

PEMODELAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI DAN UX UNTUK APLIKASI “E-NAILS ART”

Inka Friska Herdani¹, Finanta Okmayura², Suci Elvianti³, Tiara Fitri⁴, Ananda Difni Khalik⁵, Azzahra Chairunnisa⁶,

^{1,6}University of Muhammadiyah Riau, Indonesia

¹inkataluk123@gmail.com, ²finantaokmayura@umri.ac.id

³elviantisuci0@gmail.com, ⁴tiarafitri11otkp1@gmail.com

⁵difniadif@gmail.com, ⁶azzahra93chairunnisa@gmail.com

Received: 14-01-2024

Revised: 22-01-2024

Approved: 25-01-2024

ABSTRACT

Pada era digital ini, tren kecantikan dan perawatan diri semakin berkembang. Aplikasi E-Nails Art menjadi solusi inovatif bagi individu yang tertarik untuk mendesain kuku mereka sendiri tanpa harus mengunjungi salon kecantikan. Adanya aplikasi ini memberikan akses yang lebih luas dan fleksibilitas bagi pengguna untuk menciptakan desain kuku sesuai preferensi mereka. Karena terkadang orang mengantri saat pemasangan Nails Art, maka konsumen memiliki permasalahan dalam waktu. Penggunaan Teknologi Informasi membawa dampak luas pada berbagai sektor kehidupan, dengan perhatian khusus pada pertumbuhan pesat industri desain kuku (E-Nails Art) sejalan dengan perubahan gaya hidup masyarakat modern. Penelitian ini menerapkan metode design thinking dalam pengembangan aplikasi E-Nails Art, melibatkan langkah-langkah Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Tahapan perancangan aplikasi mencakup identifikasi masalah, pemahaman sistem, dan desain dengan diagram seperti use case, class, dan flow. Pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dan diagram aktivitas memvisualisasikan kegiatan dalam sistem. Design thinking diaplikasikan secara menyeluruh dengan evaluasi pengguna menggunakan SUS. Hasil penelitian mencerminkan suksesnya aplikasi E-Nails Art dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam industri desain kuku.

Kata Kunci: E-Nails Art, System Usability Scale (SUS), User Interface, User Experience, Aplikasi Mobile, Design Thinking.

PENDAHULUAN

Sebagai wanita, pastinya tidak luput dari keinginan untuk berpenampilan cantik dan menarik. Berbagai upaya demi mengembangkan ini tak lekang akan waktu yang akan mereka habiskan. Kini, tren perawatan sudah bergeser ke bagian tubuh lainnya. Tidak hanya menjaga kecantikan wajah dan rambut, namun juga menjaga kecantikan kulit tubuh dan juga kuku. Perawatan kuku tangan dan kaki yang disebut *manicure* dan *pedicure* ini sudah sangat umum dikalangan wanita. Perawatan *manicure* dan *pedicure* tidak hanya membawa konsep perawatan dan kebersihan, namun juga membawa nilai seni dan kreativitas yang tinggi. Salah satu bentuk seninya yaitu 'Nail Art'. Nail art dan nail spa merupakan pengembangan dari *manicure* dan *pedicure*.

Pada era digital ini, tren kecantikan dan perawatan diri semakin berkembang. Aplikasi *E-Nails Art* menjadi solusi inovatif bagi individu yang tertarik untuk mendesain kuku mereka sendiri tanpa harus mengunjungi salon kecantikan. Adanya aplikasi ini memberikan akses yang lebih luas dan fleksibilitas bagi pengguna untuk menciptakan desain kuku sesuai preferensi mereka. UI memiliki peran krusial dalam menarik perhatian pengguna dan membuat pengalaman pengguna menjadi lebih baik. Desain antarmuka yang menarik, intuitif, dan mudah digunakan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam menggunakan aplikasi. Melalui penerapan UI/UX yang baik, tujuan utama adalah meningkatkan daya tarik visual aplikasi, memudahkan pengguna dalam menavigasi, memberikan pengalaman yang memuaskan, dan pada akhirnya, meningkatkan kepuasan dan kesetiaan pengguna

terhadap aplikasi *E-Nails Art*.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan desain *User Interface* dan *User Experience* dalam memenuhi kebutuhan pengguna pada aplikasi *E-Nails Art* ?
2. Bagaimana tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi *E-Nails Art* ?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami penerapan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam konteks aplikasi *E-Nails Art* dengan fokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna. Pertama, penelitian ini akan menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap desain UI dan UX aplikasi, dengan tujuan mengidentifikasi sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka. Selanjutnya, penelitian akan menilai keterlibatan pengguna, mengukur sejauh mana desain UI dan UX dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam menggunakan aplikasi *E-Nails Art*.

