

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RESERVASI PANGKAS RAMBUT DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Syilla Arviani Putri Aisyah¹⁾, Muhammad Labib Jundillah²⁾, Muhammad Rivani Ibrahim³⁾

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

Correspondence author: MR Ibrahim, mrivani.ibrahim@gmail.com, Samarinda, Indonesia

Abstract

This study aims to design UI/UX recommendations for a Barbershop reservation application using the design thinking method and assess its usability using the System Usability Scale (SUS). The research method includes five stages of Design thinking: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through customer observation and interviews, as well as literature studies related to UI/UX. Prototype testing was conducted using Maze and the SUS questionnaire via Google Form to evaluate the design's effectiveness and efficiency. The study produced a complete design consisting of a task flow, sitemap, low-fidelity wireframe, high-fidelity prototype, and an admin dashboard that includes reservation management features and real-time barber status settings. The research focuses on adapting design thinking to the operational context of Sky Barbershop, adding a "manage staff" feature to address workload imbalances, and integrating the booking flow that includes barber selection, scheduling, payment, and e-receipt. Maze testing results showed a 100% success rate for both the sign-up/sign-in and booking processes, and a misclick rate was found, indicating the need to optimize the visual hierarchy and UI elements. The SUS results showed an average customer score of 81 and an employee score of 72.5, with a combined score of 77, which falls into the "Good," "Acceptable," and Grade B categories according to SUS standards. This score indicates that the design meets basic usability requirements, but still requires improvements in navigation consistency and clarity of interactive components. The analysis indicates that the UI/UX design has the potential to improve service management efficiency, reduce physical queues, and enhance customer satisfaction through a more structured reservation flow. These design recommendations can serve as a basis for implementing the digital reservation system at Sky Barbershop and for further research.

Keywords : *UI/UX design, reservation application, Barbershop, design thinking*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang rekomendasi desain UI/UX aplikasi reservasi pangkas rambut menggunakan metode *design thinking*, serta menilai tingkat kegunaannya melalui *System Usability Scale* (SUS). Metode penelitian mencakup lima tahapan *Design thinking*; *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara pelanggan, studi literatur

terkait UI/UX. Pengujian prototipe dilakukan menggunakan Maze dan kuesioner SUS melalui *Google Form* untuk memperoleh evaluasi mengenai efektivitas dan efisiensi rancangan. Penelitian menghasilkan rancangan lengkap terdiri atas *task flow*, *sitemap*, *wireframe low-fidelity*, prototipe *high-fidelity*, serta *dashboard* admin yang memuat fitur manajemen reservasi dan pengaturan status *capster* secara *real-time*. Fokus penelitian terletak pada penyesuaian *design thinking* terhadap konteks operasional *Sky Barbershop*, penambahan fitur “*manage staff*” untuk mengatasi ketidakseimbangan beban kerja, serta integrasi alur pemesanan yang mencakup pemilihan *capster*, jadwal, pembayaran, hingga *e-receipt*. Hasil *testing* Maze menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 100% untuk proses *sign up/sign in* maupun *booking* dan ditemukan *misclick rate* yang mengindikasikan perlunya optimalisasi pada hierarki visual dan elemen UI. Hasil SUS menunjukkan skor rata-rata pelanggan sebesar 81 dan karyawan sebesar 72,5, dengan skor gabungan 77 yang berada pada kategori “*Good*”, “*Acceptable*”, dan *Grade B* menurut standar SUS. Nilai ini menunjukkan bahwa rancangan telah memenuhi aspek kegunaan dasar, namun masih memerlukan penyempurnaan pada konsistensi navigasi serta kejelasan komponen interaktif. Analisis menunjukkan bahwa rancangan UI/UX berpotensi meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan, mengurangi antrean fisik, serta meningkatkan kepuasan pelanggan melalui alur reservasi yang lebih terstruktur. Rekomendasi desain ini dapat dijadikan dasar untuk tahap implementasi sistem reservasi digital pada *Sky Barbershop* maupun pengembangan penelitian selanjutnya.

