus memperoleh peluang baru dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi bisnis [2]. Meningkatnya penetrasi internet mendorong UMKM untuk melakukan digitalisasi, terutama dalam penyediaan konten visual profesional. Namun, tidak semua pelaku UMKM mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Tingginya penetrasi internet turut memperkuat urgensi transformasi digital, terutama dalam penyediaan konten visual profesional. Kebutuhan akan foto dan video berkualitas untuk media sosial dan *e-commerce* yang meningkat, membuka peluang besar bagi jasa fotografi dan videografi, sebagai bagian dari ekosistem digital. Eyemusician.studio hadir untuk menjawab kebutuhan konten visual berkualitas.

Konten visual menarik di platform seperti Instagram dan TikTok menjadi kunci dalam membangun citra bisnis dan meningkatkan *engagement* pelanggan [4]. Eyemusician.studio, sebagai UMKM di bidang ini, merespons tren tersebut dengan menyediakan layanan seperti dokumentasi acara, foto produk, konten komersial, dan pemotretan pranikah.

Meskipun terdapat peluang, tantangan operasional tetap menjadi hambatan. Proses pemesanan yang masih manual serta portofolio karya yang belum terstruktur menyulitkan calon *client* dalam mengakses informasi dan menilai kualitas layanan secara efektif. Keterbatasan ini dapat menghambat operasional studio dan menurunkan pengalaman pengguna. Pada era yang serba cepat ini, calon *client* mengharapkan akses yang mudah, proses transaksi yang praktis, serta portofolio yang terlihat profesional. Tanpa sistem yang terintegrasi, Eyemusician.studio bisa kalah dalam persaingan. Studi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi yang tepat dapat meningkatkan efisiensi layanan sekaligus memperkuat daya saing usaha di era digital [5].

Pengembangan sistem informasi yang memadukan portofolio digital dan fitur pemesanan online muncul sebagai langkah strategis. Sistem ini memungkinkan *client* menjelajahi karya Eyemusician.studio secara interaktif, dapat melakukan pengecekan jadwal layanan yang tersedia via kalender jadwal, dan melakukan pemesanan, serta memperoleh informasi layanan secara *real-time*. Selain mempermudah akses, platform ini dapat meningkatkan profesionalisme merek di mata pasar. Sistem informasi juga berperan penting dalam

mendukung proses bisnis, meningkatkan efisiensi layanan, dan membangun citra perusahaan yang profesional dan kompetitif di era digital saat ini [6].

Pengembangan ini melibatkan berbagai pihak yang bekerja sama untuk menciptakan solusi yang tepat. Pemilik dan tim kreatif Eyemusician.studio menentukan kebutuhan bisnis, sementara desainer UI/UX merancang tampilan dan pengalaman pengguna yang intuitif. Selanjutnya, pengembang web mengimplementasikan aspek teknis agar sistem berjalan dengan baik. Selain itu, partisipasi calon pengguna dalam uji prototype menjadi langkah krusial untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan harapan pasar.

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *Design Sprint*, yaitu pendekatan yang terbukti efisien dan terstruktur dalam mengembangkan sistem informasi secara cepat dengan berfokus pada kebutuhan pengguna [7]. Melalui tahapan eksplorasi ide, pembuatan *prototype*, hingga pengujian langsung, metode ini memungkinkan tim pengembang memahami permasalahan yang dihadapi pelanggan serta merancang solusi yang relevan dalam waktu singkat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [8] menunjukkan bahwa metode *design sprint* dapat diterapkan secara efektif dalam proses perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk menciptakan solusi digital berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian ini mengadaptasi lima tahapan inti *Design Sprint* yaitu *Map & Target*, *Sketch*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test*, guna menghasilkan *Prototype* aplikasi pengingat sarapan yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan pengujian dan evaluasi, solusi yang dihasilkan terbukti mampu meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi.

Metode *design sprint* menjadi pendekatan yang relevan dalam perancangan solusi berbasis digital untuk Eyemusician.studio yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Keberhasilan implementasi sistem ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan mengukuhkan posisi studio di industri fotografi yang dinamis. Inovasi ini hadir sebagai langkah strategis guna menghadapi tantangan sekaligus meraih peluang pada era ekonomi digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian berjudul “*Perancangan User Interface Sistem Presensi Universitas Primakara Menggunakan Face Recognition Dengan Metode Design Sprint*” menerapkan tahapan *Design Sprint* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang antarmuka, membangun prototipe, serta melakukan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan efisiensi proses presensi dan kemudahan penggunaan sistem, sehingga membuktikan bahwa metode *Design*

Sprint efektif dalam menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan akademik [9].

