

**PERANCANGAN ANTARMUKA WEDDING ORGANIZER BERBASIS
WEB
STUDI KASUS : MONICA WEDDING ORGANIZER**

Skripsi



oleh
STEFANI FRANSISCA
72200373

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2024**

**PERANCANGAN ANTARMUKA WEDDING ORGANIZER BERBASIS
WEB
STUDI KASUS : MONICA WEDDING ORGANIZER**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

STEFANI FRANSISCA

72200373

DUTA WACANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2024**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefani Fransisca
NIM : 72200373
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informatika
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

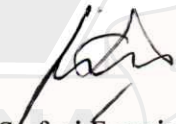
“JUDUL SKRIPSI/TESIS/DISERTASI”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 26 Agustus 2024

Yang menyatakan


Stefani Fransisca
72200373

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ANTARMUKA WEDDING ORGANIZER BERBASIS WEB STUDI KASUS : MONICA WEDDING ORGANIZER

Oleh: STEFANI FRANSISCA / 72200373

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
19 Agustus 2024

Yogyakarta, 23 Agustus 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc.
2. Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom., M.M.
3. Drs. Wimmie Handiwidjojo, M.I.T.
4. Argo Wibowo, S.T., M.T.

Dekan

Ketua Program Studi

(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

(Halim Budi Santoso, S.Kom., MT., MBA.,
Ph.D)

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Antarmuka Wedding Organizer Berbasis Web
Studi Kasus : Monica Wedding Organizer

Nama Mahasiswa : STEFANI FRANSISCA

N I M : 72200373

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 23 Agustus 2024

Dosen Pembimbing I

Drs. Jong Jek Siang, M.Sc.

Dosen Pembimbing II

Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom., M.M.

PUTA WACANA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Perancangan Antarmuka Wedding Organizer Berbasis Web Studi Kasus : Monica Wedding Organizer

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 23 Agustus 2024



STEFANI FRANSISCA

72200373

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan kasih karuniaNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN ANTARMUKA WEDDING ORGANIZER STUDI KASUS : MONICA WEDDING ORGANIZER”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Program Sarjana Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi.
2. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku dosen pembimbing pertama yang sudah membantu penulis dalam membimbing dan membantu proses penyusunan skripsi.
3. Bapak Budi Sutedjo Dharma Oetomo., S.kom,MM. sebagai dosen pembimbing kedua yang sudah membantu penulisan dalam membimbing dan membantu proses penyusunan skripsi.
4. Teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan semua atas dorongan dan semangat yang diberikan kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staff pengajar Fakultas Teknologi Informasi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih atas berbagai dukungan dan penulis berharap penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi banyak orang terutama bagi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Yogyakarta, 09 Agustus 2024

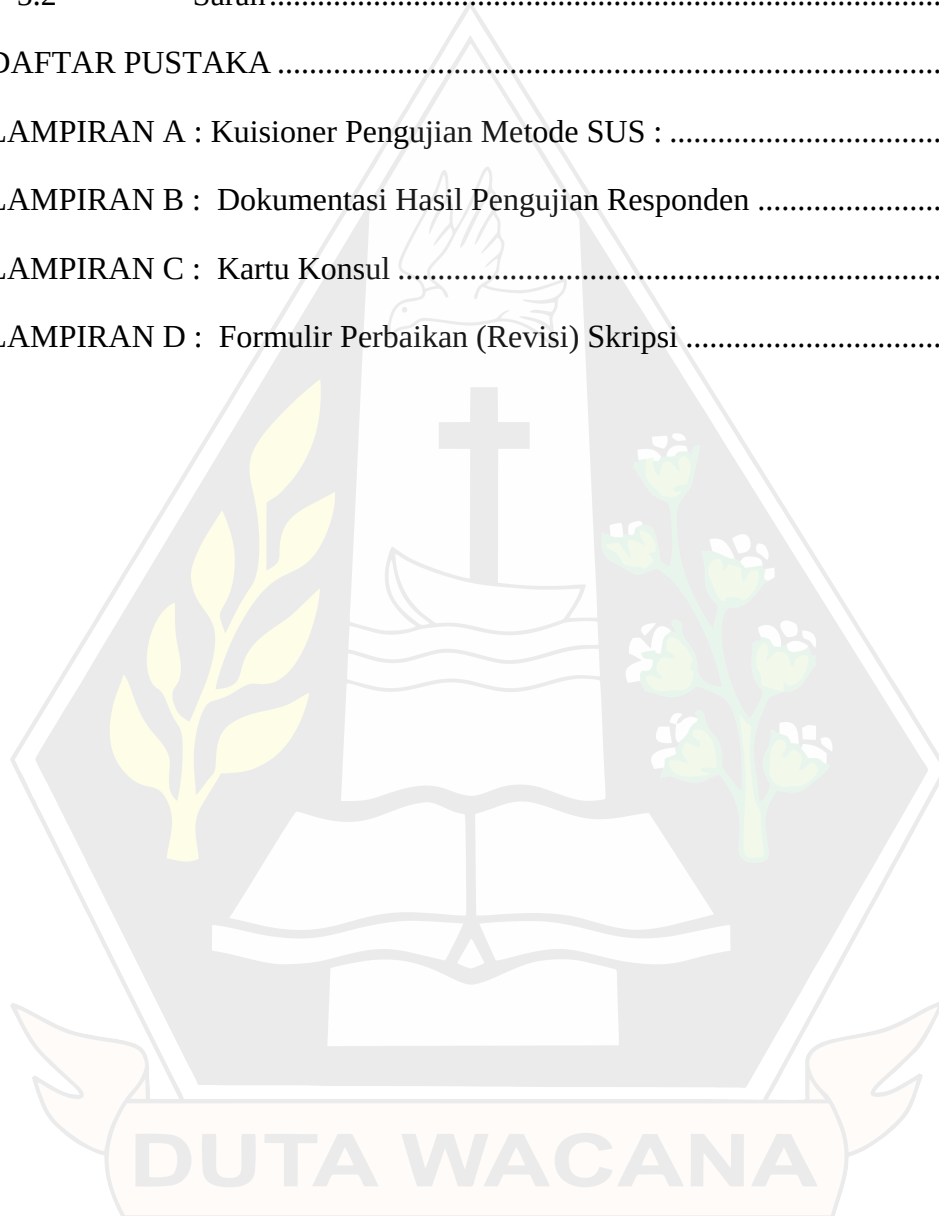
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengembangan Sistem.....	3
1.6 Sistematika Penelitian	5
Bab 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Wedding Organizer	7
2.2.2 Antarmuka Pengguna	7
2.2.3 Figma	8

