

Metode Design Thinking Dalam Design UI/UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype

¹Prayoga Ramadhan, ²Sri Wahyuni, ³Randi Rian Putra

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Panca Budi

¹ramadhanyoga80@gmail.com, ²yuke@dosen.pancabudi.ac.id, ³randirian@dosen.pancabudi.ac.id

Submit : 14 Jul 25 | Diterima : 22 Jul 2025 | Terbit : 28 Jul 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pelaku industri kreatif, termasuk jasa fotografi, untuk memanfaatkan media daring sebagai sarana promosi dan komunikasi. Maka Studio, sebagai penyedia layanan fotografi profesional, membutuhkan website yang mampu menyampaikan informasi dengan baik sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website* Maka Studio dengan pendekatan design thinking. Metode ini terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang secara sistematis diterapkan dalam proses perancangan. Pengumpulan kebutuhan pengguna dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang kemudian dirumuskan menjadi masalah utama terkait navigasi dan kejelasan informasi. Dari tahapan *ideate*, lahir berbagai solusi desain yang divisualisasikan dalam bentuk prototipe menggunakan aplikasi Figma. Hasil pengujian terhadap prototipe menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa terbantu dalam menemukan informasi dan menyelesaikan tugas dengan mudah. Proses navigasi, visual, dan struktur informasi dinilai efektif dan intuitif. Dengan demikian, pendekatan *design thinking* terbukti dapat digunakan sebagai metode perancangan UI/UX yang berorientasi pada pengguna dan dapat meningkatkan efektivitas *website* sebagai media promosi jasa fotografi.

Kata Kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *Website*, Prototipe, Maka Studio

PENDAHULUAN

Bisnis fotografi merupakan salah satu dari sekian banyak sektor industri yang didorong oleh kemajuan teknologi digital untuk menggunakan media daring sebagai media komunikasi dan promosi konsumen. Sebagai penyedia layanan fotografi profesional, Maka Studio memenuhi permintaan ini dengan meluncurkan situs web resmi yang berfungsi sebagai alat promosi untuk menjangkau khalayak yang lebih luas selain sebagai sumber informasi. Maka Studio berdedikasi untuk menciptakan karya seni yang memukau dan bermakna secara visual dengan memadukan kreativitas, teknik fotografi canggih dan kontemporer, serta pengalaman dalam mengabadikan momen-momen penting. Peralatan fotografi modern dan staf fotografer terampil yang siap memberikan hasil terbaik untuk setiap klien merupakan keunggulan studio ini. Selain menjadi lokasi untuk fotografi, Maka Studio berfungsi sebagai tempat di mana narasi dapat ditangkap dalam setiap gambar, menghasilkan hasil yang asli dan menyentuh.

Kehadiran situs web memungkinkan Maka Studio untuk memberikan rincian layanan yang komprehensif dan memfasilitasi penjelajahan dan pemilihan layanan yang disediakan oleh pengguna. Namun, kemampuan situs web untuk mengomunikasikan informasi secara efektif dan menarik minat pengguna sangat bergantung pada seberapa baik antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dirancang. Desain yang menarik dan ramah pengguna dapat membuat pengguna lebih nyaman untuk berinteraksi dengan situs web, yang akan membuat pengalaman tersebut menyenangkan dan membantu perusahaan mencapai tujuannya. Untuk melakukan hal ini, diperlukan strategi yang berpusat pada pengguna, yang mencakup penggunaan proses design thinking. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang tuntutan pengguna, yang menghasilkan desain yang lebih relevan dan berfokus pada solusi. Misalnya, penelitian oleh (Frayoga et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *design*

thinking dalam desain UI/UX daring dapat meningkatkan efisiensi pengguna dan aksesibilitas informasi.

Selain itu, kepuasan pengguna dipengaruhi secara signifikan oleh elemen UX termasuk kecepatan akses, kesederhanaan penggunaan, dan antarmuka yang menarik (Sonianto & Novianto, 2024). Menurut penelitian oleh (Agnestisia et al., 2024), mempertimbangkan pengalaman pengguna (UX) saat membuat sistem informasi dapat meningkatkan kebahagiaan pengguna secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang yang ada, penelitian ini membahas mengenai perancangan UI/UX website Maka Studio menggunakan metode *design thinking* sebagai penyampaian informasi dan mempromosikan jasa foto studio di Maka Studio.