Dalam rangka mengukur tingkat kenyamanan, penelitian akan mempertimbangkan beberapa faktor kritis, termasuk navigasi yang intuitif, kejelasan informasi yang disajikan, dan kemudahan akses ke fitur-fitur utama. Pengumpulan data akan melibatkan observasi langsung terhadap perilaku pengguna selama penggunaan aplikasi, serta pengumpulan feedback langsung dari pengguna melalui wawancara atau kuesioner. Analisis data akan difokuskan pada temuan-temuan yang menunjukkan sejauh mana desain UI dan UX aplikasi mendukung kenyamanan pengguna. Kemungkinan masalah atau hambatan yang dapat mengurangi tingkat kenyamanan akan diidentifikasi, dan rekomendasi perbaikan konkret akan diajukan berdasarkan temuan tersebut.

Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi *E-Nails Art* membawa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman pengguna (UX). Melalui pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kenyamanan, penelitian ini dapat memberikan landasan untuk perbaikan desain UI dan UX pada aplikasi tersebut. Hasil penelitian dapat digunakan untuk merancang perubahan yang spesifik dan peningkatan pada elemen-elemen antarmuka pengguna, navigasi, dan fitur-fitur lainnya. Dengan demikian, diharapkan pengguna akan merasakan perubahan yang positif dalam pengalaman menggunakan aplikasi *E-Nails Art*, menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan ramah pengguna

TINJAUAN PUSTAKA

1. USER INTERFACE

UI dan UX merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang dapat memanfaatkan sarana digital untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan dan efisiensi bagi pengguna. Tampilan antarmuka pengguna sangat penting dalam suatu sistem aplikasi karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan antarmuka pengguna. Dalam melakukan perancangan aplikasi jasa pemotong rumput ini peneliti menggunakan pemodelan design thinking (Okmayura et al., 2023)

UI atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen

visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin et al., 2020)

User Experience (UX) Design atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Desain Pengalaman Pengguna adalah proses mendesain produk yang berguna, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk digunakan. Dimana dalam proses ini adalah tentang meningkatkan seluruh pengalaman yang dimiliki orang saat berinteraksi dengan suatu produk dan memastikan mereka menemukan nilai, kepuasan, dan kesenangan (Hal et al., 2022)

2. DESIGN THINKING

Design Thinking adalah suatu pemodelan yang sangat berguna dalam pengembangan UI/UX. Metode *Design Thinking* ini merupakan sebuah metode desain atau perancangan produk perangkat lunak berbasis inovasi yang berdasarkan pada pencarian ide atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu dari user. Permasalahan yang telah ditemukan dalam proses *Design Thinking* ini akan diolah dan diklasifikasi untuk ditentukan solusinya. Selanjutnya, solusi tersebut akan dikembangkan ke dalam bentuk prototype (Okmayura et al., 2023)

Penggunaan metode *design thinking* ini juga telah diterapkan pada perancangan aplikasi KulurKilir yang dapat mempermudah masyarakat dalam menelusuri informasi penting tentang dengan travel dengan lebih efisien. Tidak hanya itu saja, implementasi metode *design thinking* ini juga telah berhasil diterapkan pada perancangan UI UX pada website *E-learning Amikom Center*, dalam perancangan aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer, perancangan *mobile E-Learning* serta perancangan aplikasi FindJob (Okmayura et al., 2023). Menurut Kelley & Brown, *Design Thinking* adalah metode inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknis, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. *Design thinking* mampu memberikan solusi bagi beberapa permasalahan yang kompleks. Tim desain menghasilkan suasana kolaborasi yang sering kali mengarah pada terciptanya terobosan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Ketika tim desain menyatukan semua pemangku kepentingan berbagai perusahaan, mereka sering dapat memenangkan komitmen dari berbagai divisi perusahaan untuk melihat ide-ide baru hingga menjadi sebuah solusi. Perlu dicatat bahwa *design thinking* bukan satu-satunya metode yang berhasil untuk menghasilkan kolaborasi dan mampu menyelesaikan semua permasalahan (Fariyanto & Ulum, 2021)

