

# Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX Website Bellina Studio

## *Implementation of the Design Thinking Method in the UI/UX Design of the Bellina Studio Website*

<sup>1</sup>Destya Ayu Sinta Putri\*, <sup>2</sup>Adi Nugroho

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>1,2</sup>Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

\*e-mail: [destyaayuuu@gmail.com](mailto:destyaayuuu@gmail.com)

(received: 4 May 2025, revised: 20 May 2025, accepted: 21 May 2025)

### Abstrak

Perkembangan industri kecantikan yang pesat menuntut strategi pemasaran digital yang efektif, termasuk melalui desain UI/UX website yang optimal. Penelitian ini membahas perancangan UI/UX website Bellina Studio menggunakan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi kesulitan pelanggan dalam mengakses informasi layanan, melakukan reservasi, serta menemukan referensi *nail art* dan promo. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX yang lebih intuitif dan efisien guna mendukung strategi pemasaran Bellina Studio. Metode *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Evaluasi *usability* dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 105 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan berhasil meningkatkan kepuasan dan kemudahan akses bagi pelanggan, dengan skor *SUS* sebesar 82 untuk responden awam dan 85 untuk responden ahli, yang tergolong dalam kategori *excellent usability*. Dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking*, penelitian ini berupaya menciptakan solusi inovatif yang berorientasi pada pengguna dan relevan bagi industri kecantikan digital.

**Kata kunci:** UI/UX, bellina studio, *design thinking*, *system usability scale*

### Abstract

The rapid growth of the beauty industry demands effective digital marketing strategies, including optimal website UI/UX design. This study explores the UI/UX design of the Bellina Studio website using the *Design Thinking* method to enhance user experience. The main issues identified include difficulties faced by customers in accessing service information, making reservations, and finding *nail art* references and promotional offers. The objective of this study is to design a more intuitive and efficient UI/UX interface to support Bellina Studio's marketing strategy. The *Design Thinking* method was implemented through five stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*. Usability evaluation was conducted using the *System Usability Scale (SUS)* on 105 respondents. The results show that the developed UI/UX design significantly improved user satisfaction and ease of access, achieving a *SUS* score of 82 from general users and 85 from expert users, both categorized as "excellent usability." By applying the *Design Thinking* approach, this study aims to deliver an innovative, user-centered solution relevant to the digital beauty industry.

**Keywords:** UI/UX, bellina studio, *design thinking*, *system usability scale*

## 1 Pendahuluan

Industri kecantikan terus berkembang dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021, industri kecantikan mengalami pertumbuhan sebesar 6,46 persen. Oleh karena itu, industri ini diprediksi akan terus meningkat seiring dengan munculnya tren terbaru [1]. Perkembangan industri kecantikan yang pesat menuntut strategi pemasaran digital yang lebih efektif, salah satunya melalui website dengan desain UI/UX yang baik.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan masyarakat modern semakin beragam. Kemajuan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari hingga pemenuhan kepuasan individu sebagai makhluk sosial [2]. Dalam dunia digital, perkembangan web saat ini berlangsung sangat pesat. Web merupakan salah satu layanan yang dapat diakses oleh pengguna komputer yang terhubung ke internet. Dalam dunia bisnis, teknologi memberikan banyak manfaat, terutama dalam sistem informasi yang terintegrasi dengan baik. Sistem informasi dirancang untuk membantu pelaku bisnis dalam mengembangkan usahanya secara lebih optimal [3]. Begitu pula dengan penggunaan web dan internet, yang berperan sebagai layanan tambahan yang sangat membantu dalam menjalankan bisnis.

Dalam perancangan atau pengembangan web, desain tampilan antarmuka harus diperhatikan agar pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakannya [4]. *User Interface* (UI) adalah tampilan yang digunakan pelanggan untuk berinteraksi dengan produk atau layanan. *User Interface* berfungsi sebagai penghubung atau penerjemah informasi antara pengguna dan sistem informasi agar komputer dapat digunakan dengan baik. *User Interface* juga berkaitan erat dengan *User Experience* (UX), yaitu pengalaman keseluruhan pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk atau layanan, termasuk tanggapan mereka terhadap pengalaman tersebut. *User Experience* mencakup berbagai elemen interaksi pengguna di luar bentuk fisik, seperti antarmuka digital (situs web dan aplikasi seluler) [5].

Bellina Studio merupakan studio kecantikan yang menyediakan layanan jasa *nail art*. Selain itu, Bellina Studio juga menerima pemesanan *press-on nails* yang dapat disesuaikan dengan ukuran kuku setiap pelanggan dan dikirimkan ke seluruh wilayah Indonesia. Bellina Studio didirikan pada Juni 2020 dan saat ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan aksesibilitas layanan bagi pelanggan. Saat ini, sistem reservasi masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp, yang sering kali menyebabkan keterlambatan respons serta kesulitan pelanggan dalam menemukan informasi layanan dan promo yang tersedia. Oleh karena itu, diperlukan perancangan website dengan UI/UX yang lebih baik agar pelanggan dapat mengakses layanan dengan lebih mudah dan nyaman.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan UI/UX website Bellina Studio dengan menerapkan metode *Design Thinking*, yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan ini, website diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pelanggan dalam mengakses layanan serta memperluas jangkauan pemasaran digital Bellina Studio. Salah satu keunggulan *Design Thinking* dalam proses perancangan adalah kemampuannya dalam menghasilkan tingkat *User Experience* yang optimal [6]. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan desain antarmuka berbasis *user-centered design*, tetapi juga memberikan referensi bagi desainer dan pengembang dalam menciptakan solusi digital yang inovatif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu usaha kecil dan menengah (UMKM) di industri kecantikan dalam mengoptimalkan teknologi digital guna meningkatkan daya saing bisnis mereka.

## 2 Tinjauan Literatur

Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2020) berjudul "Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru" bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa dan dosen dengan menciptakan aplikasi sistem informasi bernama *Happy Class*. Aplikasi ini dirancang untuk mengatur jadwal dan pemesanan ruang kelas pada UPI Cibiru yang berlokasi di Kabupaten Bandung guna menghindari miskomunikasi antar pengguna. Selain itu, *Happy Class* juga menyediakan informasi akurat terkait perpindahan atau pergantian jadwal ruang kelas. Penelitian ini melibatkan 20 responden dalam uji coba sebagai bagian dari penerapan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas sistem informasi menjadi kendala utama dalam proses belajar mengajar di UPI Cibiru. Oleh karena itu, aplikasi *Happy Class* dirancang dengan berbagai fitur yang memudahkan mahasiswa dan dosen dalam mengakses informasi jadwal serta kondisi kelas. Pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa 50% responden menyatakan tertarik terhadap aplikasi ini, sementara 25% responden menyatakan sangat tertarik. Penelitian ini membuktikan bahwa *Happy Class* dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar melalui akses informasi secara *real-time* [9].

Penelitian lain oleh Shirvanadi (2021) berjudul "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center)" menggunakan

metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan pengujian *usability*, kemudian dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs e-learning Amikom Center yang berlokasi di Kota Yogyakarta memiliki beberapa kekurangan dalam aspek UI/UX, seperti navigasi yang rumit, desain yang kurang menarik, dan konten yang tidak terstruktur. Melalui perancangan ulang dengan metode *Design Thinking*, dihasilkan desain yang lebih mudah digunakan, menarik, dan terstruktur. Pengujian *usability* melibatkan lima responden dan menunjukkan bahwa desain baru lebih efektif dan efisien dalam memudahkan pengguna memahami alur website serta menjalankan tugasnya [18].

Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan solusi desain yang tidak hanya memperhatikan aspek estetika visual, tetapi juga memastikan bahwa pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi layanan, melakukan pemesanan, serta menemukan referensi *nail art* dan promo yang tersedia tanpa kendala navigasi. Dengan mengadopsi metode *Design Thinking*, penelitian ini berupaya mengisi celah dalam studi sebelumnya dengan mengembangkan desain website yang lebih intuitif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan di industri kecantikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pelaku usaha kecantikan dalam mengoptimalkan strategi digital mereka, serta menjadi referensi bagi pengembang sistem dalam merancang platform berbasis layanan yang lebih berorientasi pada pengalaman pengguna.

### 3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi. *Design Thinking* adalah metode kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan solusi inovatif. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek visual dan sensorik, tetapi juga pada pengalaman pengguna (*User Experience*) [9].

Menurut Sari et al. (2020), *Design Thinking* terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

#### a. Empathize

Tahap empati merupakan dasar utama dalam proses desain, karena setiap permasalahan harus diatasi dengan pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered*). Tahap ini bertujuan untuk memahami permasalahan pengguna dengan menempatkan diri dalam perspektif mereka. Dalam proses desain, penting untuk memahami pengguna serta aspek yang mereka anggap penting. Dalam penerapannya, tahap *Empathize* melibatkan beberapa langkah yaitu, *Observe* (amati), *Engage* (Terlibat), dan *Immerse* (rasakan langsung).

#### b. Define

Tahap *Define* bertujuan untuk menganalisis dan memahami wawasan yang diperoleh dari tahap *Empathize*. Pada tahap ini, dilakukan perumusan pernyataan masalah sebagai sudut pandang utama (*point of view*) dalam penelitian. Tahapan utama dalam *Define* meliputi identifikasi masalah yang berfokus pada pengguna spesifik berdasarkan wawasan (*insight*) dan kebutuhan mereka.

#### c. Ideate

Tahap *Ideate* merupakan fase transisi dari perumusan masalah menuju solusi, yang berfokus pada pengembangan gagasan sebagai dasar dalam pembuatan prototipe.

#### d. Prototype

Tahap *Prototype* bertujuan untuk membuat rancangan awal suatu produk yang dapat digunakan untuk mendeteksi kesalahan sejak dini serta mengeksplorasi berbagai kemungkinan pengembangan. Dengan kata lain, *prototype* adalah bentuk awal dari implementasi ide yang telah dikumpulkan ke dalam wujud konkret.

Rancangan awal ini akan diuji coba kepada pengguna untuk mendapatkan respons dan umpan balik (*feedback*) guna menyempurnakan desain. Penelitian ini menggunakan metode *Digital Prototype* sebagai pendekatan dalam pengembangan rancangan awal. *Digital Prototype* adalah representasi awal suatu produk atau layanan dalam bentuk digital yang digunakan untuk pengujian dan evaluasi sebelum implementasi penuh.

#### e. Test

Tahap Test memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan solusi yang telah dikembangkan. Pengujian ini dilakukan untuk mengumpulkan masukan dari pengguna terhadap rancangan akhir yang dikembangkan dalam tahap *Prototype*.

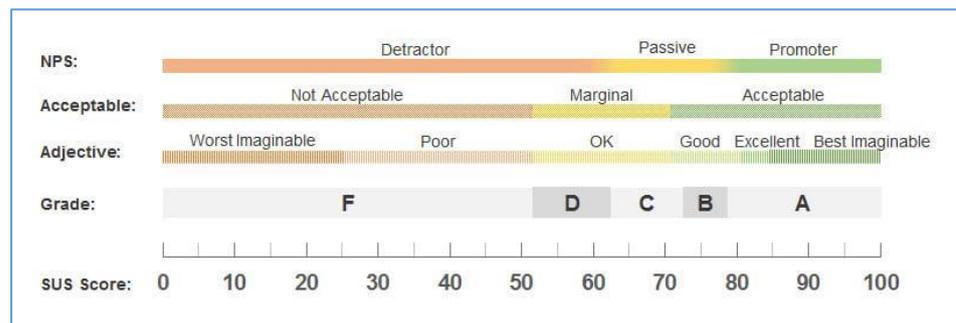
Meskipun merupakan tahap akhir, proses ini bersifat siklus (*life cycle*), sehingga memungkinkan iterasi dan perbaikan jika ditemukan kekurangan atau aspek yang perlu disempurnakan. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan metode berikut:

### 1) System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale (SUS)* adalah metode pengujian yang menggunakan kuesioner berisi 10 pernyataan untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi dari sudut pandang pengguna. Perhitungan skor *SUS* dilakukan dengan langkah-langkah berikut [13]:

- a) Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil (pertanyaan positif), skor dihitung menggunakan rumus (1) sebagai berikut:  
$$(x - 1) \quad (1).$$
- b) Untuk pertanyaan dengan nomor genap (pertanyaan negatif), skor dihitung menggunakan rumus (2) sebagai berikut:  
$$(5 - x) \quad (2).$$

Di mana  $x$  adalah skala atau nilai yang diberikan responden untuk setiap pertanyaan. Skor akhir *SUS* diperoleh dengan menjumlahkan seluruh hasil perhitungan dan mengalikannya dengan faktor 2,5. Kemudian dapat disimpulkan hasilnya berdasarkan skor yang didapat, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. System usability scale (SUS) [14]

Selain itu, kuesioner *System Usability Scale* menggunakan Skala Likert dari 1 hingga 5, yaitu:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

## 4 Hasil dan Pembahasan

Perancangan desain pada penelitian ini berpusat pada kebutuhan pelanggan Bellina Studio. Pendekatan *Design Thinking* menjadi fondasi utama dalam proses berpikir dan setiap tahapannya membawa ke arah lebih dekat dengan inti permasalahan sekaligus menemukan solusi. Berikut merupakan hasil dan pembahasan dari setiap tahapan metode *Design Thinking* dan pengujian menggunakan SUS.

### a. Empathize

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan kendala yang dihadapi pelanggan dalam menggunakan layanan Bellina Studio. Penelitian ini dilakukan melalui wawancara langsung dengan pelanggan guna mengumpulkan wawasan (*insight*) yang menjadi dasar dalam perancangan solusi desain UI/UX yang sesuai dengan ekspektasi pengguna serta meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan. Wawancara dilakukan dalam 1 hari dengan jumlah pelanggan yang diwawancarai yaitu 5 orang.

Hasil dari tahap ini menunjukkan beberapa permasalahan utama yang dihadapi pelanggan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pelanggan mengalami kesulitan dalam melakukan reservasi melalui WhatsApp karena harus menanyakan ketersediaan jadwal secara manual, ditambah dengan waktu respons yang sering kali lambat.
- 2) Pelanggan sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi detail layanan dan harga, karena harus menggulir *feed* Instagram untuk mencari daftar harga (*pricelist*) yang tidak tersusun secara terstruktur dan sulit diakses.
- 3) Pelanggan sering melewatkan promo karena informasi tersebut hanya dipublikasikan melalui *story* WhatsApp atau Instagram, yang secara otomatis terhapus setelah 24 jam.
- 4) Pelanggan mengalami kesulitan mencari referensi *nail art* berdasarkan kategori, karena tampilan di *feed* Instagram bercampur tanpa pengelompokan yang jelas.