Penelitian berjudul “*Perancangan UI/UX pada Prototype Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab)*” berfokus pada perancangan prototipe website perusahaan melalui tahapan *Design Sprint* yang sistematis. Hasil penelitian menunjukkan perbaikan pada kejelasan navigasi, keterbacaan informasi, serta tingkat kepuasan pengguna, sehingga memperkuat peran metode *Design Sprint* dalam meningkatkan kualitas *User Interface* dan *User Experience* pada sistem berbasis web [10].

Kedua penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini dalam penggunaan metode *Design Sprint* sebagai pendekatan utama perancangan UI/UX. Adapun kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan dua *sprint* terpisah berdasarkan peran pengguna (admin dan calon klien) untuk merancang sistem pemesanan dan portofolio berbasis web pada konteks UMKM jasa kreatif. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan *mixed method* dengan pengujian *usability* menggunakan *Maze* guna memperoleh metrik kuantitatif seperti skor kegunaan dan *task success*, sehingga memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna pada sektor UMKM kreatif.

2.2. Eyemusician.studio

Eyemusician.studio adalah studio kreatif di bidang fotografi dan videografi yang hadir untuk menjawab kebutuhan konten visual berkualitas di era digital. Studio ini berfokus menjadi mitra visual profesional yang menghasilkan karya estetis, komunikatif, dan sesuai kebutuhan klien. Dijalankan oleh tim inti berjumlah tiga orang dengan struktur sederhana dan efisien, Eyemusician.studio mampu menghasilkan karya visual yang kompetitif dan telah melayani individu, UMKM, hingga perusahaan. Layanan yang ditawarkan meliputi fotografi dan videografi *prewedding/wedding*, pemotretan produk dan konten komersial, dokumentasi *event*, pemotretan personal dan *fashion*, penyewaan studio dan properti, serta jasa *editing* dan *post-production*.

2.3. User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan elemen antarmuka visual yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem atau perangkat lunak, mencakup komponen seperti tombol, menu, dan tata letak yang dirancang untuk memudahkan interaksi pengguna. UI memegang peran penting dalam membentuk kesan pertama pengguna terhadap suatu sistem [11].

2.4. User Experience (UX)

Penerapan prinsip UX secara menyeluruh, yang menggabungkan fungsi, efisiensi, dan elemen

emosional, memungkinkan perancang menciptakan pengalaman yang memudahkan pengguna mencapai tujuan sekaligus memberikan kesan menyenangkan dan ramah bagi setiap orang[12].

2.5. Design Sprint

Design Sprint adalah sebuah metodologi inovasi yang dikembangkan oleh Jake Knapp di Google Ventures, yang dilakukan dalam rangkaian proses terstruktur selama lima hari untuk memecahkan masalah besar dan menguji ide baru secara cepat. Metode ini memungkinkan tim untuk memahami masalah, menghasilkan ide, membuat *prototype*, serta mengujinya langsung kepada pengguna, sehingga dapat meminimalkan risiko kegagalan dan mempercepat proses pengambilan keputusan sebelum melakukan investasi lebih lanjut dalam pengembangan produk atau layanan [13].

2.6. Usability Testing

Usability testing merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana sebuah sistem atau antarmuka dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna. Menurut [14], *Usability testing* dapat dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Salah satu alat yang umum digunakan untuk pengujian kuantitatif adalah *Maze*, yaitu platform berbasis *web* yang dirancang khusus untuk mendukung pengujian *Prototype* secara efisien dan terukur.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Sprint* di Eyemusician.studio dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif selama lima hari untuk menyelesaikan permasalahan desain. *Prototype* yang dihasilkan kemudian divalidasi melalui *usability testing* menggunakan *Maze* guna menilai efektivitas desain dan kepuasan pengguna.

3.1. Perangkat Keras

Laptop yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop HP 14 Laptop – cf2508TU dengan spesifikasi sebagai berikut.

Tabel 1. Perangkat keras

Processor	Intel® Pentium™ Gold 6405U 2.4 GHz
RAM	8 GB DDR4
Resolution	1920 x 1080
Operating System	Windows 11 64-bit
Graphics	Intel® UHD Graphics
Storage	SSD 512GB PCIe® NVMe™ M.2 SSD

3.2. Perangkat Lunak

- Microsoft Word: Digunakan untuk penyusunan dokumen teks, pengaturan format, serta pembuatan tabel dan daftar.

