

PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE JASA SEWA KEBAYA

A'in Maulana¹, Nanda Nini Anggali²

^{1,2}Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Email: ain.20037@mhs.unesa.ac.id.

Abstrak

Tugas Akhir ini membahas perancangan desain *UI/UX website* jasa sewa kebaya. Latar belakang penelitian ini adalah perkembangan signifikan di industri fashion, terutama dalam layanan penyewaan pakaian seperti kebaya, yang dibutuhkan untuk acara khusus seperti pernikahan, acara keagamaan, pesta, dan wisuda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *UI/UX website* jasa sewa kebaya sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil perancangan diharapkan dapat mendukung pertumbuhan bisnis dalam industri fashion online, khususnya kebaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi, wawancara, dan kunjungan lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode 5W+1H (Who, What, When, Where, Why, dan How). Hasil dari perancangan prototipe mendapat *SUS score* rata-rata 95, yang termasuk kategori sangat baik dan skala nilai A. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah proses penyewaan kebaya secara online. Penelitian awal melalui survei dan wawancara menunjukkan bahwa pengguna memerlukan platform yang intuitif, informatif, dan mudah digunakan, dengan fitur pencarian yang efektif, filter komprehensif, serta tampilan kebaya yang jelas dan mendetail. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dibuat wireframe dan prototipe desain yang kemudian diuji kepada sekelompok pengguna. Umpan balik dari pengujian ini membantu menyempurnakan desain akhir yang menampilkan navigasi sederhana, kategori jelas, dan sistem pemesanan yang mudah diikuti.

Keywords: *UI/UX; Website; Kebaya; Design thinking; Desain*

Abstract

This final project discusses the design of the UI/UX for a kebaya rental service website. The background of this research is the significant development in the fashion industry, especially in clothing rental services such as kebaya, which are needed for special events like weddings, religious ceremonies, parties, and graduations.. This research aims to design the UI/UX of a kebaya rental service website as a solution to meet user needs. The design results are expected to support business growth in the online fashion industry, particularly kebaya. This research uses qualitative methods through observation, interviews, and field visits. Data collection was carried out using the 5W+1H method (Who, What, When, Where, Why, and How). The design prototype received an average SUS score of 95, which falls into the excellent category and an A rating. The conclusion of this research is that the UI/UX design for the kebaya rental service aims to enhance user experience and facilitate the online kebaya rental process. Initial research through surveys and interviews showed that users need an intuitive, informative, and easy-to-use platform, with effective search features, comprehensive filters, and clear, detailed kebaya displays. Based on these needs, wireframes and design prototypes were created and tested with a group of users. Feedback from this testing helped refine the final design, which features simple navigation, clear categories, and an easy-to-follow ordering system.

Keywords: *UI/UX; Website; Kebaya; Design Thinking; Design*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, transformasi bisnis ke arah online menjadi sebuah keharusan untuk memenuhi tuntutan konsumen yang semakin mengandalkan platform daring dalam melakukan transaksi dan mendapatkan informasi. Menurut data dari Pengelola Nama Domain Indonesia (PANDI), hingga Februari 2021, pengguna domain .id telah mencapai angka 500.000 pengguna. Hal ini

menunjukkan bahwa kesadaran akan pentingnya website Dalam era digital semakin meningkat, Mengikuti informasi dari Exabytes Indonesia, perusahaan online yang menyediakan layanan pendaftaran domain, penyewaan web hosting, desain web, dan pemasaran digital, laporan Indonesia Websites Awards 2020 yang diadakan oleh Exabytes Indonesia menunjukkan bahwa ada 1.057 situs web terdaftar selama tahun 2020, meningkat 61,6% dibandingkan tahun sebelumnya.

Banyak bisnis dan layanan tradisional yang bermigrasi ke platform online untuk meningkatkan aksesibilitas dan keterjangkauan bagi konsumen mereka. Salah satu sektor yang mengalami perkembangan signifikan dalam hal ini adalah industri fashion, termasuk dalam kategori layanan penyewaan pakaian, khususnya jasa sewa kebaya. Layanan ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam proses penyewaan, tetapi juga menyediakan berbagai pilihan kebaya yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi konsumen. Namun, meskipun ada peningkatan dalam penggunaan platform online, masih terdapat beberapa tantangan yang harus diatasi, seperti keterbatasan dalam pengelolaan stok, kendala teknis pada platform, dan kesulitan dalam menjangkau target pasar yang lebih luas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis kendala-kendala yang dihadapi oleh penyedia jasa sewa kebaya dalam mengadopsi platform online serta untuk merancang solusi yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan penyewaan kebaya secara daring. Penelitian ini akan memfokuskan pada pengembangan user interface (UI) dan user experience (UX) yang intuitif dan mudah digunakan, dengan harapan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memperluas jangkauan pasar.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya inovasi dalam layanan penyewaan kebaya untuk tetap bersaing di pasar yang semakin kompetitif. Dengan memanfaatkan teknologi digital, diharapkan penyedia jasa dapat menawarkan layanan yang lebih baik dan lebih efisien, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang desain UI/UX.

