Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)
Volume 8 Nomor 3, Tahun 2025
e-ISSN : 2614-1574
p-ISSN : 2621-3249

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEWA STUDIO MUSIK (STUDI KASUS: STUDIO MUSIK 29)

APPLYING THE DESIGN THINKING METHOD IN UI/UX DESIGN FOR A MUSIC STUDIO RENTAL APPLICATION (CASE STUDY: STUDIO MUSIK 29)

Jeremy David Alexander[1], Reisa Permatasari[2], Anindo Saka Fitri[3]
[1,2,3]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jeremydavida11@gmail.com

ABSTRACT

The development of the internet has significantly impacted the music industry, including music studios. Studio Musik 29 in Surabaya offers services such as studio rental, musical instrument and sound system rental, as well as drum courses. However, the rental process remains conventional, often leading to schedule conflicts and miscommunication. To improve efficiency, a digital rental application is required. The initial stage of developing this application is to design the UI/UX. This study aims to design the UI/UX of the Studio Musik 29 rental application using the design thinking method and to evaluate the results through usability testing, the System Usability Scale (SUS), and the Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS). The testing showed an effectiveness level of 90%, efficiency of 83.23%, and satisfaction of 72%. The QUIS results indicated an overall reaction score of 7.09, screen design 7.0, terminology and system information 6.16, learning 6.92, and capability 6.80. In conclusion, the application design falls into the good category and can enhance the user experience

***Keywords**: Studio Musik 29, Design Thinking, Usability Testing, SUS, QUIS*
.

ABSTRAK

Perkembangan internet telah memengaruhi industri musik, termasuk studio musik. Studio Musik 29 di Surabaya menawarkan layanan seperti sewa studio, alat musik, *sound system*, dan kursus drum, tetapi proses penyewaan masih konvensional, sehingga sering terjadi bentrokan jadwal dan miskomunikasi. Untuk meningkatkan efisiensi, diperlukan aplikasi penyewaan berbasis digital. Tahap awal dalam pembuatan aplikasi adalah membuat rancangan desain UI/UX. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 menggunakan metode *design thinking*, serta menguji hasilnya melalui *usability testing*, *system usability scale* (SUS), dan *questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS). Pengujian menunjukkan tingkat *effectiveness* sebesar 90%, *efficiency* sebesar 83,23%, dan *satisfaction* sebesar 72%. Hasil QUIS menunjukkan reaksi keseluruhan 7,09, layar 7,0, terminologi dan sistem informasi 6,16, pembelajaran 6,92, dan kapabilitas 6,80. Kesimpulannya, desain aplikasi berada dalam kategori baik dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

***Kata Kunci**:* Studio Musik 29, *Design Thinking*, *Usability Testing*, SUS, QUIS

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi internet pada era ini meningkat dengan sangat cepat. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang (APJII, 2024). Peningkatan teknologi internet ini juga berdampak pada kegiatan bisnis saat ini. Internet memudahkan banyak aktivitas, sehingga berbagai pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat (Winata, 2019).

Kemajuan teknologi internet tidak hanya mempengaruhi dunia bisnis, tetapi juga membuka peluang baru di industri musik, termasuk penyewaan studio musik. Persaingan dalam bisnis studio musik semakin meningkat seiring perkembangan teknologi dan internet (Nuris et al., 2020). Meskipun beberapa studio telah

memanfaatkan teknologi dengan baik, masih ada yang belum sepenuhnya mengoptimalkan potensinya. Hal ini berpengaruh pada peningkatan kualitas layanan dan jangkauan mereka.

Studio Musik 29 di Surabaya menawarkan layanan utama penyewaan studio musik, serta penyewaan alat musik, *sound system*, dan kursus drum. Menurut Pak Dendy, pemiliknya, proses penyewaan studio masih konvensional, di mana pelanggan harus datang langsung untuk mengecek ketersediaan jadwal sewa. Pelanggan juga dapat menanyakan informasi melalui *WhatsApp* dan *Instagram*.