- Figma: Aplikasi desain UI/UX berbasis *web* untuk pembuatan mockup, prototipe interaktif, dan kolaborasi real-time.
- FigJam: Papan tulis digital kolaboratif untuk brainstorming, diskusi, dan perencanaan tim.
- Google Meet: Platform komunikasi video daring untuk rapat, diskusi, dan presentasi tim.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kombinasi wawancara, observasi, studi literatur, dan *usability testing*. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada pemilik studio, tim kreatif (fotografer, editor, administrator), serta calon *client* yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan atau minat terhadap layanan Eyemusician.studio, untuk menggali kebutuhan, kendala, dan harapan terhadap sistem pemesanan serta portofolio digital. Observasi dilakukan pada proses pemesanan manual melalui WhatsApp dan penelusuran portofolio di media sosial, serta saat pengujian *prototype*, dengan menerapkan *think-aloud* untuk merekam komentar spontan pengguna. Studi literatur digunakan untuk memperkuat landasan konseptual perancangan UI/UX dan penerapan *Design Sprint*. Pada tahap akhir, *usability testing* dengan *Maze* dilakukan terhadap pengguna yang mewakili peran admin dan calon *client* melalui skenario tugas yang mensimulasikan eksplorasi portofolio dan pemesanan jadwal layanan.

3.4. Metode Pengolahan Data

Data kualitatif dari wawancara dan observasi terlebih dahulu ditranskripsikan, kemudian dianalisis melalui proses coding untuk mengidentifikasi pernyataan kunci terkait kebutuhan pengguna, hambatan operasional, dan saran perbaikan antarmuka. Kode-kode tersebut dikelompokkan secara tematik (misalnya terkait navigasi, fungsionalitas booking, dan tampilan portofolio) dan digunakan sebagai dasar iterasi desain pada setiap tahap *sprint*. Data kuantitatif dari *Maze* diolah dengan melihat metrik utama seperti *task success rate*, *drop-off rate*, *misclick rate*, dan *average task duration*, serta visualisasi heatmap dan durasi halaman. Hasil pengolahan data ini diinterpretasikan secara deskriptif untuk menilai tingkat *usability prototype* dan mengidentifikasi bagian antarmuka yang perlu disederhanakan atau diperjelas sebelum diarahkan ke tahap pengembangan sistem yang lebih lanjut.

3.5. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, penentuan responden mengacu pada metode *Design Sprint* yang merekomendasikan keterlibatan lima orang calon *client* untuk memperoleh umpan balik yang efektif dan efisien. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden secara sengaja berdasarkan pertimbangan peneliti, dengan tujuan melibatkan pihak yang memiliki

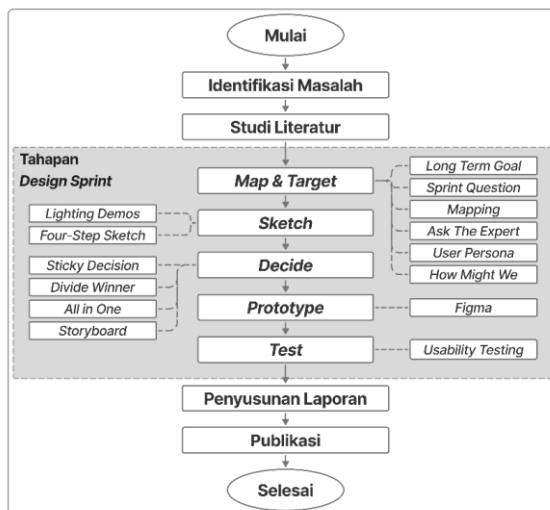
pengalaman, pengetahuan, dan keterlibatan langsung dengan Eyemusician.studio.

Responden terdiri atas pemilik studio, tim kreatif (fotografer, editor, dan admin), serta calon *client* yang berpotensi menggunakan jasa fotografi dan videografi, seperti pasangan muda, pemilik UMKM, *content creator/influencer*, *event organizer*, keluarga/orang tua muda, serta mahasiswa atau komunitas. Teknik ini dipilih untuk memastikan data yang diperoleh relevan, mendalam, dan sesuai dengan konteks penerapan Design Sprint yang berfokus pada kebutuhan pengguna nyata.

