

**PERANCANGAN UI/UX WEB PEMESANAN TIKET SPEEDBOAT RUTE TEMBILAHAN – TANJUNG PINANG
MENGUNAKAN FIGMA****M.Restu Habiburrahman¹, Muhammad Jibril²**^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam IndragiriEmail: restuhabiburrahman@gmail.com¹, jibril.unisi@gmail.com²**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap berbagai sektor pelayanan, termasuk pada bidang transportasi laut. Sistem pemesanan tiket speedboat yang masih dilakukan secara manual menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) website pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan–Tanjung Pinang menggunakan metode Design Thinking. Metode yang digunakan terdiri dari lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan prototype website yang interaktif dan mudah digunakan. Pengujian prototype dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan beberapa responden. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh skor SUS sebesar 73 yang termasuk dalam kategori “Good” dan “Acceptable”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dirancang mampu memberikan kemudahan penggunaan, meningkatkan kenyamanan pengguna, serta membantu proses pemesanan tiket menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, prototype website yang dirancang diharapkan dapat menjadi solusi digital dalam meningkatkan kualitas pelayanan pemesanan tiket speedboat.

Kata Kunci: UI/UX, Design Thinking, Prototype, Figma, System Usability Scale, Speedboat

ABSTRACT

The development of information technology has significantly influenced various service sectors, including maritime transportation. Manual speedboat ticket booking systems often result in ineffective and inefficient service processes. This study aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) for a speedboat ticket booking website on the Tembilahan–Tanjung Pinang route using the Design Thinking method. The method consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The design process was carried out using Figma to produce an interactive and user-friendly website prototype. Prototype testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) method involving several respondents. Based on the testing results, the prototype obtained an SUS score of 73, which falls into the “Good” and “Acceptable” categories. The results indicate that the designed UI/UX provides ease of use, improves user convenience, and helps make the ticket booking process more effective and efficient. Therefore, the designed website prototype is expected to become a digital solution for improving the quality of speedboat ticket booking services.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Prototype, Figma, System Usability Scale, Speedboat

1 PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi menimbulkan pengaruh besar terhadap kemajuan industri di perusahaan maupun masyarakat. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah teknologi informasi [1]. Perubahan yang cepat dalam dunia digital membawa tantangan dan peluang baru dalam berbagai bidang. Teknologi informasi dikembangkan dengan maksud dan tujuan agar mempermudah aktivitas kegiatan manusia yang kini mulai diarahkan untuk lebih digital dan efisien,

sejalan dengan semangat transformasi digital [2]. Dengan adanya teknologi kita dapat mengetahui berbagai informasi yang ada. Adanya berbagai teknologi baru dari waktu ke waktu dapat memudahkan penyampaian informasi, kemudahan komunikasi jarak jauh, serta terciptanya berbagai alat optimasi yang canggih [3].

Transportasi atau pengangkutan, merupakan bidang kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia bahkan dunia. Pentingnya transportasi bagi masyarakat Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor antara lain keadaan geografis Indonesia [4]. Mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan di dunia, maka dari satu pulau ke pulau lainnya membutuhkan perjalanan laut [5]. Namun, dalam pelaksanaannya, sistem pemesanan tiket transportasi laut saat ini masih dilakukan secara manual. Sistem yang berjalan ini masih memiliki berbagai kendala, seperti proses pelayanan yang memakan waktu, risiko kesalahan dalam pencatatan data, serta kesulitan dalam pengelolaan dan pencarian data [6].

Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Design dibutuhkan sebagai gerbang utama untuk dibuatnya sebuah program website, yang merupakan rancangan awal agar didapatkannya gambaran perancangan website yang akan digunakan [7]. Namun, kemampuan situs web untuk mengomunikasikan informasi secara efektif dan menarik minat pengguna sangat bergantung pada seberapa baik antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dirancang. Desain yang menarik dan ramah pengguna dapat membuat pengguna lebih nyaman untuk berinteraksi dengan situs web, yang akan membuat pengalaman tersebut menyenangkan dan membantu perusahaan mencapai tujuannya [8].

Untuk mencapai tujuan ini, metode Design Thinking dipilih sebagai pendekatan utama. Metode ini dipilih karena setiap tahap yang berpusat pada manusia (human-centered) untuk memahami pengguna, dan mengkaji ulang permasalahan guna menemukan solusi alternatif [9]. Dengan adanya metode Design Thinking, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik [10].

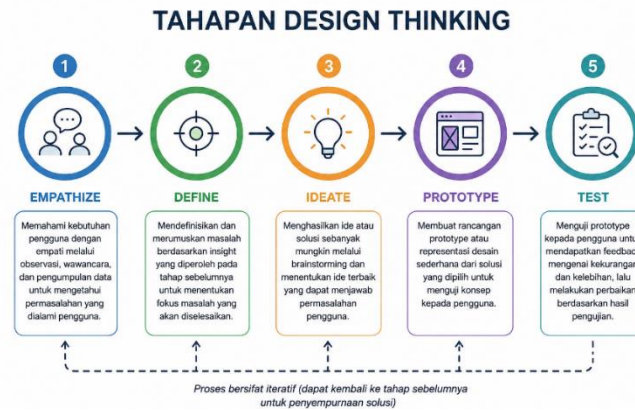
Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk merancang User InterFace (UI) dan User Experience (UX) pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan – Tanjung Pinang menggunakan Figma. Perancangan ini diharapkan mampu menghasilkan prototype antarmuka yang informatif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam proses pemesanan tiket speedboat.