Kata Kunci : perancangan ui/ux, aplikasi reservasi, pangkas rambut, *design thinking*

A. PENDAHULUAN

Barbershop modern tidak lagi hanya menyediakan layanan potong rambut, tetapi juga menawarkan fasilitas tambahan seperti ruang ber-AC, layanan cuci rambut, pijat, serta berbagai pilihan produk perawatan rambut yang lebih lengkap dibandingkan pangkas rambut tradisional (Nuraeni et al., 2025). Perkembangan menuntut peningkatan kualitas pelayanan yang tidak hanya berfokus pada hasil potongan rambut, tetapi juga pada efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan.

Sky Barbershop yang berlokasi di Samarinda, Kalimantan Timur, merupakan salah satu penyedia layanan pangkas rambut modern yang menghadapi permasalahan dalam pengelolaan reservasi dan antrian. Sistem reservasi masih dilakukan secara manual melalui kunjungan langsung

maupun komunikasi WhatsApp. Sistem ini menimbulkan berbagai kendala, seperti ketidakefisienan pengaturan jadwal, ketidakpastian waktu layanan, serta ketidakseimbangan beban kerja antar *capster*. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya efisiensi operasional serta potensi ketidakpuasan pelanggan.

Pada kasus sistem informasi, kualitas layanan digital sangat dipengaruhi oleh desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI berkaitan dengan elemen visual seperti warna, tipografi, tata letak, serta konsistensi komponen antarmuka, sedangkan UX berfokus pada kemudahan alur, efektivitas interaksi, serta kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem (Yablonski, 2024). Desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan kepuasan pengguna serta meminimalkan hambatan dalam proses penggunaan aplikasi. Untuk

menghasilkan rancangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, penelitian menggunakan metode *Design thinking*. *Design thinking* merupakan pendekatan iteratif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menghasilkan solusi inovatif melalui proses eksploratif dan evaluatif (Darmalaksana, 2020). Metode *design thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pendekatan dipilih karena mampu menggali kebutuhan pengguna secara komprehensif serta memungkinkan iterasi berkelanjutan berdasarkan umpan balik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Design thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi layanan jasa mampu menghasilkan tingkat *usability* yang baik. Penelitian oleh Agustian dan Cuhenda menunjukkan peningkatan kepuasan pelanggan melalui aplikasi pangkas rambut online berbasis *Design thinking* (Agustian & Cuhenda, 2024). Sementara itu, Islami melaporkan tingkat efektivitas *usability* sebesar 80% dari sisi pelanggan dan 77% dari sisi admin pada aplikasi *marketplace Barbershop* (Islami et al., 2024). Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji kebutuhan kontekstual *Barbershop* tertentu serta belum mengintegrasikan pengukuran *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) secara terpisah antara pelanggan dan karyawan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian bertujuan untuk merancang rekomendasi desain UI/UX aplikasi reservasi pangkas rambut online pada *Sky Barbershop* menggunakan metode *Design thinking* serta mengukur tingkat *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan solusi digital untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi *Sky Barbershop*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode *Design thinking* sebagai pendekatan perancangan UI/UX reservasi pangkas rambut pada *Sky Barbershop*. Metode ini dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna dan bersifat iteratif melalui tahapan, yaitu (Darmalaksana, 2020):

