

# PERANCANGAN DESIGN UI/UX PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS WEB PADA PT.RMANJA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Nurul Safitri Ariani<sup>1</sup> Tri Rochmadi<sup>2</sup> Nur Rachman Dzakiyullah<sup>3</sup> Asti Ratnasari<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Komputer dan Teknik, Universitas Alma Ata; Jl. Brawijaya No.99, Yogyakarta 55184 INDONESIA

Received: 30 November 2024  
Accepted: 14 Januari 2025  
Published: 20 Januari 2025

## Keywords:

Perancangan, UI/UX, Web, Design Thinking, Pemesanan Tiket Travel;

## Correspondent Email:

nurulsafitri450@gmail.com

**Abstrak.** Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, kebutuhan akan layanan berbasis digital semakin meningkat, termasuk dalam industri perjalanan. PT. Rmanja ingin meningkatkan daya saingnya dengan mengembangkan aplikasi pemesanan tiket travel yang mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi tersebut agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan di Duri. Metode *Design Thinking* akan digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif. Penelitian ini melibatkan wawancara dengan pelanggan untuk menggali lebih dalam tentang apa yang mereka inginkan dari aplikasi ini. Selain itu, akan dilakukan pengujian terhadap desain aplikasi yang telah dibuat untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan aplikasi pemesanan tiket travel yang berkualitas dan bermanfaat bagi pelanggan PT. Rmanja, serta memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi.

**Abstract.** Along with the rapid development of internet technology, the need for digital-based services is increasing, including in the travel industry. PT. Rmanja wants to increase its competitiveness by developing an easy-to-use travel ticket booking application. This study aims to design the appearance and user experience (UI/UX) of the application to make it more attractive and in accordance with the needs of customers in Duri. The Design Thinking method will be used to understand user needs and create innovative solutions. This study involves interviews with customers to dig deeper into what they want from this application. In addition, testing will be carried out on the application design that has been created to measure the level of ease of use. The results of this study are expected to produce a quality travel ticket booking application design that is useful for PT. Rmanja customers, as well as contributing to the development of science in the field of information technology.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam merencanakan perjalanan. Sayangnya, PT. Rmanja belum mengikuti perkembangan ini. Proses pemesanan yang manual tidak hanya membuat pelanggan menunggu lama, tetapi juga berpotensi membuat mereka memilih perusahaan travel lain yang lebih modern. [1].

Dengan adanya website, PT. Rmanja dapat memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan. Fitur pemesanan tiket online yang terintegrasi akan memudahkan pelanggan dalam merencanakan perjalanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, Fokus utama penelitian ini adalah merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal untuk aplikasi pemesanan tiket online PT. Rmanja. Melalui pendekatan Design Thinking, kami akan menciptakan desain yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan dan keuntungan perusahaan. [2]. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain antarmuka pengguna. Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi PT. Rmanja, tetapi juga bagi pengguna aplikasi dan komunitas penelitian yang lebih luas.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses mengubah ide menjadi kenyataan. Setelah peneliti tahu apa yang ingin peneliti buat, perancangan membantu peneliti membuat rencana yang detail dan jelas tentang bagaimana cara mewujudkannya. Tujuannya adalah agar hasil akhirnya bisa bekerja dengan baik dan efisien [3].

### 2.2. User Interface dan User Experience

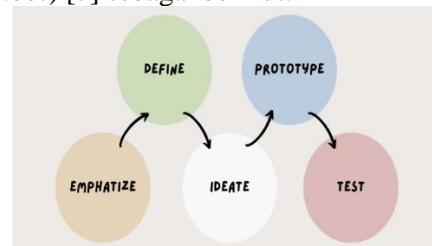
UI/UX adalah dua hal yang saling berkaitan dalam desain digital. UI adalah tampilan visual yang langsung terlihat oleh pengguna, seperti warna, tata letak, dan tombol. Sedangkan UX adalah pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan produk. Baik UI maupun UX bertujuan untuk membuat pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi atau website.[4].

### 2.3. Website

Website adalah sebuah sistem yang terdiri dari banyak halaman yang saling terkait. Setiap halaman berisi informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, atau video. Pengguna dapat menjelajahi website dengan mengikuti tautan yang menghubungkan satu halaman dengan halaman lainnya. Tautan ini, yang sering disebut hyperlink, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan informasi yang dicari[5].