#### b. Define

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap *Empathize*, tahap berikutnya adalah *Define*, yang bertujuan untuk memperjelas dan merumuskan permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna. Hasil wawancara menunjukkan beberapa tantangan utama yang perlu diatasi dalam perancangan UI/UX website Bellina Studio. Pada tahap ini, diterapkan metode *How Might We?* (*HMW*), yaitu pendekatan yang berfokus pada identifikasi dan penjabaran permasalahan secara lebih terperinci [15].

Sebelum proses pemetaan dilakukan, langkah awal adalah merumuskan inti permasalahan yang ditemukan dari hasil wawancara dan observasi sebelumnya. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut pada Tabel 1 merupakan hasil dari pendefinisian masalah.

**Tabel 1. Pendefinisian masalah**

| No | Permasalahan  | Insight   |
|----|---|---|
| 1  | Pelanggan mengalami kesulitan saat melakukan reservasi melalui WhatsApp.              | Harus menanyakan ketersediaan jadwal secara manual, ditambah dengan waktu respons yang sering kali lambat.  |
| 2  | Pelanggan sulit menemukan detail layanan dan harga.                                   | Harus menggulir <i>feed</i> Instagram atau highlight untuk menemukan daftar harga ( <i>pricelist</i> ), yang tidak tersusun secara terstruktur dan sulit diakses. |
| 3  | Pelanggan sering melewatkan promo.  | Informasi promo hanya dipublikasikan melalui <i>story</i> WhatsApp atau Instagram, yang otomatis terhapus setelah 24 jam dan tidak diperbarui lagi.               |
| 4  | Pelanggan mengalami kesulitan mencari referensi <i>nail art</i> berdasarkan jenisnya. | Tampilan di <i>feed</i> Instagram bercampur tanpa pengelompokan yang jelas.   |

Tahap pendefinisian permasalahan ini bertujuan untuk menganalisis serta merumuskan inti masalah dengan mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Selanjutnya, hasil dari *How Might We?* (*HMW*) dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. How might we? (HMW)**

| No | How Might We?   | Solusi   |
|----|---|--|
| 1  | Bagaimana jika kita bisa membantu pelanggan melihat jadwal layanan yang tersedia secara real-time tanpa harus menunggu respons admin? | Mempermudah pelanggan melakukan reservasi dengan sistem booking online yang menampilkan ketersediaan jadwal secara langsung. |

| No | How Might We?  | Solusi  |
|----|--|---|
| 2  | Bagaimana jika kita bisa menyediakan daftar harga dan detail layanan dalam satu halaman yang mudah diakses?                            | Membuat katalog layanan dan pricelist yang lebih informatif dan terstruktur agar pelanggan bisa langsung menemukan harga layanan.       |
| 3  | Bagaimana jika kita bisa menampilkan promo di tempat yang bisa diakses kapan saja oleh pelanggan?                                      | Menampilkan carousel (slider) pada halaman utama (beranda) website untuk promo terbaru serta fitur promo bagi promo yang masih berlaku. |
| 4  | Bagaimana jika kita bisa menyusun galeri Nail Art berdasarkan tema agar pelanggan bisa lebih mudah menemukan desain yang mereka sukai? | Membuat galeri Nail Art yang dikelompokkan berdasarkan kategori tema (misalnya: French, Polos, Glitter, dll.).                          |

Melalui metode *How Might We?* (HMW), permasalahan yang telah didefinisikan dipecah menjadi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk memicu ide-ide kreatif dalam mencari solusi. Pendekatan ini bertujuan untuk membuka berbagai kemungkinan inovatif yang dapat menjawab kebutuhan dan tantangan pengguna secara efektif.

### c. Ideate

Tahap selanjutnya dalam proses *Design Thinking* adalah tahap *Ideate*, yang bertujuan untuk menghasilkan ide dalam menyelesaikan permasalahan atau memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap *Empathize* dan *Define*. Pada tahap ini, dilakukan sesi *brainstorming* yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe*.

Sesi *brainstorming* bertujuan untuk menghasilkan ide inovatif yang dapat menjawab permasalahan serta kebutuhan pengguna. Berikut merupakan hasil dari proses *brainstorming* dapat dilihat pada Gambar 2:

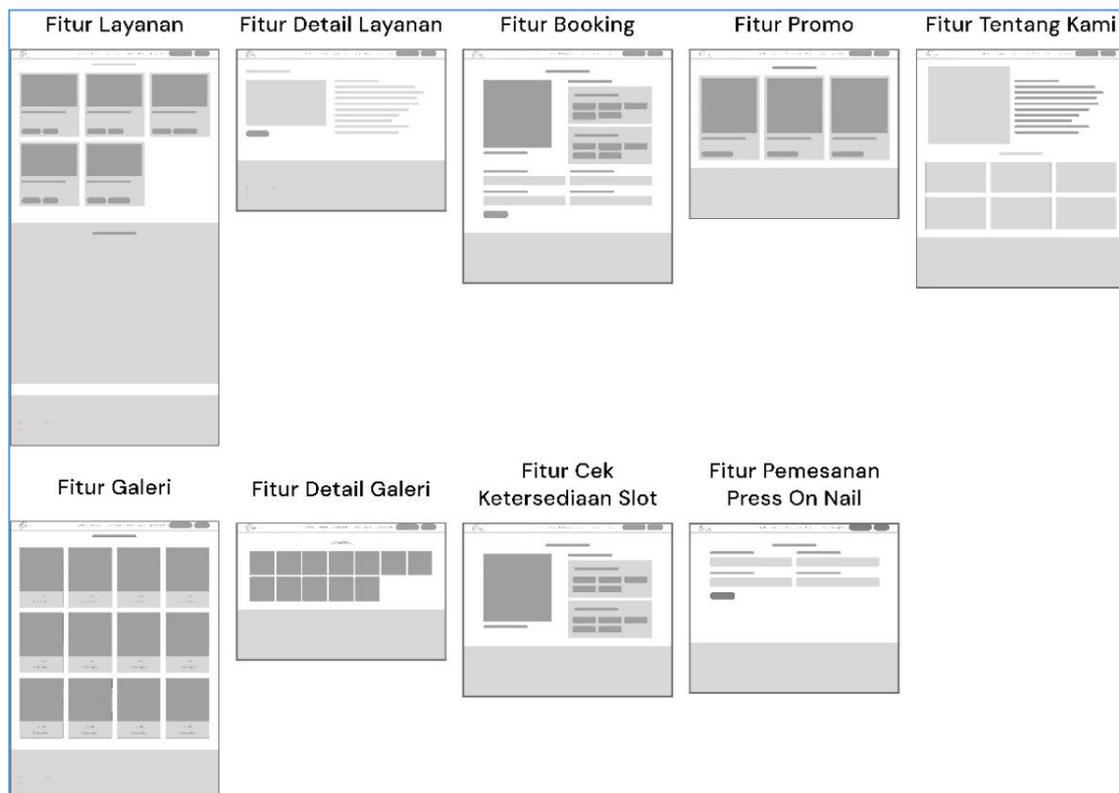


Gambar 2. Hasil *brainstorming*

Setelah sesi *brainstorming*, tahap selanjutnya adalah pembuatan *wireframe*. *Wireframe* adalah kerangka desain dasar yang terdiri dari bentuk dan garis sederhana untuk menggambarkan susunan elemen dalam antarmuka pengguna [16]. *Wireframe* berfungsi sebagai panduan awal dalam merancang tampilan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Hasil dari *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Wireframe beranda