2.2.4	<i>Design Thinking</i>	8
2.2.5	<i>Activity Diagram</i>	9
2.2.6	<i>Design System</i>	9
2.2.7	<i>Prototype</i>	10
2.2.8	<i>Usability Testing</i>	10
2.2.9	<i>System Usability Scale</i>	11
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		14
3.1	Metodelogi Penelitian.....	14
3.1.1	Wawancara.....	14
3.1.2	Observasi.....	15
3.2	<i>Define</i>	17
3.2.1	<i>User Persona</i>	17
3.3	<i>Ideate</i>	21
3.3.1	<i>Information Architecture</i>	21
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	24
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	34
3.3.4	<i>Design System</i>	35
3.3.8	<i>Wireframe</i>	38
3.3.9	<i>Prototyping</i>	42
3.3.10	<i>Test</i>	42
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1	<i>Prototype</i>	43
4.1.1	<i>Prototype Halaman Register Web Pelanggan</i>	43
4.1.2	<i>Prototype Melakukan Pemesanan Pelanggan</i>	46
4.1.3	<i>Prototype Melakukan Register Vendor Hingga Notifikasi Pembayaran</i>	60

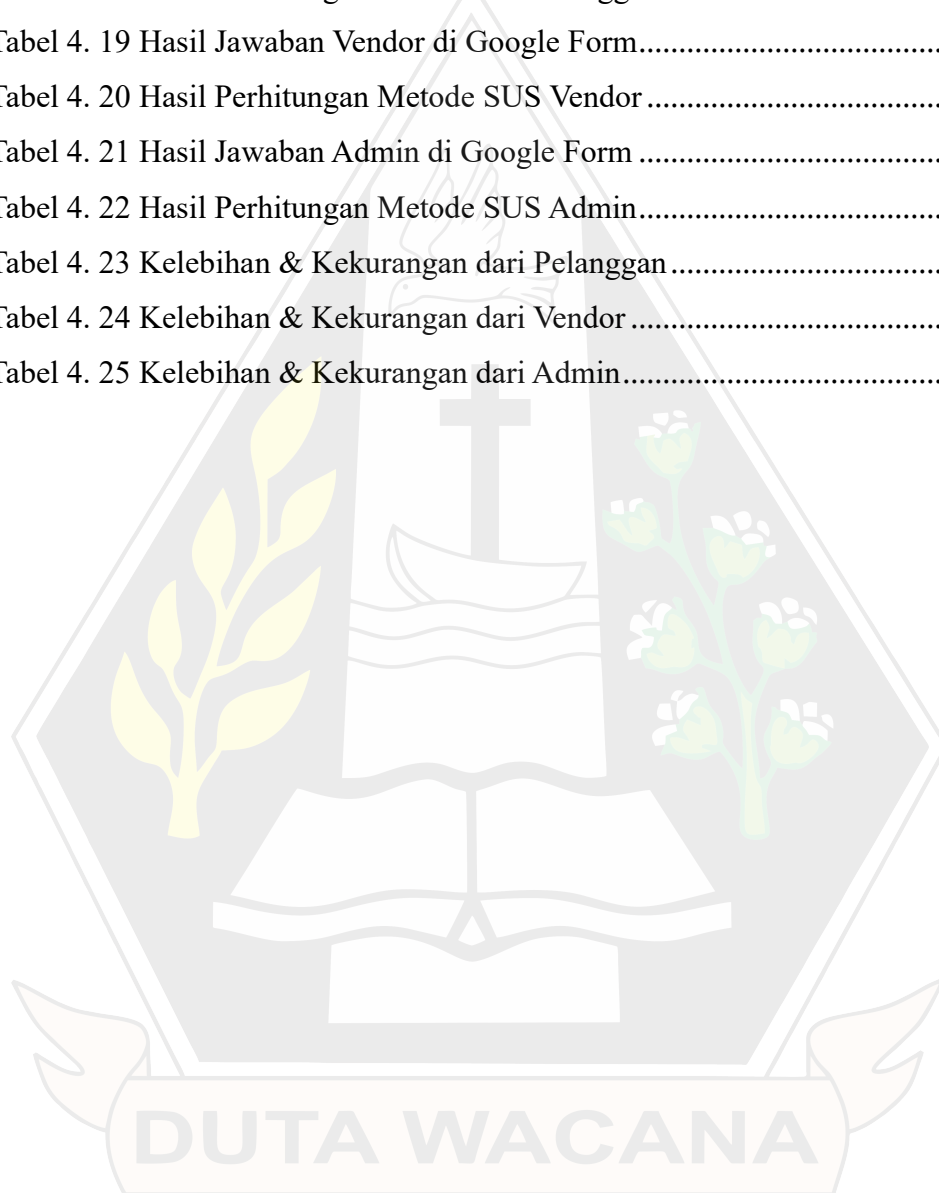
4.1.4	<i>Prototype Login Admin Hingga Pencairan Admin Ke Vendor</i>	77
BAB 5 PENUTUP		104
5.1	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN A : Kuisisioner Pengujian Metode SUS :		110
LAMPIRAN B : Dokumentasi Hasil Pengujian Responden		111
LAMPIRAN C : Kartu Konsul		113
LAMPIRAN D : Formulir Perbaikan (Revisi) Skripsi		115