Sayangnya, dengan cara tersebut, sering terjadi bentrokan jadwal antara pelanggan yang datang langsung dan mereka yang memesan melalui *WhatsApp* dan *Instagram*. Pengelolaan jadwal seperti ini juga rawan menyebabkan masalah, seperti pihak Studio Musik 29 lupa memperbarui jadwal terbaru, sehingga pelanggan yang sudah memesan tidak tercatat, dan waktu yang sudah dipesan dapat diambil oleh pelanggan lain. Pengelolaan jadwal penyewaan yang kurang baik dapat menimbulkan kerugian bagi pihak studio musik (Dharmawan & Sofiana, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, dibutuhkan aplikasi penyewaan untuk Studio Musik 29 agar transaksi antara studio dan pengguna menjadi lebih efisien. Sebelum mengembangkan aplikasi tersebut, tahap awal yang diperlukan adalah perancangan UI/UX (Firdonsyah et al., 2023) dengan tujuan menciptakan antarmuka yang intuitif dan nyaman digunakan. Desain UI/UX aplikasi akan difokuskan pada kebutuhan pengguna agar memiliki kegunaan yang tinggi dan mudah diakses (Kristi, 2023).

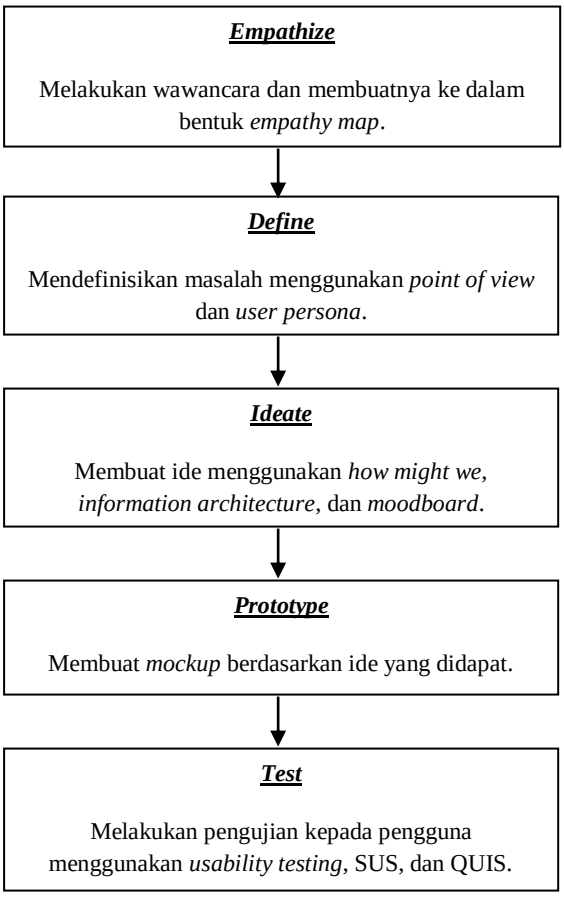
Design thinking adalah proses yang bertujuan memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengubah perspektif awal untuk menemukan solusi alternatif (Interaction Design Foundation, 2020). Menurut Tim Brown (Lewrick et al., 2020), pendekatan ini berpusat pada kebutuhan manusia, memadukan teknologi dan kebutuhan bisnis untuk hasil optimal. Pendekatan ini efektif dan mudah diakses untuk mendorong inovasi. Individu dan tim dapat menggunakan metode ini untuk menghasilkan ide kreatif yang berdampak positif (Brown, 2009).

Dalam penelitian ini, metode *design thinking* digunakan untuk perancangan desain UI/UX karena pendekatan ini mampu menawarkan solusi desain antarmuka pengguna yang didasarkan pada pengalaman, emosi, dan kondisi pengguna (Herfandi et al., 2022). Metode ini memungkinkan pengembangan desain yang lebih relevan dan intuitif bagi pengguna. Untuk pengujiannya akan menggunakan *usability testing*, *system usability scale* (SUS), dan *questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS).