KERANGKA TEORETIS

A. Perancangan Terdahulu

Perancangan yang berjudul “Perancangan UI/UX pada aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking” (Hamdandi, 2022). Bapakkost adalah sebuah startup yang beroperasi di bidang layanan pemesanan kost secara online dan berbasis di Palembang. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan untuk tata letak tampilan adalah pendekatan “design thinking”, yang disebut metode complete wonder yang mengkhususkan diri dalam menghasilkan solusi, dimulai dengan metode berempati dengan keinginan yang tepat ini adalah manusia yang ditargetkan lebih dekat dengan inovasi yang berkelanjutan, terutama didasarkan sepenuhnya pada keinginan (Hamdandi, 2022). Proses menciptakan ide dan inovasi baru untuk pengembangan aplikasi dalam penelitian ini dilakukan dengan metode Design Thinking. Metode ini mengumpulkan berbagai ide dari pengalaman pengguna untuk menemukan solusi. Penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan UI/UX (User Interface/User Experience) pada aplikasi Bapak Kost bertujuan untuk menghubungkan pemilik kost dengan calon penghuni dalam satu platform, yaitu melalui website Bapak Kost online. Hal ini memungkinkan pemilik kost untuk mengiklankan kost mereka secara online dan calon penghuni dapat memesan kost secara online, sehingga menghindari keterlambatan dalam pemesanan kamar kost. Setelah melalui berbagai tahapan dalam metode Design Thinking, aplikasi Bapak Kost berhasil dikembangkan untuk memudahkan dan memenuhi kebutuhan pengguna.

B. User interface (UI)

Antarmuka pengguna (User Interface atau UI) adalah ilmu yang mempelajari tata letak grafis suatu situs web atau aplikasi. Cakupan UI mencakup tombol yang dapat diklik oleh pengguna, teks, gambar, kolom entri teks, dan semua elemen yang berinteraksi dengan pengguna. Ini juga termasuk tata letak, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil lainnya. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web, dan apa yang ditampilkan di halaman tersebut. Elemen visual yang ditangani oleh desainer UI meliputi skema warna, bentuk tombol, dan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus dapat menciptakan tampilan yang menarik untuk meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin, 2020).

C. User Experience (UX)

Menurut Borrys Hasian, definisi UX (user experience) beragam. Desainer UX adalah orang yang menciptakan produk yang bermanfaat dan memvisualisasikan alur pengguna menjadi desain produk yang teruji dan menarik. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim lain untuk menemukan keseimbangan antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi. Hasilnya adalah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya interaksi pengguna dengan situs web. Membuat wireframe atau mendesain mockup adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX (Muhyidin, 2020).

D. Wireframe

Wireframe adalah sebuah kerangka kasar untuk menata dan menampilkan sketsa dasar, mempresentasikan konten atau isi utama, serta menentukan garis besar struktur dari aplikasi yang dirancang menggunakan UI/UX (Angelina, Sutomo, dan Nurcahyawati, 2023). Wireframe dibagi menjadi dua jenis, yaitu wireframe low-fidelity dan wireframe high-fidelity. Keduanya digunakan sebagai dasar untuk membuat desain prototipe.

- 1) Wireframe low-fidelity adalah desain paling dasar dalam proses wireframing. Wireframe jenis ini belum mencakup warna, ukuran teks, atau elemen lainnya. Tujuannya adalah untuk menentukan struktur dan tata letak setiap elemen yang akan digunakan dalam desain.
- 2) Wireframe high-fidelity adalah pengembangan dari wireframe low-fidelity. Perbedaannya terletak pada penggunaan warna dan skala yang sudah dimasukkan dalam desain. Struktur dan tata letak desain yang sebenarnya dapat dilihat dalam wireframe high-fidelity.

E. Prototype

Prototype adalah model awal dalam pengembangan program atau perangkat lunak. Dalam Bahasa Inggris, prototype juga dikenal sebagai purwarupa. Biasanya, prototype dibuat sebagai contoh untuk demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan perangkat lunak. Asal kata "Prototype" berasal dari Bahasa Latin, gabungan kata "proto" yang berarti asli, dan "typus" yang berarti bentuk atau model. Di luar konteks teknis, prototype merupakan contoh khusus yang mewakili suatu kategori tertentu (Muhyidin, Sulhan, dan Sevtiana, 2020).

F. Figma

Figma adalah sebuah aplikasi web kolaboratif untuk desain antarmuka yang juga tersedia