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Wedding Organizer	14
Tabel 3. 2 Hasil Temuan Website	15
Tabel 3. 3 Pertanyaan <i>User Persona</i>	18
Tabel 3. 4 Data User Persona 1&2	19
Tabel 3. 5 Hasil User Persona	20
Tabel 3. 6 Hasil User Persona 2	21
Tabel 3. 7 Deskripsi Use Case Login	25
Tabel 3. 8 Mencari Kategori Vendor	26
Tabel 3. 9 <i>Use Case</i> Diagram Melihat Paket Wedding	27
Tabel 3. 10 <i>Use Case</i> Diagram Menambahkan ke Keranjang	27
Tabel 3. 11 <i>Use Case</i> Diagram Pemesanan dan Validasi Pemesanan	28
Tabel 3. 12 <i>Use Case</i> Pembayaran	29
Tabel 3. 13 <i>Use Case</i> Diagram CRUD Paket Wediing	29
Tabel 3. 14 <i>Use Case</i> Pengelolaan Dashboard Admin	30
Tabel 3. 15 <i>Use Case</i> CRUD Kategori Vendor	31
Tabel 3. 16 <i>Use Case</i> CRUD Pencairan Vendor	31
Tabel 3. 17 <i>Use Case</i> CRUD Promosi	32
Tabel 4. 1 Identitas Responden Pengguna.....	85
Tabel 4. 2 Identitas Responden Vendor.....	86
Tabel 4. 3 Identitas Responden Admin	86
Tabel 4. 4 Task Scenario Pelanggan.....	87
Tabel 4. 5 Task Scenario Vendor	88
Tabel 4. 6 Task Scenario Admin.....	89
Tabel 4. 7 Hasil Success Rate Pelanggan.....	91
Tabel 4. 8 Hasil Success Rate Vendor	91
Tabel 4. 9 Hasil Success Rate Admin.....	92
Tabel 4. 10 Hasil Error Rate Pelanggan	93
Tabel 4. 11 Hasil <i>Error Rate</i> Vendor	93
Tabel 4. 12 Hasil <i>Error Rate</i> Admin	94

Tabel 4. 13 Hasil Task on Time Efficiency Pelanggan.....	95
Tabel 4. 14 Hasil Time on Task Efficiency Vendor	95
Tabel 4. 15 Hasil Time on Task Efficiency Admin.....	96
Tabel 4. 16 Pertanyaan Kuesioner Pelanggan, Vendor dan Admin.....	97
Tabel 4. 17 Hasil Jawaban Pengguna di Google Form	97
Tabel 4. 18 Hasil Perhitungan Metode SUS Pengguna.....	98
Tabel 4. 19 Hasil Jawaban Vendor di Google Form.....	99
Tabel 4. 20 Hasil Perhitungan Metode SUS Vendor	99
Tabel 4. 21 Hasil Jawaban Admin di Google Form	100
Tabel 4. 22 Hasil Perhitungan Metode SUS Admin.....	101
Tabel 4. 23 Kelebihan & Kekurangan dari Pelanggan	102
Tabel 4. 24 Kelebihan & Kekurangan dari Vendor	102
Tabel 4. 25 Kelebihan & Kekurangan dari Admin.....	103

