Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer
Volume 6, Nomor 1, Maret 2026
e-ISSN: 2827-7953; p-ISSN: 2827-8135, Hal. 237-255
DOI: https://doi.org/10.55606/juisik.v6i1.2107
Tersedia: https://journal.sinov.id/index.php/juisik

Perancangan UI Website untuk Optimalisasi Penjadwalan Layanan pada Bisnis *Lucete Beauty*

Widi Ayu Purwaningtyas[1*], Anik Hanifatul Azizah[2]
[1-2]Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Indonesia
**Penulis Korespondensi: widiap0207@gmail.com*

Abstract. *The use of technology to improve business operations, efficiency, and transparency is essential for companies that want to grow in today's competitive environment. This is especially true in the beauty industry, which continues to attract high interest, particularly among women. Lucete Beauty is a beauty business that offers Eyelash Extension and Korean Manicure and Pedicure services and operates three stores located at Pluit Village Mall, Artha Gading Mall, and Green Sedayu Mall. Currently, Lucete Beauty still uses a manual scheduling system through spreadsheets that combine the schedules of all three stores into one file. This approach increases the risk of data input errors and double bookings, which can negatively affect operational effectiveness and customer satisfaction.To overcome these problems, a website-based system was designed using the Design Thinking method to optimize the service scheduling process. This method was selected to better understand user needs and to develop solutions that are relevant and user friendly. The proposed design is considered acceptable if the usability testing results show a score above 51.7 with an "OK" adjective rating, measured using the System Usability Scale (SUS). Therefore, implementing this system is expected to improve service quality, scheduling accuracy, operational efficiency, and overall business performance.*

Keywords: *Design Thinking; Eyelash Extension; Korean Manicure & Pedicure; System Usability Scale; Website Scheduling System.*

Abstrak. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan operasional, efisiensi, dan transparansi bisnis pada era digital menjadi faktor utama agar sebuah bisnis dapat berkembang dan mampu bersaing, khususnya dalam industri kecantikan yang memiliki tingkat peminat tinggi di kalangan perempuan. Lucete Beauty merupakan salah satu bisnis kecantikan yang menyediakan layanan Eyelash Extension serta Korean Manicure & Pedicure dengan tiga cabang yang berlokasi di Mall Pluit Village, Mall Artha Gading, dan Green Sedayu Mall. Saat ini, sistem penjadwalan di Lucete Beauty masih dilakukan secara manual menggunakan spreadsheet yang menggabungkan jadwal dari seluruh cabang, sehingga berisiko menimbulkan kesalahan input data, terjadinya double booking, serta menurunnya efektivitas operasional dan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang sistem website untuk mengoptimalkan penjadwalan layanan di Lucete Beauty dengan menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathise, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan permasalahan pengguna sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan dan user friendly. Evaluasi desain dilakukan melalui usability testing menggunakan System Usability Scale (SUS), di mana desain dinyatakan dapat diterima apabila memperoleh skor di atas 51,7 dengan kategori Adjective "OK". Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar 82,6, yang menandakan bahwa desain User Interface (UI) sistem website Lucete Beauty diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Dengan demikian, penerapan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan, meminimalkan kesalahan penjadwalan, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasional bisnis secara keseluruhan.

Kata kunci: Ekstensi Bulu Mata; Manikur & Pedikur Korea; Pemikiran Desain; Sistem Penjadwalan Situs Web; Skala Kegunaan Sistem.

1. LATAR BELAKANG

Penggunaan sistem berbasis website pada dunia bisnis untuk meningkatkan efisiensi operasional, kemudahan dalam mengakses, dan transparasi saat ini telah menjadi pilihan utama dalam banyak bidang. Perkembangan teknologi saat ini menjadi peran penting dalam perkembangan bisnis modern pada era ini. Teknologi informasi membantu perusahaan untuk membanu efisiensi, produktifitas, dan daya saing dalam bisnis (Sosial et al., 2023). Dengan adanya penggunaan teknologi digital dapat mendorong bisnis untuk berubah dari sistem

Naskah Masuk: 17 Desember 2025; Revisi: 14 Januari 2026; Diterima: 05 Februari 2026; Tersedia: 10 Februari 2026

manual menjadi sistem berbasis digital yang mengubah proses bisnis, model bisnis, dan interaksi kepada pelanggan untuk tetap kompetitif dan bertahan dalam lingkungan bisnis yang telah berubah

Salah satu bidang bisnis yang membutuhkan penggunaan teknologi yaitu, bisnis kecantikan. Terlebih lagi pada perempuan yang sangat tertarik dengan adanya bisnis kecantikan, Seperti biisnis kecantikan dengan layanan eyelash dan nail art. Seperti pada bisnis kecantikan *Lucete Beauty.* Bisnis tersebut telah berjalan dari tahun 2018 hingga saat ini. Bisnis yang memiliki 3 *store* yang terletak di Mall Pluit Village, Mall Artha Gading, dan Green Sedayu Mall. Dari awal *Lucete Beauty* berjalan, sistem yang dimiliki oleh lucete beauty masih belum memanfaatkan teknologi. Seperti halnya dalam melakukan sistem pembuatan jadwal layanan yang masih dilakukan dengan input manual menggunakan *spreadsheet*. Penginputan jadwal tersebut memiliki potensi terjadinya kesalahan input jadwal layanan, dan dapat terjadinya *double booking*. Penggunaan sistem manual juga dapat mengganggu kelancaran operasional bisnis yang dapat mempengaruhi kepuasan pelanggan dengan adanya sistem yang tidak terstruktur.

Maka dari itu diperlukannya sistem untuk melakukan input jadwal layanan dengan melakukan perancangan desain *user interface (UI)* berbasis website dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing*. Perancangan desain tersebut dapat membantu meningkatkan aspek operasional, strategi, dan layanan bisnis *lucete beauty*.