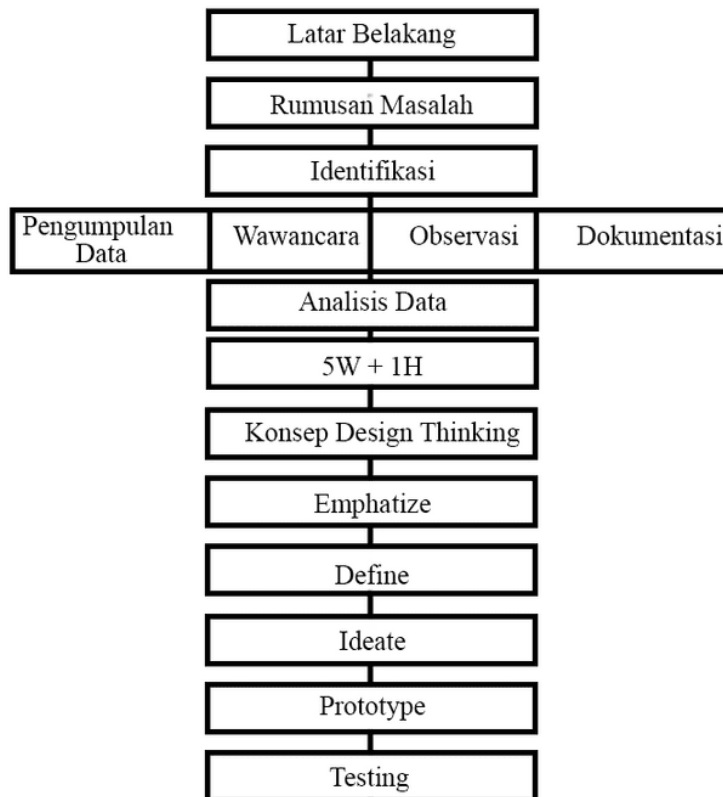
dengan fitur tambahan untuk digunakan secara offline melalui aplikasi desktop pada Mac OS dan Windows. Selain memiliki fitur yang sebanding dengan Adobe XD, Figma menonjol dengan kemampuannya untuk memungkinkan beberapa orang bekerja bersama-sama pada proyek yang sama dari lokasi yang berbeda. Fitur kolaboratif ini memfasilitasi kerja tim secara efisien, menjadikan Figma pilihan utama bagi banyak desainer UI/UX dalam pembuatan prototipe website atau aplikasi dengan cepat dan efektif.

G. Website

Menurut Arief (2011a:8), sebuah website adalah koleksi halaman web yang telah dipublikasikan di internet dan memiliki domain atau URL yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan mengetikkan alamatnya. Teknologi World Wide Web (WWW) memungkinkan hal ini terjadi. Sebuah website terdiri dari halaman-halaman web terkait yang biasanya dapat diakses melalui satu alamat web atau URL. Halaman-halaman ini dapat berisi berbagai informasi, seperti teks, gambar, video, atau elemen interaktif lainnya. Tujuan dari sebuah website bervariasi, mulai dari menyediakan informasi, mempromosikan produk atau jasa, hingga menjadi platform untuk interaksi sosial atau transaksi bisnis online. Website dapat dibangun dengan menggunakan berbagai teknologi dan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, JavaScript, dan sebagainya. Desain website dapat berupa yang sederhana, seperti halaman statis dengan teks dan gambar, atau yang lebih kompleks, seperti situs web dinamis yang menggunakan basis data untuk menyimpan informasi pengguna.

METODE PERANCANGAN

Dalam metode penelitian yang digunakan untuk mencapai kesimpulan ini, pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara langsung dengan pengelola Biaralav. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi yang mendalam dan komprehensif mengenai kebutuhan dan harapan pengelola terkait desain UI/UX yang diinginkan. Data yang diperoleh dari hasil wawancara ini kemudian dijadikan sebagai landasan penting dalam merancang desain UI/UX untuk jasa sewa kebaya. Desain tersebut dirancang agar sesuai dengan karakteristik produk kebaya yang ditawarkan serta target pasar yang ingin dicapai. Proses perancangan ini melibatkan pemilihan palet warna yang tepat, serta berbagai fitur user experience yang dirancang khusus untuk meningkatkan pelayanan dalam proses penyewaan kebaya. Fokus utama dalam perancangan desain UI/UX website ini adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efisien. Beberapa fitur user experience yang dirancang meliputi navigasi yang mudah, sistem pemesanan yang intuitif, serta informasi produk yang lengkap dan jelas. Semua elemen ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dalam menemukan dan menyewa kebaya yang diinginkan. 36 Dengan adanya perancangan desain UI/UX website yang baik dan terstruktur, diharapkan Biaralav dapat mengoptimalkan pengelolaan konsumen dengan lebih baik lagi. Desain yang menarik dan fungsional ini tidak hanya akan membantu dalam meningkatkan kepuasan konsumen, tetapi juga diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen potensial yang mungkin tertarik untuk menggunakan jasa sewa kebaya Biaralav di masa depan. Secara keseluruhan, implementasi desain UI/UX yang baik akan memberikan manfaat jangka panjang bagi Biaralav dalam mengembangkan bisnisnya dan mencapai kesuksesan yang lebih besar.



Bagan 1 Sistematika Perancangan
(Sumber: Maulana, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Data

Dayum adalah tempat jasa sewa kebaya yang bisa di akses dimana saja dan kapan saja oleh siapa pun, kebaya ini bisa dipakai untuk keperluan wisuda, pernikahan dan berbagai macam acaraacara penting lainnya. Dayum sendiri ada sejak tahun 2023 bulan agustus, yang dimana pendiri Dayum yaitu A'in Maulana (penulis) yang saat itu sebagai mahasiswa dan mengikuti program Akademi wirausaha mahasiswa Merdeka yang dilaksanakan di kampus Brawijaya malang. Program AWMM ini ialah program dimana para mahasiswa akan menempuh pembelajaran wirausaha yang sudah disiapkan oleh pihak kampus (BRAWIJAYA) selama satu semester.

Program AWMM tidak hanya memberikan kesempatan bagi mahasiswa melakukan konversi 20 SKS. Keunggulan program AWMM diantaranya memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjalik kolaborasi dengan tenant dan alumni AWMM yang sudah go global dan nasional. Pada era saat ini tampil modis di setiap acara acara special adalah sebuah keharusan, dengan meningkatnya mahasiswi-mahasiswi yang ada Indonesia hal tersebut juga meningkatkan mahasiswi yang akan lulus nantinya, dan salah satu pakaian yang banyak diminati adalah kebaya

Sampai berakhirnya program AWMM, Dayum sudah memproduksi 2 kebaya modern yaitu kebaya kutubaru. Kebaya kutubaru yaitu kebaya dengan karaktersitik yang muncul diakhir abad ke-18 adalah secarik kain yang menghubungkan lipatan kebaya sisi kiri dan kanan di bagian dada(kutubatu).