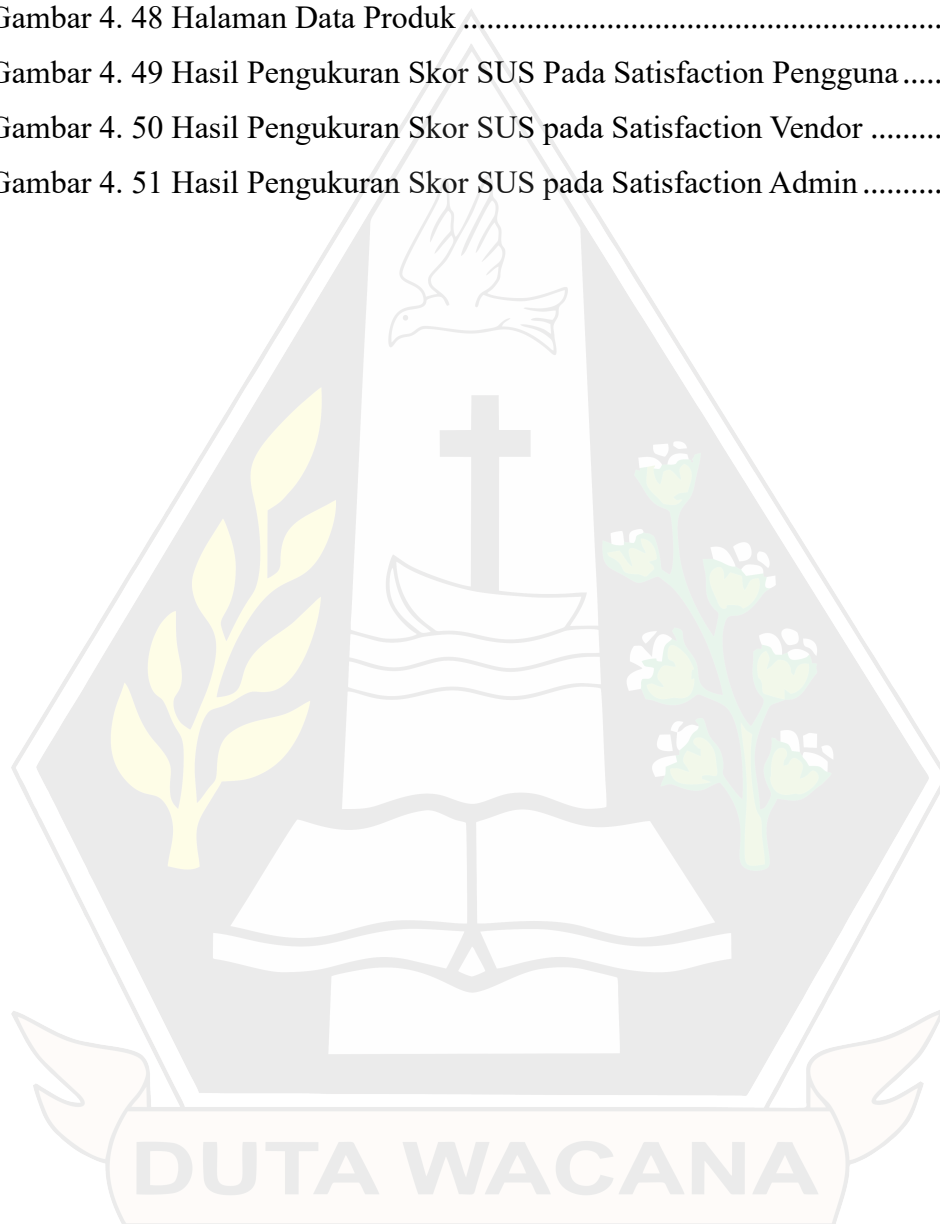


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Website Tokopedia	16
Gambar 3. 2 Website Bride Story.....	17
Gambar 3. 3 Website Bride Story 2.....	17
Gambar 3. 4 User Persona 1.....	19
Gambar 3. 5 User Persona 2.....	20
Gambar 3. 6 Information Architecture Pelanggan & Vendor.....	22
Gambar 3. 7 <i>Information Architecture</i> Admin	24
Gambar 3. 8 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Wedding Organizer.....	25
Gambar 3. 9 Activity Diagram Melakukan Pemesanan hingga Pembayaran oleh Member	34
Gambar 3. 10 <i>Typography Design System</i>	36
Gambar 3. 11 Warna Design System.....	37
Gambar 3. 12 <i>Design Component Design System</i>	38
Gambar 3. 13 Low-Fidelity Homepage	39
Gambar 3. 14 Hasil Low-Fidelity	40
Gambar 3. 15 High-Fidelity Homepage.....	41
Gambar 3. 16 Hasil High-Fidelity.....	41
Gambar 3. 17 Hasil Prototyping	42
 Gambar 4. 1 Halaman <i>Register</i> Pelanggan	 43
Gambar 4. 2 Verifikasi Akun Email	44
Gambar 4. 3 Halaman Login Pelanggan	45
Gambar 4. 4 <i>Pop Up</i> Sebelum Halaman <i>Homepage</i> atau Utama	46
Gambar 4. 5 <i>Pop Up</i> yang Terisi.....	47
Gambar 4. 6 Halaman <i>Homepage</i> atau Utama.....	48
Gambar 4. 7 Halaman Produk Venue	49
Gambar 4. 8 Halaman Detail Produk	50
Gambar 4. 9 Halaman Keranjang.....	51
Gambar 4. 10 Halaman Detail Pemesanan.....	52

Gambar 4. 11 Halaman Verifikasi Email Pemesanan.....	53
Gambar 4. 12 Halaman Pemesanan Diproses	54
Gambar 4. 13 Halaman Pesanan Saya Pelanggan Menunggu Verifikasi Vendor..	55
Gambar 4. 14 Halaman Pesanan Saya Menunggu Pembayaran Pelanggan.....	56
Gambar 4. 15 Halaman Validasi Pemesanan Menggunakan DP.....	57
Gambar 4. 16 Halaman Pembayaran.....	58
Gambar 4. 17 Halaman Berhasil Pembayaran	59
Gambar 4. 18 Halaman Register Vendor.....	60
Gambar 4. 19 Halaman Register Vendor 2.....	61
Gambar 4. 20 Halaman <i>Register</i> Vendor 3.....	62
Gambar 4. 21 Halaman Register Vendor 4.....	63
Gambar 4. 22 Halaman Dashboard Pelanggan	64
Gambar 4. 23 Halaman Dashboard Vendor.....	65
Gambar 4. 24 Halaman Daftar Produk Vendor	66
Gambar 4. 25 Halaman Tambah Produk Vendor.....	67
Gambar 4. 26 Halaman Pesanan di Vendor.....	68
Gambar 4. 27 Halaman Pesanan Saya bagian Menunggu Verifikasi Vendor.....	69
Gambar 4. 28 Halaman Pesanan Saya Menunggu Pembayaran	70
Gambar 4. 29 Halaman Pesanan Saya Bagian Sudah Dibayar	71
Gambar 4. 30 Halaman Pesanan Saya Bagian Di Proses.....	72
Gambar 4. 31 Halaman Pesanan Saya Bagian Selesai	73
Gambar 4. 32 Halaman Pesanan Saya Bagian Gagal.....	73
Gambar 4. 33 Halaman Notifikasi Transaksi.....	74
Gambar 4. 34 Halaman Notifikasi <i>Button</i> Bukti Gagal Pencairan.....	75
Gambar 4. 35 <i>Button</i> Permohonan Ulang Pencairan	76
Gambar 4. 36 Halaman Notifikasi Button Bukti Berhasil Pencairan.....	76
Gambar 4. 37 Halaman Login Admin	77
Gambar 4. 38 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	77
Gambar 4. 39 Halaman Kategri	78
Gambar 4. 40 Halaman Kategori Bagian Tambah Produk.....	79
Gambar 4. 41 Halaman Verifikasi Vendor	80
Gambar 4. 42 Halaman Verifikasi Transaksi.....	80