3. NAILS ART

Terdapat beberapa jenis desain *nail art* yaitu desain motif flora, motif fauna, gliter, gradasi, abstrak motif. Salah satu bentuk desain nail art yang banyak digemari saat sekarang ini adalah desain marble. *Marble* menurut KBBI *marble* berarti marmer yang merupakan jenis batuan alam yang terbentuk dari hasil rekristalisasi batuan kapur atau gamping. Menurut Rahmi dan Astuti desain *marble* adalah teknik mengecat kuku yang dilakukan dengan mengkombinasikan 2 warna atau lebih dan dibentuk menyerupai marmer atau disebut *marble*, tema *marbel* merupakan salah satu tema desain *nail art* yang banyak diminati tetapi oleh

kalangan masyarakat (Sepriani & Rahmiati, 2023)

Dengan menggunakan *Nail Art*, kuku kuku yang sudah dirawat kesehatannya, diberi pewarnaan dengan motif-motif yang indah, dengan teknik- teknik tertentu sehingga menghasilkan riasan kuku yang sangat menarik untuk mendukung tata rias secara keseluruhan. Tata rias wajah yang menarik akan berkurang nilainya jika tidak disertai dengan penampilan tangan dan kuku yang terawat dengan baik. Jari-jari tangan dan kaki yang sehat dengan kuku yang bersih akan dapat memberi kesan indah dan cantik (Rohmawati & Pambudi, 2023)

METODOLOGI PENELITIAN



1. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini metode Desain Thinking cocok untuk penelitian *Nails Art* karena memungkinkan pemahaman terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, menggali ide-ide kreatif dalam pembuatan desain, Serta melakukan uji coba dan perbaikan berkelanjutan sesuai feedback untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan.

Design thinking adalah proses non-linear dan berulang yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi inovatif untuk membuat prototipe dan menguji. Berikut tahapan dalam penelitian *Design Thinking* :

1. *Emphatize*

Tahap pertama adalah *emphatize*, yaitu mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang terjadi kemudian dipecahkan. Tahap ini melibatkan pendekatan terhadap customer dengan mengerti apa yang sebenarnya diinginkan. Tahap ini bisa dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk bertemu langsung dengan mereka dan mengerti betul kondisi lapangan dan apa saja yang menjadi kesulitan.

2. *Define*

Tahapan ini, segala informasi yang didapatkan dari tahap *emphatize* dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahapan *define* ini akan sangat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada, karena telah dilakukan penetapan masalah.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* adalah tahap menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap *define*. Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi.

4. *Prototype*

Dalam tahapan ini, versi produk yang paling kecil dengan beberapa fitur akan

dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* bisa diuji dalam tim sendiri maupun orang di luar tim. Ketika ada masukan, maka dilakukan perbaikan lagi pada *prototype* ini, sehingga dihasilkan *prototype* yang benar-benar bagus.

5. Test

Testing atau pengujian dilakukan terhadap produk kepada masyarakat atau pengguna. kemudian hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait produk dari penggunaannya.

2. Pengolahan Data

Dalam pengembangan sistem informasi diperlukan jenis data yang akurat sesuai dengan system yang dikembangkan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu Teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah :

1. Wawancara

Peneliti melakukan penelitian mengadakan kusioner kepada user yang merasakan dampak dari aplikasi tersebut

2. Observasi

Peneliti mempelajari dan mengamati bagaimana system salon bekerja serta keterkaitan dengan pelanggan, kemudian mengadakan pengamatan untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan dari masalah-masalah yang bertujuan untuk perancangan system selanjutnya. Dan juga mendapatkan data dengan melakukan pengamatan menggunakan system yang sudah berjalan.

3. Studi Pustaka

Peneliti mencari dan mempelajari konsep dari teori pendukung terhadap perancangan yaitu dari buku, jurnal, dan referensi lainnya yang relevan dengan mempelajari hal- hal yang berkaitan dengan perancangan.

4. Perancangan Aplikasi

Perencanaan dan pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu :

- Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada pada aplikasi yang akan di bangun. Analisis ini mencakup evaluasi terhadap perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan kebutuhan pengguna.
- Perancangan yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap sistem yang diinginkan berdasarkan data yang ada. Pada tahap ini, dilakukan implementasi model yang diharapkan oleh pengguna, termasuk pembuatan diagram aktivitas (*activity diagram*), desain tata letak (*layout*), dan perancangan database guna memudahkan proses-proses berikutnya dalam pengembangan aplikasi.