Dengan keterbatasan produk yang dimiliki Dayum, Dayum akan menggandeng salah satu UMKM local dibidang yang sama 27 dengan tujuan menambahkan produk yang akan dipajang pada website Dayum nantinya. UMKM tersebut adalah Biaralav, Biaralav adalah tempat jasa sewa kebaya yang berada di kota malang dan sudah berdiri sejak 2019.



Gambar 1 Kegiatan AWMM UB 2023
(Sumber: Maulana, 2023)

B. Analisis Data 5W1H

1. What (Apa): Biaralav, tempat jasa sewa kebaya yang belum memiliki system yang baik dalam mengelola konsumen dan juga catalog yang kurang menarik untuk ditampilkan. Meskipun saat ini sudah ramai, kurangnya sebuah wesbsite yang dapat mengatur penyewaan dan juga tampilan catalog menjadi hambatan dalam mengembangkan usaha yang lebih luas lagi.
2. Who (Siapa): Target pasar dari Penyewaan kebaya ini untuk semua kalangan perempuan, untup spesifikasinya Biaralav lebih menargetkan ke mahasiswi-mahasiswi yang akan melakukan wisuda.
3. When (Kapan): Biaralav didirikan pada tahun 2019, dan sejak saat itulah penyewaan di setiap tahun nya mengalami kenaikan, dan pada saat ini Biaralav menghadapi sebuah masalah dimana kurangnya ke effectivan dalam melayani dan juga mengatur konsumen yang akan menyewa kebaya.
4. Where(Dimana): Perum Plaosan Garden F8, Jl. Raden Panji Suroso, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur. Why (Kenapa) : Kenaikan penyewaan kebaya disebabkan olah tingginya peminat busana kebaya untuk dikenakan di acara – acara spesial seperti wisuda, dengan seiring nya perkembangan zaman, berpernambilan modis disaat wisuda adalah sebuah keharusan untuk mengabadikan momen tersebut.
5. How (Bagaimana): Untuk mengatasi masalah ini, Peneliti akan merancang Desain UI/UX website jasa sewa kebaya yang akan menjadi pemecah masalah yang dialami oleh Biaralav. Proses perancangan ini nantinya akan melibatkan para calon konsumen untuk pengambilan data dan pemilik usaha melalui wawancara.

C. Strategi Kreatif

1. Logo Dayum ini didominasi oleh warna emas yang mencolok dengan latar belakang hitam, memberikan kesan mewah dan elegan. Terdapat siluet dari sebuah gaun yang menggambarkan keanggunan dan kecantikan. Gaun ini memiliki bentuk yang melengkung indah dan detail halus di bagian bawah yang menyerupai hiasan atau ekor gaun. Logo ini secara keseluruhan memberikan kesan profesional dan menarik, menunjukkan bahwa brand ini fokus pada kecantikan dan fashion dengan sentuhan kemewahan.
2. Warna Perancangan desain UI/UX pada website jasa sewa kebaya ini menggunakan palet warna yang harmonis dan elegan. Latar belakangnya menggunakan warna krem atau beige yang lembut, memberikan kesan hangat dan ramah. Warna ini tidak hanya menonjolkan kebaya sebagai busana tradisional tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung website. Selain itu, aksen warna peach pada bagian atas dan bawah halaman menambahkan sentuhan feminin dan lembut, memperkuat tema kebaya yang elegan. Kombinasi warna-warna ini menciptakan tampilan yang klasik dan modern, sangat sesuai untuk website yang menawarkan jasa sewa kebaya tradisional.
3. Tipografi Pemilihan font pada perancangan desain UI/UX website ini sangat diperhatikan dan disesuaikan dengan produk utama yang disewakan, yaitu kebaya. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan yang selaras dan mendukung keseluruhan tema tradisional namun elegan dari produk tersebut, sehingga setiap elemen desain mampu menyampaikan nuansa dan pesan yang diinginkan. Untuk font utamanya, digunakan Josefin Sans, yang masuk dalam kategori sans serif. Font ini dipilih karena memiliki tampilan yang modern namun tetap memiliki sentuhan klasik, sehingga dapat menonjolkan kesan elegan dan sophisticated pada tampilan website. Josefin Sans dengan karakteristik garis-garisnya yang halus dan bentuk hurufnya yang unik memberikan kesan mewah yang cocok untuk menampilkan produk kebaya yang tradisional dan penuh keanggunan.

Sementara itu, untuk font sekundernya, digunakan Roboto, yang juga termasuk dalam kategori sans serif. Roboto dipilih karena kejelasan dan keterbacaannya yang tinggi, sehingga sangat cocok untuk mendukung informasi tambahan atau teks yang lebih panjang. Penggunaan Roboto memungkinkan teks untuk tetap mudah dibaca tanpa mengurangi estetika keseluruhan desain. Font ini memberikan nuansa modern dan bersih, yang menyeimbangkan tampilan klasik dari Josefin Sans, menciptakan kombinasi yang harmonis dan fungsional. Kombinasi kedua font sans serif ini dirancang untuk menciptakan tampilan yang bersih, profesional, dan mudah dibaca, sambil tetap mempertahankan nuansa elegan yang sesuai dengan produk kebaya yang ditawarkan. Dengan penggunaan Josefin Sans dan Roboto, website ini mampu menghadirkan visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga fungsional dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Ini menunjukkan bahwa setiap detail, termasuk pemilihan font, dipertimbangkan dengan cermat untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan mendukung citra brand yang diinginkan.