Gambar 4. 43 Halaman Pencairan Keuangan	81
Gambar 4. 44 Halaman Pencairan Keuangan Bagian Tambah Pencairan.....	82
Gambar 4. 45 Halaman Permintaan Pencairan Ulang oleh Vendor	83
Gambar 4. 46 Halaman Laporan Data Member	83
Gambar 4. 47 Halaman Laporan Data Vendor	84
Gambar 4. 48 Halaman Data Produk	84
Gambar 4. 49 Hasil Pengukuran Skor SUS Pada Satisfaction Pengguna	99
Gambar 4. 50 Hasil Pengukuran Skor SUS pada Satisfaction Vendor	100
Gambar 4. 51 Hasil Pengukuran Skor SUS pada Satisfaction Admin	101



ABSTRAK

Wedding organizer berperan membantu pasangan menemukan vendor sesuai preferensi dengan memanfaatkan platform digital berupa aplikasi untuk memudahkan pemasaran dan perencanaan pernikahan. Persoalan utama untuk membangun aplikasi *wedding organizer* adalah perancangan antarmuka. Perancangan yang digunakan selama ini seringkali hanya berfokus pada promosi nama *wedding organizer* tanpa mempertimbangkan alur bisnis yang jelas dan kebutuhan spesifik target pengguna, sehingga menyebabkan kebingungan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka dari aplikasi untuk Monica *Wedding Organizer*, dengan target kalangan menengah ke atas. Perancangan bertujuan memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan, vendor untuk memasarkan produk, dan admin untuk mengelola data. Perancangan aplikasi tersebut dibuat dengan menggunakan metode *design thinking* yang berisi *emphatize*, *define*, *ideate*, *idea* dan *prototype*. Lalu dilakukan pengujian dengan menggunakan *usability testing* dan *system usability scale* untuk menghasilkan antarmuka yang efektif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan antarmuka aplikasi berbasis *web* yang dikembangkan dapat menampilkan registrasi, pemesanan dan pembayaran pelanggan, vendor juga dapat melakukan registrasi vendor, menambahkan produk hingga menerima notifikasi pembayaran dan admin dapat menambahkan kategori, memvalidasi vendor masuk dan pembayaran, menunjukkan tingkat *learnability*, *error*, *efficiency* dan *satisfaction* secara keseluruhan yang mengindikasikan pengguna dapat menggunakan perancangan tersebut secara mudah, cepat, puas dan sesuai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : perancangan antarmuka, *wedding organizer*, *design thinking*, *usability testing*, *system usability scale (SUS)*.

ABSTRACT

Wedding organizers play a crucial role in helping couples find vendors that match their preferences by utilizing digital platforms such as applications to simplify marketing and wedding planning. The main challenge in developing a wedding organizer application lies in interface design. Previous designs often focused solely on promoting the wedding organizer's brand without considering clear business flows and the specific needs of the target users, leading to confusion in application usage.

This study focuses on designing the interface of an application for Monica Wedding Organizer, targeting the upper-middle class. The design aims to facilitate customers in placing orders, vendors in marketing their products, and administrators in managing data. The application design was developed using the design thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, and prototype. Usability testing and the System Usability Scale (SUS) were then conducted to create an interface that is effective, efficient, and meets user needs.

The results of the study show that the developed web-based application interface supports customer registration, ordering, and payment. Vendors can register, add products, and receive payment notifications, while administrators can add categories, validate vendor registrations and payments. Overall, the design demonstrates high levels of learnability, low error rates, efficiency, and user satisfaction, indicating that users can use the design easily, quickly, and in a manner that meets their needs.

Keywords: interface design, wedding organizer, design thinking, usability testing, System Usability Scale (SUS).

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum adanya perkembangan bisnis wedding organizer, pasangan yang ingin menikah harus mencari vendor-vendor untuk menyukseskan acaranya sehingga tidak heran setiap pasangan membutuhkan waktu, uang dan tenaga yang banyak (Chandrasiri, 2019). Namun seiringnya berjalannya waktu, *wedding organizer* muncul dan memiliki ide untuk menemukan *vendor-vendor* yang tepat dan dapat diajak untuk bekerja sama dalam menyesuaikan pilihan setiap pasangan. Adanya *wedding organizer* menemukan *vendor-vendor* yang memiliki view yang sama namun memiliki kualitas, harga dan tampilan yang berbeda, sehingga memberi keuntungan bagi *wedding organizer* dalam membuat variasi yang dapat menyesuaikan pihak klien dari sisi kualitas, harga dan tampilan. Sebagai contoh, makeup yang memiliki jenis berbeda-beda seperti makeup tradisional, modern, adat dan lainnya, namun dari segi variasi terdapat harga yang berbeda juga. Kombinasi pilihan banyak sekali sehingga dibutuhkan *digital platform* yang dapat mengelola itu semua. Oleh karena itu, penambahan *digital platform* didalamnya dapat membantu *wedding organizer* sebagai alat pemasaran sekaligus memudahkan pasangan dalam merencanakan pernikahan.