5. Pengujian

Metode pengujian ini dilaksanakan menggunakan metode *design thinking* dimana pengujian ini bisa dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa puas *user* Ketika menggunakan aplikasi tersebut secara efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN



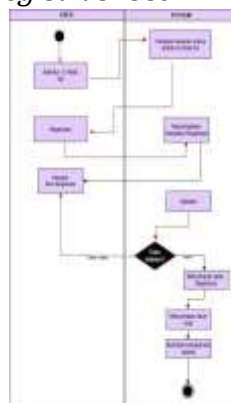
1. Diagram Activity

Diagram aktivitas, atau yang dikenal sebagai *activity diagram*, merupakan alat visual yang digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau rangkaian aktivitas dalam sebuah sistem atau proses bisnis. Fungsinya adalah memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana berbagai aktivitas dalam sistem berinteraksi satu sama lain, serta bagaimana suatu aktivitas dapat berkembang dan mencapai hasil akhir.

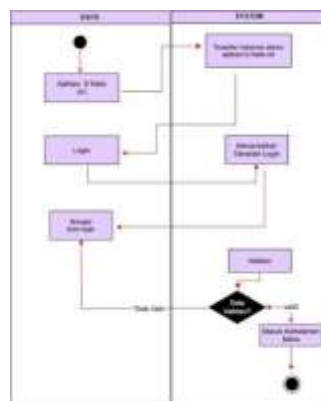
Dalam dunia perangkat lunak, *activity diagram* digunakan untuk menggambarkan aktivitas pengguna di seluruh menu sistem. Diagram ini memperlihatkan langkah-langkah atau tindakan yang diambil oleh pengguna, serta cara fungsionalitas sistem berinteraksi dengan pengguna dan antara satu sama lain.

Selain itu, *activity diagram* juga dapat digunakan sebagai alat dokumentasi standar untuk menyajikan detail tentang proses atau sistem. Diagram ini membantu dalam mengeksplorasi dan memahami logika di balik suatu sistem atau aplikasi, menyediakan pandangan visual yang mempermudah komunikasi antara tim pengembang, desainer, dan pemangku kepentingan lainnya.

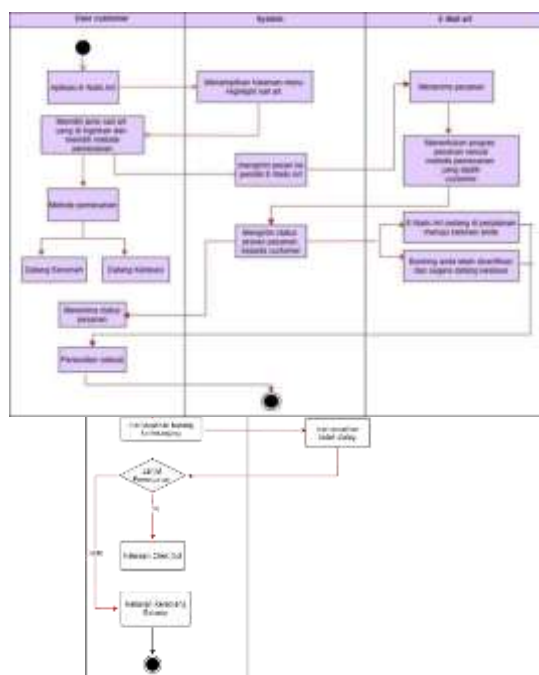
o Diagram Activity Registrasi User



o Diagram Activity Login User



- Diagram Activity Keranjang User
- Diagram Activity Pemesanan User



2. Metode *Design Thinking*

1. Tahap *Empathize* (Empati)

Pada tahap kita melakukan pengamatan dengan cara menentukan dan mengamati dari beberapa kasus yang sudah ada sebelumnya.

2. Tahap *Define* (Pengertian)

Aplikasi *Nail Art* dapat memberikan akses yang lebih mudah kepada pengguna untuk menemukan desain kuku yang mereka sukai kepada pengguna. Oleh karena itu, solusinya adalah menghadirkan media alternatif berupa aplikasi mobile yang dirancang secara khusus untuk target user yang dapat menggunakan teknologi internet untuk memfasilitasi kebutuhan pertukaran informasi. Lain dari pada itu, dengan dibuatnya aplikasi pemesanan *E-Nails Art* yang dapat mempermudah pengguna menjelajahi berbagai pilihan desain, mencari inspirasi, dan bahkan memesan layanan *nail art* secara langsung dari genggaman mereka.