1. *Empathize*: Tahap dilakukan untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui observasi langsung serta wawancara kepada pelanggan dan karyawan *Sky Barbershop*. Hasil pengumpulan data digunakan untuk mengidentifikasi pain point seperti antrean panjang, ketidakpastian jadwal, dan ketidakseimbangan beban kerja *capster* (Priyono et al., 2023).
2. *Define*: Data yang diperoleh dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan dan kebutuhan sistem. Pada tahap ini disusun user persona serta *How Might We* (HMW) sebagai dasar perancangan solusi (Reswara, 2024). (Awaludin et al., 2022)
3. *Ideate*: Tahap ini menghasilkan konsep solusi berupa penyusunan *task flow*, *sitemap*, serta rancangan fitur utama seperti reservasi *online*, pemilihan *capster*, notifikasi jadwal, pembayaran, dan fitur *manage staff* untuk *dashboard* admin.
4. *Prototype*: Rancangan divisualisasikan menggunakan Figma dalam bentuk *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity prototype*, termasuk desain *dashboard* admin.
5. *Testing*: Pengujian dilakukan menggunakan *Maze Testing* untuk mengukur keberhasilan penyelesaian tugas dan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan sistem (Fariyanto et al., 2021). Responden terdiri dari 20 pelanggan dan 8 karyawan. Hasil evaluasi menunjukkan skor SUS gabungan sebesar 77 yang termasuk kategori *Good* dan *Acceptable*,

sehingga desain dinilai layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Empathize*

Pada tahapan ini dilakukan melalui observasi langsung di *Sky Barbershop* serta wawancara dengan pelanggan dan karyawan. Ditemukan bahwa sistem reservasi saat ini masih manual melalui *walk-in* dan WhatsApp. Hasil observasi dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi

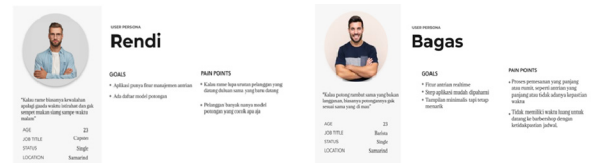
No.	Hasil Observasi
1.	Tidak adanya urutan antrian yang jelas menyebabkan kebingungan, karena pelanggan sering memilih untuk duduk di café sembari menunggu giliran potong rambut.
2.	Pelanggan sering menanyakan rekomendasi potongan rambut yang sesuai dengan gaya dan bentuk wajah pelanggan sehingga <i>capster</i> harus memberikan penjelasan manual tentang pilihan potongan yang ada.
3.	Setelah selesai melayani pelanggan, <i>capster</i> tidak memiliki saluran langsung untuk menerima <i>feedback</i> terkait layanan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa pelanggan menginginkan sistem yang memungkinkan pemilihan *capster* secara mandiri, pemilihan jadwal yang fleksibel, serta notifikasi pengingat layanan. Sementara itu, karyawan membutuhkan sistem yang mampu membantu pengaturan status kerja (*available/busy*) secara *real-time*. Temuan ini menjadi dasar dalam penyusunan *pain point* dan kebutuhan sistem.

Tahap *Define*

Pada tahap *define* dilakukan analisis temuan untuk merumuskan inti permasalahan. Hasil analisis menunjukkan bahwa permasalahan utama terletak pada belum adanya sistem digital terintegrasi

yang mampu mengelola reservasi, distribusi pelanggan, serta informasi jadwal secara terstruktur. *User persona* disusun berdasarkan hasil wawancara dengan calon pengguna aplikasi reservasi *Sky Barbershop*. Karyawan mengeluhkan kesulitan mengatur urutan pelanggan saat kondisi ramai serta seringnya pelanggan meminta rekomendasi model potongan rambut. Oleh karena itu, aplikasi diharapkan menyediakan fitur manajemen antrian dan katalog model potongan untuk membantu operasional dan pelayanan. *User persona* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *User Persona* Pelanggan dan Karyawan

Berdasarkan hasil analisis, disusun dua *user persona*, yaitu *persona* pelanggan dan *persona* karyawan. Selanjutnya, dirumuskan beberapa pertanyaan *How Might We* (HMW) dari perspektif pelanggan dan karyawan *Sky Barbershop*. HMW merupakan bentuk perumusan masalah dalam format pertanyaan yang berfungsi sebagai jembatan antara permasalahan pengguna dengan solusi yang akan dikembangkan pada tahap perancangan. *How Might We* sisi pelanggan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *How Might We* Pelanggan *Sky Barbershop*