### 2.4. Design Thinking

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*, yaitu sebuah pendekatan yang menggabungkan berbagai ide untuk menghasilkan solusi yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Design Thinking tidak hanya fokus pada tampilan, tetapi juga pada bagaimana pengguna merasakan produk atau layanan. Penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking, yaitu sebuah pendekatan yang menggabungkan berbagai ide untuk menghasilkan solusi yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Design Thinking tidak hanya fokus pada tampilan, tetapi juga pada bagaimana pengguna merasakan produk atau layanan [6]. *Design thinking* dibagikan menjadi 5 tahap model yang diusulkan oleh Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (*d.school*) [7] sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Design Thinking

1. *Emphatize*, merupakan cara untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain yang terkait dengan situasi, masalah, atau keadaan tertentu.
2. *Define*, adalah proses mendapatkan sudut pandang pengguna dan memahami kebutuhan, seperti pembuatan profil pengguna yang akan menjadi dasar perancangan aplikasi atau produk.
3. *Ideate*, adalah langkah dalam mengembangkan ide-ide solusi baru, yang

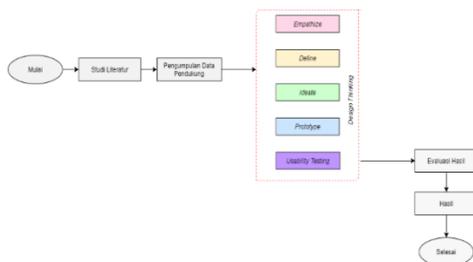
bisa berbentuk visual, konkret, atau abstrak, dan ini sering melibatkan sesi *brainstorming*.

4. *Prototype*, adalah tahap di mana rancangan awal, yang bisa dianggap sebagai versi awal dari tampilan *website*, dikembangkan dan kemudian diimplementasikan menjadi desain yang siap diuji dalam skala sebenarnya.
5. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Usability Testing untuk menguji kemudahan penggunaan produk. Peneliti meminta pengguna untuk mencoba menyelesaikan tugas tertentu dan mengamati kesulitan yang pengguna hadapi. Selain itu, peneliti juga menggunakan SUS, yaitu sebuah kuesioner standar untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap produk. Hasil dari SUS akan memberikan skor yang menunjukkan seberapa mudah produk digunakan [8].

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, yaitu menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Tahap kualitatif dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk menggali lebih dalam pengalaman pengguna. Data kualitatif ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap kuantitatif dilakukan dengan menggunakan kuesioner SUS untuk mengukur tingkat kegunaan sistem secara objektif. Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang interaksi pengguna dengan sistem dan area yang perlu ditingkatkan. [9]. Berikut ini merupakan alur flow dari penelitian[20].



Gambar 2 Alur Penelitian

#### 3.2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, interview, kuesioner.

##### 1. Observasi

*Observasi* adalah kunci untuk memahami pengguna dalam Design Thinking. Dengan mengamati langsung bagaimana pengguna berinteraksi dengan layanan pemesanan tiket, kita bisa mengidentifikasi masalah dan kebutuhan mereka. Informasi ini sangat penting untuk merancang solusi yang tepat.

##### 2. Interview

Wawancara dalam *Design Thinking* bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan masalah pengguna terkait aplikasi pemesanan tiket. Melalui wawancara, kita bisa mendapatkan masukan langsung dari pengguna untuk memperbaiki desain aplikasi.

##### 3. Kuesioner

Peneliti akan menggunakan kuesioner SUS untuk mengumpulkan data dari calon pengguna PT. Rmanja mengenai preferensi pengguna terhadap desain aplikasi yang telah peneliti rancang. Data ini akan dianalisis secara kuantitatif untuk menghasilkan skor yang menunjukkan seberapa mudah dan menyenangkan aplikasi tersebut digunakan. Skor SUS ini akan menjadi acuan bagi tim pengembangan untuk melakukan perbaikan pada desain aplikasi sehingga dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan [9]. Berikut merupakan 10 pertanyaan yang ada di dalam kuesioner SUS [10].

Tabel 1 Pertanyaan Kuisioner SUS

No.	Pertanyaan
1.	Saya merasa bahwa rancangan antarmuka website ini akan mudah digunakan oleh pengguna
2.	Saya merasa tata letak dan navigasi yang dirancang ini membingungkan.
3.	Elemen-elemen desain seperti tombol, menu, dan ikon dalam rancangan ini mudah dikenali dan digunakan.
4.	Informasi yang disajikan dalam rancangan ini sulit untuk ditemukan atau diakses.
5.	Alur interaksi yang dirancang pada website ini akan memudahkan

	pengguna dalam menyelesaikan pemesanan.
6.	Rancangan visual (warna, tipografi, dan gambar) mengalihkan perhatian dan membuat penggunaan website menjadi lebih sulit.
7.	Rancangan ini sudah memberikan pengalaman yang konsisten di seluruh halaman website.
8.	Rancangan ini membuat pengguna kesulitan untuk menemukan informasi yang pengguna butuhkan.
9.	Rancangan ini sudah mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna dengan baik.
10.	Saya merasa pengguna akan merasa frustrasi dengan pengalaman menggunakan website yang dirancang ini.

**3.3. Metode yang Digunakan**

Metode penelitian merupakan rangkaian metode yang diterapkan untuk menjalankan penelitian. Dalam penelitian ini juga digunakan pendekatan *Design Thinking* dengan penerapan model perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX).