3. Tahap *Ideate* (Ide)

Ideate dari tahap sebelumnya adalah bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat menanggulangi permasalahan orang - orang yang ingin pemesanan *Nail Art* dan *user* yang tidak memiliki waktu yang banyak serta orang- orang yang tidak mau mengantri panjang. Pengguna akan memberikan penilaian setelah mereka menggunakan *Nails Art* tersebut. Sasaran aplikasi *Nail Art* adalah para pengguna yang tertarik dengan seni kuku, termasuk mereka yang mencari inspirasi untuk desain kuku, ingin mencoba variasi desain yang baru, atau bahkan mereka yang ingin memesan layanan *Nail Art* secara langsung. Aplikasi ini juga menyasar para pengguna yang ingin mempelajari teknik- teknik baru dalam *Nail Art* atau mereka yang ingin terhubung dengan komunitas *Nail Art* untuk berbagi ide dan pengalaman. Sasaran aplikasi *Nail Art* juga meliputi para

profesional di industri ini, seperti teknisi kuku, nail artist, atau pemilik salon kuku, yang ingin mempromosikan karya mereka, memperluas jaringan, atau menyediakan layanan *Nail Art* secara online kepada pelanggan mereka. Dengan demikian, aplikasi ini ditujukan untuk menyediakan berbagai kebutuhan dan keinginan terkait *Nail Art*, dari pengguna yang hanya ingin mencari inspirasi hingga profesional yang ingin mengembangkan bisnis atau karier mereka dalam industri *Nail Art*.

4. Tahap *Prototype* (Percobaan)

Pada tahap ini, realisasi alur pemesanan *Nails Art* dan menjadikan pola dalam membuat fitur yang ada dalam aplikasi. Digital *Prototype* yang digunakan sebagai acuan dari proses desain simulasi aplikasi. Alur proses pembuatan aplikasi Digital *Prototype* menggunakan aplikasi *Figma*.



Tampilan 1. Menampilkan halaman awal aplikasi *E-Nails Art* yang memiliki 3 menu yaitu *email*, *password*, dan *login*. Jika user belum pernah menggunakan aplikasi *E-Nails Art* maka *user* disarankan untuk *registrasi* terlebih dahulu. Dan jika *user* pernah menggunakan aplikasi *E-Nails Art* segera *login*.



Tampilan 2. Menampilkan halaman *Registrasi* untuk *User* yang mana belum pernah menggunakan aplikasi *E-Nails Art*. Ada beberapa menu yang dapat di isi *user*. Halaman ini dirancang untuk mengumpulkan data penting dari *user*.



Tampilan 3. Menampilkan halaman beranda aplikasi *E-Nails Art* Dimana terdapat menu pencarian dan menu pilihan desain motif yang dibutuhkan *user* untuk melakukan pemesanan.



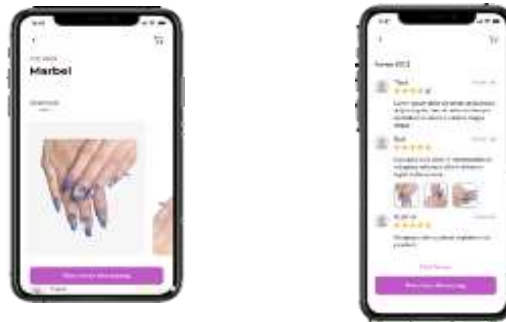
Tampilan 4. Menampilkan menu pencarian yang di butuhkan *user* untuk memilih desain motif yang di inginkan. Dan juga menampilkan menu rekomendasi desain motif populer seperti motif polos, Mutiara dan marbel.



Tampilan 5. Menampilkan halaman menu desain motif polos yang terdapat beberapa pilihan warna , harga dan rating dari *user* yang pernah melakukan pemesanan di aplikasi *E-Nails Art*.



Tampilan 6. Menampilkan menu desain motif polos yang menggunakan fitur filter (kategori yang di inginkan *user*).



Tampilan 7. Menampilkan halaman menu desain motif *marbel* yang terdapat beberapa pilihan warna , harga dan rating/ulasan dari *user* yang pernah melakukan pemesanan di aplikasi *E-Nails Art*.



Tampilan 8. Menampilkan halaman keranjang dimana terdapat pilihan *user* yang telah dimasukkan sesuai dengan pilihan yang di inginkan.



Tampilan 9. Menampilkan halaman pembayaran dimana terdapat beberapa metode pembayaran seperti via transfer dan tunai beserta Alamat toko.