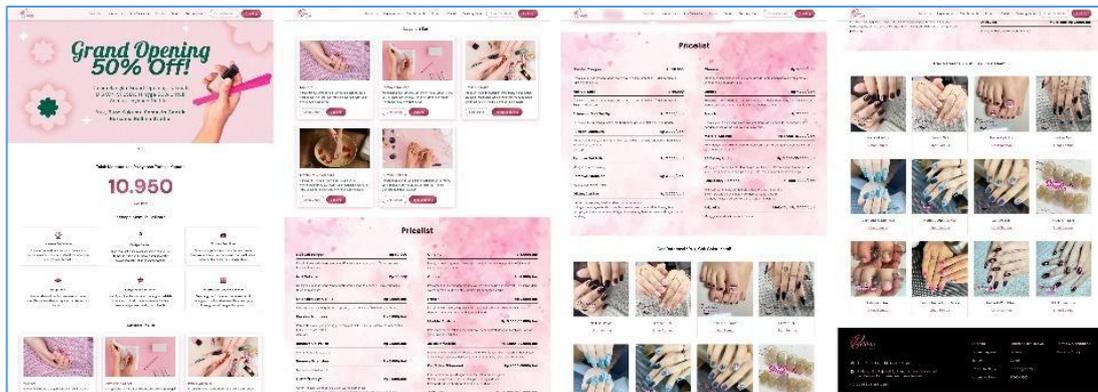


Gambar 4. Wireframe fitur-fitur website bellina studio

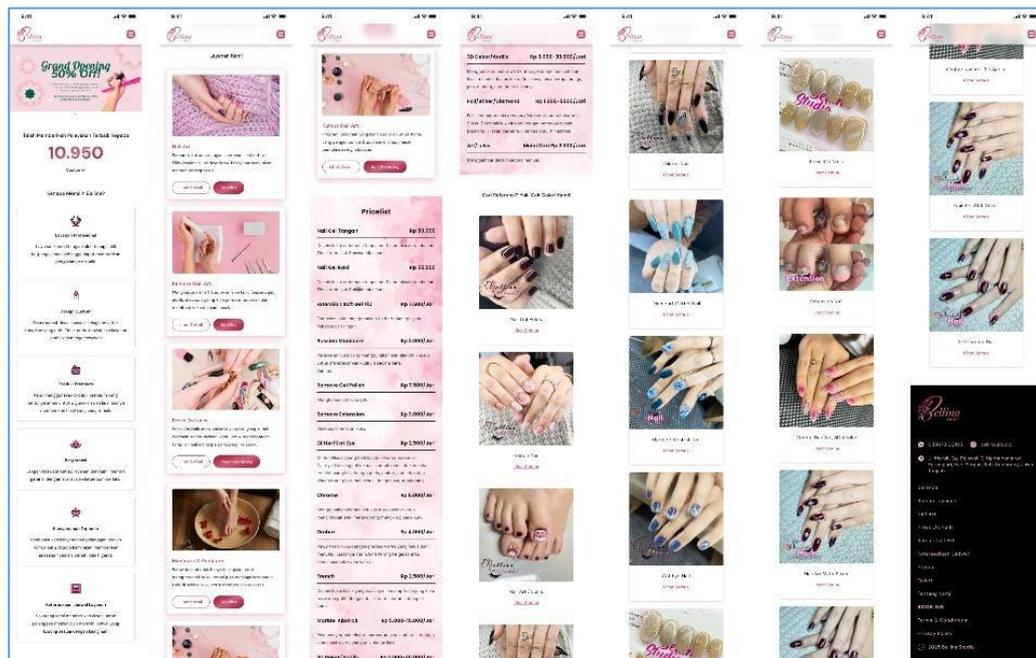
#### d. Prototype

Tahap selanjutnya adalah *Prototype*, yaitu rancangan awal sistem tampilan desain yang berfungsi sebagai gambaran atau contoh produk sebelum diimplementasikan menjadi produk final. *Prototype* memberikan gambaran kepada pengguna mengenai sistem yang akan dikembangkan [15].

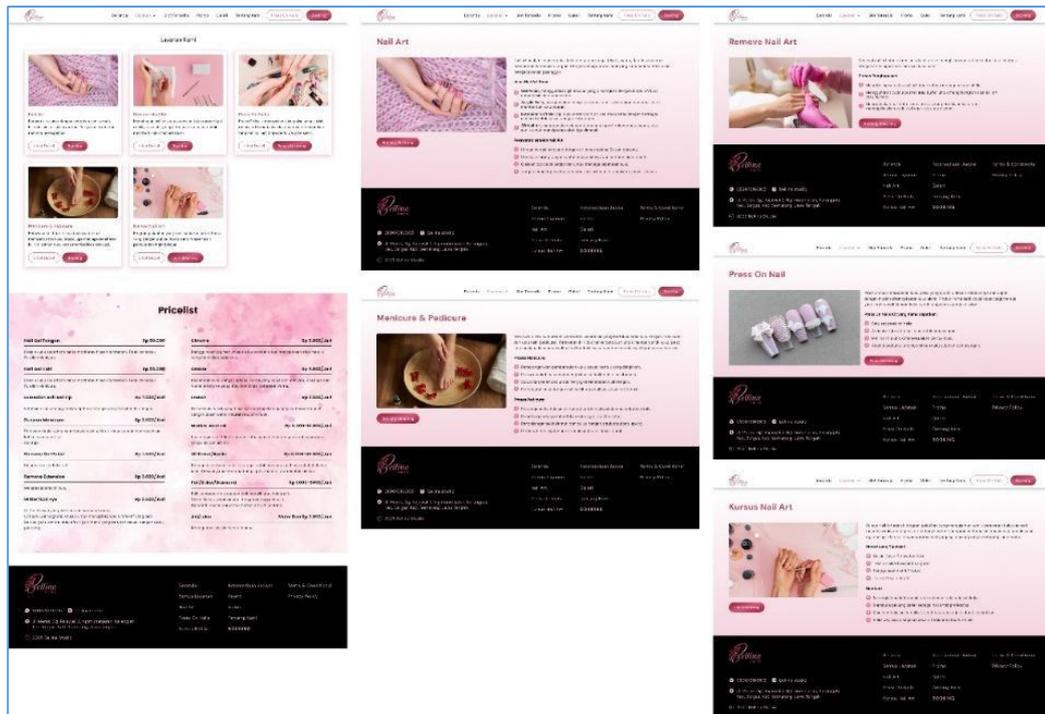
Dalam penelitian ini, *prototype* dikembangkan menggunakan perangkat lunak Figma, dengan ukuran frame yang disesuaikan untuk tampilan desktop dan mobile, sehingga desain tetap responsif. Berikut merupakan hasil dari *prototype*, dapat dilihat dari Gambar 5 hingga Gambar 14.