3.6. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Method* dengan instrumen kualitatif dan kuantitatif yang disesuaikan dengan penerapan metode Design Sprint pada perancangan UI/UX Eyemusician.studio. Instrumen kualitatif meliputi wawancara semi-terstruktur yang dilakukan sebelum Design Sprint sebagai riset awal dan setelah pengujian *prototype* (*Test-Friday*) untuk memperoleh umpan balik pengguna, serta observasi langsung terhadap proses pemesanan, pengelolaan portofolio, dan interaksi dengan *client* guna memahami alur kerja dan kendala operasional. Instrumen kuantitatif dilakukan melalui usability testing menggunakan platform Maze, dengan pengukuran metrik seperti *task success rate*, *drop-off rate*, *misclick rate*, *average task duration*, dan *heatmap* untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kejelasan antarmuka.

3.7. Alur Penelitian



Gambar 1. Alur penelitian

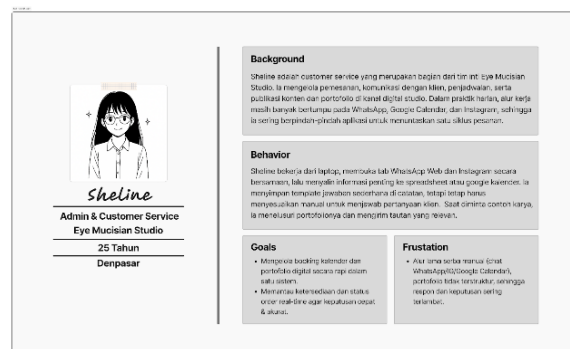
Penelitian dimulai dengan identifikasi masalah melalui wawancara (pemilik, tim kreatif, calon *client*) dan observasi proses pemesanan manual via WhatsApp/Instagram. Studi literatur dilakukan untuk meninjau teori UI/UX dan metode Design Sprint sebagai landasan konseptual. Selanjutnya digunakan metode Design Sprint selama lima hari untuk merancang dan menguji solusi secara terstruktur.

- Hari 1 - *Map & Target*
Menetapkan *long-term goal*, merumuskan *sprint question*, membuat *flow map*, konsultasi *expert*, menyusun *user persona* dan *HMW notes*.
- Hari 2 - *Sketch*
Lightning demos dan *Four-Step Sketch* (*Notes*, *Ideas*, *Crazy-8*, *Solution Sketch*) untuk menghasilkan konsep desain.
- Hari 3 - *Decide*
Evaluasi sketsa (*art museum*, *heat map*), pemilihan pemenang (*straw poll & supervote*), penggabungan elemen terbaik, dan pembuatan *storyboard*.
- Hari 4 - *Prototype*
Pembuatan *prototype* interaktif berfidelitas tinggi di Figma berdasarkan *storyboard* dan *design system*.
- Hari 5 - *Test*
Pengujian usability terhadap 5 partisipan target menggunakan *Five Act Interview* dan platform Maze; pengumpulan data tugas, waktu, dan umpan balik.

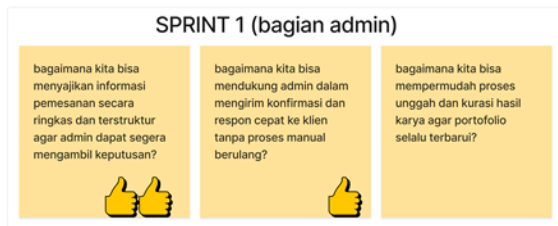
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Map & Target - Senin

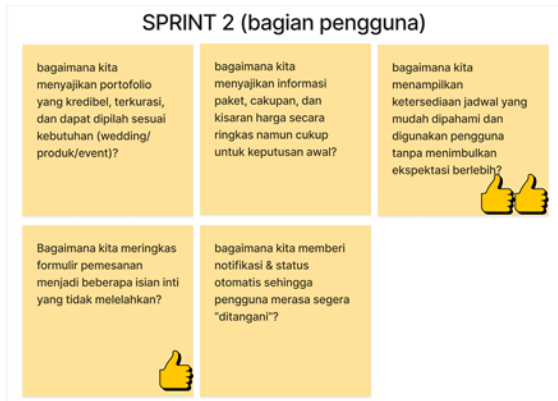
Pada tahap *Map & Target*, peneliti memetakan permasalahan utama dan kebutuhan pengguna dari dua peran kunci, yaitu admin/staf studio dan calon *client*. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa proses pemesanan yang masih mengandalkan WhatsApp dan portofolio yang tersebar di media sosial mengakibatkan alur layanan tidak terstruktur, informasi jadwal kurang jelas, dan riwayat pemesanan sulit ditelusuri. Melalui penyusunan *long-term goal*, *user persona*, serta *How Might We* (HMW), ditetapkan fokus solusi pada integrasi fitur *booking calendar* dan portofolio digital yang mudah dipahami pengguna awam. Secara akademik, tahap ini menegaskan bahwa persoalan utama bukan hanya ketiadaan sistem *web*, tetapi juga ketidakjelasan alur layanan dan struktur informasi dari sudut pandang pengguna.