TINJAUAN PUSTAKA

Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang menempatkan sudut pandang pengguna di pusat proses dan melibatkan pengguna dalam proses berpikir. *Design Thinking* adalah kerangka kerja untuk mengembangkan solusi sederhana dan hemat biaya untuk masalah pengguna (Hardiansyah Putra, 2023). Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan, yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* (Wahyuni et al., 2023).

Website

Website merupakan halaman informasi yang tersedia secara daring, siapa pun yang memiliki koneksi internet dapat melihatnya dari lokasi mana pun. Kita dapat memperoleh informasi yang kita butuhkan dengan menggunakan situs web. Selain itu, bisnis, organisasi pemerintah, lembaga pendidikan, dan lainnya dapat menggunakan fasilitas layanan daring (Hermansyah et al., 2022). Untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia, Internet terdiri dari semua jaringan komputer yang terhubung menggunakan sistem *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) yang diterima secara luas sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) (Wulandari & Rosida, 2024).

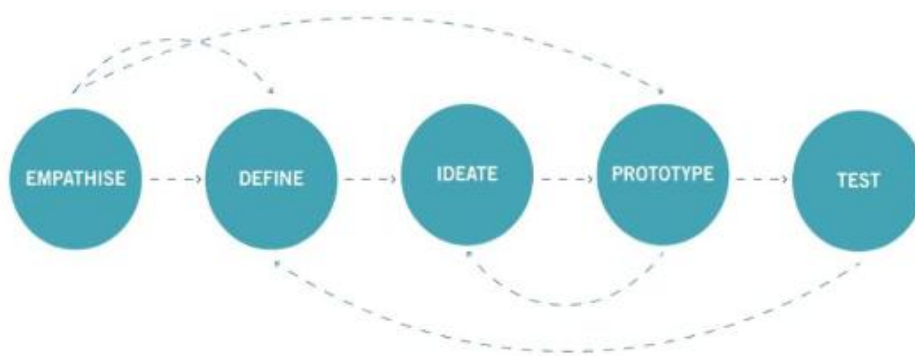
User Interface

User interface adalah sekumpulan tampilan grafis yang mudah dipahami oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga sistem operasi dapat membaca dan menggunakannya dengan benar. Salah satu elemen yang memengaruhi peningkatan lalu lintas situs web adalah antarmuka pengguna. Karena antarmuka pengguna memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan logika pemrograman. Selain itu, desain antarmuka pengguna itu sendiri sangat penting karena semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin nyaman pengguna akan tetap berada di situs web tersebut (Putra et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Maka Studio menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk mengembangkan desain antarmuka UI/UX situs web. Dengan penekanan pada ide yang berasal dari pikiran, perasaan, dan perilaku pengguna, teknik *Design Thinking* menekankan kerja sama antara desainer dan pengguna. *Design Thinking* adalah metode yang menggunakan empati untuk mendekati pengguna dan digunakan sebagai inovasi strategis dalam proses desain. Memahami tuntutan pengguna dan berkonsentrasi pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia untuk memberikan jawaban terbaik adalah bagaimana *design thinking* diterapkan sebagai teknik analitis (Soedewi, 2022).

Tahapan proses *design thinking* yang akan digunakan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

Berikut ini adalah deskripsi fase penelitian yang menggunakan pendekatan *Design Thinking*:

1. *Empathize*, merupakan tahap pertama dalam proses *design thinking* yang bertujuan untuk mencari dan mengamati permasalahan apa yang dialami (Lim & Setiyawati, 2022).
2. *Define*, langkah ini melibatkan identifikasi isu atau sudut pandang utama dalam penelitian dan kemudian mendefinisikan serta mengevaluasi isu yang ditemukan. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan pada langkah sebelumnya, masalah tersebut sekarang dikarakterisasi (Arisa et al., 2023).
3. *Ideate*, Langkah ini melibatkan analisis atau penyempurnaan konsep terkait masalah pengguna yang dikumpulkan selama fase *empathize* dan *define* melalui *brainstorming* untuk memberikan ide pemecahan masalah dan landasan bagi desain prototipe. *Brainstorming* adalah metode atau pendekatan untuk mengumpulkan konsep atau ide untuk memecahkan masalah tertentu. Menurut (Denasfi & Wahyuni, 2023), tahap *ideate* juga menggambarkan aliran sistem yang akan digunakan.
4. *Prototype*, dibuat dari sekumpulan konsep yang telah diidentifikasi sebagai cara untuk mengatasi isu terkini. Desain tersebut akan berfungsi sebagai representasi visual tentang bagaimana konsep yang awalnya hanya berupa desain akan diimplementasikan dalam sistem atau aplikasi yang dikembangkan kemudian (Ikhlash & Zuhri, 2022). Selain memvisualisasikan konsep, level ini melibatkan pengembangan konsep. Figma adalah alat yang digunakan peneliti untuk membangun prototipe. Figma adalah program desain prototipe produk digital yang tersedia dalam versi desktop dan *online* (Suryadana et al., 2023).
5. *Test*, Pada tahap ini, pengguna akan menguji prototipe yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Tujuan langkah ini adalah untuk mengumpulkan masukan pengguna pada prototipe yang dikembangkan guna menentukan apakah prototipe tersebut telah memenuhi persyaratan dan harapan pengguna (Candra et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses *Empathize*

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang persyaratan dan tantangan pelanggan saat menggunakan layanan fotografi Maka Studio. Ditemukan bahwa platform digital yang digunakan sebelumnya memiliki navigasi yang tidak efektif dan pengguna mengalami kesulitan menemukan informasi layanan fotografi yang lengkap.

Proses *Define*

Menurut hasil *empathize*, antarmuka situs web yang informatif, ramah pengguna, dan menarik secara estetika merupakan tuntutan utama pengguna. Masalah utama yang diangkat adalah rumitnya navigasi tampilan situs web dan kurangnya kejelasan informasi.

Proses Ideate

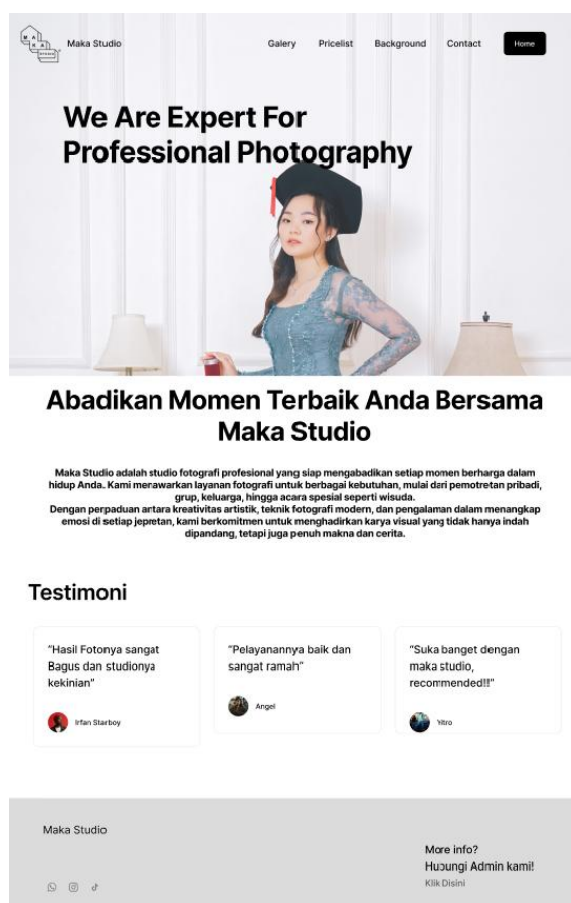
Pada tahap ini, *brainstorming* dilakukan untuk menghasilkan sejumlah ide orisinal. Pengelompokan layanan berdasarkan kategori (grup, keluarga, dan wisuda), menawarkan halaman portofolio interaktif, mengumpulkan testimonial untuk meningkatkan kepercayaan konsumen, mengintegrasikan media sosial pada halaman kontak, dan sistem pemesanan adalah beberapa konsep yang dibuat.