Perancangan UI/UX ini diharapkan dapat memberikan saran bagi Studio Musik 29 dalam mengembangkan aplikasi penyewaan studio musik yang mampu mempermudah proses bisnis serta interaksi dengan pelanggan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *design thinking* serta tiga pengujian, yaitu *usability testing*, *system usability scale* (SUS), dan *questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS). Metode penelitian ini memungkinkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna, serta mengevaluasi efektivitas dan kepuasan antarmuka pengguna yang dirancang.



Gambar 1. Metode Penelitian

1. Empathize

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna melalui empati dan mengesampingkan asumsi-asumsi yang ada agar dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam. Untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan pengguna, dilakukan langkah-langkah seperti wawancara dan pembuatan *empathy map*. Pendekatan *empathy map* ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pengguna tanpa harus mengikuti urutan kronologis atau berkesinambungan (Gibbons, 2018).

2. Define

Pada tahap *define*, dilakukan analisis dan pemahaman terhadap permasalahan pengguna yang diperoleh dari tahap *empathize*. Tahap *define* ini bertujuan untuk merumuskan kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Proses ini mencakup langkah-langkah seperti membuat *point of view* dan *user persona* untuk membantu mendefinisikan kebutuhan dan permasalahan pengguna secara lebih jelas.

3. Ideate

Tahap *ideate* bertujuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif sebagai solusi potensial atas masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Dalam tahap ini, berbagai teknik dan sesi *brainstorming* biasanya digunakan untuk menemukan ide-ide yang menjawab permasalahan. Penelitian ini menerapkan teknik *how might we*, *information architecture*, dan *moodboard* dalam proses *ideate*.

4. Prototype

Tahap *prototype* merupakan fase di mana ide-ide yang dihasilkan dari tahap *ideate* mulai diimplementasikan. Proses ini memungkinkan desainer untuk mengubah konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih nyata. Dalam penelitian ini, tahap *prototype* akan melibatkan penggunaan *mockup*.

5. Test

Pada tahap *test*, solusi desain dari tahap *prototype* akan diuji dengan melibatkan pengguna. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan umpan balik yang konstruktif terkait fungsionalitas, kegunaan, dan respons pengguna. Proses pengujian ini menggunakan *usability testing*, *system usability scale* (SUS), serta *questionnaire for user interaction satisfaction* untuk mengevaluasi desain UI/UX yang telah dirancang.

Usability Testing

Usability testing adalah metode pengujian di mana pengguna menyelesaikan tugas tertentu menggunakan aplikasi. Pengujian ini mengukur sejauh mana antarmuka mudah digunakan. Menurut ISO 9421-11, ada tiga aspek utama dalam menilai *usability*, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*.

1. ***Effectiveness***

   Mengacu pada sejauh mana pengguna berhasil mencapai tujuan mereka dengan lengkap dan akurat. Berikut adalah cara menghitung *effectiveness* menggunakan rumus *success rate*:

$$\frac{(Berhasil + (Sebagian\ Berhasil \times 0{,}5))}{Jumlah\ task \times jumlah\ responden} \times 100\%$$

2. ***Efficiency***

   Mencakup penggunaan sumber daya oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Berikut adalah cara menghitung *efficiency* menggunakan rumus *overall relative efficiency*:

$$Efficiency = \frac{(\sum_{j=1}^{R}\sum_{i=1}^{N} n_{ij}t_{ij})}{(\sum_{j=1}^{R}\sum_{i=1}^{N} t_{ij})} \times 100\%$$

3. ***Satisfaction***

   Menunjukkan sejauh mana pengguna merasa bebas dari ketidaknyamanan. Aspek ini akan menggunakan *system usability scale* (SUS).

