

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah secara signifikan mengubah cara kita menjalani kehidupan sehari-hari di era modern, mempermudah berbagai aktivitas manusia dari komunikasi hingga bisnis (Anggraeni dan Maulani, 2023). Menurut Tayane dkk. (2024), proses penyelarasan antara aktivitas bisnis dengan teknologi informasi terus dilakukan, dan pemanfaatan *website* sebagai media informasi berupa teks, gambar, video, dan animasi adalah wujud fleksibilitas terhadap perubahan. *Website* memiliki keunggulan tersendiri sesuai dengan tujuan bisnisnya, di mana *website* merupakan jalan tengah dan lebih mudah untuk dituju bagi para pengguna internet ataupun bagi para pemilik usaha ketika ingin mengetahui atau menyebarkan sebuah informasi, karena para pengguna tidak perlu meng-*install* apapun ketika mau mengetahui berita atau informasi tersebut (Zakiyah dan Islam, 2022).

Salah satu sektor bisnis yang terdampak oleh perkembangan teknologi informasi adalah industri seni fotografi (Sh Wijoyo dkk. 2025). Perkembangan ini mendorong pelaku usaha untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas layanan. Penelitian oleh Achyani dan Andini (2024) menyatakan bahwa Studio menghadapi kendala pemesanan manual dan pengelolaan data yang lambat, sehingga diperlukan perancangan UI/UX untuk *Self photo* studio berbasis *website* guna meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode *Design Thinking*, dan hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan tingkat *usability* yang baik. Penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dalam hal cakupan dan fungsionalitas desain karena hanya berfokus pada pemesanan layanan *self photo* studio, belum mencakup penyewaan kamera, keterlambatan pengembalian, metode pembayaran, hingga *dashboard* admin. Penelitian ini hadir untuk memperluas cakupan dari penelitian sebelumnya dengan fokus pada permasalahan yang lebih kompleks dan menyeluruh, sebagaimana yang dihadapi oleh Ardi Studio.

Ardi Studio adalah sebuah usaha penyedia berbagai layanan, termasuk foto studio, *self photo* studio, dan penyewaan kamera yang berdiri sejak tahun 2018 dan beralamat di Jalan Raya Ngronggot-Kertosono, Bangsri, Kec. Kertosono, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Hal ini diketahui melalui hasil survei yang dilakukan menggunakan metode *convenience sampling* sebanyak 5 responden dan perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin sebanyak 95 responden mengenal Ardi Studio dan menjadikannya pilihan utama dalam layanan fotografi dengan memiliki penyewaan kamera.

Hasil wawancara kepada pelanggan dan pegawai Ardi Studio menghadapi beberapa masalah dalam mengelola bisnis, seperti pemesanan foto yang masih mengharuskan pelanggan datang langsung atau memesan melalui *WhatsApp*. Pelanggan sering mengalami keterlambatan dalam pengembalian kamera yang juga menjadi kendala. Proses pembayaran masih dilakukan secara manual, di mana pelanggan harus datang langsung dan membayar tunai kepada pegawai. Ketersediaan serta harga sewa kamera juga belum tersedia, sehingga pelanggan harus menanyakannya terlebih dahulu melalui *WhatsApp*. Pelanggan sering merasa bingung dalam menentukan pose atau *outfit* saat sesi foto. Pengambilan kamera juga masih mengharuskan pelanggan datang langsung ke lokasi. Pencatatan transaksi oleh admin masih dilakukan secara tertulis menggunakan media kertas, dan proses penerimaan pemesanan juga masih dilakukan melalui *WhatsApp*.