No.	How	Might
1.	Bagaimana mempermudah pengguna untuk memilih waktu yang tersedia dalam aplikasi tanpa harus datang ke <i>Barbershop</i> ?	Dibuat aplikasi reservasi dengan pembagian waktu yang dapat disesuaikan
2.	Bagaimana jadwal <i>Barbershop</i> dapat dikelola sehingga	Dibuat fitur pemilihan slot waktu yang masih

No.	How	Might
	mengurangi waktu tunggu bagi setiap pengguna yang datang?	tersedia sehingga pelanggan tidak perlu menunggu lama atau mengantri di <i>Barbershop</i> secara manual.
3.	Bagaimana cara mengurangi kompleksitas dalam memilih dan melakukan reservasi sehingga prosesnya lebih sederhana dan tidak perlu datang ke <i>Barbershop</i> terlebih dahulu?	Dibuat sebuah fitur <i>live chat & call</i> yang memudahkan pengguna untuk menghubungi karyawan dengan cepat tanpa harus menelfon.

Setelah merumuskan kebutuhan serta peluang solusi dari sisi pelanggan, pembahasan selanjutnya diarahkan pada perspektif karyawan *Sky Barbershop* sebagai pengguna internal. *How Might We* karyawan *Sky Barbershop* dapat dilihat pada Tabel 3.

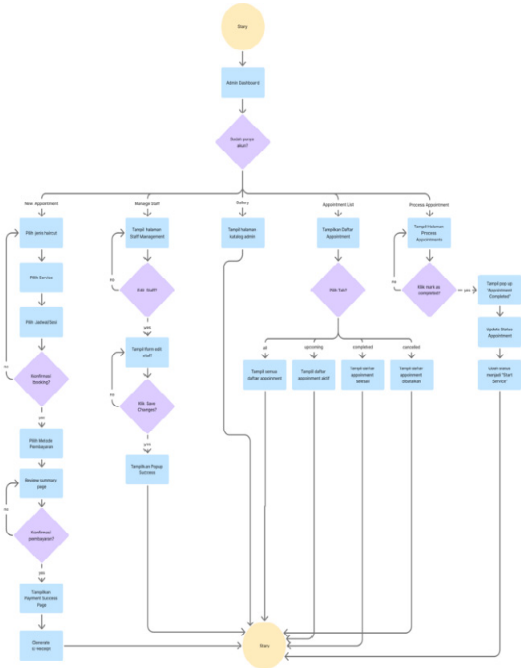
Tabel 3. *How Might We* Karyawan *Sky Barbershop*

No.	How	Might
1.	Bagaimana mempermudah <i>capster</i> dalam mengelola urutan pelanggan dengan efisien pada saat <i>Barbershop</i> ramai?	Dibuat fitur manajemen antrian digitak yang membantu <i>capster</i> untuk melihat urutan pelanggan secara <i>real time</i> .
2.	Bagaimana caranya memberikan rekomendasi potongan rambut yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan secara praktis?	Dibuat fitur daftar jenis potongan rambut yang memudahkan <i>capster</i> untuk memberikan rekomendasi berdasarkan preferensi pelanggan