System Usability Scale (SUS)

System usability scale (SUS) merupakan salah satu instrumen yang sering digunakan untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem atau produk (Brooke, 1995). SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan tipe jawaban skala likert yaitu dari 1-5. Untuk menghitung nilai *System usability scale* (SUS), terdapat beberapa aturan yang perlu diterapkan. Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil, angka yang dipilih oleh pengguna dikurangi satu (x-1), sementara untuk pertanyaan nomor genap, kurangkan angka yang dipilih oleh pengguna dari 5 (5-x). Semua nilai yang dihasilkan dari penerapan aturan tersebut akan berada dalam rentang 0–4, dengan nilai 4 menunjukkan respons yang paling positif. Selanjutnya, jumlahkan semua nilai tersebut dan kalikan dengan 2.5. Proses perkalian ini mengubah skala dari 0–40 menjadi rentang 0–100.

Questionairre for User Interaction Satisfaction (QUIS)

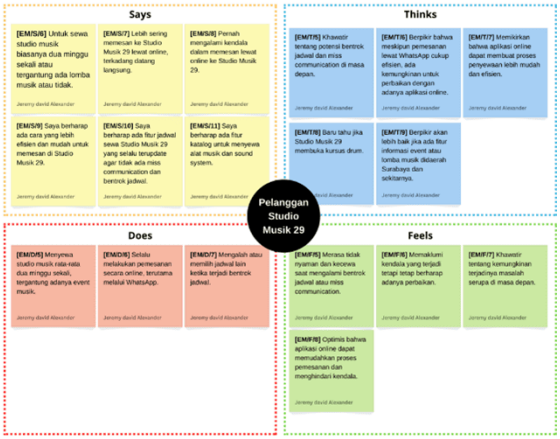
Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS) adalah instrumen yang dikembangkan oleh *Human-Computer Interaction Lab* (HCIL) di University of Maryland, terbukti reliabel untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap *user interface* (Chin et al., 1988).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

a) Empathy Map

Wawancara dilakukan kepada lima pelanggan Studio Musik 29 untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Hasil dari wawancara tersebut dikelompokkan berdasarkan empat kuadran *empathy map*, yaitu *says*, *thinks*, *feels*, dan *does*. Berikut merupakan hasil dari *empathy map* kelima pelanggan Studio Musik 29.



Pain	
ID	Keterangan
EM/P/6	Mengalami bentrok jadwal dengan band lain dan miss communication terkait jadwal yang tersedia.
EM/P/7	Kekhawatiran tentang respon yang lama jika pemilik Studio Musik 29 sedang tidak memegang HP.
EM/P/8	Informasi tentang list sound system yang tersedia serta jenisnya kurang lengkap.
EM/P/9	Proses manual yang bisa menyebabkan kesalahan dan bentrok jadwal.
EM/P/10	Perasaan tidak nyaman saat harus mengalah dalam situasi bentrok jadwal.

Gain	
ID	Keterangan
EM/G/6	Mengharapkan cara pemesanan yang lebih efisien dan mudah.
EM/G/7	Jadwal yang selalu terupdate agar tidak ada miss communication dan bentrok jadwal.
EM/G/8	Memanfaatkan aplikasi online untuk memudahkan proses penyewaan dan menghindari kendala.
EM/G/9	Informasi yang lebih lengkap dan rinci tentang alat musik dan sound system yang tersedia.
EM/G/10	Mengharapkan adanya fitur informasi event atau lomba musik di daerah Surabaya dan sekitarnya.

Gambar 2. ***Empathy Map***

2. Define

a) Point of View

Point of view dibuat untuk menentukan sudut pandang dari lima pelanggan Studio Musik 29 yang didapat

dari *empathy map*. Perancangan *point of view* ini didasarkan pada tiga elemen utama, yaitu *user*, *needs*, dan *insight*.