Digital platform ini dapat dimanfaatkan oleh *wedding organizer* untuk menjalankan usahanya dalam merencanakan dan menyukseskan acara pernikahan bagi konsumen yang menggunakan *wedding organizer*nya. Pada analisis tersebut maka membutuhkan sebuah aplikasi *wedding organizer* untuk menjalankan usaha serta promosi *wedding organizer* itu sendiri (Fadilah & Sweetania, 2023). Akan tetapi dalam pembuatan sebuah aplikasi akan memerlukan Desain *User Interface (UI)* yang akan menggambarkan aplikasi yang dibutuhkan pengguna dalam kebutuhan proses bisnis aplikasi *wedding organizer*. Desain itu mengikuti proses bisnis aplikasi *wedding organizer* yang akan dibuat sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan mudah dan memiliki visual yang menarik minat pengguna. Bukan hanya untuk pengguna saja, tetapi juga untuk para vendor dan admin dalam

menggunakan desain ini agar lebih nyaman, mudah dalam mempromosikan dagangannya dan mengelola perkembangan perusahaan bagi admin.

Namun masih banyak aplikasi *wedding organizer* yang gagal menarik perhatian pengguna karena desain *UI* kurang menarik dan tidak intuitif, sehingga membuat pelanggan tidak memiliki ketertarikan dalam melakukan pemesanan. Desain yang digunakan selama ini seringkali hanya mempromosikan nama *wedding organizer* tanpa memberikan alur bisnis yang jelas, sehingga pengguna merasa bingung dalam menggunakan aplikasi tersebut. Desain aplikasi seringkali tidak mempertimbangkan target pengguna yang spesifik, seperti generasi milenial atau generasi Z. Selain itu ketidaksesuaian antara desain aplikasi dengan kebutuhan dan preferensi target pengguna menyebabkan rendahnya tingkat penggunaan aplikasi. Desain yang tidak enak dipandang membuat pengguna tidak memiliki ketertarikan untuk melihat, memilih serta melakukan pemesanan. Selain itu, vendor cenderung enggan bergabung dengan *wedding organizer* yang tidak memiliki desain *UI* profesional dan fungsional. Begitu juga dengan admin, desain aplikasi harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan admin dalam mengelola *wedding organizer* dengan fitur yang mendukung efisiensi dan kemudahan akses bagi admin untuk menjalankan operasional.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti dan merancang desain antarmuka aplikasi agar pengguna dan vendor tertarik untuk mengakses web dengan studi kasus Monica *Wedding Organizer*. Desain ini ingin memberikan kesan profesional pada target kalangan menengah ke atas bagi penggunanya (Eliezer, 2023). Desain ini juga memiliki tampilan yang memudahkan pelanggan untuk mendukung setiap tahap perencanaan mulai dari pemilihan vendor, melakukan pemesanan hingga pembayaran. Selain itu, desain dibuat untuk pelanggan dapat menjadi vendor guna menjualkan produk yang ingin dipasarkan. Desain admin juga memiliki fitur untuk mengolah data kategori produk, verifikasi vendor dan transaksi, serta melihat data pengguna, vendor, produk dan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, permasalahan yang dihadapi yaitu merancang *UI web wedding organizer* yang efektif, efisien, nyaman dan sesuai kebutuhan pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, berikut batasan-batasan masalah pada penelitian sebagai berikut :

- a. Pelanggan generasi z dari kalangan menengah atas hanya dapat memilih barang/jasa hingga melakukan pembayaran.
- b. Vendor hanya dapat memilih kategori sesuai produk, menjual produk hingga menerima notifikasi pembayaran.
- c. Admin hanya mengolah data kategori produk, verifikasi vendor dan transaksi, serta melihat data pengguna, vendor, produk dan transaksi.
- d. Sistem ini tidak menangani masalah denda, kerusakan dan kehilangan barang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah menghasilkan desain *UI web wedding organizer* yang efektif, efisien, nyaman dan sesuai kebutuhan pengguna yakni pelanggan, vendor dan admin pada *Monica wedding organizer*.

b. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian untuk kebergunaan desain UI yang diteliti juga dapat mengembangkan pengetahuan dalam mata kuliah interaksi manusia dan komputer.

1.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan desain sistem ini adalah menggunakan metode *design thinking*. Penggunaan metode bertujuan untuk menemukan solusi efektif dan efisien dalam memecahkan masalah

yang berfokus pada pengalaman pengguna. Metode ini juga menghasilkan banyak ide dan mengembangkan solusi inovatif dengan mendemonstrasikan desain melalui pengujian dan prototype (Ma'roef, et al., 2024), sebagai berikut :

a. *Emphatize*

Tahap empati, penulis melakukan pemahaman lebih dalam mengenai kebutuhan *wedding organizer* dengan melakukan metodologi penelitian. Metode penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data hasil wawancara langsung kepada pengelola *wedding organizer*, dan observasi website *wedding organizer*, *e-commerce* yang sudah ada dan terkenal sehingga dapat melihat kelebihan maupun kekurangan pada desain sistem tersebut. Tahapan ini memberikan hasil keluaran adalah hasil wawancara dan observasi website yang sudah ada dengan melihat apa saja yang dibutuhkan oleh *wedding organizer*.