Tahap Ideate

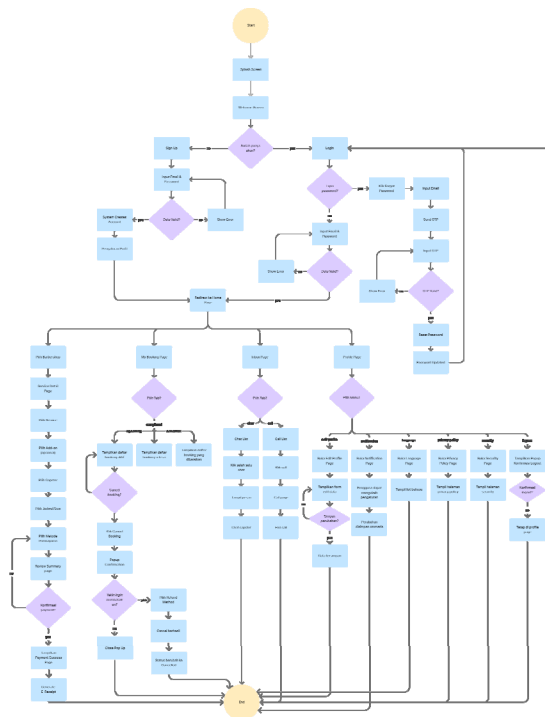
User flow disusun untuk memetakan alur interaksi pengguna dari awal hingga akhir proses reservasi (Suhaili et al., 2022). Penyusunan *user flow* bertujuan untuk

memastikan bahwa setiap langkah yang dilalui pengguna bersifat logis, sistematis, dan meminimalkan potensi kebingungan (Sutanto, 2022). Alur tersebut dirancang dengan prinsip *progressive disclosure*, yaitu informasi ditampilkan secara bertahap sesuai kebutuhan pengguna pada setiap tahap. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) sehingga pengguna tidak dihadapkan pada terlalu banyak pilihan dalam satu waktu. *User flow* karyawan dapat dilihat pada Gambar 2.



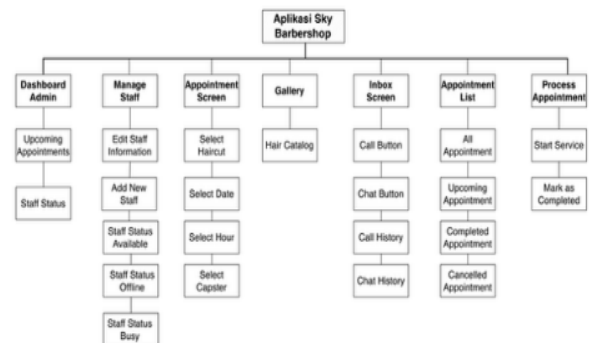
Gambar 2. *User flow* karyawan *Sky Barbershop*

Perancangan *user flow* menunjukkan adanya diferensiasi kebutuhan antara pelanggan dan pihak manajemen, sehingga sistem dirancang dengan dua skema alur yang terpisah namun tetap terintegrasi dalam satu *platform*. Hasil penyusunan *user flow* memperlihatkan bahwa proses reservasi dapat diselesaikan dalam langkah yang terstruktur dan efisien tanpa adanya percabangan kompleks yang berpotensi membingungkan pengguna. *User flow* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.



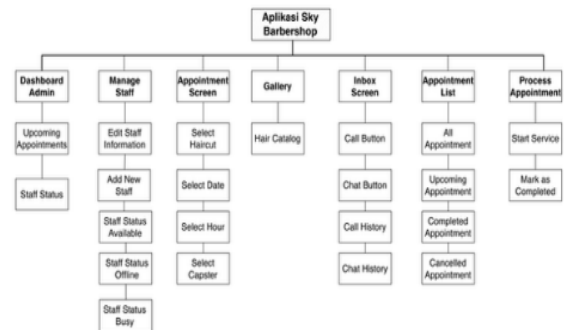
Gambar 3. User flow Pelanggan Sky Barbershop