Tampilan 10. Menampilkan halaman pembayaran berhasil dan menu Kembali ke beranda utama.



Tampilan 11. Menampilkan halaman Riwayat Pemesanan yang dimana *user* pernah melakukan transaksi pemesanan.



Tampilan 12. Menampilkan halaman profil user yang terdiri dari *username* dan *email* beserta keterangan profil.

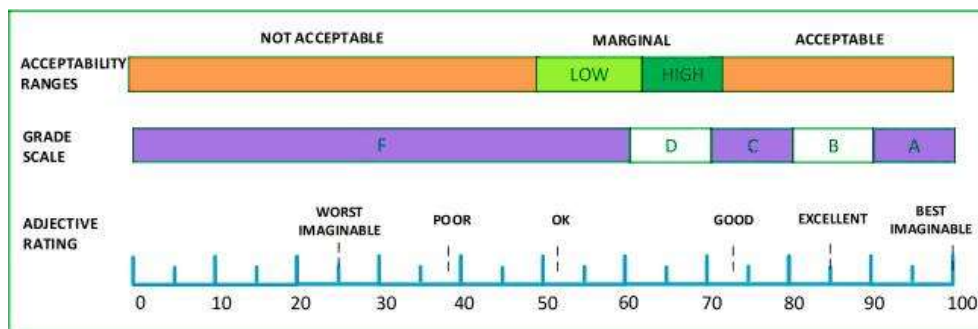
5. Tahap Test (Pengujian)

Setelah *Prototype* telah disusun, pengujian terhadap user dengan melihat apakah produk sudah menjawab kebutuhan mereka. Selama proses ini, lihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk *prototype* tersebut. Pengujian tersebut menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) adalah metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna, metode ini berupa kuisiner yang sudah disusun atau siap digunakan dalam melakukan penelitian.

Pada table 1 merupakan soal kuisiner yang akab dijawab oleh penguji.

No	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
2	1	4	1	1	1	2	1	1	0	1	13	32,5
3	4	3	4	1	4	3	3	3	2	2	29	72,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
6	0	4	4	4	4	4	4	0	4	2	30	75
7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
9	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34	85
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
11	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	24	60
12	3	3	4	1	3	3	4	3	3	1	28	70
13	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	34	85
14	0	3	4	0	4	4	4	4	4	4	31	77,5
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
16	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	25	62,5
17	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	35	87,5
18	3	3	3	1	3	3	2	3	2	1	24	60
19	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	31	77,5
20	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	26	65
SKOR AKHIR												70

Dari perhitungan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan terhadap 20 responden diperoleh kepuasan pengguna sebesar 70. Menurut *Usability.gov*, skor SUS di atas 68 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 OK untuk digunakan.



KESIMPULAN

Kesimpulan

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

1. Penulis telah berhasil membuat aplikasi *E-Nails Art* dengan menggunakan model *Design Thinking* serta tampilan dengan menggunakan Figma berdasarkan permasalahan yang di alami user.
2. Penulis telah membuat media ini untuk mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan/pembookingan jasa yang telah terdida disalon.

Saran

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam proses pembuatan aplikasi *E-Nails Art* ini. Untuk itu diperlukan banyak perbaikan terhadap aplikasi ini kedepannya. Saran yang dapat penulis berikan adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis lainnya, sehingga dapat membuat aplikasi serupa yang lebih baik lagi.
2. Diharapkan aplikasi *E-Nails Art* ini dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari serta mempermudah permasalahan user terhadap sulitnya pemesanan/pembookingan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fariyanto, F., & Ulum, F. (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. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [2] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- [3] Okmayura, F., Novalia, M., & Vitriani, V. (2023). Pemodelan Design Thinking dalam Perancangan UI dan UX Aplikasi Jasa Potong Rumput CleaningKuu. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 22(1), 159. <https://doi.org/10.53513/jis.v22i1.7551>
- [4] Rohmawati, H. C., & Pambudi, I. P. (2023). Peranan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Nail Art Tiga Dimensi Pada Mahasiswa Program Studi Tata Rias Aks-Akk Yogyakarta. *Jurnal Socia Akademika*, 9(1), 38-42. <https://aks-akk-e-journal.id/jsa/article/view/244/155>

- [5] Sepriani, N., & Rahmiati, R. (2023). Perbandingan Penggunaan Kuku Exstention Nail Tip dan Poly Gel Pada Hasil Jadi Nail Art Dengan Tema Marble. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 26768–26783.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/10943>