Terdapat penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Mutiara Kasih & Ismail, 2024), yang membahas mengenai perancangan UI/UX Aplikasi *Booking Online* Pada Elaine Studio Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*. Tujuan dari dilakukannya perancangan tersebut untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan layanan *nail art* dengan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil *Usability prototype* desain dengan menggunakan perhitungan *System Usbility Scale* (SUS) menunjukan skor hasil 80 yang menyatakan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Dengan begitu penggunaan metode design thinking untuk perancangan sistem memiliki hasil desain dengan *usability* yang baik dengan pembuatan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk melakukan perancangan Desain *User Interface* sistem website penjadwalan layanan *Lucete Beauty* dan teknik pengujian metode *System Usabiity Scale* (SUS). Pengujian usability tersebut dilakukan

dengan menyebarkan 10 pertanyaan kepada pengguna dengan piihan jawaban menggunakan pilihan skala likert 1 – 5 (Rachmawati & Setyadi, 2023).

Dilakukannya perancangan desain *User Interface* (UI) website penjadwalan layanan bisnis lucete beauty diharapkan agar sistem penjadwalan dalam bisnis *lucete beauty* lebih terstruktur, memudahkan admin dalam menginput jadwal layanan, dan menghindari terjadinya kesalahan input layanan yang dapat mengakibatkan adanya *double booking* atau pesanan ganda yang diinput oleh admin. Perancangan ini diharapkan pula dapat meningkatkan sistem operasional bisnis agar kualitas pelayanan yang diberikan dapat memuaskan pelanggan yang memesan layanan.

2. KAJIAN TEORITIS

Aplikasi Website

Aplikasi website merupakan salah satu platform digital yang dapat diakses menggunakan web dan jaringan internet tanpa harus menginstal aplikas. Dalam pengertian website sendiri merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), berfungsi memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya (Rahma, 2022). Website memiliki komponen utama yang meliputi frontend, backend, dan database. Frontend pada website ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi visual. Sementara backend, menangani logika dan pemrosesan data. Sedangkan database, digunakan untuk menyimpan informasi yang dibutuhkan oleh aplikasi. (Triyanto. 2023) menjelaskan bahwa kolaborasi antara ketiga komponen ini sangat penting untuk memastikan aplikasi dapat berjalan secara efisien dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna.

Aplikasi website memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan di berbagai industri. Dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi website, perusahaan dapat mengoptimalkan proses pada bisnis mereka, mempercepat layanan, dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan. menyimpulkan bahwa aplikasi website tidak hanya menyediakan alat untuk berinteraksi dengan teknologi, tetapi juga menjadi medium yang menjembatani kebutuhan manusia dengan solusi digital yang inovatif.

User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah bagian penting yang berinteraksi dengan pengguna untuk mempermudah pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan (Zukhri, 2022). Dalam User Interface (UI) mencakup elemen – elemen visual dan interaktif untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan teknologi.

User Interface (UI) memiliki fokus utama pada kejelasan, kesederhanaan, dan keseragaman dengan tujuan memberikan antarmuka yang efisien dan mudah dimengerti (Firdonsyah et al., 2023). Desain User Interface (UI) memiliki prinsip – prinsip yang akan menjadikan acuan penting dalam menciptakan sistem yang mudah digunakan, efisien, dan intuitif menurut Jacob Nielson. Prinsip – prinsip tersebut mencakup konsistensi (Consistency), pencegah kesalahan (Prevent Error), Fleksibel dan mudah digunakan (flexibility and efficiency of use) (Mirkowicz & Grodner, 2018). Dengan mengikuti prinsip – prinsip dari desain User Interface (UI) dapat digunakan dengan nyaman, efektif, dan efisien oleh pengguna dengan menciptakan pengalaman yang baik dan meminimalisir kesalahan. (Fathurrahman & Sumarsono, 2024)

Design Thinking

Design Thinking adalah suatu metode pendekatan secara sudut pandang pengguna dengan tujuan memecahkan masalah dengan mencipkatan sebuah novasi baru dengan melakukan sebuah proses yang berulang untuk mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan masalah untuk menemukan solusi alternatif yang tidak terlihat di tingkat pemahaman awal. Pengguna dari Design Thinking akan menghadirkan sebuah solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah pengguna saat berkomunikasi dengan sistem (Shirvanadi et al., 2021).

Metode Design Thinking ini telah terbukti efektif dalam melakukan perancangan produk dan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna secara maksimal (Wahyuni et al., 2023). Dalam menyusun proses – proses pada perancangannya, Metode ini memiliki 5 (lima) tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahapan tersebut dapat memfasilitasi pemahaman yang mendalam tentang pengguna. Dengan mengikuti tahapan yang sistematis, desainer dapat memastikan produk atau layanan tersebut dihasilkan dengan benar – benar memenuhi kebutuhan pengguna.

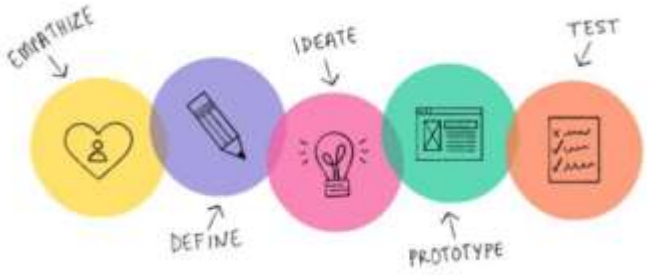
Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dilakukan dengan observasi dari proses pembuatan jadwal layanan yang dibuat oleh admin dan *beautician* mendapatkan informasi terkait jadwal layanan pada setiap *store*, dan wawancara kepada

pemilik, admin, dan *beautician* yang akan menggunakan sistem website untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

Untuk metode penelitiannya menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.*



Gambar 1. Metode Design Thinking.