**3.4. Populasi dan Sampel**

Untuk penelitian ini, peneliti menentukan populasi yang akan kami teliti, yaitu pengguna layanan pemesanan tiket travel online PT. Rmanja yang berusia 18-25 tahun dan tinggal di Duri. Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menghitung jumlah sampel yang dibutuhkan agar hasil penelitian peneliti dapat mewakili seluruh populasi. [11]. Jumlah populasi yang akan diteliti telah ditentukan dengan jumlah sebanyak 311 yang menjadi pengguna potensial PT. Rmanja travel pada periode 1 bulan terakhir, dengan asumsi tingkat eror (e) = 0,10. Dari data tersebut didapatkan ukuran sampel dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Sampel} &= N / (1 + (N \times e^2)) \\
 &= 311 / (1 + (311 \times 0,10^2)) \\
 &= 311 / (1 + 3,11) \\
 &= 311 / 4,11 \\
 n &= 75,66
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan untuk penelitian ini sebanyak 76 masyarakat Duri yang menjadi responden untuk

kuisioner yang akan sebarakan, dan hasil sampel ini merupakan perhitungan dari pengguna potensial jasa travel PT.Rmanja [12].

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Empathize**

**4.1.1 Hasil Penelitian Wawancara Admin**

Pada tahap ini, dilakukan wawancara untuk mengumpulkan data. Dalam wawancara, dibutuhkan responden yang berperan sebagai sumber informasi dan fakta yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang terlibat seperti admin dan pengguna aktif Rmanja travel.

**a) Problem Statement**

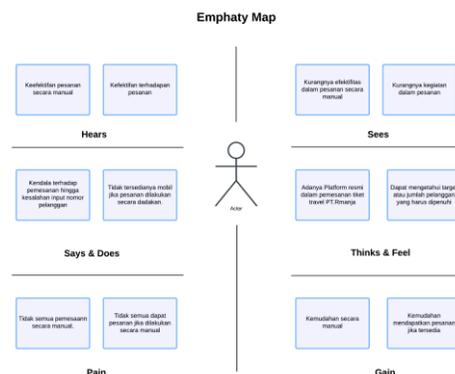
Pelanggan PT. Rmanja saat ini merasa kurang puas dengan proses pemesanan tiket yang masih manual. Mereka harus menunggu lama untuk mendapatkan konfirmasi melalui WhatsApp. Oleh karena itu, diperlukan sebuah website yang dapat memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses pemesanan tiket, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan.

**b) Research Question**

Setelah mendapatkan dari permasalahan yang ada hingga menetapkan tujuan utamanya, Langkah selanjutnya adalah menyusun *Research question* yang akan dijawab oleh admin dan pengguna.

**4.1.2 Emphaty Map**

Dalam proses *emphaty map* yaitu menganalisis hasil pembahasan yang ada pada permasalahan dan juga kebutuhan pengguna, kemudian membuat hasil dari temuan yang ada lalu dimasukan dalam *emphaty map*.



Gambar 3 Emphaty Map



## 4.2 Defne

Pada tahap define, peneliti akan menggali lebih dalam data yang diperoleh dari tahap empathize. Peneliti akan menganalisis data tersebut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengguna, seperti apa yang pengguna inginkan, apa yang pengguna butuhkan, dan apa saja kesulitan yang pengguna hadapi saat memesan tiket travel. Informasi ini akan peneliti gunakan untuk membuat profil pengguna (*user persona*) yang akan menjadi acuan dalam merancang solusi yang tepat.

### 4.2.1 User Persona

Tahap selanjutnya pada yaitu membuat profil fiksi dari berdasarkan data yang telah didapat dari tahap *Point of View (POV)*. Didapatkan dua persona yang menggambarkan masing – masing dari jenis pengguna seperti yang ada pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4 User Persona Admin



Gambar 5 User Persona Pelanggan

### 4.2.2 Point Of View (POV)

Setelah *user persona* dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat *Point of View (POV)* yang membantu dalam mengidentifikasi perspektif yang relevan dan diperlukan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna. Penyusunan POV ini akan berdasarkan ketiga elemen berikut yaitu *User*, *Needs*, dan *Insight*.

Tabel 2. Point of view Admin

<i>Point Of View (POV) Admin</i>		
<i>User</i>	<i>Needs</i>	<i>Insight</i>
Admin PT.Rmanja	Penyampaian Informasi yang digunakan saat ini kurang efektif dikarenakan dirasa kurang relevan untuk saat ini.	User membutuhkan sebuah website pemesanan tiket travel sebagai media pemesanan serta penyampaian informasi ke para pelanggan.

Tabel 3 Point of view Pelanggan

<i>Point Of View (POV) Pelanggan</i>		
<i>User</i>	<i>Needs</i>	<i>Insight</i>
Masyarakat Duri	Penyampaian Informasi menggunakan media whatsapp kurang efektif dikarenakan tidak jelas dan informasi sering salah penyampaian.	User membutuhkan sebuah website pemesanan tiket travel sebagai media pemesanan serta penyampaian informasi ke para pelanggan.