b. *Define*

Tahap definisi, penulis membutuhkan hal-hal penting dari kebutuhan pengguna yang sering menggunakan aplikasi *e-commerce* yang akan menjadi acuan bagi kebutuhan sistem. Tahapan ini membutuhkan *user persona* sebagai acuan dalam merancang produk. Hasil dari tahap definisi ini adalah keluaran dari *user persona*.

c. *Idea*

Tahap ideasi, penulis melakukan proses merancang dan mendesain ide atau acuan yang didapat dari *user persona*. Perancangan ini untuk menentukan fitur-fitur yang akan digunakan dengan menentukan *Information Architecture* dan *Activity diagram*. Selanjutnya mendesain UI ide dan rancangan yang dibutuhkan adalah *wireframe* dan *design system*.

d. *Prototype*

Tahap prototipe, penulis melakukan penambahan desain UI yang sudah ada dengan prototype sebagai alur yang menghasilkan fitur yang responsif dan desain terlihat seperti nyata yang sudah didefinisikan dari rancangan yang dibuat. Tahapan ini memanfaatkan Figma untuk dasar pembangunan website ke tahap selanjutnya.

e. *Test*

Tahap uji, yang dimana penulis melakukan evaluasi dengan para pengguna, vendor dan admin terhadap *prototype* UI yang sudah dibuat untuk mendapatkan hasil umpan balik dari pengujian. Tahapan pengujian menggunakan metode *usability testing* dan *system usability scale* yang dimana *usability testing* pengujiannya responden langsung mencoba hasil dari *prototype* yang nantinya akan di task time untuk hasil dari pengujian tersebut. Namun jika *system usability scale* melakukan pengujian pertanyaan menggunakan G-Form yang nantinya responden mengisi skala Likert yang nantinya hasil skor skala likert yang menjadi hasil pengujian tersebut.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini dilakukan oleh penulis dalam perancangan antarmuka *wedding organizer* berbasis website pada monica *wedding organizer*, maka penulis menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut :

Pada Bab 1, penulis membuat Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah yang akan diangkat, batasan masalah sistem yang dibangun, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penelitian. Berikutnya Bab 2, penulis membuat Landasan Teori yang berisikan Tinjauan Pustaka yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait oleh perancangan antarmuka *wedding organizer* sejenis. Pada landasan teori juga menjabarkan framework yang digunakan oleh sistem dan metode yang digunakan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Lalu pada Bab 3, penulis membuat Analisis dan Perancangan Sistem yang berisikan data-data penelitian, *use case diagram*, *activity diagram*, *information architecture*, *design system*, *wireframe* dan *prototype*. Selanjutnya bab 4, penulis melakukan testing dengan *usability testing*. Terakhir bab 5 melakukan kesimpulan dari hasil evaluasi penelitian dan saran untuk melengkapi hasil penelitian yang belum dilakukan oleh penulis.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian desain *web wedding organizer* yang telah dilakukan oleh penulis berikut kesimpulan yang didapatkan :

- a. *Prototype* dan desain pada aplikasi sudah sesuai tujuan pengembangan untuk melakukan registrasi hingga melakukan pemesanan dan proses pembayaran pada pelanggan, vendor juga dapat melakukan registrasi vendor hingga menambahkan produk dan memvalidasi pemesanan dan admin dapat menambahkan kategori, memvalidasi vendor masuk hingga memvalidasi pembayaran.
- b. Berdasarkan hasil penelitian desain *web* dengan pengujian *usability*, maka hasil penelitian pada tingkat *learnability* pelanggan sebesar 90%, vendor sebesar 88,9%, dan admin sebesar 91,7%. Selain itu, penelitian hasil tingkat *error* yakni pelanggan sebesar 11,1%, vendor sebesar 12,5% dan admin sebesar 9,1%. Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan hasil tingkat *effeciency* dalam mengerjakan tugas yakni pelanggan sebesar 85,7%, vendor sebesar 84,7% dan admin sebesar 86,8%. Keseluruhan hasil pengguna dapat mengerjakan dengan baik, mudah dan dapat dikerjakan dengan cepat.
- c. Berdasarkan hasil penelitian dengan *google form* sebagai wadah untuk pengujian *satisfaction* yang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang dibuat, yakni pelanggan sebesar 82%, vendor sebesar 84,2% dan admin sebesar 77,5%, hal ini pengguna dengan mudah menerima desain *wedding organizer*, sangat baik dan puas terhadap desain web yang mereka gunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terdapat beberapa saran yang dapat dikembangkan kedepannya, berikut saran pengembangan. Penelitian juga dapat dilanjut untuk membangun proses bisnis fitur *rundown*, *budgeting* dan promo