Tabel 1. *Point of View*

No	Needs	Insight
1	Membutuhkan cara yang lebih efisien dan mudah untuk memesan studio musik, yang dapat dilakukan secara online.	Pelanggan sering merasa tidak nyaman dan kecewa ketika terjadi bentrok jadwal atau *miss communication*, yang menimbulkan ketidakpastian dan kekhawatiran di masa depan.
2	Memerlukan jadwal sewa yang selalu terupdate untuk menghindari *miss communication* dan bentrokan jadwal.	Meskipun pemesanan melalui *WhatsApp* cukup efisien, pelanggan percaya bahwa aplikasi online khusus dapat membuat proses penyewaan lebih mudah, cepat, dan efisien.
3	Membutuhkan fitur katalog yang lengkap untuk menyewa alat musik dan *sound system*, dengan informasi yang rinci dan jelas.	Pelanggan kesulitan dalam mendapatkan informasi yang lengkap terkait ketersediaan alat musik dan *sound system* yang bisa disewa.
4	Memerlukan sistem yang dapat memberikan respon cepat dari pihak studio, terutama saat pemilik tidak sedang memegang HP.	Pelanggan merasa belum tahu jika Studio Musik 29 membuka bisnis kursus drum.
5	Memerlukan fitur informasi terbaru tentang *event* atau lomba musik di daerah Surabaya dan sekitarnya.	Pelanggan kesulitan dalam mencari informasi *event* atau lomba musik di daerah Surabaya dan sekitar.

b) User Persona

Langkah berikutnya di tahap *define* setelah membuat *point of view* adalah menyusun *user persona*. Pembuatan *user persona* bertujuan untuk menciptakan representasi akurat dari pengguna, yang akan membantu dalam merancang solusi yang lebih tepat sasaran pada tahap *ideate*.

Gambar 3. *User Persona*

3. Ideate

a) How Might We

Langkah pertama yang dilakukan dalam tahap *ideate* adalah membuat *how might we*. Teknik *how might we* berguna untuk proses *brainstorming* dalam mencari ide dan solusi berdasarkan masalah yang didapat dari tahap *define*.

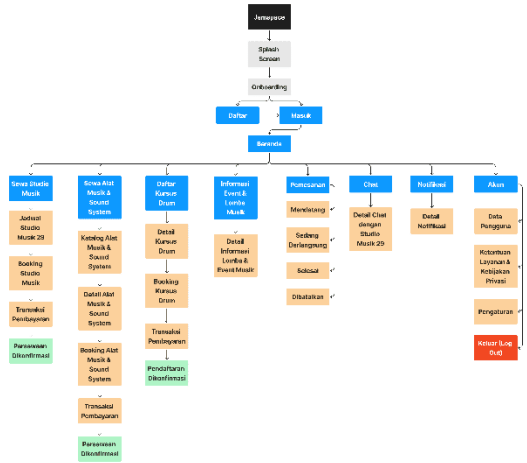
Tabel 2. *How Might We*

No	HMW	Solution
1	Bagaimana cara agar pemesanan sewa studio musik bisa terintegrasi dalam satu saluran?	Menyediakan fitur pemesanan sewa studio musik yang dimana pelanggan hanya bisa memesan lewat aplikasi tersebut.
2	Bagaimana cara agar proses pemesanan dan pengelolaan jadwal sewa studio musik bisa otomatis?	Membuat jadwal sewa studio musik terupdate secara *real-time* dan pemesanan dilayani oleh sistem tanpa intervensi manual.
3	Bagaimana cara agar bisnis kursus drum bisa diketahui orang lain dan mendaftar dengan mudah?	Menyediakan fitur pendaftaran kursus drum.
4	Bagaimana cara agar pelanggan mendapat informasi lengkap terkait ketersediaan alat musik dan *sound system* yang bisa disewa?	Menyediakan fitur katalog alat musik dan *sound system* yang bisa disewa dan terupdate secara *real-time*.
5	Bagaimana cara agar pelanggan mendapat	Menyediakan fitur informasi *event* dan lomba musik terupdate di

	informasi *event* atau lomba musik di daerah Surabaya dan sekitarnya?	daerah Surabaya dan sekitarnya.