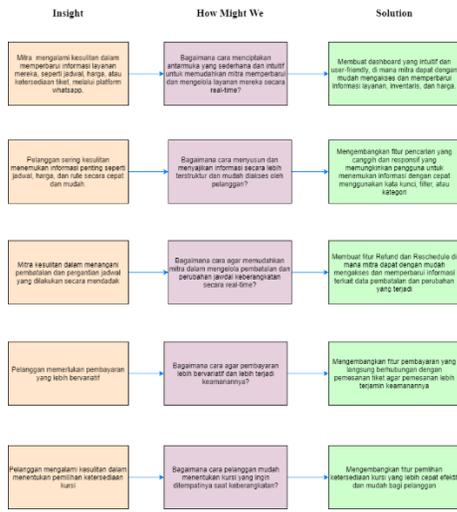
## 4.3 Ideate

Ideate pada tahap ini akan dijelaskan secara detail rangkaian sistem menggunakan *How Might We*, *flowchart*, *user flow*, *Information Architecture*, *Wireframe*, dan *Mockup*. Penerapan konsep komunikasi persuasif dalam perancangan ini akan menjadi sebuah strategi untuk mempengaruhi sikap dan perilaku calon pengguna.

### 4.3.1. How Might We

Dalam tahap pengembangan ide, penulis menggunakan pemahaman tentang 'user persona' dan 'point of view' untuk menghasilkan solusi yang inovatif. Dengan menganalisis masalah yang dialami pengguna, penulis dapat merumuskan pertanyaan desain yang tepat. Sebagai contoh, pertanyaan "Bagaimana cara menyajikan informasi detail kendaraan dengan lebih efektif?" dapat memunculkan ide untuk menyediakan fitur pemilihan kursi dan menampilkan spesifikasi mobil secara lengkap.

Pendekatan ini memastikan bahwa setiap fitur yang dikembangkan memiliki tujuan yang jelas dan menjawab kebutuhan pengguna.

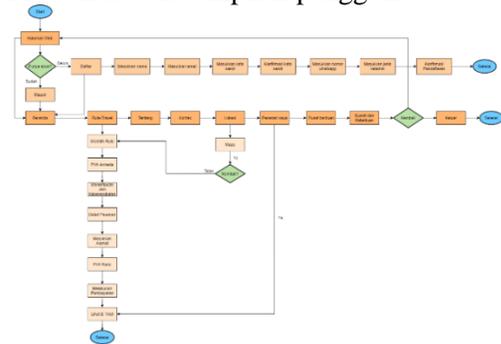


Gambar 6 Hasil How Might We (HMW)

4.3.2. Flow

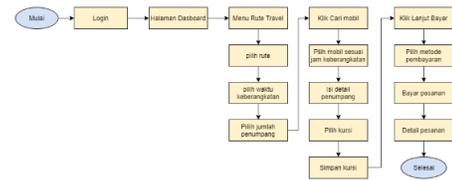
Penggunaan user flow memungkinkan peneliti untuk memetakan secara visual alur yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Flowchart, di sisi lain, memberikan gambaran yang lebih rinci tentang proses-proses yang terjadi, termasuk keputusan-keputusan yang harus diambil oleh pengguna. Kedua alat ini sangat berguna untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah dalam desain, sehingga menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Flowchart dari tampilan pengguna:



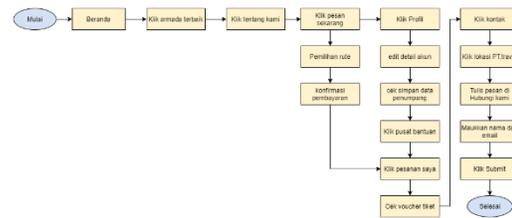
Gambar 7 Flowchart Tampilan Pengguna

a. Flowchart pengguna melakukan pemesanan



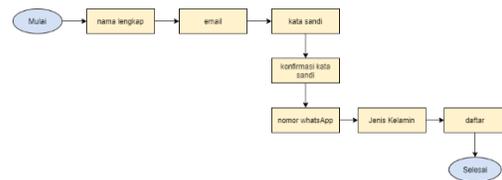
Gambar 8 Flowchart pengguna melakukan pemesanan

b. Flowchart pengguna pada halaman website



Gambar 9 Flowchart halaman website

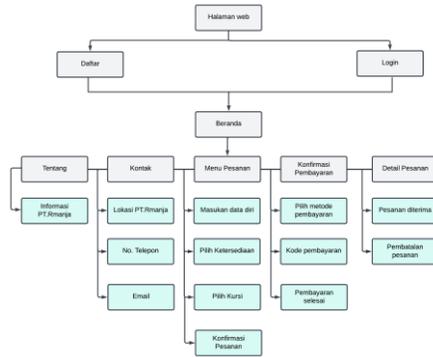
c. Flowchart pengguna daftar



Gambar 10 Flowchart pengguna daftar

4.3.3. Information Architecture (IA) Pengguna

Gambar dibawah ini menunjukkan pengguna melakukan login untuk akses awal. Pengguna juga dapat melakukan pemesanan tiket dengan cara memasukkan data diri, pemilihan kursi, dan lain sebagainya. Setelah pengguna memesan yang telah ada, pengguna wajib melakukan pembayaran dan nantinya pesanan pengguna dapat dikonfirmasi.