Tahap *ideate* juga menghasilkan *sitemap* sebagai representasi struktur hierarki informasi dalam aplikasi. *Sitemap* berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar halaman serta pengelompokan fitur secara sistematis (Qirani et al., 2024). Penyusunan *sitemap* berkontribusi terhadap konsistensi navigasi serta memperjelas arsitektur informasi (*information architecture*). Struktur yang terorganisir secara logis berperan penting dalam meningkatkan *usability* sistem, sebagaimana dibuktikan pada tahap pengujian yang menunjukkan tingkat penyelesaian tugas mencapai 100%. Aplikasi diawali dengan home screen sebagai pusat navigasi menuju fitur utama. Fitur yang tersedia meliputi *services*, *appointment*, *payment*, *my booking*, *inbox*, dan *setting*. Struktur navigasi dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses seluruh fungsi aplikasi secara terintegrasi. *Sitemap* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sitemap Pelanggan Sky Barbershop

Dashboard admin berfungsi sebagai pusat informasi yang menampilkan ringkasan *upcoming appointments* dan status karyawan, serta dilengkapi fitur *manage staff* untuk pengelolaan data dan status karyawan. Sistem juga menyediakan *appointment screen* untuk membuat janji temu *walk-in*, *gallery* sebagai katalog model rambut, *inbox* untuk komunikasi, serta *appointment list* dan *process appointment* untuk *monitoring* dan pengelolaan status layanan. Struktur aplikasi dirancang untuk mendukung operasional karyawan secara terintegrasi dan efisien. *Sitemap* karyawan dapat dilihat pada Gambar 5.

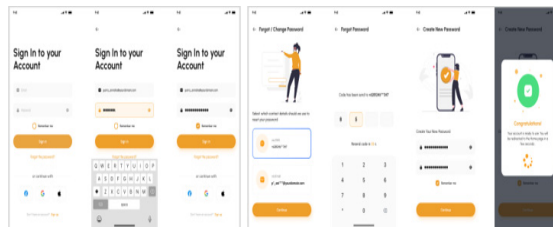


Gambar 5. Sitemap Karyawan Sky Barbershop

Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan implementasi visual dan interaktif dari konsep solusi yang telah dirumuskan pada tahap *ideate* (Sia & Satriyawan, 2024). Pada penelitian ini, *prototype* dikembangkan menggunakan Figma dalam bentuk *low-*

fidelity wireframe dan *high-fidelity prototype* yang dapat diuji secara langsung oleh pengguna. Setelah struktur dasar dinyatakan konsisten, pengembangan dilanjutkan ke tahap *high-fidelity prototype*. Pada tahap ini, rancangan telah dilengkapi dengan elemen visual dan interaksi yang menyerupai aplikasi nyata (*near-real product simulation*). *High fidelity wireframe* dapat dilihat pada Gambar 6.

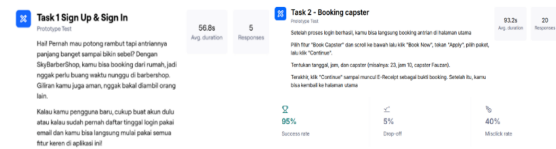


Gambar 6. Sitemap Pelanggan Sky Barbershop

Desain visual mengadopsi pendekatan minimalis-modern dengan dominasi warna netral yang merepresentasikan identitas maskulin *Barbershop*, disertai warna aksen untuk membedakan status interaksi (aktif, berhasil, atau peringatan). Tipografi dipilih untuk menjaga keterbacaan pada perangkat mobile, dengan *hierarki* ukuran *font* yang jelas antara judul, subjudul, dan *body text*.

Tahap Testing

Pengujian efektivitas sistem dilakukan melalui dua metode, yaitu *Maze Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian *Maze* mencatatkan tingkat keberhasilan (*task completion rate*) sebesar 100% baik pada proses *sign up/sign in* maupun alur *booking*. Meskipun demikian, ditemukan adanya *misclick rate* pada halaman *login* dan pemilihan *capster*, yang mengindikasikan perlunya optimalisasi hierarki visual serta penegasan pada elemen interaktif agar navigasi pengguna menjadi lebih intuitif dan bisa dilihat pada Gambar 7.