Gambar 2. User persona



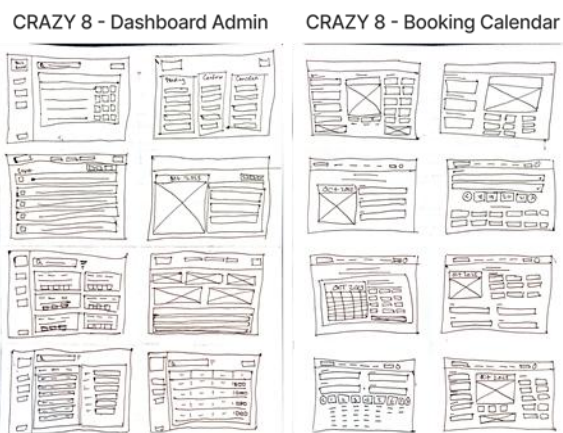
Gambar 3. Votes HMW notes sprint 1



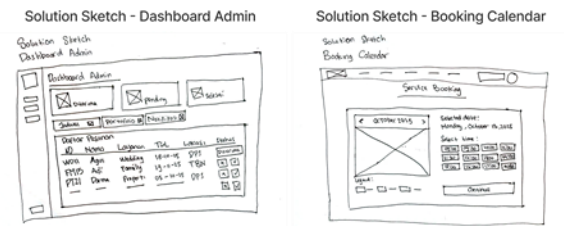
Gambar 4. Votes HMW notes sprint 2

4.2. Tahap Sketch - Selasa

Tahap *Sketch* menerjemahkan hasil pemetaan tersebut ke dalam alternatif rancangan antarmuka. Melalui lightning demos, tim mengidentifikasi pola desain efektif dari berbagai situs pembeding (misalnya cara menampilkan jadwal, daftar pesanan, dan galeri portofolio), lalu mengadaptasinya ke konteks Eyemusician.studio. Rangkaian *Four-Step Sketch* (Notes, Ideas, Crazy 8, dan Solution Sketch) menghasilkan beberapa variasi tata letak dashboard admin, tampilan status pesanan, halaman portofolio, serta alur formulir pemesanan. Tahap ini menunjukkan bahwa eksplorasi visual terstruktur membantu memperkaya solusi tanpa melepaskan fokus pada kebutuhan inti, yaitu kejelasan alur pemesanan dan kemudahan menelusuri karya.



Gambar 5. Crazy 8

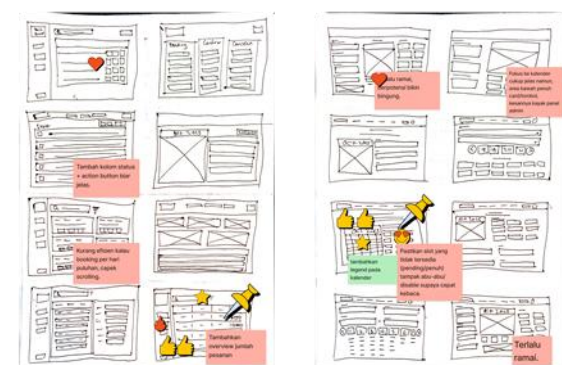


Gambar 6. Solution sketch

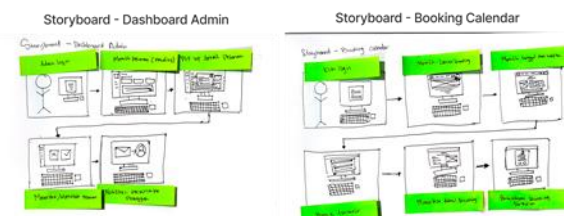
4.3. Tahap Decide - Rabu

Pada tahap *Decide*, seluruh sketsa dievaluasi melalui serangkaian aktivitas seperti *art museum*, *heat map*, *speed critique*, *straw poll*, dan *supervote* oleh decider dan expert. Sketsa yang dinilai paling representatif dipilih sebagai solusi utama, sedangkan ide lain dicatat sebagai *maybe-laters* untuk pengembangan lanjutan. Hasil konsolidasi ini dirangkum ke dalam sketsa *All in One* dan *storyboard* yang menggambarkan alur menyeluruh seperti, pada sisi admin, proses dimulai dari *login*, tinjau pesanan, hingga memutuskan terima/tolak, sedangkan di sisi pengguna, alur jelajah layanan dimulai dari pilih jadwal, isi formulir, hingga kirim permintaan *booking*. Secara analitis, tahap *Decide* berperan mengunci keputusan desain yang realistis dan dapat diimplementasikan, sekaligus menjaga agar solusi tetap selaras dengan masalah dan tujuan yang ditetapkan pada tahap awal.