b) Information Architecture

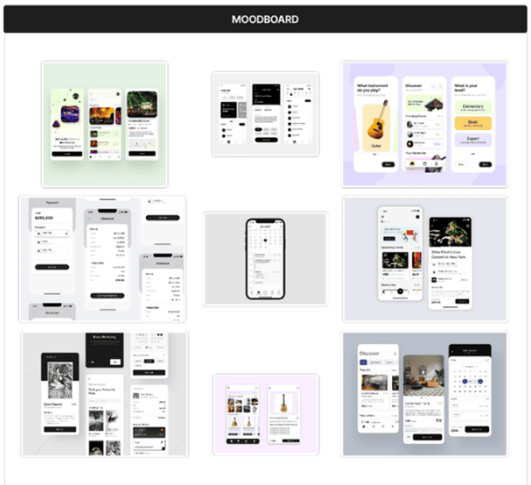
Setelah membuat teknik *how might we*, langkah selanjutnya adalah membuat *information architecture*. Tujuan dari pembuatan *information architecture* adalah untuk mengatur dan menyusun informasi dengan cara yang logis dan mudah diakses oleh pengguna.



Gambar 4. *Information Architecture*

c) Moodboard

Langkah terakhir di tahap ideate adalah membuat *moodboard*. Tujuan dari *moodboard* adalah untuk mengumpulkan dan menyajikan inspirasi visual, membantu dalam menentukan gaya dan nuansa desain secara konsisten.

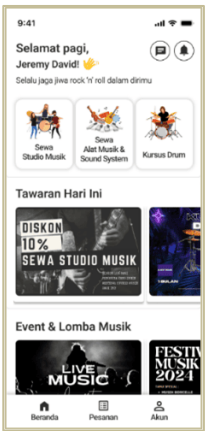


Gambar 5. *Moodboard*

4. Prototype

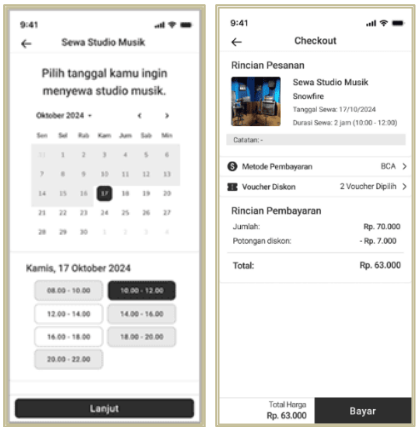
a) Mockup

Hal yang dilakukan pada tahap *prototype* adalah membuat *mockup*. Konsep pembuatan *mockup* ini didasarkan pada ide dan solusi yang telah dibuat pada tahap *ideate*.



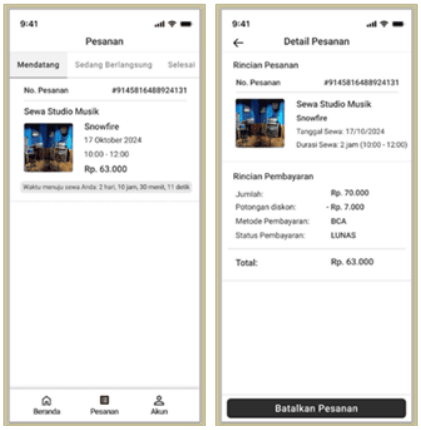
Gambar 6. Mockup Halaman Beranda

Halaman beranda menampilkan berbagai fitur utama dalam aplikasi seperti sewa studio musik, sewa alat musik dan *sound system*, dan daftar kursus drum.



Gambar 7. *Mockup* Halaman Sewa Studio Musik

Ketika pengguna mengakses fitur penyewaan studio musik, halaman yang menampilkan jadwal tersedia akan muncul. Pengguna dapat memilih tanggal dan waktu yang diinginkan, kemudian akan diarahkan ke menu *checkout* untuk melanjutkan proses pembayaran.