Tabel 1. Hasil *Brainstorming*

Fitur	Keterangan
<i>Galery</i>	Kumpulan hasil fotografi Maka Studio, mulai dari foto grup, wisuda, dan keluarga.
<i>Price List</i>	Daftar harga untuk sesi pemotretan yang bisa langsung di <i>booking</i> melalui tombol yang sudah tersedia.
<i>Background</i>	Kumpulan beberapa <i>background</i> foto studio yang dapat dipilih sesuai keinginan pelanggan.
<i>Contact</i>	Berisi alamat, email, dan sosial media yang dapat dihubungi jika ada pertanyaan lebih lanjut.

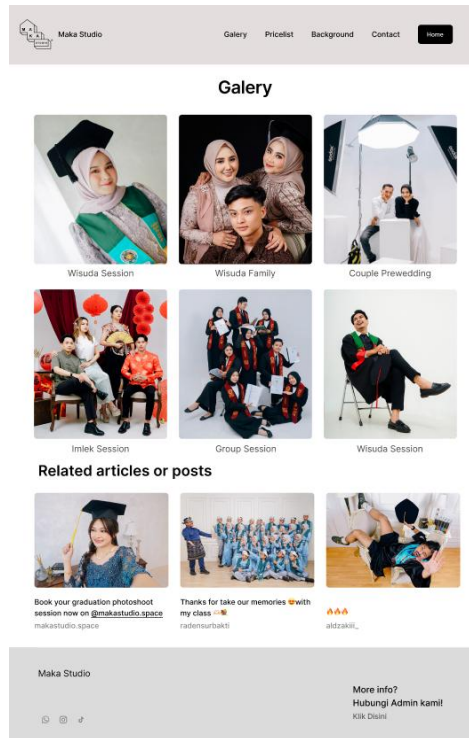
Proses Prototype

Menggunakan program desain antarmuka seperti Figma, prototipe desain situs web dibuat berdasarkan konsep yang dihasilkan. Beranda, layanan, galeri, portofolio, informasi kontak, dan pemesanan semuanya disertakan dalam prototipe. Gambar di bawah ini menunjukkan hasil desain prototipe produk yang dipraktikkan.



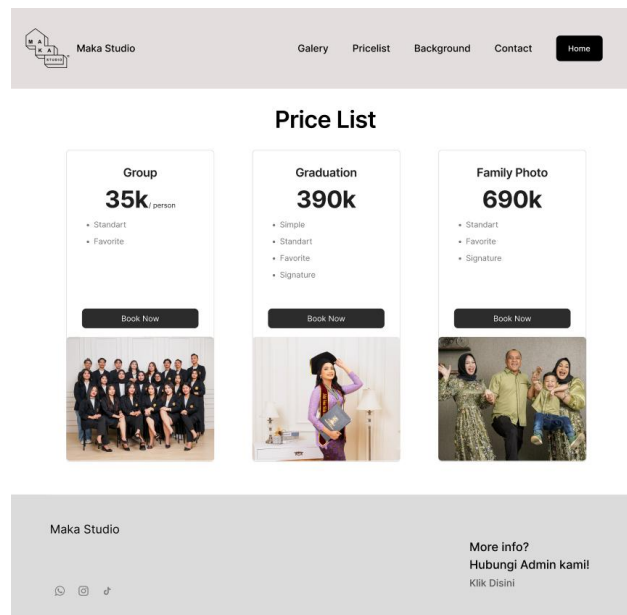
Gambar 2. Halaman *Homepage*

Gambar 2 menampilkan halaman *homepage* yang memuat informasi singkat tentang Maka Studio, keunggulan, serta testimoni pelanggan.