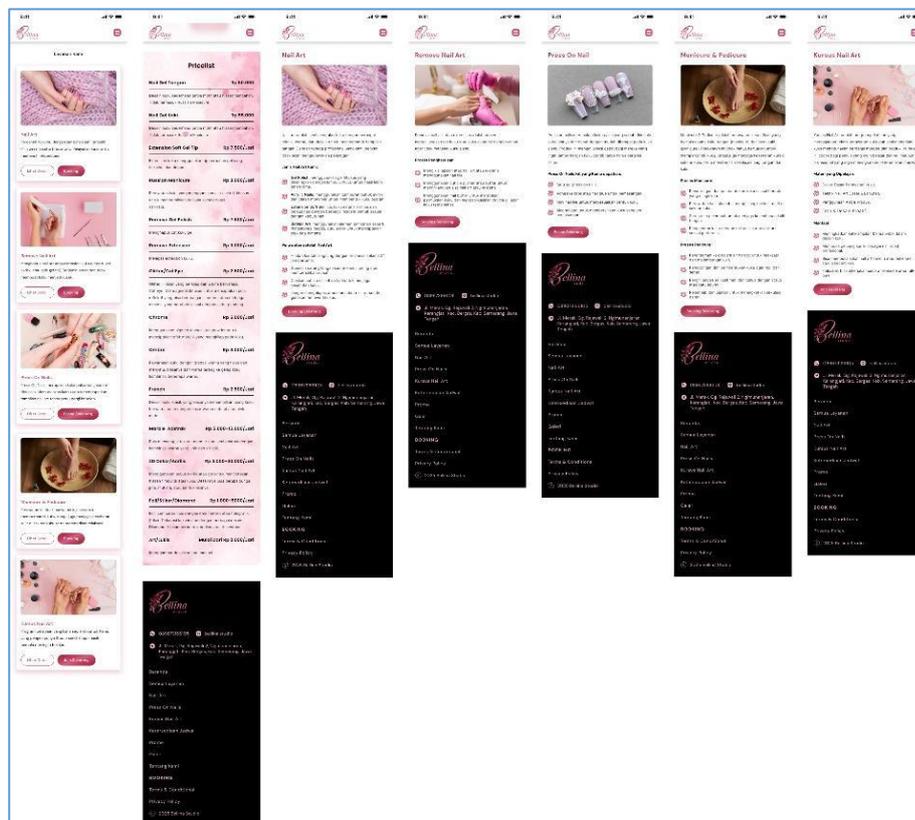
Gambar 5. Desain halaman beranda (desktop)



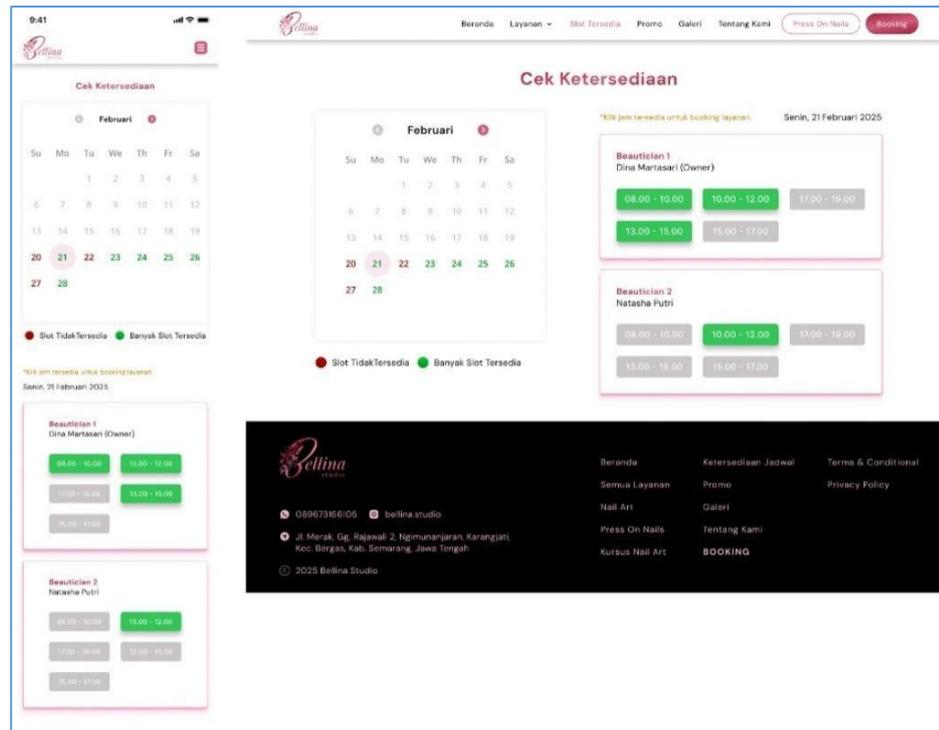
Gambar 6. Desain halaman beranda (mobile)



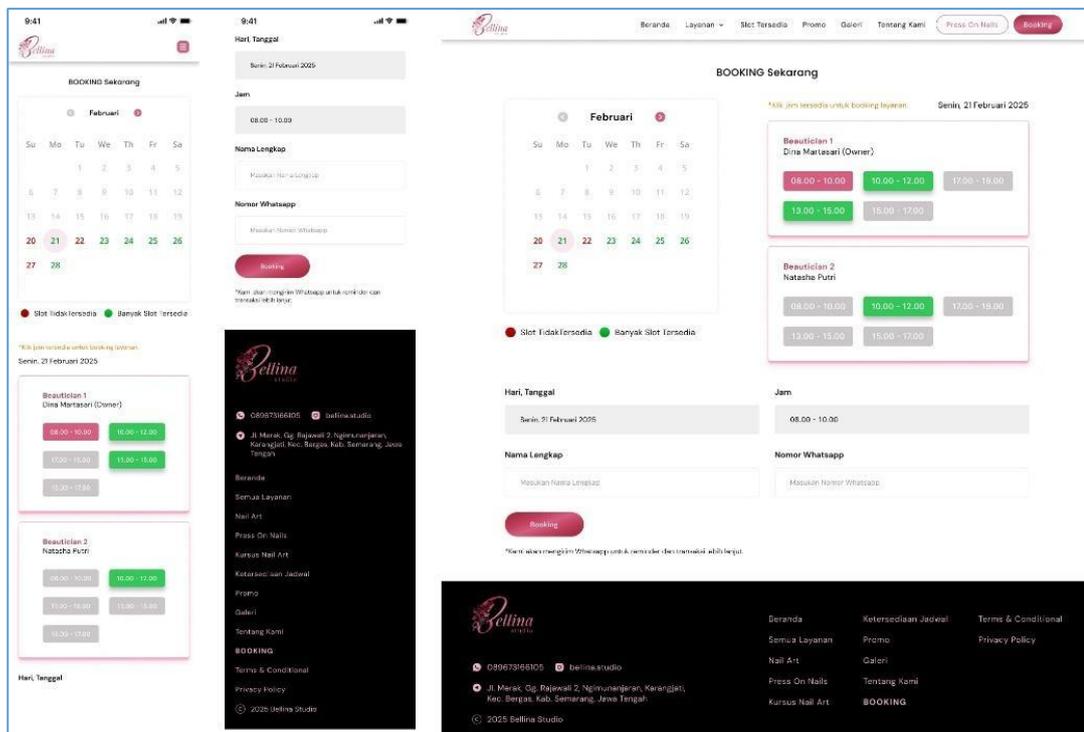
Gambar 7. Desain halaman layanan & detail layanan (desktop)