Josefin Sans

Designed by Santiago Orreaga

Whereas disregard and contempt for human rights
have resulted

Select preview text:

Gambar 2 Josefin Sans
(Sumber: Google Font, 2024)

Roboto

Designed by Christian Robertson

Whereas disregard and contempt for human rights have
resulted

Select preview text:

Gambar 3 Josefin Sans
(Sumber: Google Font, 2024)

D. Visualisasi Karya

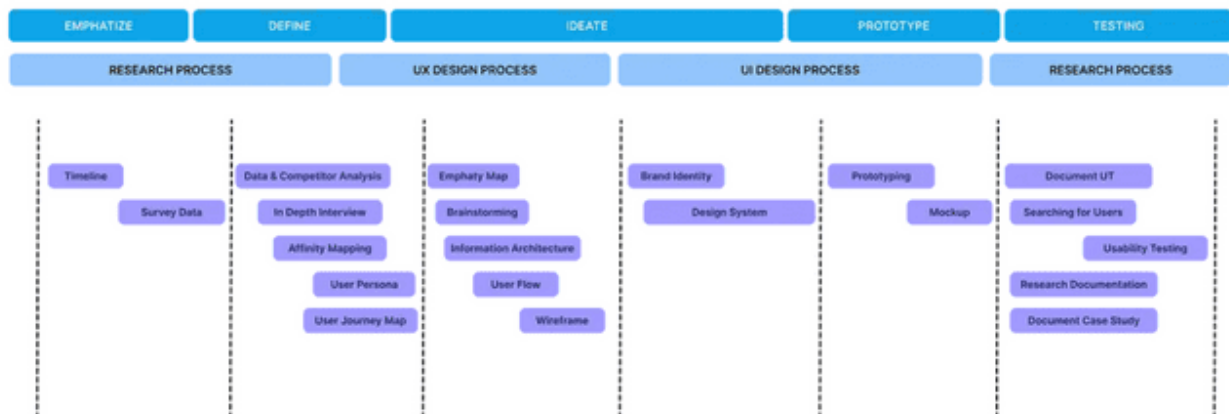
Dalam merancang desain UI/UX untuk website jasa sewa kebaya, digunakan metode design thinking. Metode ini merupakan pendekatan berpikir yang sistematis dan komprehensif, fokusnya adalah menciptakan solusi yang memprioritaskan pengalaman pengguna. Dengan pendekatan design thinking ini, para perancang dan pengembang tidak hanya memperhatikan aspek teknis atau estetika, melainkan juga menekankan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan, keinginan, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Proses design thinking terdiri dari beberapa tahap yang saling berkaitan dan bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan. Tahapan pertama adalah empati, di mana perancang berusaha memahami pengalaman dan perspektif pengguna dengan melakukan riset dan observasi langsung. Setelah itu, tahap definisi digunakan untuk merumuskan masalah yang sebenarnya berdasarkan temuan dari tahap empati. Selanjutnya, dalam tahap ideasi, berbagai ide kreatif dan inovatif dihasilkan untuk mencari solusi potensial.

Pada tahap berikutnya, yaitu prototyping, ide-ide yang sudah dipilih akan diwujudkan dalam bentuk prototipe yang dapat diuji. Terakhir, dalam tahap pengujian, prototipe ini diuji oleh pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan metode design thinking dalam

perancangan desain UI/UX website jasa sewa kebaya ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah pengalaman pengguna yang optimal dan memuaskan, yang benar-benar berpusat pada manusia dan memberikan solusi terbaik bagi para pengguna jasa.

Design Process & Timeline

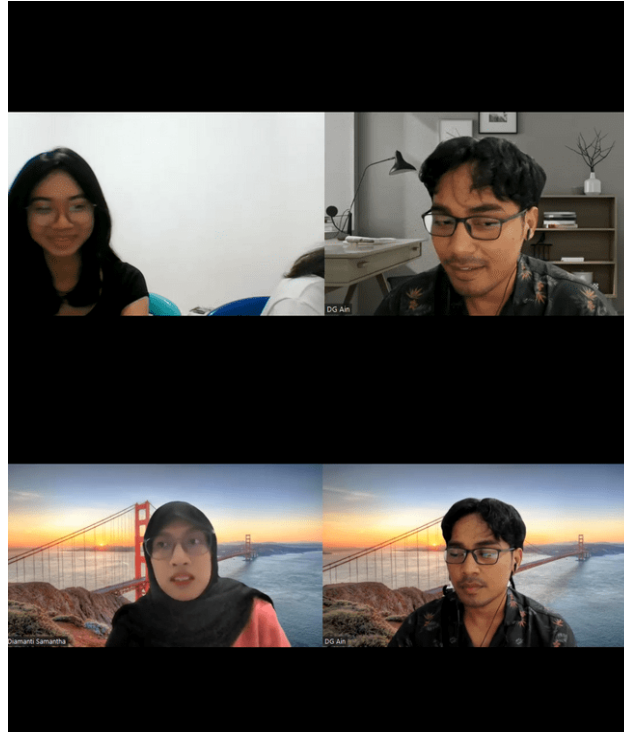


Gambar 4 Design Thinking Framework
(Sumber: Maulana, 2024)