Emphatize

Emphatize merupakan tahap awal dari *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengumpulkan data agar peneliti dapat berempati kepada pengguna sehingga peneliti bisa berada pada posisi dan sudut pandang yang sama kepada pengguna (Imin et al., 2024). Setelah kita melakukan Wawancara, data dari wawancara tersebut akan diolah kedalam *emphaty map*. Dengan begitu pengguna dapat mengetahui kebutuhan dan kesulitan dari pengguna.

Define

Pada tahapan ini, akan mencari inti dari permasalahan yang dimiliki dari hasil proses sebelumnya dengan tujuan untuk mengkategorikan masalah-masalah yang ingin diselesaikan (Rahman et al., 2024). tahapan ini dilakukan dengan menganalisis informasi yang telah terkumpul dari wawancara yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Analisis informasi dan kebutuhan tersebut akan digambarkan dengan *user persona*.

Ideate

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengumpulkan ide dengan sebanyak-banyaknya dari masalah yang telah dikumpulkan agar mendapatkan solusi dari masalah yang ada (Alfis Syifa & Rachmawati, n.d.). Kemudian solusi dari masalah-masalah yang telah ditemukan akan di tuangkan dengan membuat *user flow* dan *sitemap*.

User flow untuk mendefinisikan alur interaksi penggunaan oleh sistem yang digunakan (Wahyudi & Widjiyati, 2025). *Sitemap* merupakan peta yang berisikan halaman-halaman dari sistem website untuk melihat alur tersebut lebih jelas dan mempermudah dalam melakukan pengerjaan sistem agar lebih tersusun (Intan et al., 2024).

Prototype

Tahapan pada *prototype* ini, memiliki jenis yang terbagi menjadi 2 bagian, yaitu *low-fidelity* dan *high-fidelity*. *Low-fidelity* merupakan desain awal atau representesi awal dari rancangan *prototype* yang tidak memiliki komponen lain seperti ukuran teks dan skema warna(Fadila et al., 2024). Sedangkan, *high-fidelity* merupakan tahapan perancangan antarmuka pengguna dengan pengalaman interakif yang lebih baik untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih jelas (Ebimbi et al., 2024).

Testing

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari design thinking. Tahapan ini bertujuan untuk menawarkan solusi yang dapat menunjukan bahwa *prototype* tersebut diterima, diperbaiki, dirancang ulang, bahkan ditolak (Wahyudi & Widjiyati, 2025).

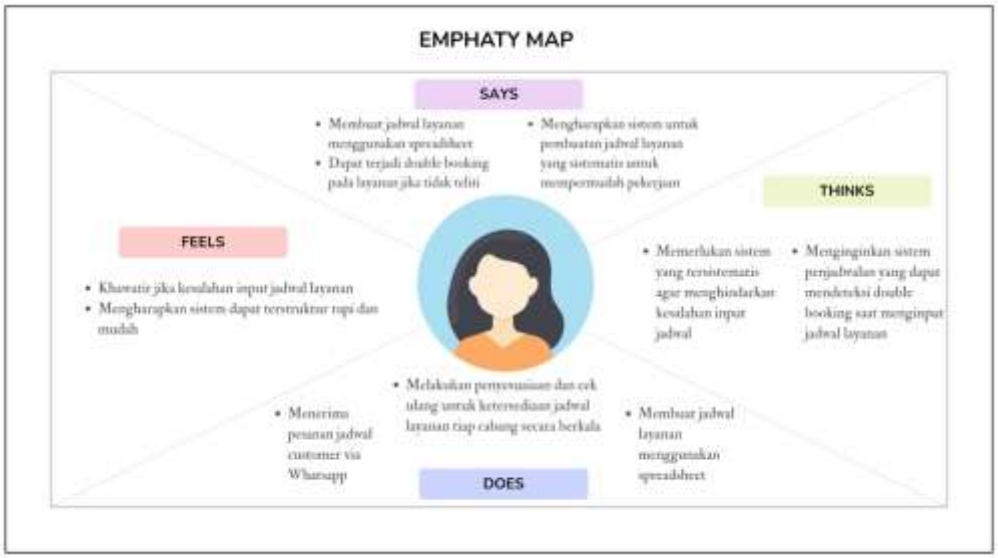
***System Usability Scale* (SUS)**

System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengevaluasi tingkat *usability* sistem (Kesuma, 2021). Metode ini menjadi salah satu metode yang paling efisien dalam mengumpulkan data secara jelas dan cukup akurat, sehingga SUS disebut dengan *'Quick and Dirty' Test* (Nurjihan et al., 2024). SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan memiliki pola pertanyaan ganji dikatakan positif (*odd-number*), dan pertanyaan genap dikatakan negatif (*even-number*) (Rachmawati & Setyadi, 2023).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