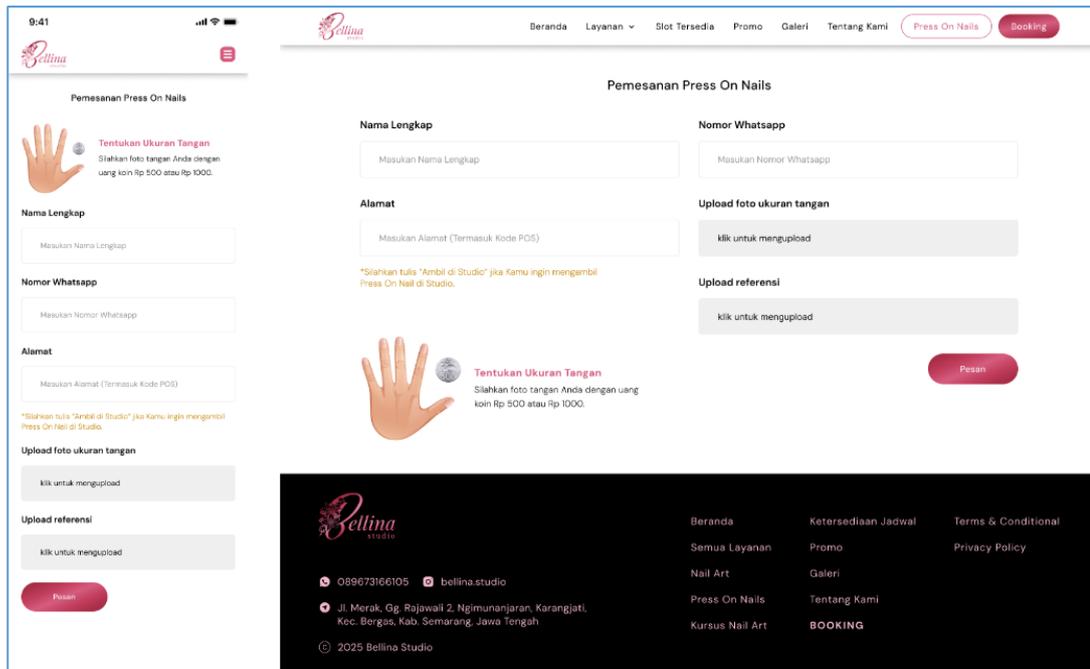
Gambar 8. Desain halaman layanan & detail layanan (mobile)



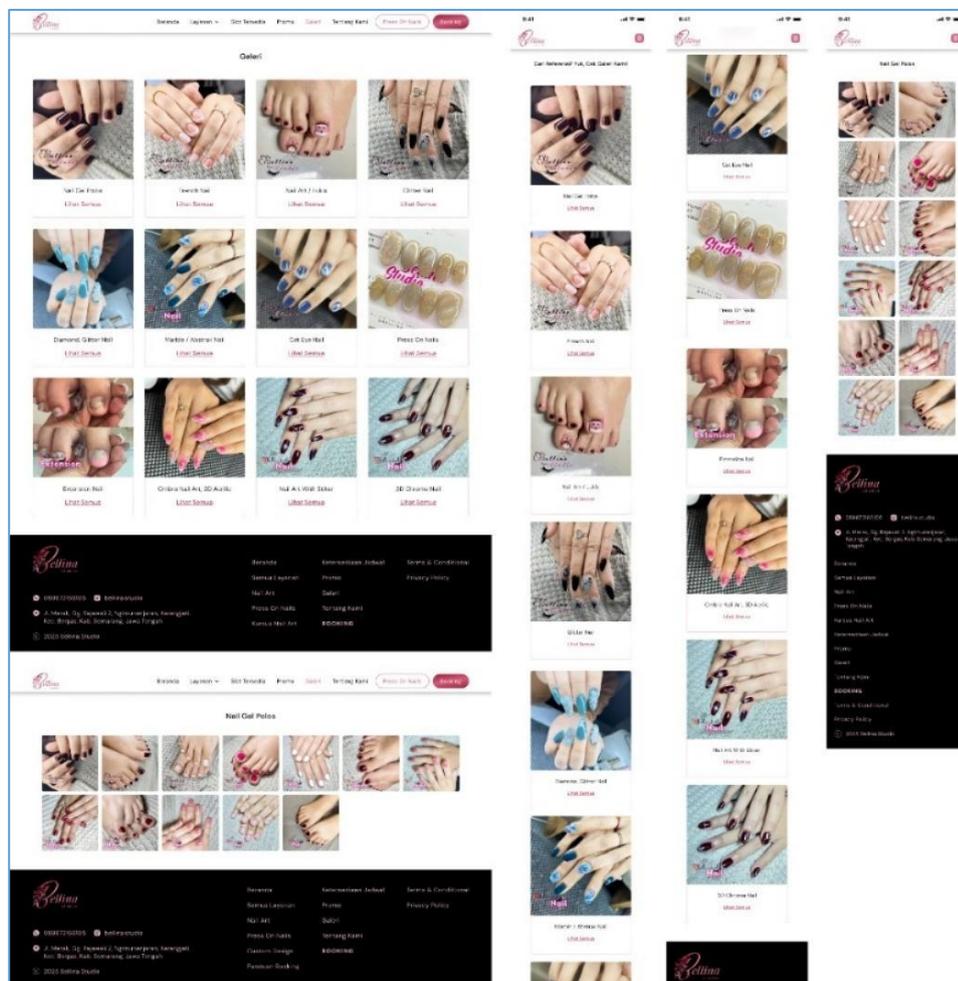
Gambar 9. Desain halaman ketersediaan jadwal (desktop & mobile)



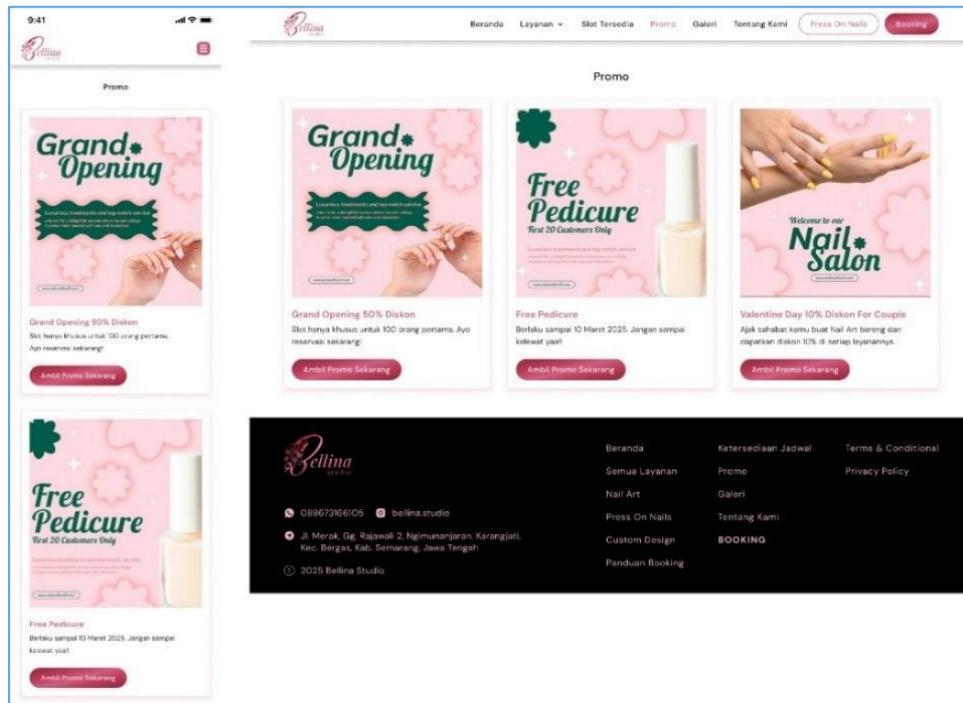
Gambar 10 Desain halaman booking (desktop & mobile)