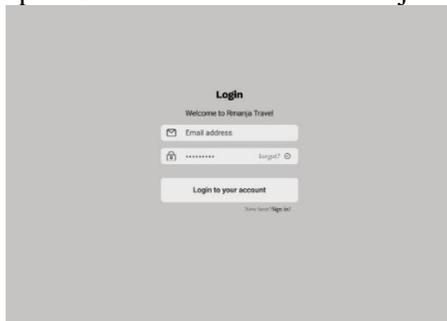


Gambar 11 Information Architecture pengguna

4.3.5. Wireframe

Pada tahap ketiga dalam fase Define yaitu membuat rancangan Wireframe menggunakan aplikasi figma yang telah mengikuti persyaratan dan kebutuhan pada tahap dan fase sebelumnya.

Berikut beberapa tampilan wireframe dari website pemesanan tiket travel PT.Rmanja:



Gambar 12 Halaman login

Halaman login merupakan gambaran untuk tampilan layer pembuka yang muncul pertama kali saat membuka atau mengakses website.

4.3.6. Mockup Website

Pada tahap akhir fase ideate, dikumpulkan Mockup dari berbagai inspirasi yang berhubungan dengan website, yang dirancang dengan detail, termasuk pemberian warna, ikon, gambar, jenis huruf, bentuk, dan elemen lainnya.

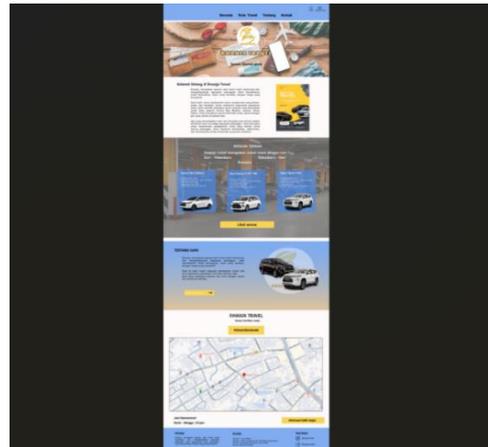
- Hasil Desain User Interface Pelanggan

Hasil dan penelitian ini berupa tampilan user interface dan user experience. Di PT.Rmanja menggunakan metode design thinking yang diharapkan sesuai dengan harapan pengguna.

1. Halaman Awal Website

Pada halaman ini mendesain bagaimana website itu terlihat menarik oleh pengguna. Terdapat beberapa menu pada tampilan halaman ini membuat pengguna dapat menikmati dengan

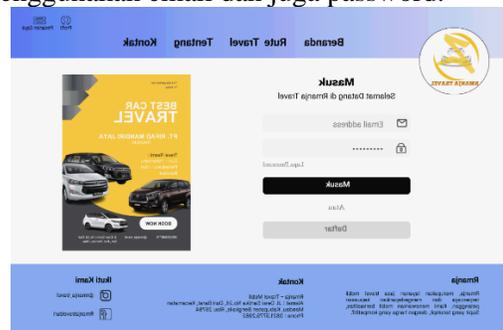
mudah. Halaman website dapat dilihat pada gambar 27.



Gambar 13 Halaman Awal Website

2. Halaman Login Pelanggan

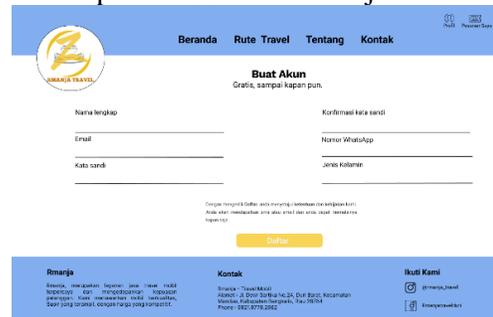
Tampilan halaman login ini merupakan tampilan untuk melakukan masuk oleh pengguna terhadap website, sehingga login tersebut menggunakan email dan juga password.



Gambar 14 Halaman Login

3. Halaman Daftar Pelanggan

Tampilan halaman daftar ini merupakan tampilan untuk pengguna baru yang belum mendaftar pada website PT.Rmanja.