Decide Result - Dashboard Admin Decide Result - Booking Calendar



Gambar 7. Decide Result (art museum, heat map, speed critique, straw poll, dan supervote)

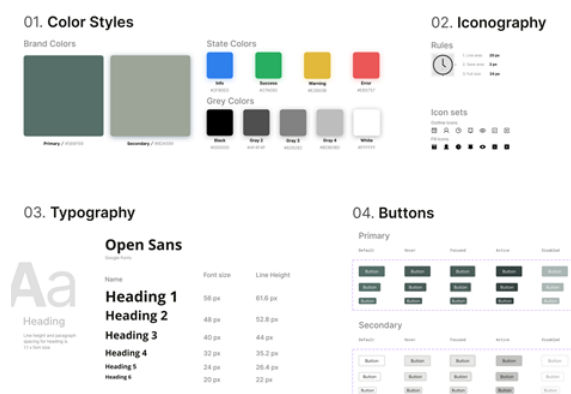


Gambar 8. Storyboard

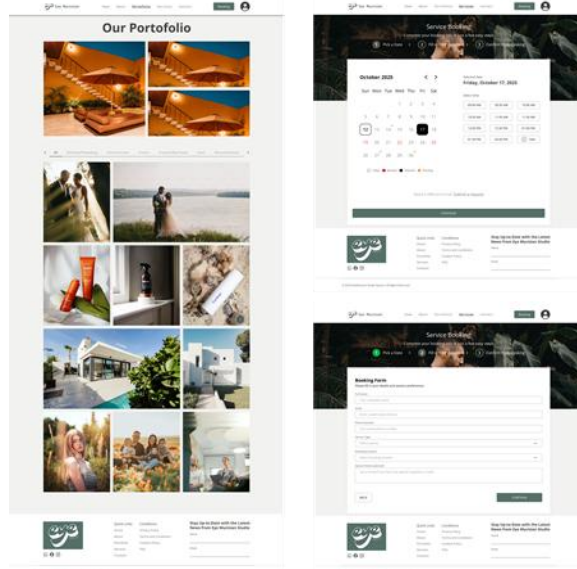
4.4. Tahap Prototype - Kamis

Tahap *Prototype* menerjemahkan *storyboard* ke dalam prototipe fidelitas tinggi menggunakan Figma untuk dua fokus utama, yakni *dashboard* admin dan

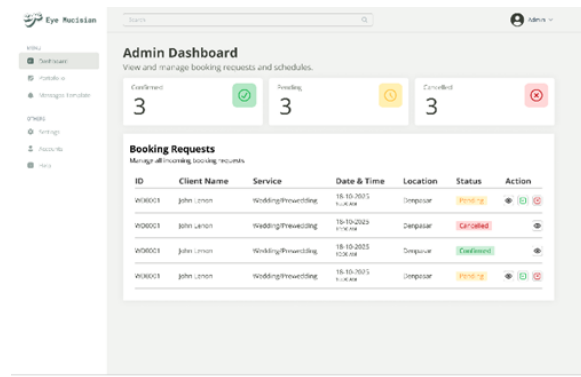
antarmuka *booking calendar* pengguna. Peneliti menyusun design system yang mencakup palet warna hijau dan abu-abu sesuai identitas studio, tipografi Open Sans dengan hirarki teks yang jelas, serta komponen tombol, ikon, kartu, dan daftar pesanan yang konsisten. Prototipe dibuat interaktif sehingga alur login, pengelolaan pesanan, penelusuran portofolio, dan pemesanan dapat disimulasikan secara *end-to-end*. Dari sudut pandang kajian UI/UX, tahap ini menunjukkan bagaimana keputusan visual dan structural seperti bagaimana konsistensi komponen dan penekanan pada status pesanan dapat berkontribusi langsung terhadap *learnability* dan potensi peningkatan pengalaman pengguna pada fase pengujian berikutnya.