Gambar 8. *Mockup* Halaman Pesanan

Halaman pesanan menampilkan daftar pesanan pengguna. Halaman pesanan terbagi menjadi empat bagian yaitu mendatang, sedang berlangsung, selesai, dan dibatalkan.

5. Test

a) Usability Testing

Pada tahap *usability testing*, pengujian akan dilakukan terhadap lima orang pelanggan Studio Musik 29 yang sebelumnya telah diwawancarai. Pengujian ini mencakup beberapa skenario yang harus diselesaikan oleh para responden.

Tabel 3. Skenario *Usability Testing*

Kode	Skenario
SPL1	Pendaftaran akun dan masuk akun
SPL2	Pemesanan sewa studio musik
SPL3	Pemesanan sewa alat musik dan *sound system*
SPL4	Pendaftaran kursus drum
SPL5	Lihat pesanan
SPL6	Batalkan pesanan
SPL7	Selesaikan pesanan
SPL8	Beri nilai pesanan
SPL9	Konfirmasi pengembalian alat musik dan *sound system*
SPL10	*Chat*
SPL11	Lihat notifikasi
SPL12	Lihat informasi *event* dan lomba musik

Berikut merupakan hasil pengujian dari aspek *effectiveness*:

Tabel 4. Hasil Pengujian *Effectiveness*

Kode Skenario	Pelanggan				
	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5
SPL1	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL2	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL3	*Indirect*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL4	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL5	*Indirect*	*Indirect*	*Direct*	*Unfinished*	*Indirect*
SPL6	*Indirect*	*Direct*	*Direct*	*Indirect*	*Direct*
SPL7	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Indirect*	*Direct*
SPL8	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL9	*Indirect*	*Indirect*	*Direct*	*Indirect*	*Direct*
SPL10	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL11	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*
SPL12	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*	*Direct*

$$\frac{(49 + (10 \times 0{,}5))}{12 \times 5} \times 100\%$$

$$\textit{Success rate} = 90\%$$

Hasil dari pengujian aspek *effectiveness* mencapai 90% yang menunjukkan hasil yang sangat baik.

Berikut merupakan hasil pengujian dari aspek *efficiency*:

Tabel 5. Hasil Pengujian *Efficiency*

Kode Skenario	Pelanggan				
	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5
SPL1	28,38	36,02	24,08	26,95	22,23
SPL2	75,9	34,29	34,66	38,51	22,93
SPL3	82,41	98,83	75,81	86,18	64,66
SPL4	75,09	39,29	29,14	37,28	25,27
SPL5	18,5	14,12	23,81	0	11,07
SPL6	34,41	31,67	22,57	16,53	20,61
SPL7	16,76	13,54	8,39	3,23	5,5
SPL8	18,85	15,69	9,26	7,11	10,09
SPL9	31,66	19,13	23,48	15,99	27,04
SPL10	9,86	9,36	10,94	10,6	7,68
SPL11	15,47	13,71	7,37	7,81	6,1
SPL12	11,78	10,14	3,94	4,95	3,59
TOTAL					
1510,22					

$$\frac{1510{,}22}{1814{,}45} \times 100\%$$

$$\textit{Overall relative efficiency} = 83{,}23\%$$

Hasil dari pengujian aspek *efficiency* mencapai 83,23% yang menunjukkan hasil yang baik.

b) *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian aspek *satisfcation* akan menggunakan SUS. Berikut merupakan hasil dari aspek *satisfaction:*

Tabel 6. Hasil Pengujian *Satisfaction*

	User 1	User 2	User 3	User 4	User 5	Rata-rata SUS
Q1	5	4	5	4	4	
Q2	2	2	1	2	2	
Q3	4	4	4	4	4	
Q4	2	3	2	2	3	
Q5	4	4	5	4	4	
Q6	2	2	2	3	2	
Q7	3	3	4	3	4	
Q8	2	2	2	2	2	
Q9	4	4	4	4	4	
Q10	4	2	2	3	3	
Skor SUS	70	70	82,5	67,5	70	**72**