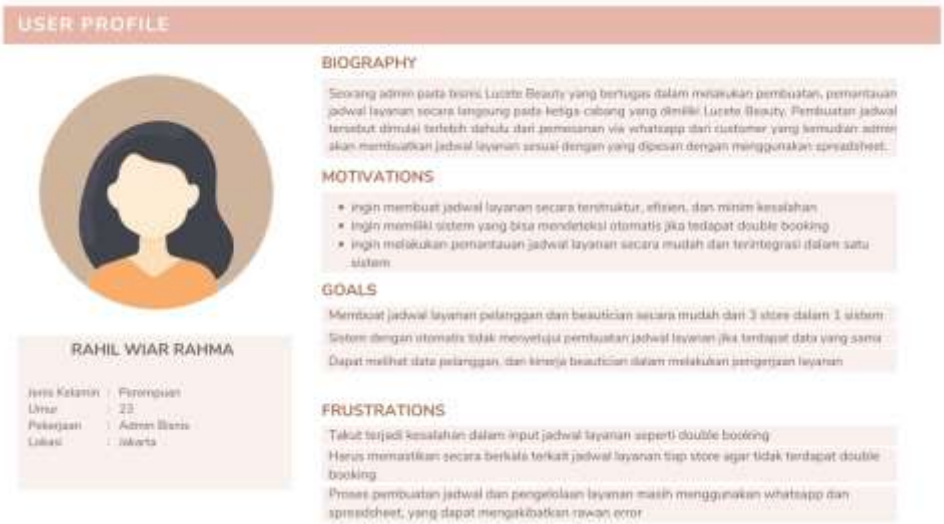
Pada tahap *emphatize* ini, penulis mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara secara langsung kepada beberapa calon pengguna website. Wawancara dilakukan dengan pemilik bisnis, admin, dan *beautician*. Tujuan dilakukannya observasi dan wawancara ini untuk mendapatkan empati pengguna dalam memahami kebutuhan, permasalahan, dan emosi yang mendalam (Warda Henisa, 2023). Dengan begitu, peneliti dapat dengan mudah memahami kebutuhan pengguna yang akan digambarkan dengan menggunakan *Emphaty Map*. *Emphaty Map* ini dibagi menjadi 3 yang terdiri dari, *Emphaty Map* Pemilik Bisnis, *Emphaty Map* Admin, dan *Emphaty Map Beautician*.



Gambar 2. Emphaty Map.

Define

Setelah kebutuhan dan permasalahan telah dikumpulkan yang kemudian digambarkan dengan menggunakan *Emphaty Map* pada tahap *Emphatize*. Kemudian tahapan selanjutnya kita akan melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan untuk menetukan *user persona (Wiryawan Prasetio & Manongga, 2025)*. *User persona* tersebut terdiri dari *user persona* pemilik bisnis, admin bisnis, dan karyawan.



Gambar 3. User Personal.

Ideate

Tahapan ini merupakan kumpulan ide untuk menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan pada tahap – tahap sebelumnya. Tahap *ideate* dapat dikatakan juga sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada terhadap apa yang dibutuhkan oleh pengguna dengan menciptakan sebuah konsep baru yang inovatif

dan efektif (Karnawan, 2021). Ide-ide yang terdapat pada tahapan ini berupa konsep *visual*, *user flow*, dan *sitemap*.

Konsep Visual

Konsep yang diambil dari desain sistem ini diambil dari pendekatan tema yang terkait dengan konsep *usability* (kegunaan) yang sesuai dengan tema yang mengandung unsur kecantikan yang menampilkan kesan feminim tetapi masih *professional*. Dengan menggunakan warna perpaduan *soft pink* yang identik dengan kelembutan dan keindahan.

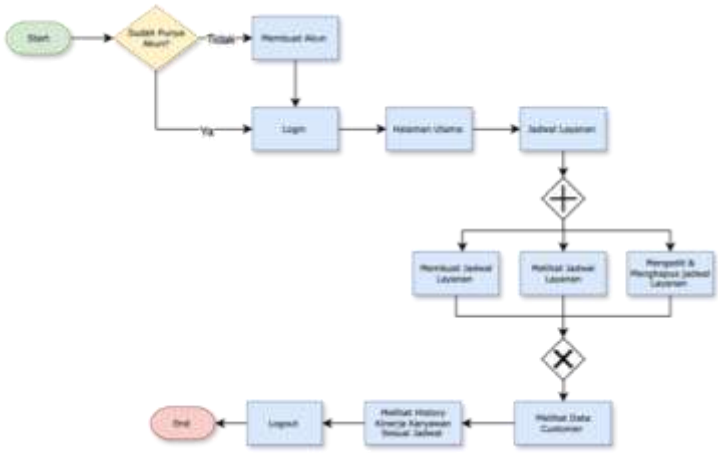
Gambar 4. Panduan Warna.

Tidak hanya warna, pemilihan tipografi dilakukan agar pengguna dapat merasa nyaman saat membaca (Dhaniswara et al., 2023). Jenis tipografi yang digunakan dalam desain ini adalah jenis *Raleway* dan *Poppins.*

Gambar 5. Jenis Font.

User Flow

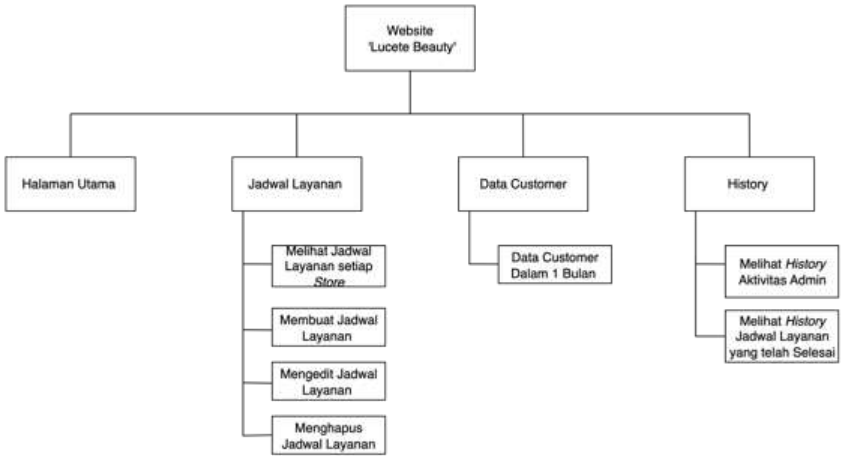
Pada tahapan ini, *user flow* merupakan sebuah aktivitas atau proses pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. sistem ini memiliki *flow* yang berbeda-beda pada tiap user (Gurning & Hardiansyah, 2024). Dimana *user flow* tersebut terdiri dari 3 (tiga) yaitu, *user flow* pemilik bisnis, admin, dan karyawan.