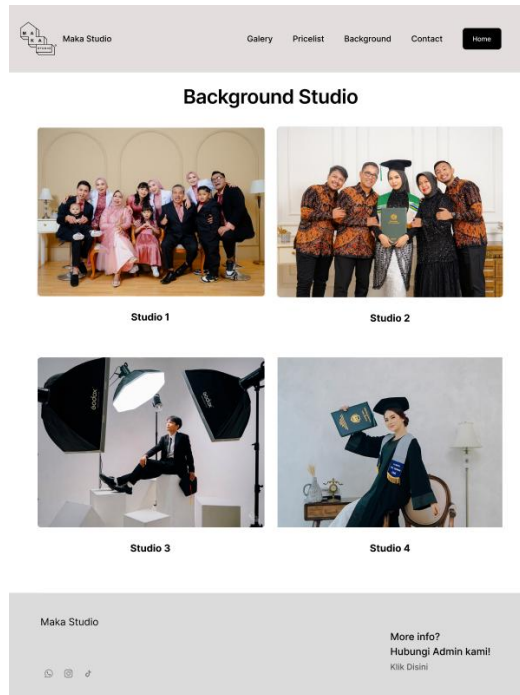
Gambar 3. Halaman Galeri

Gambar 3 menampilkan galeri foto untuk setiap kategori layanan (*Group*, *Graduation*, *Family*). Selain itu juga terdapat artikel yang dapat dibaca oleh pengunjung web.



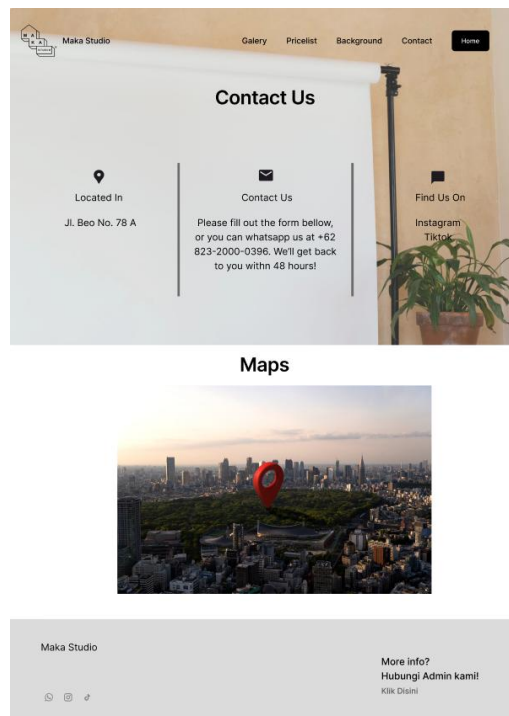
Gambar 4. Halaman Price List

Gambar 4 menampilkan struktur harga dan tombol yang berfungsi untuk memesan masing-masing layanan yang dipilih.



Gambar 5. Halaman *Background Studio*

Pada Gambar 5 menunjukkan daftar *background* pada Maka Studio yang dapat dipilih oleh pelanggan.



Gambar 6. Halaman *Contact dan Alamat*

Gambar 6 berisi alamat studio, formulir kontak, email, dan tautan ke media sosial Maka Studio. Tampilan visual yang bersih, modern, dan mudah dibaca, dengan dominasi warna putih dan elemen visual minimalis yang memberi kesan profesional.

Test

Tujuan dari tahap *test* adalah untuk menentukan seberapa baik prototipe yang dikembangkan memenuhi persyaratan dan harapan pengguna. Metodologi pengujian kegunaan berbasis tugas digunakan untuk pengujian, yang melibatkan pemberian tugas-tugas khusus kepada pengguna untuk diselesaikan pada prototipe yang dirancang Figma. Sebanyak lima responden dipilih berdasarkan karakteristik pengguna target Maka Studio, yaitu mereka yang sekarang memiliki atau ingin menggunakan layanan fotografi untuk keperluan pribadi seperti potret keluarga, grup, atau wisuda.

Metode pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Alat uji: Prototipe interaktif berbasis Figma
- b. Jenis pengujian: Observasi langsung dan kuesioner *post-task*
- c. Tugas yang diberikan kepada pengguna:
 - 1) Menemukan harga layanan fotografi wisuda.
 - 2) Melihat portofolio pemotretan.
 - 3) Melakukan pemesanan layanan melalui tombol “Book Now”.
 - 4) Mencari alamat dan informasi kontak Maka Studio.
 - 5) Menemukan dan mengakses akun media social studio.