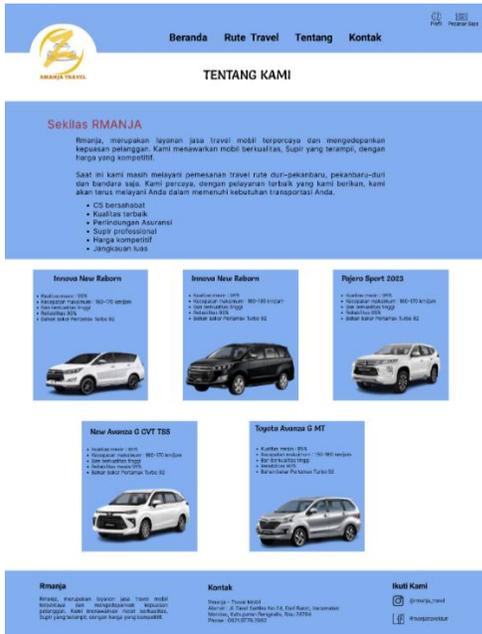


Gambar 15 Halaman Daftar

4. Halaman Tentang

Halaman Tentang merupakan informasi mengenai PT.Rmanja. Informasi yang ada pada halaman ini berisi awal berdirinya PT.Rmanja

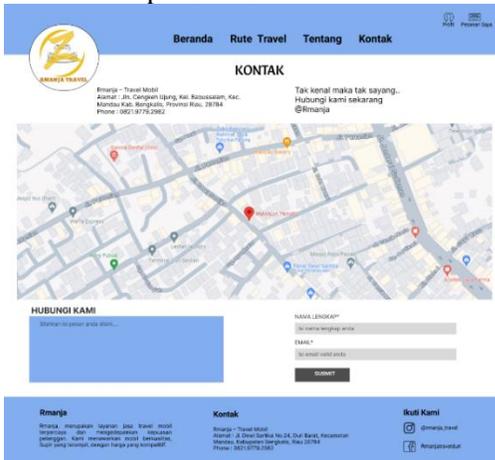
dan juga mengenai kualitas mobil yang ingin dipesan.



Gambar 16 Halaman Tentang

5. Halaman Kontak

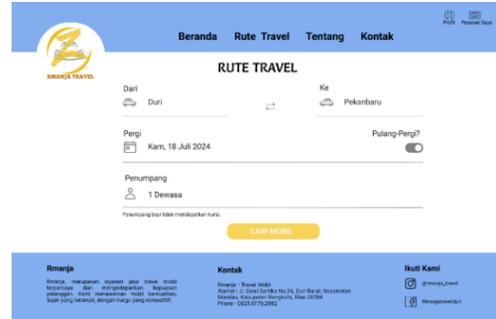
Halaman Kontak pada PT.Rmanja terdapat lokasi, email dan juga nomor telepon yang dapat dihubungi oleh pengguna. Pengguna juga dapat memberi saran pada halaman ini.



Gambar 17 Halaman Kontak

6. Halaman Detail Pesanan

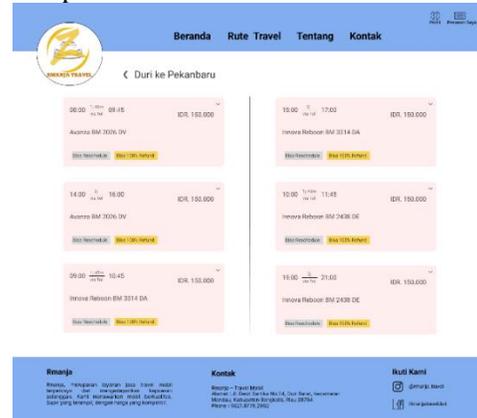
Halaman ini merupakan halaman detail pesanan terhadap pengguna, yang dimana, pada halaman ini pengguna dapat melihat membuat pesannya.



Gambar 18 Halaman Detail Pesanan

7. Halaman Jadwal

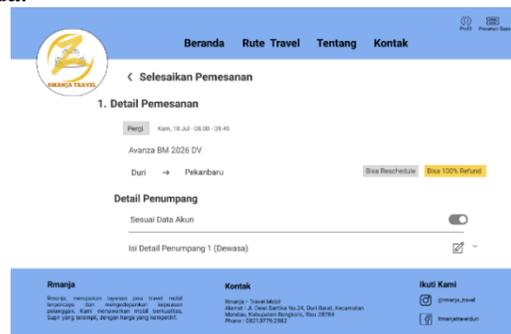
Halaman ini adalah halaman jadwal keberangkatan sesuai yang pengguna inginkan, dan pengguna juga dapat melihat jadwal yang tersedia pada halaman ini.



Gambar 19 Halaman Jadwal

8. Halaman Pesanaan

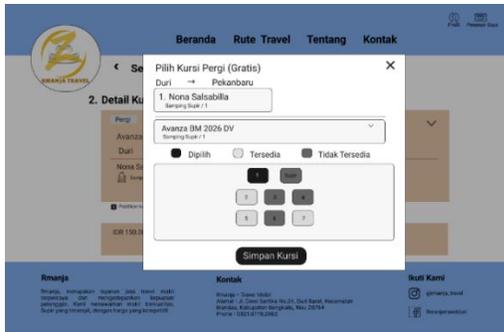
Pengguna yang telah memilih jadwal nya lalu selanjutnya pengguna dapat melihat pesannya terlebih dahulu untuk melanjutkan menu yang ada.