Untuk memahami perilaku pengguna dalam perancangan desain UI/UX website jasa sewa kebaya, Penulis memilih untuk menggunakan metode wawancara sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Wawancara dilakukan langsung oleh penulis, dan setiap sesi wawancara direkam secara teliti untuk dokumentasi. Total terdapat lima peserta yang berpartisipasi dalam wawancara tersebut. Semua peserta yang diundang adalah perempuan, dengan rentang usia antara 18 hingga 22 tahun, yang merupakan target pasar utama produk kebaya, yaitu mahasiswi.

Pertanyaan yang diajukan selama wawancara mencakup berbagai topik penting. Pertama, peserta diminta untuk berbagi pengalaman mereka dalam membeli pakaian melalui platform online shop, termasuk aspek apa yang mereka anggap memudahkan atau menyulitkan dalam proses tersebut. Selain itu, penulis menanyakan fitur-fitur apa yang paling mereka harapkan ada pada platform belanja online yang dapat membantu mereka saat berbelanja. Topik lain yang dibahas adalah alasan di balik pemilihan kebaya sebagai busana pilihan saat menghadiri acara wisuda, serta preferensi pribadi mereka terkait desain dan kenyamanan kebaya.

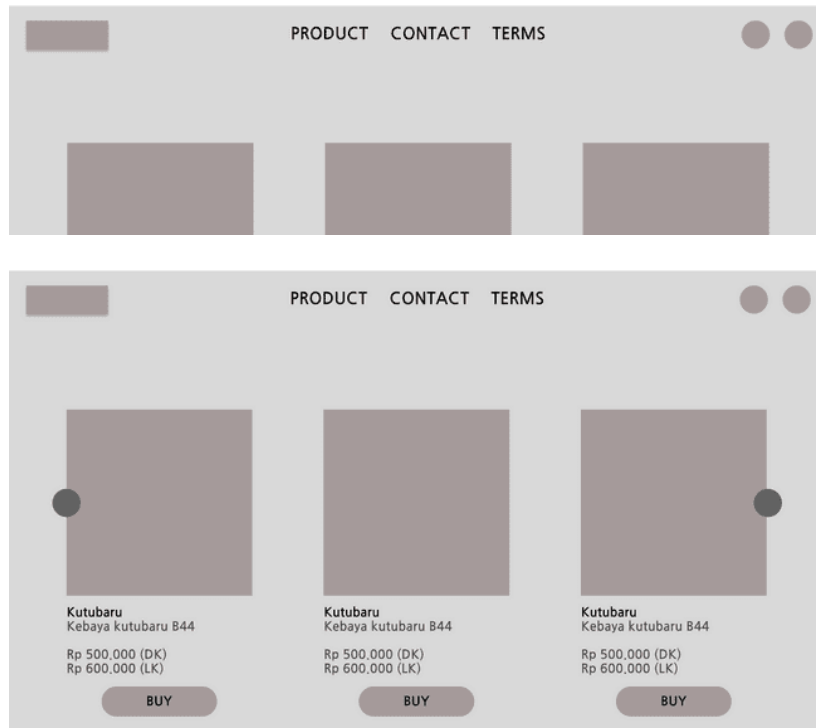
Selama proses wawancara, penulis memulai dengan memperkenalkan diri dan memberikan penjelasan rinci mengenai tujuan dan manfaat dari wawancara yang dilakukan. Ini bertujuan untuk membuat peserta merasa nyaman dan memahami konteks serta pentingnya wawancara tersebut. Setelah itu, peserta diminta untuk memperkenalkan diri mereka sendiri, yang diikuti dengan sesi tanya jawab. Penulis mengajukan berbagai pertanyaan yang 50 telah dipersiapkan sebelumnya, sambil mendorong peserta untuk memberikan jawaban yang mendalam dan jujur. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih kaya dan mendetail mengenai perilaku, preferensi, dan kebutuhan mahasiswi terkait pembelian kebaya secara online.



Gambar 5 Wawancara dengan Peserta
(Sumber: Maulana, 2024)

Pada tahap ini peneliti menggunakan High-fidelity Desain, saat membuat wireframe diperlukan sebuah penggambaran tata letak, struktur dan fungsi produk. Dibanding kan low fidelity desain yang mempunya spesifik yang lebih sedikit. berikut adalah struktur wireframe yang dibuat:



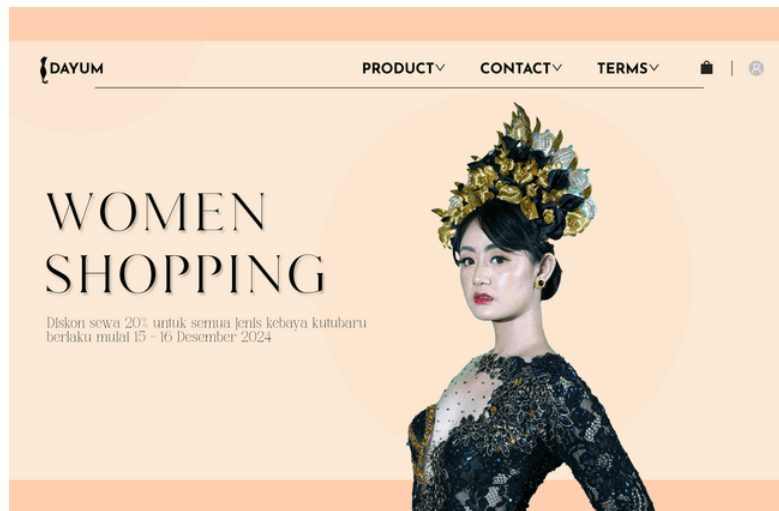


Gambar 6 Wireframe Prototype
(Sumber: Maulana, 2024)

Setelah menyusun wireframe low-fidelity dan sistem desain, langkah berikutnya dalam proses pengembangan adalah membuat prototipe high-fidelity. Tahap ini merupakan proses di mana wireframe low-fidelity yang telah dirancang dengan elemen grafis seperti ikon, gambar, dan diagram, serta tata letak antarmuka secara keseluruhan, diperinci lebih lanjut. Prototipe high-fidelity mencerminkan desain yang lebih realistis dan mendetail, memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tampilan dan fungsi produk akhir.

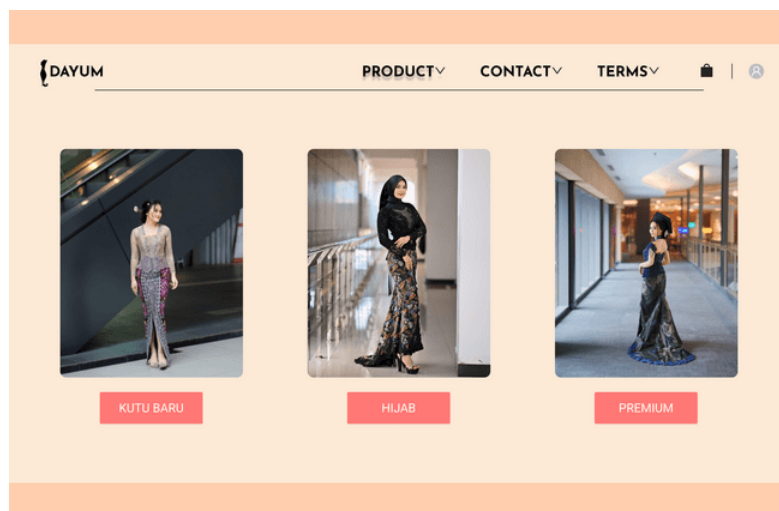
Dalam tahap ini, setiap elemen visual disesuaikan dengan spesifikasi desain yang lebih tinggi, mencakup warna, tipografi, dan interaksi yang diinginkan. Detail grafis seperti ikon, ilustrasi, dan gambar diintegrasikan dengan cermat untuk menciptakan pengalaman visual yang kohesif. Selain itu, tata letak dan navigasi antarmuka disusun dengan lebih rinci untuk memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif. Langkah berikutnya adalah memasuki fase pembuatan prototipe interaktif.

Pada tahap ini, desainer menyusun dan merangkai desain dengan interaksi nyata yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan prototipe seolah-olah mereka menggunakan produk akhir. Prototyping memungkinkan pengujian yang lebih realistis dari alur kerja.



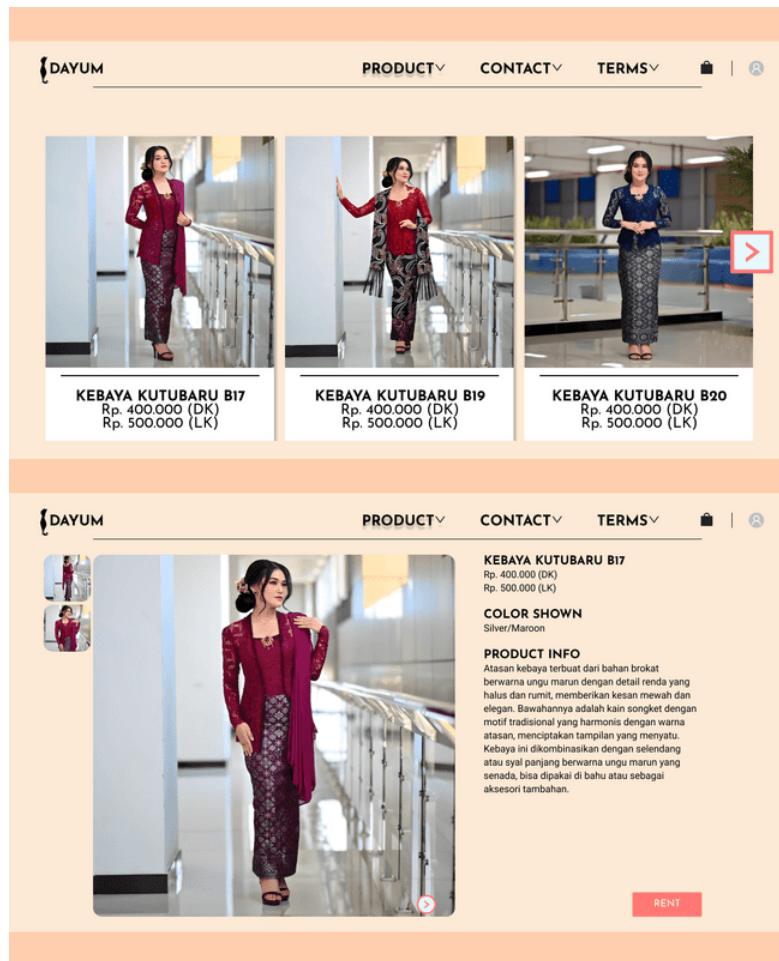
Gambar 7 Desain Prototype Menu Homepage
(Sumber: Maulana, 2024)