Gambar 6. User Flow.

Sitemap

Sitemap merupakan gambaran dari bagian halaman-halaman pada menu website yang saling terhubung (Soedewi, 2022). Dengan adanya *sitemap* ini, dapat memudahkan dalam pembuatan desain website *'Lucete Beauty'* untuk memastikan alur dari setiap akses dalam website tersebut berjalan dengan jelas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 7. Site Map.

Prototype

Prototype Pada tahapan *prototype* ini digambarkan dalam 2 (dua) tahap, yaitu tahap *Low-fidelity* dan *High-fidelity Wireframe (Priyono et al., 2023)*. Kedua tahapan tersebut kemudian akan digabungkan agar dapat membentuk visual dari website *'Lucete Beauty'* hingga menjadi alur untuk acuan dalam merancang fitur desain website *'Lucete Beauty'*. Tahapan ini merupakan tahapan eksperimental yang berguna untuk menguji setiap ide solusi yang sudah sesuai atau belum(Chusnan Widodo & Gustri Wahyuni, 2021). *Prototype* ini

dibuat sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang telah ditemukan di tahapan *emphatize* dan *define*.

Low-fidelity Wireframe

Tampilan ini merupakan kerangka kasar yang akan memberikan gambaran awal seperti *layout* sebelum memasuki tahapan desain visual yang belum lengkap serta masih terlihat rendah ketelitiannya karena warna yang digunakan hanya sebatas hitam, putih, ataupun abu-abu (Sulistyono et al., 2023).

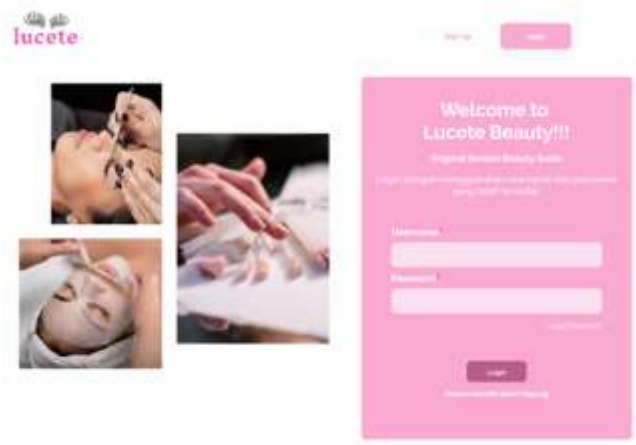
Gambar 8. Low Fidelity Wireframe.

High-fidelity wireframe

Tampilan ini merupakan tahapan lanjutan dari kerangka *high-fidelity wireframe* yang memiliki tampilan yang sama, tetapi tampilan tersebut merupakan gambaran antarmuka untuk sistem yang akan digunakan nantinya. High-fideity merupakan representasi secara mendetail dari desain akhir yang menampilkan desain interaktif, visual realistis, dan fungsi lengkap yang digunakan untuk menguji dan memvalidasi pengalaman pengguna(Sitorus et al., 2024). Berikut merupakan desain *high-fidelity wireframe* yang telah dibuat:

Halaman *Login*

Untuk sistem website admin, admin diwajibkan untuk melakukan login dengan memasukan *username* dan *password* yang telah dibuat.

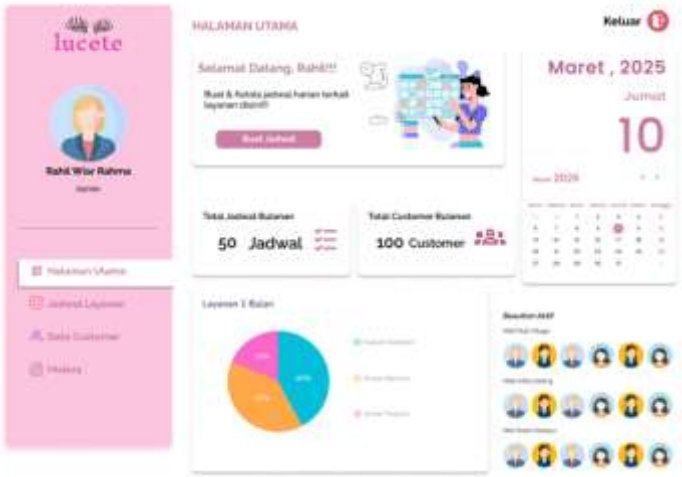


Gambar 9. Halaman Login.

Halaman Utama

Setelah berhasil *login*, sistem akan menampilkan halaman utama untuk admin. Halaman utama admin tersebut berisikan akses langsung untuk membuat jadwal layanan, total jadwal layanan dalam 1 (satu) bulan, total *customer* dalam 1 (satu) bulan, diagram layanan, kalender, dan profil aktif dari *beautician* pada setiap *store*.

Halaman utama dengan berisikan akses, dan informasi terkait perkembangan bisnis secara *update* dalam 1 (satu) bulan terakhir. Sehingga perkembangan bisnis dapat terhitung secara otomatis dan dapat dilihat langsung di halaman utama.

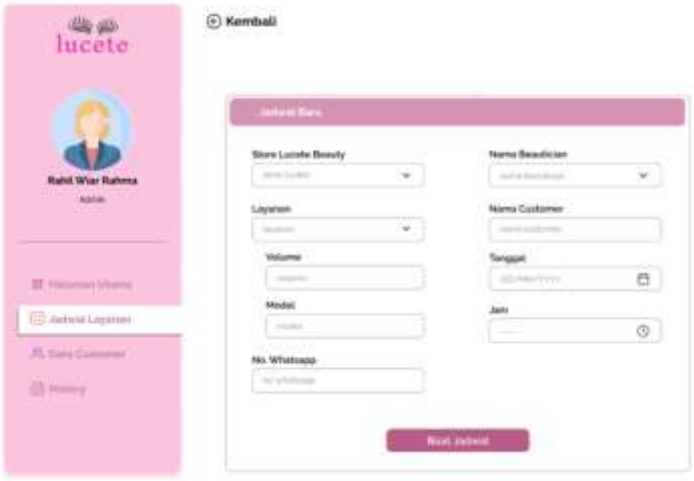


Gambar 10. Halaman Utama.