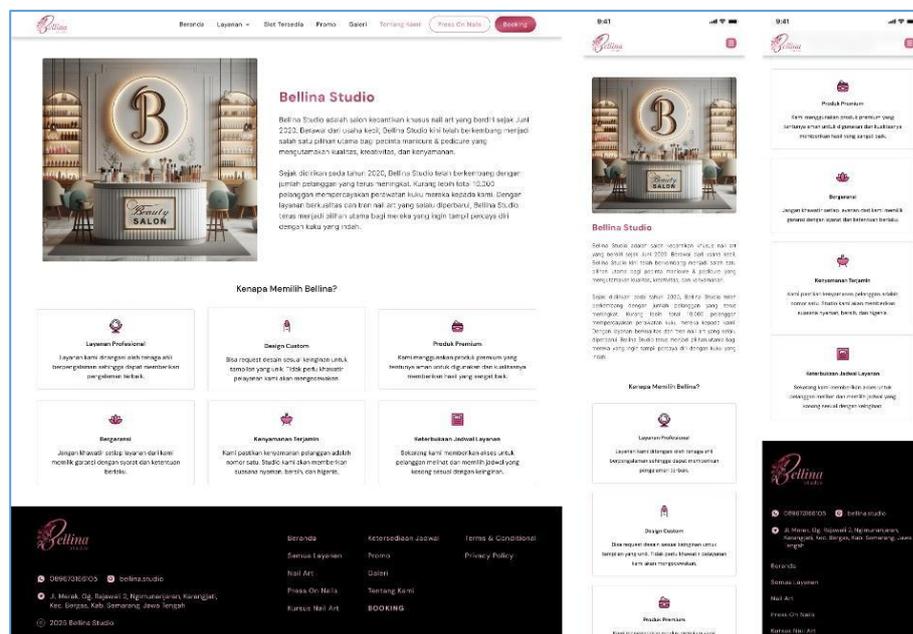
Gambar 11. Desain halaman pemesanan *press-on nail* (desktop & mobile)



Gambar 12. Desain halaman galeri & detail galeri (desktop & mobile)



Gambar 13. Desain halaman promo (desktop & mobile)



Gambar 14 Desain halaman tentang kami (desktop & mobile)

e. Test

Tahap pengujian (*test*) merupakan langkah akhir dalam penelitian ini setelah proses *Empathize*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype* selesai dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang telah dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 105 responden, yang terdiri dari 100 responden awam dan lima responden ahli. Pemilihan jumlah ini didasarkan pada pertimbangan representasi yang seimbang, yaitu 100 responden awam mencerminkan kelompok pengguna utama yang menjadi sasaran desain, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh terhadap pengalaman dan preferensi pengguna secara umum.

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Sementara itu, lima responden ahli dipilih untuk memberikan evaluasi yang lebih mendalam dan kritis terhadap kualitas desain dari sudut pandang profesional.

Pendekatan ini sejalan dengan praktik dalam evaluasi *usability*, di mana Nielsen (1994) menyatakan bahwa pengujian dengan 5–7 evaluator ahli dapat mengungkap mayoritas masalah *usability* [18], dan menurut Faulkner, L. (2003) ukuran sampel pengguna yang besar (di atas 30) sudah mencukupi untuk analisis kuantitatif dengan skala Likert [19]. Dengan demikian, kombinasi ini bertujuan menghasilkan data yang komprehensif, mencakup perspektif praktis dan teknis untuk menilai efektivitas desain UI/UX. Responden memberikan penilaian menggunakan Skala Likert dengan rentang nilai satu hingga lima, dan hasilnya dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan desain yang telah dikembangkan. Berikut hasil perhitungan dari 100 responden awam dan lima responden ahli yang dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

**Tabel 3. Hasil skor SUS responden awam**

| No | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jml | Nilai<br>(Jml × 2.5) |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----------------------|
| 1  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 37  | 93                   |
| 2  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3   | 37  | 93                   |
| 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 37  | 93                   |
| 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 5  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3   | 37  | 93                   |
| 6  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 33  | 83                   |
| 7  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 8  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 9  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 10 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 11 | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 34  | 85                   |
| 12 | 2  | 4  | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  | 4   | 27  | 68                   |
| 13 | 3  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 38  | 95                   |
| 14 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 35  | 88                   |
| 15 | 2  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 28  | 70                   |
| 16 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 17 | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 29  | 73                   |
| 18 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 38  | 95                   |
| 19 | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 38  | 95                   |
| 20 | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 33  | 83                   |
| 21 | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4   | 35  | 88                   |
| 22 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 23 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 38  | 95                   |
| 24 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 20  | 50                   |
| 25 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 26 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 27 | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3   | 36  | 90                   |
| 28 | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 2  | 3  | 3  | 4   | 32  | 80                   |
| 29 | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 39  | 98                   |
| 30 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 31 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 32 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 33 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4   | 37  | 93                   |

| No | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jml | Nilai<br>(Jml × 2.5) |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----------------------|
| 34 | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3   | 35  | 88                   |
| 35 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 30  | 75                   |
| 36 | 2  | 2  | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 34  | 85                   |
| 37 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 38 | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4   | 37  | 93                   |
| 39 | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 35  | 88                   |
| 40 | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 36  | 90                   |
| 41 | 2  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  | 3   | 23  | 58                   |
| 42 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 30  | 75                   |
| 43 | 3  | 4  | 2  | 1  | 3  | 2  | 4  | 0  | 2  | 4   | 25  | 63                   |
| 44 | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 39  | 98                   |
| 45 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 20  | 50                   |
| 46 | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4   | 34  | 85                   |
| 47 | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4   | 36  | 90                   |
| 48 | 2  | 4  | 4  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 24  | 60                   |
| 49 | 2  | 3  | 2  | 4  | 3  | 2  | 3  | 4  | 4  | 2   | 29  | 73                   |
| 50 | 2  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2   | 24  | 60                   |
| 51 | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3   | 35  | 88                   |
| 52 | 1  | 2  | 0  | 0  | 2  | 2  | 4  | 2  | 1  | 0   | 14  | 35                   |
| 53 | 1  | 3  | 3  | 0  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4   | 27  | 68                   |
| 54 | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4   | 31  | 78                   |
| 55 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 56 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1   | 12  | 30                   |
| 57 | 3  | 3  | 2  | 3  | 4  | 2  | 1  | 4  | 3  | 1   | 26  | 65                   |
| 58 | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 37  | 93                   |
| 59 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 60 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 30  | 75                   |
| 61 | 2  | 2  | 1  | 1  | 1  | 1  | 2  | 1  | 1  | 1   | 13  | 33                   |
| 62 | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 38  | 95                   |
| 63 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 64 | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 32  | 80                   |
| 65 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 66 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 37  | 93                   |
| 67 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 20  | 50                   |
| 68 | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 31  | 78                   |
| 69 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 70 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4   | 38  | 95                   |
| 71 | 4  | 4  | 4  | 2  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 36  | 90                   |
| 72 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 3   | 28  | 70                   |
| 73 | 2  | 0  | 1  | 4  | 1  | 1  | 2  | 1  | 1  | 1   | 14  | 35                   |
| 74 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3   | 32  | 80                   |
| 75 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40  | 100                  |
| 76 | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 3  | 1  | 1  | 0  | 1   | 8   | 20                   |
| 77 | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 2  | 4  | 3  | 2   | 28  | 70                   |
| 78 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 20  | 50                   |

