

PERANCANGAN APLIKASI JASA SALON (JASSON) MENGGUNAKAN PEMODELAN *DESIGN THINKING*

Delya Gustiara¹, Finanta Okmayura², Nanda Sopira³, Lelis Nawiyah Harahap⁴, Sulis Martiana⁵, Sridevi yuliani⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Riau

Program Studi Pendidikan Informatika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Riau

¹delyagustiara13@gmail.com, ²finantaokmayura@umri.ac.id,

³nandasopira@gmail.com, ⁴lelisnawiyah1@gmail.com, ⁵sulismartiana8@gmail.com, ⁶Srideviyuliani1111@gmail.com.

Received: 06-01-2024

Revised: 10-01-2024

Approved: 14-01-2024

ABSTRACT

Perkembangan teknologi dan gaya hidup modern mendorong pertumbuhan industri kecantikan, khususnya salon. Namun, masih ada kendala dalam pemesanan dan pelayanan di salon yang dapat memengaruhi kepuasan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi JASSON (Jasa Salon) berbasis Android menggunakan pendekatan Design Thinking untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam pemesanan dan pelayanan salon. Pendekatan Design Thinking digunakan dalam empat tahap, yaitu Empathize, Define, Ideate, dan Prototype. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasilnya diimplementasikan dalam bentuk prototipe menggunakan Figma, dan pengujian dilakukan dengan System Usability Scale (SUS). Aplikasi JASSON mencakup fitur pemesanan perawatan rambut, melihat profil pelayan, chat, dan riwayat pesanan. Pengujian SUS menunjukkan skor rata-rata 71, yang berada pada kategori OK dan Marginal, menunjukkan tingkat penerimaan yang baik. Aplikasi JASSON dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna dan proses pemesanan salon yang efisien. Meskipun masih ada ruang untuk perbaikan, aplikasi ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap layanan salon dan kepuasan pelanggan.

Kata kunci: Design Thinking, Teknologi Kecantikan, Android Application, Pemesanan Online, Jasa Salon

PENDAHULUAN

Pada masa dunia yang mengalami teknologi maju saat ini, kita dapat melihat bahwa penggunaan teknologi semakin meningkat dan masyarakat pada umumnya menggunakan hal-hal yang praktis dan cepat. Begitu pula dengan penerapan teknologi yang berkembang dengan berbagai variasi tampilan dan manfaat sudah disajikan secara berbeda. Jasa kecantikan saat ini juga sudah mengalami perkembangan yang pesat dengan mengikuti kemajuan teknologi dan gaya hidup yang serba teknologi, baik wanita maupun pria selalu ingin berpenampilan menarik dan sempurna dengan cara melakukan perawatan rambut. Salah satu bentuk usaha ataupun jasa dalam bidang kecantikan yang ada yaitu salon. Jasa salon menawarkan berbagai bentuk perawatan rambut yang dimulai dari *Style* rambut, *creambath* dan *Highlight* rambut. (Sitinjak, Sinaga, and Rahayu 2021)

Menurut pengalaman user saat ini masih sulit untuk melakukan perawatan hairstyle secara langsung dikarenakan ketika disalon pelanggan harus menunggu antrian yang bisa terbelang cukup lama dan pelanggan tidak bisa mengetahui model hairstyle beserta harganya apabila tidak langsung datang kesalon. Salon menurutnelly Hakim (2001:169) adalah sarana pelayanan umum untuk kesehatan kulit, rambut dan tubuh dengan perawatan secara manual, preparatif, aparatif dan dekoratif yang moderen maupun tradisional, tanpa tindakan operasi(bedah)

Jasson (jasa salon) merupakan jasa perawatan kecantikan untuk *Hairstyle*, banyak layanan yang disediakan oleh jasson seperti *Style* rambut, *creambath* dan *Highlight* rambut. Saat ini jasson masih belum menggunakan sistem untuk mempermudah konsumen dalam melakukan booking atau pemesanan layanan salon. Konsumen melakukan booking masih dengan cara menanyakan melalui media aplikasi WhatsApp atau konsumen datang langsung ke salon. Hal ini memakan banyak waktu karena harus membalas satu persatu pertanyaan pesanan yang dilakukan oleh konsumen melalui pesan WhatsApp. Belum adanya rekap data transaksi pelayanan konsumen juga menyebabkan konsumen yang datang langsung ke salon tersebut belum tentu dapat langsung dilayani. Sehingga konsumen selalu berusaha mencari hasil yang terbaik untuk memenuhi kebutuhannya. (Sitinjak, Sinaga, and Rahayu 2021)

Penyedia jasa dituntut untuk menjadikan kepuasan konsumen sebagai tujuan yang utama dalam bisnisnya. Perkembangan salon kecantikan yang semakin meningkat akan membawa pengaruh terhadap persaingan para pelaku bisnis di bidang salon. Tingginya permintaan pasar dan munculnya beragam jasa salon memaksa para pengusaha di dunia kecantikan untuk menawarkan jasa yang lebih baik dan beragam sehingga dapat memudahkan dan menarik pelanggan.