Halaman Jadwal Layanan

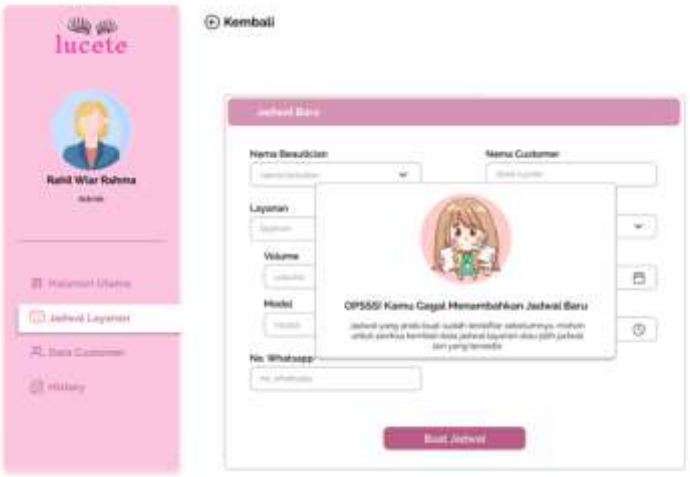
Pada menu Jadwal Layanan, admin dapat membuat jadwal layanan sesuai dengan permintaan *customer* yang telah memesan layanan melalui whatsapp. Dengan melengkapi data diri *customer* seperti nama, *store* yang datangi, nama *beautician* yang menangani, jenis

layanan, tanggal, waktu, dan no. whatsapp. Dengan begitu, admin tidak perlu mencari secara manual informasi mengenai *costomer* yang memesan layanan dan *store*.



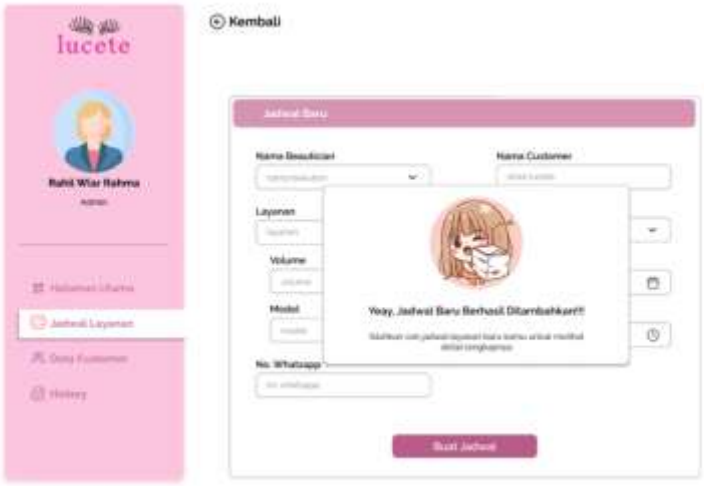
Gambar 11. Halaman Jadwal Layanan.

Jika dari data yang admin input terdapat waktu, layanan, *store*, dan *beautician* yang sama, maka admin sistem akan otomatis tidak dapat membuat jadwal layanan. Sistem akan menampilkan *pop-up* yang menyatakan bahwa jadwal layanan tersebut telah terdaftar, seperti gambar 11.



Gambar 12. Pop-up Gagal Penambahan Jadwal.

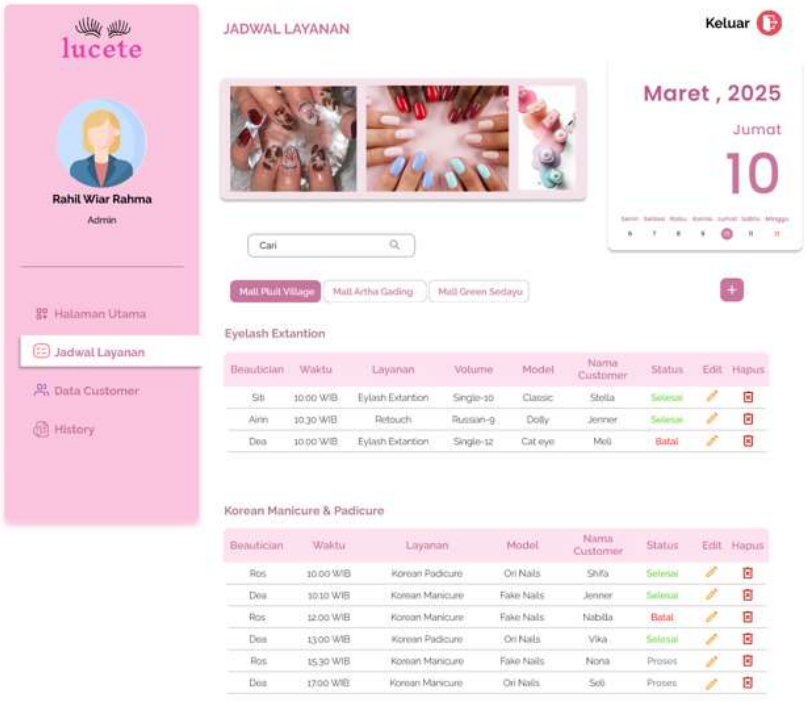
Jika berhasil, sistem akan menampilkan pop-up tersebut seperti pada gambar 13.



Gambar 13. Pop-up Berhasil Menambahkan Jadwal.