Gambar 20 Halaman Pesanan

9. Halaman Pilih Kursi

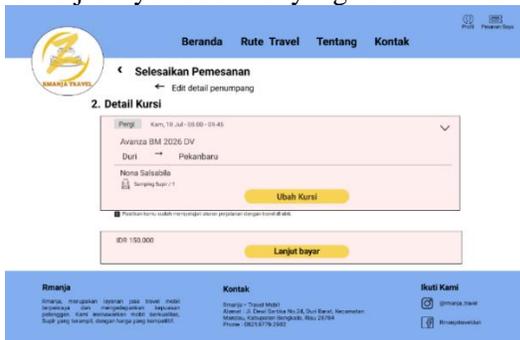
Pengguna dapat memilih kursi pada halaman ini untuk kenyamanan dalam pesanan yang ada di PT.Rmanja.



Gambar 21 Halaman Pilih Kursi

10. Halaman Konfirmasi Pesanaan

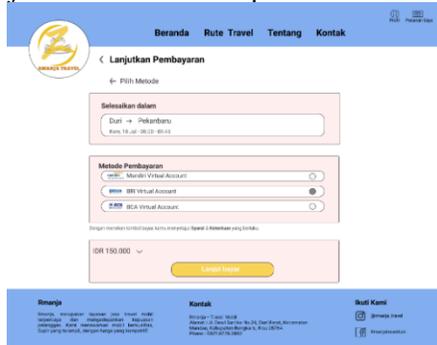
Setelah pengguna melihat pesanan yang ada, pengguna dapat mengkonfirmasi pesanan supaya tidak terjadinya kesalahan yang ada.



Gambar 22 Konfirmasi Pesanaan

11. Halaman Proses Pembayaran

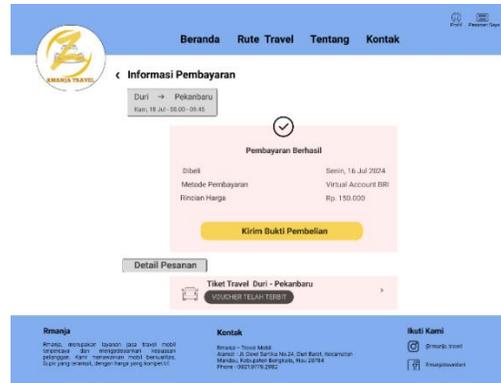
Pada tahap ini, pengguna dapat melanjutkan dengan melakukan proses pembayaran, untuk melanjutkan kekonfirmasi pesanan.



Gambar 23 Halaman Proses Pembayaran

12. Halaman Pembayaran Berhasil

Halaman ini merupakan tahap akhir pada pemesana di PT.Rmanja, selanjutnya pengguna menunggu notifikasi pesan dari admin.

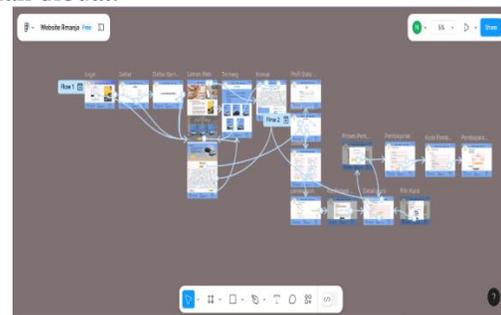


Gambar 24 Halaman Pembayaran Berhasil

4.4 Prototype

Prototype Pelanggan

Pada tahap ini, pembuatan prototipe bertujuan untuk membantu pengembang memahami tantangan dan ide yang berkaitan dengan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem secara cepat dan efektif. Prototipe *website* pemesanan tiket travel di PT. Rmanja dirancang menggunakan *tools* Figma untuk mengatur interaksi antar halaman pada desain *mockup* yang telah dibuat.



Gambar 25 Prototype Pelanggan

4.5 Usability Testing

Tujuan pengujian ini adalah untuk memverifikasi apakah desain yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti akan menguji prototipe dengan melibatkan beberapa responden dan mengumpulkan umpan balik mereka. Hasil pengujian ini akan digunakan untuk memperbaiki desain sebelum diluncurkan. Metode yang digunakan pada pengujian ini adalah *maze design*.

a) Hasil Usability Testing Pengguna

Hasil usability testing juga dilakukan pada design website pengguna. Tujuannya supaya pengguna dapat menilai

Tabel 4 Pengguna melakukan login

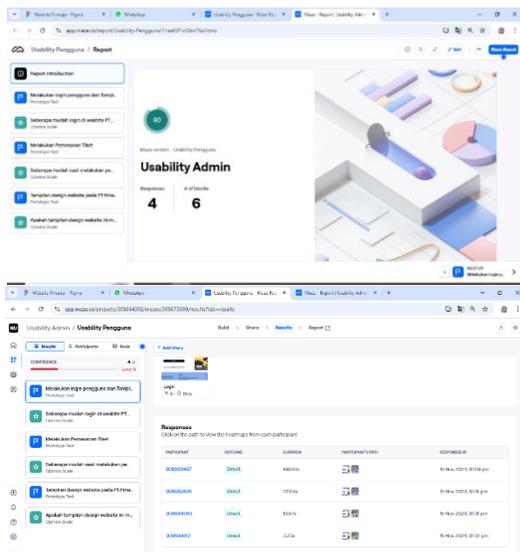
Outcome	Jumlah Responden	Presentase
Direct success	4	100%
Indirect success	0	0
Give up	0	0
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Tabel 5 Pengguna melakukan pemesanan tiket