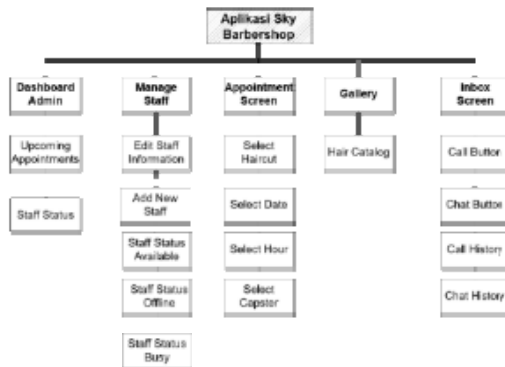
Gambar 7. Sitemap Karyawan Sky Barbershop

Pada hasil *maze testing* tidak ditemukan *error path* atau kegagalan navigasi yang menyebabkan pengguna keluar dari alur utama. Hal ini menunjukkan bahwa secara struktural, *user flow* telah dirancang secara logis dan sistematis. Hasil menunjukkan bahwa *prototype* memiliki efektivitas navigasi yang tinggi dengan tingkat keberhasilan maksimal. Adanya *misclick* lebih mengarah pada aspek penyempurnaan visual daripada kesalahan struktural sistem.

Pengujian SUS dilakukan kepada 28 responden (20 pelanggan dan 8 karyawan). Perhitungan skor mengikuti prosedur standar SUS. Hasil evaluasi *usability testing* menggunakan *maze* dan metode SUS menunjukkan bahwa secara keseluruhan, skor gabungan rata-rata SUS yang diperoleh adalah 76,75 dibulatkan menjadi 77, yang termasuk dalam kategori *Good* dan *Acceptable* dengan *Grade B*. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan aplikasi telah memenuhi aspek *usability* dasar dan dinilai layak untuk diimplementasikan lebih lanjut.

Tahap terakhir dalam penelitian adalah iterasi yang dilakukan sebagai bagian dari proses penyempurnaan desain pada tahap *testing* dalam metode *design thinking*. Melalui hasil *testing* dan umpan balik karyawan, ditemukan bahwa ketersediaan *capster* merupakan faktor krusial dalam proses pemesanan layanan. Karyawan membutuhkan fitur khusus untuk memperbarui status *capster* secara *real-time* seperti *Available*, *Busy*, dan *Offline*, agar sistem reservasi dapat berjalan lebih akurat dan menghindari penumpukan antrian pada *capster* tertentu. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan iterasi dengan menambahkan fitur “*Manage staff*” pada

sitemap terbaru yang dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Iterasi Sitemap

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design thinking* efektif dalam menghasilkan solusi yang kontekstual dan berorientasi pengguna. Tahap *empathize* dan *define* memungkinkan peneliti memahami secara komprehensif kebutuhan operasional dan pengalaman pelanggan *Sky Barbershop*. Penambahan fitur *manage staff* menjadi kontribusi praktis penelitian dalam mengatasi ketidakseimbangan distribusi pelanggan antar *capster*. Fitur ini menunjukkan bahwa pendekatan desain tidak hanya berfokus pada pelanggan, tetapi juga pada efisiensi internal bisnis.

Hasil *Maze Testing* yang menunjukkan *task completion rate* 100% mengindikasikan bahwa alur sistem telah dirancang secara logis dan mudah dipahami. Namun, temuan *misclick rate* menandakan bahwa aspek visual *hierarchy* dan *affordance* masih perlu disempurnakan. Skor SUS sebesar 77 menempatkan desain dalam kategori *Good* dan *Acceptable*, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik meskipun belum mencapai kategori *Excellent*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *Design thinking* umumnya berada pada rentang skor 75–85 pada evaluasi SUS (Ariska & Nurlila, 2022) (Chandra et al., 2022). Hasil

penelitian ini membuktikan bahwa perancangan UI/UX berbasis *Design thinking* mampu meningkatkan potensi efisiensi operasional, mengurangi antrian fisik, serta meningkatkan pengalaman pengguna melalui sistem reservasi yang lebih terstruktur dan transparan.