Hasil pengujian dirincikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Pengujian

Aspek yang Diuji	Jumlah Pengguna Berhasil	Persentase Keberhasilan	Keterangan
Navigasi Menu Utama	5	100%	Semua responden dapat berpindah antar halaman dengan mudah melalui menu seperti Home, Galery, dan Pricelist
Kejelasan Informasi Harga	5	100%	Informasi harga pada halaman <i>Pricelist</i> dinilai sangat jelas dan mudah dipahami.
Kemudahan Akses Fitur “Book Now”	4	80%	Empat dari lima responden dapat langsung menemukan dan memahami cara melakukan pemesanan. Satu responden menginginkan konfirmasi visual setelah klik.
Tampilan Visual (Kejelasan & Estetika)	5	100%	Desain dianggap menarik dan professional. Pemilihan warna dan layout disukai seluruh responden.
Informasi Kontak dan Lokasi	5	100%	Semua responden berhasil menemukan halaman contact dan informasi alamat.
Akses ke Media Sosial	4	80%	Beberapa responden menyarankan agar ikon media social ditampilkan lebih mencolok atau berada di bagian atas halaman.

KESIMPULAN

Dari proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *design thinking* dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk website Maka Studio mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini terdiri dari lima tahapan utama, yakni memahami pengguna, merumuskan masalah,

mengembangkan ide, membuat purwarupa, dan melakukan pengujian. Melalui tahapan awal, diperoleh pemahaman bahwa pengguna mengalami hambatan dalam menavigasi situs dan mengakses informasi mengenai layanan fotografi. Setelah masalah utama dirumuskan, berbagai solusi dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan serta kejelasan tampilan. Penerapan hasil ide ke dalam bentuk prototipe interaktif menggunakan Figma memudahkan visualisasi dan pengujian desain. Hasil pengujian kepada beberapa pengguna menunjukkan bahwa desain baru mampu meningkatkan kemudahan akses, memperjelas informasi, dan memberikan pengalaman yang lebih nyaman. Respon pengguna yang umumnya positif menandakan bahwa desain yang dibuat telah mengakomodasi kebutuhan mereka secara efektif. Dengan kata lain, *design thinking* terbukti menjadi metode yang tepat dan efisien dalam merancang UI/UX *website* berbasis layanan, khususnya di bidang fotografi. Maka Studio diharapkan dapat memanfaatkan hasil desain ini untuk memperkuat kehadiran digitalnya, menarik lebih banyak calon pelanggan, dan memberikan layanan yang lebih baik melalui platform berbasis web.

REFERENSI

- Agnestisia, A. E., Wenas, M. B., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan UI/UX pada website Arttrash menggunakan metode Design Thinking. *AITI*, 21(1), 14–28. <https://doi.org/10.24246/aiti.v21i1.14-28>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA. *TeKa*, 13(01), 52–68. <https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *AUTOMATA*, 4(1).
- Frayoga, A., Nilawati, N., & Sany, E. (2024). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE BOOTCHIN COFFE. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(1), 126. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314>
- Hardiansyah Putra. (2023). Sistem Informasi Manajemen Surat Masuk Dan Keluar (SIM-SMK) Responsif Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(6), 435–441. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i6.275>
- Hermansyah, H., Wahyuni, S., & Akbar, A. (2022). Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis Web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 515. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3803>
- Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (2022). Section Internship Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *AUTOMATA*, 3(2).
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>
- Putra, R. R., Putra, E., & Handayani, S. (2023). User Interface Design for Citizen Data Grouping Information System Using Human Centered Design Method. *Jurnal Sains Dan Teknologi Industri*, 20(2), 523. <https://doi.org/10.24014/sitekin.v20i2.21450>
- Soedewi, S. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sonianto, & Novianto, R. (2024). ANALISIS PENGARUH USER EXPERIENCE (UX) TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM SISTEM INFORMASI

PERPUSTAKAAN DIGITAL. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, 1(2).

- Suryadana, A., Sasongko, D., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Website Waste4Change untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 820–830. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3274>
- Wahyuni, S., Sari, R. M., Zen, M., & Kelana, M. P. (2023). DESAIN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI E-LIBRARY BERBASIS WEBSITE. *ESCAF*, 981–988.
- Wulandari, H., & Rosida, S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Penjualan Cake dan Bakery Napoleon. *Senashtek 2024*, 2(1).