Oleh karena itu untuk mempermudah layanan pelanggan pada salon maka dirancang sebuah aplikasi untuk jasa salon berbasis android, dimana pada aplikasi ini konsumen dapat melihat jenis pelayanan yang disediakan, lalu dapat membooking layanan, serta dapat memberikan laporan di setiap layanannya juga mempermudah konsumen untuk meminimalisir waktu dan dapat memberikan pelayanan yang nyaman seperti datang kerumah. (Sitinjak, Sinaga, and Rahayu 2021)

Maka dari itu penelitian tertarik untuk merancang suatu aplikasi berdasarkan user experience dengan judul “Perancangan Aplikasi Jasa Salon (Jasson) Menggunakan Pemodelan *Design Thinking*” yang mana diharapkan perancangan ini dapat diimplementasikan sehingga dapat membantu *user* dalam mempermudah pemesanan.

METODE PENELITIAN

Dalam proses desain ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan dan apa yang dilakukan deainer pada tahapan tersebut.



Gambar 1. Bagian pengumpulan data

a. *Emphatize*

Kebutuhan dari pengguna Tahapan *emphatize* pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan survey. Yang ingin dicapai Tahapan pertama adalah *emphatize*, yaitu melakukan pengamatan/observasi dan wawancara terhadap pengguna. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Wawancara dilakukan untuk mengetahui keinginan dan melalui survey adalah mengetahui keinginan *user* (JASSON) termasuk mengenai pemesana dan fitur apa saja yang ingin ditampilkan pada aplikasi JASSON. (Pressman 2019)

b. Define

Define adalah suatu proses cara mendapatkan pandangan dari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat user persona yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi. (Haryuda, Asfi, and Fahrudin 2021)

c. Ideate

Pada proses ketiga ini, *desainer* dapat menghasilkan ide untuk menjadi solusi permasalahan. Pada fase ini diharapkan mulai berfikir “*outside the box*”. Dimulai dengan mengidentifikasi solusi baru yang berdasarkan pada pernyataan masalah yang dihasilkan dari *fase define*. Bila terjadi kemandegan, maka cara pandang terhadap masalah yang sebaiknya dirubah.



Gambar 2. Tampilan desain *Mockup*

d. Prototype

Tahap keempat dari *Design Thinking* adalah membuat *prototype*. *Prototype* atau mode prototipe merupakan proses repetitif dari pengembangan model yang sebelumnya telah dirumuskan dalam bentuk gagasan atau ide-ide dalam bentuk atau tampilan yang mendekati dengan hasil final. Secara singkat, prototipe dapat dimaknai sebagai aplikasi ide-ide yang telah didapatkan dari proses sebelumnya. Tahap *prototype* berfokus pada persiapan sebelum memasuki tahap tes di mana prototipe akan berinteraksi langsung dengan *user*, sehingga tahap ini merupakan tahap yang bersifat lebih kepada permasalahan teknis. Terdapat beberapa hal yang didapatkan melalui tahap *prototype*, yakni mengevaluasi adanya kesalahan atau kecacatan desain pada proses eksekusi, mengatasi berbagai permasalahan yang kemungkinan timbul setelah adanya bentuk fisik dari ide-ide tersebut.

e. Test

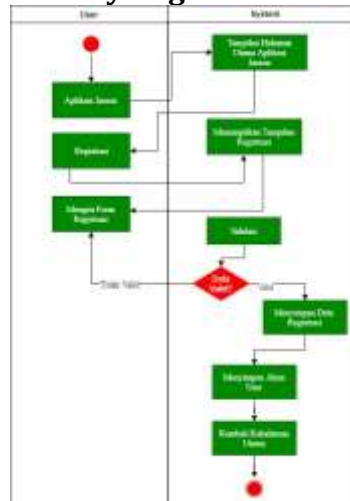
Proses *Test* merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diagram Activity

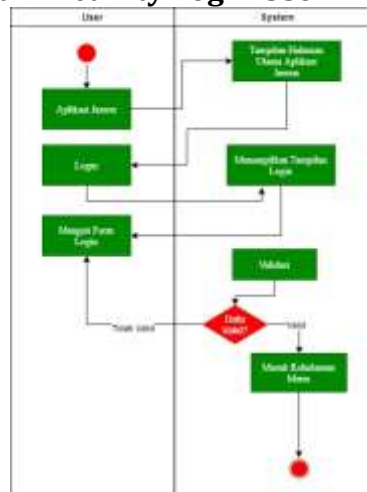
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. *Diagram activity* merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas pengguna sistem dari keseluruhan menu yang pada sistem.