D. PENUTUP

Berdasarkan Penelitian ini bertujuan merancang dan mengevaluasi desain UI/UX aplikasi reservasi pangkas rambut berbasis mobile pada *Sky Barbershop* menggunakan pendekatan *Design thinking*. Berdasarkan hasil penelitian, tahapan *empathize* dan *define* berhasil mengidentifikasi permasalahan utama, yaitu antrian manual, ketidakpastian jadwal, serta ketidakseimbangan beban kerja *capster*. Permasalahan tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam solusi melalui perancangan *user flow*, *sitemap*, serta pengembangan *prototype high-fidelity* yang mencakup fitur reservasi terstruktur, pemilihan *capster* dan jadwal, notifikasi, riwayat *booking*, serta *dashboard* admin dengan fitur *manage staff*.

Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan tugas sebesar 100% pada *Maze Testing*, yang menandakan alur sistem telah dirancang secara logis dan mudah dipahami. Sementara itu, skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 77 termasuk dalam kategori *Good* dan *Acceptable*, sehingga desain dinilai memiliki tingkat usability yang baik dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan rancangan aplikasi yang meningkatkan efisiensi operasional serta pengalaman pengguna telah tercapai. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan implementasi sistem ke tahap pengembangan aplikasi secara nyata dengan dukungan *backend* dan *database*, serta pengujian lanjutan dengan jumlah responden yang lebih luas dan metode

evaluasi tambahan guna memperkuat validitas dan kesiapan implementasi sistem.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M. R., & Cuhenda. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Pangkas Rambut Online Dengan Pendekatan Design Thinking. *Informatech : Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.69533/tnq49w07>
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech (Information Technology)*, 4(2), 91. <https://doi.org/0.31294/infortech.v4i2.13234.g5717>
- Awaludin, I., Daffa, K. F. D. G., Simanullang, L. F., & Djutalov, R. (2022). Sistem Informasi Booking Online Barbershop di Mr. Grey Haircutspace Bogor. *Journal Of Research and Publication Innovation*, 1(2), 384–388. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/article/view/241>
- Chandra, C. M., Putri, C. M., Theja, D. R., Umami, R., Hakim, S. N., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Femine Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference (MSC)*, 406–412. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1791>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis: Pembelajaran, Riset, dan Partisipasi Masyarakat*. Bandung : Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 02(02), 52–60. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>
- Islami, M. C. S., Wibowo, N. C., & Afandi, M. I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Marketplace Barbershop Menggunakan Metode Design Thinking. *JATISI : Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(4), 128–144. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v11i4.8778>
- Nuraeni, Gazali, A., & Ariawan, J. (2025). Kualitas Pelayanan dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan pada Captain Barbershop Area Kelapa Gading Jakarta Utara. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(4), 1955–1965. <https://doi.org/10.63822/2a1wv519>
- Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika (JMASIF)*, 14(2), 96–107. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.52662>
- Qirani, A. P., Dellia, P., Istighfarina Izzatul, L., Cahyani, S. P., Rizqiullah, N., & Zahrial, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA. *JUMIN : Jurnal Media Informatika*, 5(2), 189–195. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/3506>
- Reswara, R. A. R. (2024). User Interface Design For A Health Service at PT United Tractors. *JITTER : Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 5(1), 2110. <https://doi.org/10.24843/JTRTI.2024.v05.i01.p05>
- Sia, R., & Satriyawan, H. (2024). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan UI/UX Website Penerimaan Peserta Didik Baru Di SDK Yos Sudarso Kapanjen.

Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF), 8, 4863–4872.

Suhaili, M., Nurrahmi, H., Yurmama, T. F., & Putri, V. I. L. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 6(1), 23–28.
<https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1.559>

Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>

Yablonski, J. (2024). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. California: O'Reilly Media.