layanan agar dapat dilakukan pemetaan *rundown*, pemetaan *budgeting* dan menarik pengguna dengan layanan promo. Penelitian juga dapat dilanjutkan untuk membangun proses bisnis layanan toko vendor sehingga pengguna dapat melihat produk apa saja yang dijual pada toko vendor tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Muslih, M., & Arianti, N. D. (2023). Perancangan ui/ux design smart genusan mobile app menggunakan metode design thinking. *Jurnal bisnis dan manajemen*, vol 3(5), hal 952-964.
- Chandrasiri, W. A. (2019). Wedding Organizer – wedding planning web application. *A dissertation submitted for the Degree of Master of*, hal 1-50.
- Dolot, A. (2018). The characteristic of generation z. *E-mentor*, vol 2(74), hal 44-50.
- Eliezer, J. J. (2023). Ui/ux design and website design for vivree photography. *VCD Journal of Visual Communication Design*, vol 8(1), hal 42-51.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System usability scale vs heuristic evaluation : a review. *Jurnal SIMETRIS*, vol 10(1), hal 65-74.
- Esmeralda M, Y. P. (2024, February 01). *Rekomendasi 10 font terbaik untuk ui/ux aplikasi keuangan*. Retrieved from buildwithangga: <https://buildwithangga.com/tips/rekomendasi-10-font-terbaik-untuk-uiux-aplikasi-keuangan>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol 2(2), hal 132-146.
- Fauzan, M. F., Hanif, I. F., Subarkah, A. R., Fadillah, B., Pangestu, M. B., & Fillah, S. A. (2024). Ui/ux design of vendor ordering information system using design thinking method: case study cv. moved4. *JAIIT (Journal of advances in information and industrial technology)*, vol 6(1), hal 51-60.
- Fergo, A. G., & Ratnasari, C. I. (2023). Evaluation of octo mobile user experience using the system usability. *Edumatic : jurnal pendidikan informatika*, vol 7(1), hal 151-159.
- Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022). Analisis dan perancangan ui/ux website roya la-tansa mart menggunakan metode user centered design (UCD). *Seminar nasional hasil penelitian & pengabdian masyarakat bidang ilmu komputer*, vol 1(1), Hal 67-77.

- Hasibuan, M. I., Setiawan, D., & Kusumo, D. S. (2023). Ui/ux prototyping for mobile legends quick application through the design thinking method (case study: mobile legends e-sport). *JINAV: Journal of information and visualization*, vol 4(2), hal 159-169.
- Heysalsal. (n.d.). *Belajar design system untuk ui/ux designer*. Retrieved from <https://heysalsal.com:https://heysalsal.com/ina/belajar-design-system-untuk-ui-ux-designer/>
- Kristi, R. A., Kusumantara, P. M., & Wibowo, N. C. (2023). Perancangan antarmuka aplikasi penyewaan florist menggunakan metode design thinking. *Jurnal ilmiah sistem informasi dan ilmu komputer*, vol 3(3), hal 33-42.
- Li, J., Kristen Shinohara, & Tigwell, G. W. (2021). Accessibility of high-fidelity prototyping tools. *researchgate*, vol n/a(493), hal 1-23.
- Ma'roef, F. A., Dellia, P., Hidayatullah, M. A., Rosyidah, S., Setyaningrum, R., & Somat, S. (2024). Designing ui/ux for mobile learning on programming language material using the design thinking. *Journal of artificial intelligence and engineering applications*, vol 3(3), hal 858-863.
- Marlianti, T., Kurniawan, & Maryani. (2023). Design ui/ux e-commerce photography services using the lean user experience model and system usability scale (sus) assessment. *Jurnal nasional ilmu komputer*, vol 4(4), hal 45-62.
- Mesquita, N., Marques, P., & Madeira, H. (2022). Evaluating Usability and User Experience of Mobile Applications: A Systematic Review. *Journal of Systems and Software*. *Journal of Systems and Software*, vol 185(C), hal 111212.
- Najib, A., Pamungkas, B. E., Nuansyah, B. D., Tawaqal, H., Figo, R. A., & Pamungkas, R. W. (2023). Implementasi desain sistem informasi pelayanan pada dukcapil berbasis website menggunakan figma. *Jurnal sistem informasi bisnis (JUNSIBI)*, vol 4(2), hal 80-98.

- Nurdin, S., & Hamdan, D. (2021). The design of the building rental information system uses the prototype method. *IJISCS (International journal of information system and computer science)*, vol 5(2), hal 119-131.
- Nurmansyah, M., & Fachrie, M. (2023). Android-based mobile wedding organiser application system for yogyakarta region. *Jurnal info sains : informatika dan sains*, vol 13(3), hal 968-978.
- Prakasa, A. F., Nurmansyah, M., & Makhasin, Z. (2024). Rancangan prototype aplikasi wedding organizer untuk wilayah yogyakarta. *Gudang jurnal multidisiplin ilmu*, vol 2(1), hal 235-239.
- Project, T. (2021, July 12). *Berapa usia ideal menikah?* Retrieved from berduasaja.com: <https://berduasaja.com/berapakah-usia-ideal-menikah/>
- Putra, I. K. (2024). Perancangan desain ui/ux website undangan digital dengan pengembangan rsvp yang terintegrasi direct message kepada penyelenggara acara (studi kasus kamiundangkamu.com). *Jurnal teknologi informasi dan komputer*, vol 10(2), hal 123-131.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016, 2017). An indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). *International conference on advanced computer science and information systems, ICACISIS*, vol 211(2015), hal 145–148.
- Subarjah, V. A., & Wahyu, A. P. (2022). Analysis and design of user interface and user experience of regional tax enterprise resources planning system with design thinking method. *Jurnal ilmiah bidang teknologi informasi dan komunikasi*, vol 15(14), hal 96-106.
- Truong, M. X. (2022, 11 21). *Best font for e-commerce website: how different fonts talk about your brand.* Retrieved from magenest: <https://magenest.com/en/best-font-for-ecommerce-website/>
- Tsani, A. Z. (2022). Evaluasi user experience edusmart menggunakan system usability scale (SUS). *Repeater : publikasi teknik informatika dan jaringan*, vol 10(1), hal 91-101.

Yadav, P., P. C., & Bisoyi, D. (2019). Typography as a statement of design. *International ergonomics conference HWWE 2014*, vol 8(7), hal 2387 - 2392.

Yahya, A. A., & Agung, A. I. (2022). Implementasi pendekatan design thinking pada proses desain antarmuka pengguna (ui/ux aplikasi peep club.id menggunakan figma). *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, vol 8(1), hal 10-17.