Diagram Activity Registrasi User



Gambar 3. Diagram Untuk admin

Diagram Activity Login User



Gambar 4. Diagram untuk Activity untuk user

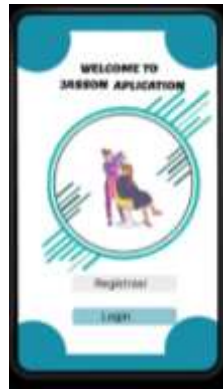
Diagram Activity Pemesanan User



Gambar 5. Diagram Activity untuk pemesanan salon

B. Prototype

Tahap ini dilakukan realisasi dari ide yang dipilih, ide yang terpilih dikembangkan menjadi *prototype* menggunakan aplikasi *Figma*. Setelah *protortype* dibuat, interaksi nyata akan di tambahkan di dalamnya sehingga dapat di uji coba. Berikut adalah *Prototype* Aplikasi JASSON :



Gambar 6. Menampilkan halaman awal aplikasi JASSON

Beirisi halaman awal aplikasi JASSON yang memiliki 2 menu yaitu *login* dan *Registrasi*. jika user belum pernah sama sekali memakai aplikasi JASSON maka di sarakan untuk *registrasi* terlebih dahulu. Dan jika *user* sudah pernah memakai aplikasi JASSON maka disarankan untuk *login*.



Gambar 7. Menampilkan halaman *Registrasi*

Berisi halaman *Registrasi* untuk *user* yang mana belum pernah memakai aplikasi JASSON. Dimana terdapat beberapa menu untuk diisi agar dapat tersimpan di aplikasi tersebut.



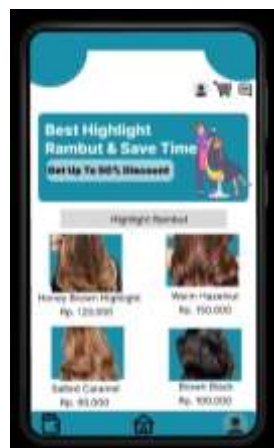
Gambar 8. Menampilkan halaman *Login*

Berisi halaman *Login* dimana Ketika *user* sudah pernah memakai aplikasi JASSON hanya perlu memasukkan *username* dan *password*



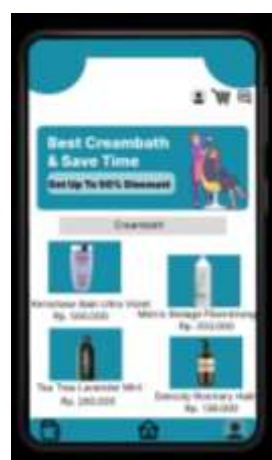
Gambar 9. Menampilkan halaman beranda aplikasi jasson

Berisi halaman beranda aplikasi jasson dimana terdapat beberapa pilihan menu perawatan sesuai yang dibutuhkan user sebelum melakukan pemesanan.



Gambar 10. Menampilkan halaman menu highlight rambut

Menampilkan halaman menu highlight rambut dimana ada beberapa list *menu* highlight yang tersedia beserta harga sesuai keinginan customer / user.



Gambar 11. halaman menu *creambath* rambut

Menampilkan halaman menu *creambath* rambut dimana ada beberapa list menu *creambath* yang tersedia berserta harga sesuai keinginan *customer / user*.



Gambar 12. halaman menu *style* rambut

Menampilkan halaman menu *style* rambut dimana ada beberapa list *menu* style yang tersedia berserta harga sesuai keinginan *customer / user*.



Gambar 13. halaman keranjang

Menampilkan halaman keranjang dimana terdapat pilihan user yang telah dimasukkan sesuai yang diinginkan serta mendapatkan diskon dengan akun baru pertama menggunakan aplikasi Jasson sebelum melakukan pemesanan.



Gambar 14. Pesanan

Menampilkan Pesanan dimana ketika *user* sudah memesan maka akan terlihat seperti gambar diatas, terdapat detail pemesanan dan perawatan yang dipesan. Untuk pemesanan terdapat 2 metode yaitu datang kerumah dan datang kelokasi sesuai yang diinginkan user.