Gambar 9. UI Design Guidelines



Gambar 10. Tampilan portofolio dan booking calendar



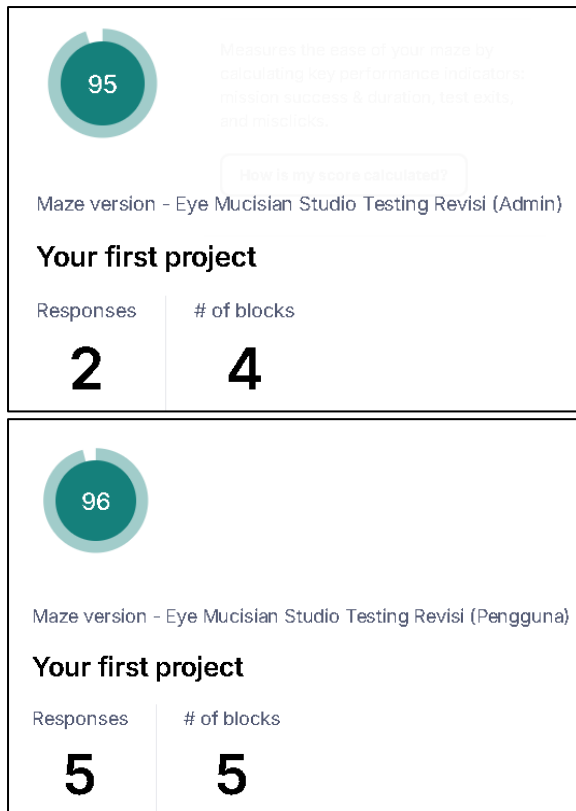
Gambar 11. Tampilan Dashboard Admin

4.5. Tahap Test - Jumat

Tahap *Test* dilakukan menggunakan metode *Five Act Interview* yang diujikan melalui Maze untuk merekam interaksi admin dan calon *client* saat mencoba prototipe sistem informasi Eyemusician.studio. Sesi mencakup *Friendly Welcome* dan *Context Questions*, lalu dilanjutkan *Introduce the Prototype* (penjelasan singkat alur utama), kemudian *Tasks and Nudges* (peserta menyelesaikan tugas sambil didorong melakukan *think aloud*), dan ditutup *Quick Debrief* untuk menggali pengalaman serta saran perbaikan.

Secara kuantitatif, hasil Maze menunjukkan tingkat kegunaan yang tinggi pada kedua sisi sistem. Antarmuka *Dashboard* admin memperoleh Maze *Usability Score* 95/100 (kategori tinggi) dengan 2 responden dan 4 tugas utama, sedangkan antarmuka pengguna (*client*) memperoleh skor 96/100 (kategori tinggi) dengan 5 responden dan 5 skenario tugas utama. Secara umum, seluruh skenario tugas utama tercatat berhasil diselesaikan (*success rate* 100%) tanpa *drop-off* (0%), yang mengindikasikan alur inti telah efektif dan mudah diikuti. Namun, terdapat catatan *misclick* yang menonjol pada skenario tertentu, khususnya kelola portofolio admin (*misclick rate* 50,0%, bahkan pada layar kelola portofolio terdeteksi 100% *misclick*) serta pembuatan pesanan pengguna (*misclick rate* 25,0%, dengan layar pemilihan jam dan pengisian formulir terdeteksi 100% *misclick*).

Temuan kuantitatif tersebut ditafsirkan bersama data kualitatif karena pada beberapa layar terdapat anomali berupa pergeseran/*offset* antara titik klik pengguna dan visualisasi *heatmap*. Kondisi ini dapat menyebabkan klik yang sebenarnya tepat sasaran terbaca sebagai *misclick* karena sistem menganggap klik berada di luar *hotspot*. Oleh sebab itu, metrik *misclick* pada layar terdampak tidak digunakan sebagai dasar tunggal evaluasi, melainkan dipertimbangkan bersama indikator lain seperti *task success*, *drop-off*, dan umpan balik peserta.