Outcome	Jumlah Responden	Presentase
Direct success	3	90%
Indirect success	1	10
Give up	0	0
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Tabel 6 Tampilan pada Design Website

Outcome	Jumlah Responden	Presentase
Direct success	4	100%
Indirect success	0	0
Give up	0	0
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

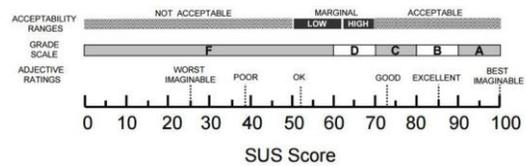


Gambar 26 Hasil Usability Testing

Tabel 7 Perhitungan Skor SUS

Respon	JK	Skor Hasil			Jumlah	Nilai Jumlah x 2,5
		Q1	...	Q10		
1	Pr	4	....	3	39	97,5
2	Lk	3	....	4	37	92,5
3	Pr	4	....	4	36	90
4	Lk	4	....	3	36	90
5	Lk	3	....	4	33	82,5
6	LK	4	....	4	40	100
7	LK	4	....	4	33	82,5
8	LK	4	....	4	39	97,5
9	Pr	4	....	4	35	87,5
10	Pr	3	....	2	25	62,5
....	....	....	....	....	....	....
77	Lk	4	....	3	38	95
<b>Rata-rata Score</b>						82,272 72727
						82

Dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor SUS adalah 82,27 atau dibulatkan menjadi 82. Maka, desain website Pemesanan Tiket Travel di PT.Rmanja ini mendapatkan *rating excellent* seperti yang ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 27 Rating Skor SUS

5. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan prototipe website pemesanan tiket PT. Rmanja yang dirancang dengan metode Design Thinking. Prototipe ini telah melalui berbagai tahapan pengembangan, mulai dari memahami kebutuhan pengguna hingga pengujian desain. dan dapat ditarik kesimpulannya bahwa:

1. Pada penelitian ini sudah dirancang *prototype user interface* dan *user experience* Pemesanan Tiket Travel di PT.Rmanja ini sesuai dengan kebutuhan

pengguna dan kepuasan pengguna terhadap desain *website* yang ada.

2. Dapat disimpulkan dalam pengujian *usability testing* di *tools maze design* ini dapat terselesaikan dengan *usability* admin dan *usability* pengguna yang dimana hasil dari keduanya yaitu memuaskan. Hasil dari pengujian metode *System Usability Scale* (SUS) didapatkan dengan hasil skor rata-rata sebesar 82,27 atau dibulatkan menjadi 82. Termasuk dalam rating *Excellent* yang termasuk dalam *Grade B*.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, dan teman atas doa, bimbingan, dan dukungan serta motivasi. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan berharap mendapat kritik yang membangun. Semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat menginspirasi penelitian selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. H. Batubara, E. A. Raihan, M. I. Tanjung, D. Fadlurohman, and A. Can, "Pemanfaatan Sistem Informasi dalam Pemesanan serta Digitalisasi Tiket Bus Berbasis Website," *Blend Sains J. Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 55–61, 2022, doi: 10.56211/blendsains.v1i1.73.
- [2] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementation of Design Thinking Methods in UI / UX Design for Dagang.in," *J. Telekomun. Elektron. Komputasi dan Kontrol*, vol. 12, no. 2, pp. 157–169, 2022.
- [3] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, pp. 161–166, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [4] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [5] I. G. T. Isa and G. P. Hartawan, "Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia)," *J. Ilm. Ilmu Ekon.*, vol. 5, no. 10, pp. 139–151, 2017.
- [6] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [7] Y. Yulius and E. Pratama, "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 6, no. 2, pp. 111–116, 2021, doi: 10.36982/jsdb.v6i2.1720.
- [8] S. Nabila, Genisshanda; Stephanie; Wahyuni, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022.
- [9] T. Huda, Nurul; Habrizons, Frans; Satriawan, Andre; Iranda, Muhammad; Pramuda, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode Sus ( System Usability Scale ) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shoppe," *J. Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, 2023.
- [10] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [11] M. R. N. Irawan, L. I. Sayekti, and R. Ekasari, "Pengaruh Fasilitas Wisata, Promosi Dan Harga Terhadap Minat Wisatawan Berkunjung Pada Wisata Wego Lamongan," *J. Ecopreneur.12*, vol. 4, no. 2, p. 122, 2021, doi: 10.51804/econ12.v4i2.1008.
- [12] A. A. Mohsa, A. Voutama, and B. Nugraha, "Perancangan Aplikasi Safly Sebagai Wadah Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Website," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 254–260, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3054.