Gambar 15. detail *profile*

Menampilkan detail *profile* pelayan salon yang akan datang jika memilih metode pemesanan datang kerumah, dapat dilihat seperti gambar diatas, terdapat detail informasi tentang pelayan salon untuk memudahkan user mengetahui profile dan ahli bidangnya sesuai kebutuhan yang telah dipesan.



Gambar 16. chat pemesanan

Menampilkan chat pemesanan dimana ketika *user* sudah memesan maka akan terlihat seperti gambar diatas, terdapat tampilan template chat yang bertujuan untuk pelayan dan *user* jika berkomunikasi.



Gambar 17. pembayaran

Menampilkan pembayaran ketika *user* memesan akan terlihat seperti gambar diatas, terdapat detail metode pembayaran yang hanya bisa dilakukan 3 metode atau jenis pembayaran yaitu tunai, bank, dan gopay sesuai yang diinginkan *user*.



Gambar 18. halaman pesanan

Menampilkan halaman pesanan saya, dimana terdapat beberapa menu yang terdiri dari pesanan, menuju lokasi, dan rating penilaian sehingga mempermudah *user* dalam melihat detail status pesanan.



Gambar 19. halaman riwayat

Menampilkan halaman riwayat pesanan, ketika *user* sudah selesai memesan maka akan terlihat seperti gambar diatas dan *user* dapat juga memberikan rating penilaian serta pesan lagi.

C. Test

Proses *testing* atau pengujian dilakukan untuk mengukur hasil desain yang telah dirancang. *Testing* berfungsi sebagai acuan apakah produk yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan atau masih perlu direvisi. Dalam proses pengujian akan di tes produk baik itu dalam bentuk *low fidelity*, *high fidelity* atau lainnya. Yang terpenting hasil *prototype* dapat diakses dan diuji cobakan kepada calon pengguna. Sehingga nantinya akan didapatkan hasil revisi dan perbaikan kedepannya.

Tabel 1. Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2,5)
3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	92,5
3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	28	70
3	1	3	1	3	1	2	3	3	3	23	57,5
3	3	2	1	4	4	2	4	4	0	27	67,5
3	1	2	1	3	3	3	4	3	2	25	62,5
3	3	3	1	3	3	3	3	4	2	28	70
3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	33	82,5
3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	26	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75
3	3	3	4	3	2	3	2	3	1	27	67,5
3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	26	65
3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	24	60
3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	27	67,5
3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	31	77,5
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											71



Gambar 20. Grade Rangking of SUS score

Dari perhitungan metode SUS (*System Usability Scale*) yang dilakukan terhadap 20 responden diperoleh kepuasan pengguna sebesar 71. Menurut *Usability.gov*, skor SUS di atas 50 dianggap rata-rata, dan apa pun di bawahnya dianggap di bawah rata-rata. Jadi skor ini masuk dalam kategori OK dan *Marginal* yang berarti *Acceptability* aplikasi GOOD untuk digunakan.

KESIMPULAN

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penulis telah berhasil membuat aplikasi *JASSON* (Jasa Salon) dengan menggunakan model *design thinking* serta tampilan dengan menggunakan *Figma* berdasarkan permasalahan yang telah dialami oleh *user*.
2. Penulis telah membuat media untuk mempermudah customer dalam melakukan pemesanan / pemesanan jasa yang tersedia disalon.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Faruq, Muhammad Naufal Muhadzib, Siti Nur'aini, and Muhammad Haikal AUFAN. 2022. "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma." *Walisongo Journal of Information Technology* 4 (1): 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.
- [2] Angela, Laurentia, and Erandaru Erandaru. 2022. "STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX Di ARYANNA." *Jurnal DKV Adiwarna* 1: 10.
- [3] Fariyanto, Feri, and Faruk Ulum. 2021. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2 (2): 52–60.
- [4] Gani, Rafi Pragiwaka, Ika Arum Puspita, and Wawan Tripiawan. 2021. "Perancangan Ui/Ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 8 (5): 8465–80.
- [5] Haryuda, Danang, Marsani Asfi, and Rifqi Fahrudin. 2021. "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company." *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 8 (1): 111–17. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>.

- [6] Pressman, Andrew. 2019. Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. Ebook. Vol. 86.
- [7] Sari, Intan Permata, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, Muhammad Farhan Nasrulloh, and Sahla Analia Zain. 2020. "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl." Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia 2 (1): 45–55.
- [8] Sitinjak, Desi Srinarika, Tantri Hidayati Sinaga, and Eka Rahayu. 2021. "E-Booking Salon Kecantikan Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design) Pada Maria Studio Beauty." Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom) 4 (2): 183. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.379>.