Gambar 12. Hasil Usability Score Maze

Tabel 2. Usability score maze sprint 1 admin

No	Task	Score	Missclick	Drop-off
1	Login Admin	100	0%	0%
2	Konfirmasi Pesanan	100	0%	0%
3	Tambah Portofolio	81	50%	0%
4	Tinjau template pesan otomatis.	100	0%	0%

Tabel 3. Usability score maze sprint 1 pengguna

No	Task	Score	Missclick	Drop-off
1	Login pengguna	100	0%	0%
2	Menjelajah portofolio	100	0%	0%
3	Melakukan booking	81	25%	0%
4	Mengirim pesan	100	0%	0%
5	Akses Dashboard user	100	0%	0%

Dari sisi kualitatif, peserta menilai alur pemesanan lebih efisien dibanding proses manual berbasis chat karena informasi dan jadwal lebih terstruktur. Meski demikian, peserta mengusulkan perbaikan mikro untuk meningkatkan kejelasan interaksi, terutama memperbesar *clickable area* saat memilih jam pada booking calendar serta menambahkan penjelasan/legenda yang lebih jelas di

dekat kalender agar status ketersediaan cepat dipahami. Selain itu, peserta sempat ragu pada bagian kategori/elemen portofolio karena tidak semua elemen yang terlihat bersifat interaktif, sehingga diperlukan penegasan *affordance* dan penambahan *microcopy* pendukung. Dengan demikian, tahap *Test* memvalidasi bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan memiliki kegunaan tinggi dan alur utama yang efektif, sekaligus menyediakan dasar empiris untuk iterasi lanjutan pada aspek yang lebih spesifik, seperti penyempurnaan *microcopy*, ukuran target klik, dan kejelasan elemen interaktif.



Gambar 13. Tahap test

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode *Design Sprint* efektif dalam merancang UI/UX sistem informasi Eyemusician.studio berbasis web yang terstruktur, profesional, dan mudah digunakan, baik bagi admin maupun pengguna, terbukti dari hasil pengujian *usability* Maze yang menunjukkan tingkat kegunaan sangat baik dengan *task success* 100%. Sebagai saran, rancangan ini dapat dimanfaatkan sebagai *blueprint* pengembangan sistem informasi secara operasional, dengan fokus penyempurnaan pada aspek mikro antarmuka khususnya fitur *booking calendar* dan kejelasan elemen portofolio, serta disarankan dilakukan iterasi desain dan pengujian lanjutan menggunakan metode evaluasi tambahan dan partisipan yang lebih beragam untuk memperkuat validasi hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang." Accessed: Apr. 08, 2025. [Online]. Available: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- [2] L. Z. Firdausya and D. P. Ompusunggu, "Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Era Digital Abad 21 / Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) in the Digital Age of the 21st Century," *TALIJAGAD*, no. 3, pp. 14–18, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unusida.ac.id/index.php/tali-jagad/index>

- [3] K. A. Akhmad and S. Purnomo, "Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta," *Sebatik*, vol. 25, no. 1, pp. 234–240, Jun. 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i1.1293.
- [4] R. Y. P. Waruwu, M. Buulolo, V. A. Hutabarat, and R. Lumbantobing, "Analisis Dampak Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sumber Peluang Bisnis Online bagi Pelajar," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 1, no. 3, pp. 146–155, 2025.
- [5] Nurlia and H. Riofit, "Strategi Pemasaran Produk UMKM Di Era Digital," 2024.
- [6] N. Nuriani and R. Firdaus, "Masa Depan Pekerjaan: Mengapa Keahlian Sistem Informasi Manajemen Sangat Diperlukan?," *JURNAL MANAJEMEN DAN BISNIS EKONOMI*, vol. 2, no. 3, pp. 148–158, Jun. 2024, doi: 10.54066/jmbe-itb.v2i3.1974.
- [7] E. Mulyadi, A. A. Kurniasari, I. G. Wiryawan, K. Agustianto, and P. Destarianto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemantauan Pelaporan Di Unit Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan Design Sprint," *Jurnal INTEK*, vol. 7, 2024.
- [8] N. Y. Jaya, M. A. R. Novris, and Junadhi, "Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan," *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 152–161, Dec. 2022, doi: 10.33372/stn.v8i2.892.
- [9] D. Yuliana and I. Kresna A, "Rancang Bangun User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website di Kabupaten Tegal," *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 29–38, Oct. 2022, doi: 10.20895/ledger.v1i2.828.
- [10] N. Hamidli, "Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles," 2023.
- [11] J. Knapp and J. Zeratsky, "The Design Sprint."
- [12] E. D. Rinawiyanti, R. M. Surjani, M. Hartono, E. P. Permatasari, and A. C. V. Chrisma, "Mixed Method Usability Testing for User Experience and User Interface of AI-Based Supermarket Applications," *Journal of Applied Data Sciences*, vol. 6, no. 1, pp. 483–495, Jan. 2025, doi: 10.47738/jads.v6i1.453