| No                                  | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jml       | Nilai<br>(Jml × 2.5) |
|-------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----------|----------------------|
| 79                                  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4   | 37        | 93                   |
| 80                                  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 3  | 3   | 28        | 70                   |
| 81                                  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3   | 32        | 80                   |
| 82                                  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4   | 36        | 90                   |
| 83                                  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4   | 36        | 90                   |
| 84                                  | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 35        | 88                   |
| 85                                  | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4   | 34        | 85                   |
| 86                                  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 4   | 34        | 85                   |
| 87                                  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 4   | 35        | 88                   |
| 88                                  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4   | 38        | 95                   |
| 89                                  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3   | 33        | 83                   |
| 90                                  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 29        | 73                   |
| 91                                  | 3  | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3   | 35        | 88                   |
| 92                                  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4   | 36        | 90                   |
| 93                                  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 3  | 4  | 3  | 2   | 28        | 70                   |
| 94                                  | 3  | 4  | 4  | 2  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3   | 30        | 75                   |
| 95                                  | 2  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 31        | 78                   |
| 96                                  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 4   | 36        | 90                   |
| 97                                  | 4  | 4  | 4  | 2  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3   | 30        | 75                   |
| 98                                  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 37        | 93                   |
| 99                                  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3   | 27        | 68                   |
| 100                                 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40        | 100                  |
| <b>Skor Rata-rata (Hasil Akhir)</b> |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | <b>82</b> |                      |

**Tabel 4. Hasil skor SUS responden ahli**

| No                                  | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jml       | Nilai<br>(Jml × 2.5) |
|-------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----------|----------------------|
| 1                                   | 3  | 4  | 3  | 2  | 3  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4   | 33        | 83                   |
| 2                                   | 4  | 3  | 4  | 1  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4   | 35        | 88                   |
| 3                                   | 4  | 3  | 2  | 4  | 2  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4   | 33        | 83                   |
| 4                                   | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 30        | 75                   |
| 5                                   | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 38        | 95                   |
| <b>Skor Rata-rata (Hasil Akhir)</b> |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | <b>85</b> |                      |

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh SUS Score sebesar 82 untuk responden awam dan 85 untuk responden ahli. Menurut standar interpretasi SUS, skor di atas 80 dikategorikan sebagai “*excellent usability*”, yang berarti desain UI/UX website Bellina Studio telah memenuhi standar kemudahan penggunaan yang sangat baik. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, hasil SUS Score tersebut membuktikan bahwa pendekatan desain yang berpusat pada pengguna telah berhasil diterapkan dengan baik dalam pengembangan UI/UX website Bellina Studio.

## 5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 100 responden awam dan 5 responden ahli, diperoleh SUS Score sebesar 82 untuk responden awam dan 85 untuk responden ahli. Berdasarkan skala interpretasi SUS, skor ini termasuk dalam kategori “*excellent usability*”, yang berarti bahwa

website ini telah dirancang dengan baik dan dapat digunakan secara efektif serta efisien oleh pengguna. Meskipun secara keseluruhan hasil pengujian menunjukkan respons yang positif, terdapat beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan. Beberapa responden memberikan skor yang sedikit lebih rendah pada aspek tertentu, seperti kemudahan penggunaan tanpa bantuan pihak lain dan konsistensi desain. Oleh karena itu, perbaikan lebih lanjut dapat difokuskan pada penyempurnaan navigasi, peningkatan konsistensi desain, serta optimalisasi fitur-fitur agar pengalaman pengguna semakin baik. Sebagai peneliti, proses pengembangan dan evaluasi UI/UX ini memberikan wawasan mendalam terkait pentingnya memahami kebutuhan pengguna dalam merancang sebuah sistem. Pengujian *usability* bukan hanya sekadar mengukur tingkat kepuasan pengguna, tetapi juga menjadi pedoman dalam menciptakan desain yang lebih intuitif, efisien, dan *user-friendly*.

## Referensi

- [1] Ramadhan, B. (2022, September 6). *Perkembangan Industri Kecantikan Terus meningkat secara Siginifikan*. *Republika Online*. <https://ameera.republika.co.id/berita/rhsl94330/perkembangan-industri-kecantikan-terus-meningkat-secara-siginifikan>
- [2] Danuri, M. (2020, Desember). *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*. (PDF) *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital (researchgate.net)*
- [3] Anggarsari, Fitri. (2021, November 19). *Hubungan Bisnis dan Teknologi Informasi serta Manfaatnya*. *Hubungan Bisnis dan Teknologi Informasi Serta Manfaatnya - Zahir (zahiraccounting.com)*
- [4] Santoso, Miftah Farooq. (2022). *Implementasi Kondep dan Teknik UI/UX dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma*. (PDF) *Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma (researchgate.net)*
- [5] Wiwesa, Ngurah Rangga. (2021, Juni 25). *User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*. [viewcontent.cgi \(ui.ac.id\)](http://viewcontent.cgi(ui.ac.id))
- [6] Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan dengan Pendekatan Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1). <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- [7] Kurnianto, F., & Wahyuni, EG (2022). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/24308/14056>
- [8] Edmodo.Id. (2023, September 11). *Aplikasi berbasis Web Menurut Para Ahli*. Edmodo.Id. <https://edmodo.id/aplikasi-berbasis-web-menurut-para-ahli/>
- [9] Sari, IP, Kartina, AH, Pratiwi, AM, Oktariana, F, Nasrulloh, MF, & Zain, SA (2020). *Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru*. Edsence: Jurnal ..., academia.edu, <https://www.academia.edu/download/66398690/pdf.pdf>
- [10] Heroes, D. (2023, August 19). *Design thinking. Developer Experience Knowledge Base*. <https://developerexperience.io/articles/design-thinking>
- [11] Andysa, S. (2022, February 7). *Mengenal System Usability Scale*. School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- [12] Sanaky, MM (2021). *Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah*. *Jurnal Simetrik*, [ejournal-polnam.ac.id, https://www.ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/615](https://www.ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/615)
- [13] Setiyana, CP, & Siregar, J (2023). *Analisa UI/UX Website pada Papaya Fresh Gallery menggunakan Metode Design Thinking*. *Kohesi: Jurnal Sains dan ...*, [ejournal.warunayama.org, https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/455](https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/455)
- [14] Lawson, P., & Lawson, P. (2023, February 21). *How to SUS out Usability Scores*. *Think Company*. <https://www.thinkcompany.com/blog/how-to-sus-out-usability-scores/>
- [15] Reynaldi, VK, & Setiyawati, N (2022). *Perancangan UI/UX Fitur Mentor on Demand menggunakan Metode Design Thinking pada Platform Pendidikan Teknologi*. *JUPI (Jurnal ...)*, [jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id, https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jupi/article/view/3109](https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jupi/article/view/3109)
- [16] Fadillah, R. (2024, January 15). *Apa itu Wireframe? Definisi, Jenis, Contoh & Cara*

- Membuatnya. Cmlabs. <https://cmlabs.co/id-id/seo-guidelines/wireframe-adalah>
- [17] Fatmawati, A. (2021). Evaluasi *Usability* pada *Learning Management System Open Learning* menggunakan *System Usability Scale*. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- [18] *Usability Engineering*: Book by Jakob Nielsen. (n.d.). Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/books/usability-engineering/>
- [19] Faulkner, L. (2003). *Beyond the Five-User Assumption: Benefits of Increased Sample Sizes in Usability Testing*. *Behavior Research Methods Instruments & Computers*, 35(3), 379–383. <https://doi.org/10.3758/bf03195514>