Perancangan UI/UX apabila tidak dilakukan, maka dari sisi penggunaan bisnis tersebut akan muncul berbagai kendala yang dapat menghambat kenyamanan layanan. Perancangan UI/UX tidak dilakukan dengan baik, pengguna akan mengalami kesulitan dalam memahami tampilan dan alur penggunaan layanan, seperti melihat informasi, melakukan pemesanan, atau menyewa kamera. Desain antarmuka yang tidak intuitif akan menyulitkan navigasi, dan menimbulkan kebingungan. Pengguna merasa kurang nyaman dan kurang percaya diri saat sesi foto apabila antarmuka tidak menyediakan elemen visual pendukung seperti referensi pose atau *outfit*. Pengalaman pengguna (*user experience*) terasa rumit akibat alur yang kurang jelas. Pengguna dapat merasa frustrasi dan memilih beralih ke layanan lain yang menawarkan desain UI/UX yang lebih ramah dan fungsional.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibuat perancangan UI/UX yang bertujuan untuk memberikan alur pemesanan dan penyewaan secara lebih terstruktur, informatif, dan mudah digunakan. Rancangan ini mencakup tampilan antarmuka untuk pemesanan layanan foto, penyewaan kamera, informasi harga dan ketersediaan kamera, informasi denda keterlambatan, referensi pose dan *outfit*, pembayaran menggunakan QR *code*, COD untuk pengambilan kamera. Perancangan *dashboard* admin yang mempermudah dalam melihat laporan harian dan bulanan, mengelola pemesanan, mengelola pemotretan, serta mengelola penyewaan kamera secara visual dan terstruktur. Pendekatan ini, perancangan UI/UX dapat meningkatkan kemudahan interaksi antara pengguna dan layanan Ardi Studio, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Proses pembuatan perancangan UI/UX ini menggunakan metode *Design Thinking* karena dapat memberikan solusi kreatif yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas (Maniek Wijayanto dkk. 2021). Hasilnya diuji menggunakan teknik *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara menyeluruh (Prayoga dkk. 2023).

Penelitian ini menghasilkan desain UI/UX pada Pemesanan Foto dan Sewa Kamera Berbasis *Website* yang meningkatkan kepuasan pengguna melalui antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan menarik secara visual. Perancangan ini berhasil menyederhanakan serta memperjelas alur pemesanan dan penyewaan, sehingga pengguna dapat lebih mudah memahami serta menavigasi layanan yang tersedia. Demikian, perancangan UI/UX pada pemesanan foto dan sewa kamera di Ardi Studio memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pemesanan Foto dan Sewa Kamera Berbasis *Website* (Studi Kasus: Ardi Studio)” adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang UI/UX untuk aplikasi pemesanan foto dan sewa kamera berbasis *website* di Ardi Studio?
- b. Bagaimana cara melakukan evaluasi terhadap desain UI/UX pada aplikasi pemesanan foto dan sewa kamera di Ardi Studio menggunakan UEQ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pemesanan Foto dan Sewa Kamera Berbasis *Website* (Studi Kasus: Ardi Studio)” adalah sebagai berikut:

- a. Mampu mengetahui penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang UI/UX pada aplikasi pemesanan foto dan sewa kamera berbasis *website* di Ardi Studio.
- b. Mampu mengevaluasi desain UI/UX aplikasi pemesanan foto dan sewa kamera di Ardi Studio menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX pada Pemesanan Foto dan Sewa Kamera Berbasis *Website* (Studi Kasus: Ardi Studio)” adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pengguna
  - 1) Menghadirkan tata letak visual yang rapi, konsisten, dan estetik untuk meningkatkan kenyamanan dan kejelasan saat digunakan.
  - 2) Merancang elemen-elemen interaktif yang jelas seperti tombol, ikon, dan navigasi guna mendukung pengalaman pengguna yang intuitif.
  - 3) Menyajikan antarmuka yang lebih terstruktur dan mudah dipahami untuk mempermudah pengguna dalam mengikuti alur pemesanan dan penyewaan.

- 4) Memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengguna melalui perancangan UI/UX yang efektif pada pemesanan foto dan sewa kamera di Ardi studio.
- b. Bagi mitra
    - 1) Desain antarmuka yang intuitif memudahkan pegawai dalam menjadwalkan sesi foto dan penyewaan.
    - 2) *Dashboard* admin menyajikan laporan harian dan bulanan secara visual dan terstruktur.
  - c. Bagi Pembaca

Dilengkapi dengan pendekatan *Design Thinking* dan pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai metode evaluasi.

### **1.5 Batasan Masalah**

- a. Perancangan hanya mencakup tampilan antarmuka (UI/UX), tanpa implementasi sistem *backend*.
- b. Perancangan UI/UX difokuskan pada platform berbasis *website*.
- c. Desain antarmuka dibuat menggunakan *tools Figma* sebagai media perancangan prototipe interaktif.
- d. Proses perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking* untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi visual.
- e. Pengujian terhadap hasil perancangan UI/UX dilakukan melalui metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menilai aspek pengalaman pengguna.