Pada halaman utama, karena ini merupakan bagian awal dari website, terdapat berbagai informasi penting yang menarik perhatian pengguna sejak pertama kali mereka membuka situs ini. Salah satu informasi utama yang ditampilkan adalah promosi spesial, seperti diskon sewa 20% untuk semua jenis kebaya kutubaru yang berlaku mulai tanggal 15 hingga 16 Desember 2024.



Gambar 8 Desain Prototype Menu Product
(Sumber: Maulana, 2024)

Pada halaman produk, pengguna akan menemukan berbagai pilihan kebaya yang tersedia untuk disewa. Terdapat tiga kategori utama yang dihadirkan untuk memudahkan navigasi dan pemilihan produk, yaitu kebaya kutubaru, hijab, dan premium. Pengelompokan ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah menemukan kebaya yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka berdasarkan jenis atau tipe kebaya yang diinginkan.



Gambar 9 Desain Prototype Menu Category Product
(Sumber: Maulana, 2024)

Dengan adanya pengkategorian ini, pengguna dapat lebih mudah mengeksplorasi pilihan yang tersedia tanpa harus mencari satu per satu. Setiap gambar pada halaman ini berfungsi sebagai pintu masuk ke berbagai koleksi di bawah kategori tersebut, memungkinkan pengguna untuk melihat lebih detail setiap kebaya yang ditawarkan, termasuk detail desain, bahan, dan harga sewa.

TABEL 1 SUS Score

Participant	SUS Score
P1	90
P2	100
P3	100
P4	100
P5	95
Average	97

(Sumber: Maulana, 2024)

Menggunakan skor System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi pengujian kegunaan ini, khususnya dalam konteks desain antarmuka pengguna (UI/UX) dari situs web layanan sewa kebaya. SUS adalah alat ukur yang sangat populer dan efektif untuk menilai tingkat kegunaan berbagai jenis sistem dan produk, termasuk situs web. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, SUS telah menjadi standar dalam bidang pengujian kegunaan karena kesederhanaannya dan kemampuan untuk memberikan wawasan yang berharga mengenai pengalaman pengguna.

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan skor System Usability Scale (SUS), rata-rata skor yang diperoleh adalah 97. Skor ini masuk dalam kategori Sangat Baik dan mendapat skala nilai A. Skor yang tinggi ini menunjukkan bahwa pengguna merasa sangat puas dengan desain antarmuka pengguna (UI/UX) dari situs web layanan sewa kebaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan tugas akhir ini, telah dilakukan perancangan desain UI/UX untuk layanan jasa sewa kebaya dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah proses penyewaan kebaya secara online. Melalui penelitian awal yang melibatkan survei dan wawancara dengan pengguna potensial, ditemukan bahwa pengguna membutuhkan platform yang intuitif, informatif, dan mudah digunakan. Pengguna juga menginginkan fitur pencarian yang efektif, filter yang komprehensif, serta tampilan kebaya yang jelas dan mendetail. Berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi, dibuatlah wireframe dan prototipe desain yang kemudian diuji kepada sekelompok pengguna. Umpan balik dari pengujian ini sangat berguna dalam menyempurnakan desain. Prototipe akhir menampilkan navigasi yang sederhana, kategori yang jelas, dan sistem pemesanan yang mudah diikuti.

Implementasi desain UI/UX ini diharapkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan navigasi yang lebih baik, visual yang menarik, dan fitur yang fungsional, pengguna dapat dengan mudah menemukan, memilih, dan menyewa kebaya sesuai kebutuhan mereka. Meskipun desain yang telah dibuat sudah memenuhi banyak aspek kebutuhan pengguna, tetap terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Beberapa rekomendasi termasuk penambahan fitur ulasan pengguna, integrasi dengan media sosial untuk mempermudah login dan berbagi, serta pengembangan sistem rekomendasi yang lebih personal.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan desain berdasarkan hasil pengujian kegunaan dan masukan dari pengguna. Penambahan berbagai fitur baru yang dapat meningkatkan kualitas dan kinerja website sangat dianjurkan. Selain itu, penulis harus selalu memperbarui dan menyempurnakan desain berdasarkan tren terbaru dan kebutuhan pengguna yang mungkin berubah seiring waktu. Hal ini penting agar aplikasi tetap relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

REFERENSI

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53-64.
- Haryanto, G. D. P., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Mobil

- Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Joutica: Journal of Informatic Unisla*, 8(1), 23-30.
- Lais, N., Chandra, R., Hamdandi, M., Bachtiar, F., Sastika, D. A., & Pribadi, M.R. (2022, January). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Dengan Metode Design Thinking. In MDP Student Conference Vol. 1, No. 1, pp. 392-397.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- 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: Diseminasi Teknologi Informasi*, 7(1).
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Aplikasi Pesan Antar dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70-78.