Setelah itu, admin dapat melihat jadwal layanan secara keseluruhan yang terdapat fitur pengelompokan jadwal layanan setiap *store*. Dalam jadwal layanan sendiri berisikan data terkait jadwal layanan *Eyelash* ataupun *Manicure* & *Padicure* lengkap dengan *beautician* yang melayani layanannya, *customer* yang dilayani, waktu pelayanan, model layanan, serta status layanan seperti, ‘proses’, ‘selesai’, dan ‘batal’. Admin juga dapat mengubah jadwal tersebut jika terdapat perubahan waktu yang diinginkan oleh *customer* jika pada waktu yang diinginkan tersebut tidak terdapat jadwal lagi atau kosong. Admin dapat menghapus jadwal layanan yang telah dibuat, jika *customer* membatalkan jadwal layanan yang telah dipesan. Seperti pada gambar 14.

Gambar 14. Pop-up Menghapus Data.



Gambar 15. Halaman Jadwal Layanan.

Halaman Data Customer

Pada tampilan halaman data customer hanya dapat dilihat oleh admin, yang berisikan tabel dari nama *customer*, no.whatsapp, asal *store*, dan perhitungan layanan yang telah mereka pesan. Halaman ini memudahkan admin dalam melakukan penawaran atas promo - promo yang terbaru kepada *customer* yang telah menjadi member dengan pernah melakukan pemesanan layanan seperti *nail art*, dan *eyelash* di *'Lucete Beauty'* dengan mengirimkannya melalui whatsapp sesuai dengan nomor yang terdaftar. Sehingga membuat *customer* tertarik memesan layanan kembali dengan promo – promo yang ditawarkan.

Gambar 16. Halaman Data Customer.

Halaman *History*

Pada halaman *history*, admin dapat melihat riwayat aktivitas yang telah dilakukan seperti menginput jadwal layanan terbaru, mengubah jadwal layanan, dan menghapus jadwal layanan. Dalam menu *history*, admin dapat pula melihat riwayat pengerjaan jadwal layanan yang telah diselesaikan atau dibatalkan oleh *beautician.*

Gambar 17. Halaman History.

Testing

Testing ini dilakukan dengan memperlihatkan kepada pengguna dan menjelaskan langkah-langkah serta fitur yang terdapat dari sistem website tersebut. setelah pengguna melakukan *testing*, pengguna akan diberikan kuesioner dengan diberikan *link* gform yang berisikan 10 pertanyaan. Pengguna dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan memilih skala 1 – 5. Berikut merupakan tabel 1. Pertanyaan Kuesioner *Usability Testing*, yang merupakan pertanyaan dari kuesioner dari *usability testing*.

Table 1. Pertanyaan Kuesioner Usability Testing.

No.	Pertanyaan
1.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
2.	Saya merasa sistem ini sulit untuk dipahami.
3.	Saya merasa dapat melakukan pekerjaan dengan sistem website lebih mudah dan cepat
4.	Saya memerlukan bantuan dalam menggunakan sistem website ini
5.	Fitur – fitur yang digunakan dalam sistem ini terintegrasi dengan baik
6.	Penempatan elemen – elemen pada sistem website ini terlihat tidak konsisten
7.	Saya senang melihat warna dari desain website ini
8.	Teks, ikon, dan tombol pada desain antarmuka terlihat tidak jelas dan mudah dibaca
9.	Saya merasa bahwa saya tidak perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat mulai menggunakan sistem website ini
10.	Saya merasa sistem webiste ini terlalu rumit

Testing ini dilakukan untuk memperoleh jawaban dari *user*, apakah desain tersebut sesuai dengan yang mereka inginkan dan mereka butuhkan, apakah desain tersebut diterima oleh pengguna, apakah pengguna puas dalam menggunakan sistem tersebut.

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	2	3	1	4	1	5	1	3	1
R2	4	1	3	2	5	1	4	2	4	2
R3	5	2	4	2	4	2	5	1	4	1
R4	4	2	4	2	5	1	5	1	3	2
R5	5	2	3	1	5	1	4	2	4	2
R6	5	1	3	2	4	2	5	1	3	1
R7	4	2	4	1	4	1	5	1	3	1

Gambar 18. Hasil Usability Testing SUS.

Hasil gambar 18 Merupakan data hasil dari uji *prototype* yang telah dilakukan kepada 7 responden. Setelah itu, data tersebut dihitung untuk mengetahui nilai dari pengujian tersebut menggunakan SUS seperti pada gambar 19.

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (Jumlah × 2,5)
R1	3	3	2	4	3	4	4	4	2	4	33	82,5
R2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	32	80
R3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	34	85
R4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	33	82.5
R5	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	33	82,5
R6	4	4	2	3	3	3	4	4	2	4	33	82,5
R7	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	34	85
Rata-rata skor SUS												82,6

Gambar 19. Hasil Rata-Rata Skor SUS.

Hasil pada gambar diatas menujukan bahwa skor *testing* yang telah dihitung menggunakan rumus SUS memiliki hasil 82,6 yang dapat diinterpretasikan kedalam 3 aspek yaitu *acceptable*, *adjective*, dan *grade*. Skor tersebut menunjukan bahwa aspek *acceptable* bernilai *acceptable*, *adjective* bernilai *excellent*, dan *grade* berada di A. Dengan begitu, hasil diatas menunjukan bahwa perancangan desain UI/UX pada sistem website *Lucete Beauty* diterima dengan baik oleh pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain *user interface* (UI) website penjadwalan layanan pada *Lucete Beauty* dengan menggunakan metode *design thinking* berhasil dibuat. Sistem dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk membuat jadwal layanan dengan jelas dan terstruktur, admin dapat dengan mudah membuat jadwal layanan tanpa khawatir terjadinya *double booking*, dan admin dapat melakukan pemantauan jadwal layanan yang telah dibuat. Hasil pengujian dari desain *prototype* menunjukan hasil skor 82,6 yang jika diinterpretasikan visual kedalam 3 aspek yang berada di *grade* A dengan tingkat *acceptable* diterima (*acceptable*), dan *adjective excellent*.

Untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian agar sistem dapat digunaka secara menyeluruh dan berjalan dengan optimal. Pengembangan pengembangan sistem penjadwalan layanan memerlukan integrasi aspek *backend*, sistem *database*, serta sistem keamanan yang sesuai dengan standar terbaik. Penambahan fitur *live chat* untuk komunikasi secara *realtime*. Untuk ke depannya sistem ini tidak hanya untuk website saja dapat dibuatkan aplikasi *mobile* untuk admin dan *beautician* dapat mengakses jadwal layanan, membuat jadwal layanan, dan menyelesaikan jadwal layanan secara langsung melalui *smartphone*.

DAFTAR REFERENSI

Alfis Syifa, A., & Rachmawati, E. P. (n.d.). Redesign UI/UX aplikasi Info BMKG menggunakan metode Design Thinking. JIP (Jurnal Informatika Polinema). https://doi.org/10.33795/jip.v11i2.6702

Anggraeni, R., & Maulani, I. E. (2023). Pengaruh teknologi informasi terhadap perkembangan bisnis modern. Jurnal Sosial dan Teknologi, 3(2). https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i2.635

Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (2021). Penerapan metode pendekatan Design Thinking dalam rancangan ide bisnis kalografi. Universitas Islam Indonesia. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/37039

Fathurrahman, M. I., & Sumarsono. (2024). Penerapan prinsip desain antarmuka dalam evaluasi user interface dan user experience e-learning. Komtika, 8(2). https://doi.org/10.31603/komtika.v8i2.11689

Firdonsyah, A., Arwananing Tyas, Z., & Ma, L. (2023). Penerapan metode Design Thinking pada perancangan UI/UX sistem informasi penelitian mahasiswa berbasis web. Informatics Journal, 8(2). https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i6.808

Gurning, A. D., & Hardiansyah, M. I. (2024). Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi My Pet Care. https://doi.org/10.5281/zenodo.14252234

Imin, J. H., Fajar, M., & Hasniati. (2024). Perancangan UI/UX website Search Buddy menggunakan pendekatan Design Thinking. Jurnal Ilmiah Media Sisfo, 18(1), 89–98. https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642

Intan, K., Maharani, D., & Alit, R. (2024). Perancangan desain user interface dan user experience website monitoring siswa dengan metode Design Thinking. Journal of Informatics and Computer Science, 6(2), 557–565. https://doi.org/10.26740/jinacs.v6n02.p557-565

Karnawan, G. (2021). Implementasi user experience menggunakan metode Design Thinking pada prototype aplikasi Cleanstic. Jurnal Teknoinfo, 15(1), 61. https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540

Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan metode System Usability Scale untuk mengukur aspek usability pada media pembelajaran daring di Universitas XYZ. Brilliance, 4(2). https://doi.org/10.47709/brilliance.v4i2.5170

Mutiara Kasih, A., & Ismail. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi booking online pada Elaine Studio dengan metode Design Thinking. Informatika, 12(3). https://doi.org/10.36987/informatika.v12i3.6014

Nurjihan, S. W., Rahmat Maryadi, M., Mahendar, I. A., Fami, A., & Wahyoedi, B. (2024). Usability testing of IPB student portal website using the System Usability Scale (SUS) method. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 11(3). https://doi.org/10.35957/jatisi.v11i3.8097

Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan metode Design Thinking untuk perancangan prototype lost and found. JMASIF, 14(2). https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.52662

Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi usability pada sistem website absensi menggunakan metode SUS. Journal of Information System Research (JOSH), 4(2), 551–561. https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868

Rahman, A. S., Ramadhan, D. N., Khansa, S. S., & Huda, M. Q. (2024). Perancangan UI/UX layanan aduan fasilitas umum dengan metode Design Thinking berbasis mobile. Journal of System and Computer Engineering (JSCE), 5(1). https://doi.org/10.61628/JSCE.V5I1.1070

Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning Amikom Center dengan metode Design Thinking (Studi kasus: Amikom Center). Universitas Islam Indonesia. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/34156

Soedewi, S. (2022). Penerapan metode Design Thinking pada perancangan website UMKM Kirihuci. Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 10(2), 17. https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378

Sulistyono, M. R., Setiawan, A., & Nuryanto, N. (2023). Penerapan metode Design Thinking untuk perancangan UI/UX sistem e-marketplace berbasis website. Journal of Information System Research (JOSH), 4(4), 1364–1376. https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3534

Wahyudi, M. R., & Widjiyati, N. (2025). Perancangan UI/UX pada website toko kue Jager Bakery dengan metode Design Thinking. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 7(1), 149–163. https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.663

Wahyuni, S. (2023). Penerapan metode Design Thinking pada perancangan aplikasi e-KY berbasis web pada PT Pantja Inti Press Industri. Jurnal Informasi dan Komputer, 11(2). https://doi.org/10.35959/jik.v11i02.518

Warda Henisa, C. P. (2023). Perancangan website prototype pada UMKM ekspor CV. Risman Wijaya Keramik berdasarkan analisis UI/UX dengan metode Design Thinking. Jurnal Multidisiplin Indonesia, 2(2), 225–240. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i2.178

Wiryawan Prasetio, N., & Manongga, D. H. F. (2025). Perancangan UI/UX website e-commerce Uppervista menggunakan metode Design Thinking. AITI: Jurnal Teknologi Informasi, 22, 117–132. https://doi.org/10.24246/aiti.v22i1.117-132

Zukhri, Z. (2022). Implementasi metode Design Thinking pada perancangan UI/UX website tracking GPS Tiara Track. https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/24213