Hasil dari pengujian aspek *satisfaction* menggunakan SUS mencapai nilai 72 dimana hasil tersebut berada di kategori *good* dan *acceptable*.

c) *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS)

Pengujian menggunakan QUIS mencakup beberapa pertanyaan dalam bentuk kuesioner yang diberikan kepada para responden, dengan tujuan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap tampilan aplikasi. Hasil pengujian QUIS adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pengujian QUIS

Pelanggan	Aspek				
	Reaksi Keseluruhan	Layar	Terminologi dan Sistem Informasi	Pembelajaran	Kapabilitas
PL1	6,66	6,75	5,60	6,60	7,0
PL2	7,0	6,75	5,80	7,0	6,75
PL3	7,83	7,25	6,60	7,80	7,75
PL4	6,50	7,0	6,0	5,80	5,50
PL5	7,50	7,25	6,80	7,40	7,0
Rata-rata	**7,09**	**7,0**	**6,16**	**6,92**	**6,80**

Hasil dari pengujian QUIS pada aspek reaksi keseluruhan sebesar 7,09, layar sebesar 7,0, terminologi dan sistem informasi sebesar 6,16, pembelajaran sebesar 6,92, dan kapabilitas sebesar 6,80. Secara keseluruhan hasil tersebut sudah berada di kategori baik.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan UI/UX untuk aplikasi penyewaan Studio Musik 29 menggunakan metode *design thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, mempermudah proses pembuatan aplikasi tersebut secara sistematis dan terstruktur.
2. Pengujian dilakukan terhadap lima pelanggan Studio Musik 29 dengan menggunakan usability testing, *system usability scale* (SUS), serta *questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS) untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan aplikasi.
3. Hasil pengujian *usability testing* menunjukkan bahwa pada aspek *effectiveness* mencapai skor 90%, aspek *efficiency* mencapai 83,23%, dan aspek *satisfaction* memperoleh nilai 72. Secara keseluruhan, hasil ini menempatkan pengujian dalam kategori baik.
4. Hasil pengujian QUIS menunjukkan bahwa aspek reaksi keseluruhan mendapatkan skor 7,09, aspek tampilan layar sebesar 7,0, aspek terminologi dan sistem informasi sebesar 6,16, aspek kemudahan pembelajaran sebesar 6,92, dan aspek kapabilitas mencapai 6,80. Secara keseluruhan, hasil ini menempatkan pengujian QUIS dalam kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2024, February 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang

Brooke, J. (1995). *SUS: A quick and dirty usability scale*. https://www.researchgate.net/publication/228593520

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins.

Chin, J. P., Diehl, V. A., & Norman, K. L. (1988). Development of an instrument measuring user satisfaction of the human-computer interface. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 213–218. https://doi.org/10.1145/57167.57203

Dharmawan, D., & Sofiana, S. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPE (STUDI KASUS : LEGEND MUSIK STUDIO CIPUTAT). *Bisnis Dan Pendidikan*, *1*(1), 50–60. https://jurnalmahasiswa.com/index.php/teknobis

Firdonsyah, A., Tyas, Z. A., & Ma'rifatun, LM. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web. *Informatics Journal*, *8*(2), 136–142.

Gibbons, S. (2018, January 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. NN/g. https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/

Herfandi, Yuliadi, Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, *4*(1), 337–344. https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716

Interaction Design Foundation. (2020). *The Basics of User Experience Design BY INTERACTION DESIGN FOUNDATION*.

Kristi, R. A. (2023). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Florist Menggunakan Metode Design Thinking*. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods*. John Wiley & Sons, Inc.

Nuris, N., Pratama, P., & Priyono. (2020). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK RENTAL STUDIO 14. *Jurnal Rekayasa Informasi*, *9*(2), 93–100.

Winata, D. P. (2019). *Perancangan Program Penyewaan Studio Musik Berbasis Website*. Universitas Bina Sarana Informatika.