2 METODE PENELITIAN

Web pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan – Tanjung Pinang menggunakan pendekatan Design Thinking untuk mengembangkan desain antarmuka UI/UX situs web. Design Thinking adalah pendekatan yang melibatkan kolaborasi dengan pengguna untuk menemukan solusi bagi suatu masalah. Tujuan utamanya adalah menciptakan layanan yang inovatif, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan dapat mengatasi masalah yang ada [11]. Metode pendekatan yang dilakukan dengan memahami masalah serta kebutuhan pengguna, dan secara bersamaan metode ini, membantu dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan solusi melalui tahapan-tahapan yang ada dalam metode Design Thinking [12].

Tahapan proses design thinking yang akan digunakan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

Berikut ini adalah deskripsi fase penelitian yang menggunakan pendekatan Design Thinking:



Gambar 1 Metode Design Thinking

1. **Empathize**, Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi dan pemahaman empatik terhadap masalah yang dihadapi dengan cara melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat dan pihak pelabuan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengalaman dan perspektif pengguna, sehingga solusi yang dirancang sangat relevan [13].

2. **Define**, merupakan tahapan awal dari design thinking, pada tahap ini adanya permasalahan yang hadir dapat diselesaikan dengan mencari solusi berupa, observasi, wawancara, serta kolaborasi dari kedua hal tersebut. Tahap ini berpusat pada manusia (human centered) [14].

3. **Ideate**, merupakan tahapan yang berisi proses untuk melahirkan ide-ide untuk menghasilkan solusi terbaik dan solusi inovatif yang dapat membantu permasalahan pengguna. Pada tahapan ini, akan dikumpulkan ide solusi atas permasalahan yang telah dianalisis pada tahapan define. tahap ideate juga menggambarkan aliran sistem yang akan digunakan [15].

4. **Prototype**, merupakan proses pengembangan versi awal antarmuka dari solusi yang telah dirancang dalam bentuk aplikasi. Prototipe ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Figma, dan berperan sebagai representasi awal untuk mengevaluasi kesesuaian dan efektivitas ide secara praktisi. Proses tersebut bertujuan untuk menyajikan visualisasi produk serta memfasilitasi interaksi antara pengembang dan pengguna sebelum website dikembangkan menjadi sistem yang utuh [16].

5. **Test**, Test adalah tahap terakhir dalam proses Design thinking. Pada tahap ini, prototipe yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan diuji oleh pengguna. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna terkait prototipe yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui apakah prototipe tersebut telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna atau tidak [17].

Dalam penelitian ini, penulis menentukan System Usability Scale (SUS) sebagai metode pengujian. System Usability Scale (SUS) merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "quick and dirty" yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis produk termasuk didalamnya perangkat website dan aplikasi [18]. Daftar 10 pertanyaan metrik SUS dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Saya merasa website ini mudah digunakan
2	Saya merasa website ini terlalu rumit digunakan
3	Saya merasa fitur-fitur pada website berjalan dengan baik
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan website ini
5	Saya merasa fitur pada website sudah terintegrasi dengan baik
6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten pada website ini
7	Saya merasa orang lain dapat dengan cepat memahami penggunaan website ini
8	Saya merasa website ini membingungkan untuk digunakan
9	Saya merasa nyaman menggunakan website ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Emphatize

Pada tahap awal ini peneliti fokus pada upaya membangun pemahaman yang mendalam mengenai kendala dan masalah yang terjadi pada sistem pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan – Tanjung Pinang. Melalui serangkaian observasi langsung dan wawancara mendalam, dalam tahap ini peneliti menemukan berbagai kesulitan, masalah, serta kendala yang sering dihadapi oleh konsumen dan pengelola speedboat terhadap sistem pengelolaan dan pemesanan tiket yang masih dilakukan secara manual. Dari proses ini, teridentifikasi beberapa masalah krusial yaitu:

- 1) Proses pemesanan tiket speedboat pada rute Tembilahan – Tanjung Pinang masih menggunakan pencatatan manual dalam bentuk buku. Hal ini menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efisien, membutuhkan waktu yang lebih lama, serta berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pencatatan data penumpang, jadwal keberangkatan, dan transaksi pembayaran.
- 2) Pelanggan tidak dapat mengakses informasi terkait ketersediaan tiket, jadwal keberangkatan, dan harga tiket secara real-time. Informasi hanya dapat diperoleh dengan datang ke lokasi atau menghubungi pihak agen, sehingga kurang praktis dan tidak sesuai dengan kebutuhan masyarakat di era digital.
- 3) Kurangnya efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan data Sistem manual memiliki risiko tinggi terhadap kehilangan data, kesalahan perhitungan, serta potensi terjadinya kecurangan dalam pengelolaan tiket. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya kualitas pelayanan dan kepercayaan pelanggan terhadap penyedia jasa transportasi.

Hasil Tahap Define

Pada tahap define, peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tahap empathize. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama yang dihadapi pengguna dalam proses pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan – Tanjung Pinang. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa sistem pemesanan tiket yang masih dilakukan secara manual menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efektif dan efisien. Selain itu, pengguna mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi jadwal keberangkatan, harga tiket, dan ketersediaan kursi secara cepat dan akurat.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya transparansi dalam pengelolaan data tiket serta tingginya risiko kesalahan pencatatan data penumpang dan transaksi pembayaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah rancangan sistem pemesanan tiket yang mampu memberikan kemudahan

akses informasi, meningkatkan efisiensi pelayanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui desain UI/UX yang interaktif dan mudah digunakan.

Hasil Tahap Ideate

Pada tahap ideate, peneliti melakukan proses pengembangan ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan pada tahap define. Tahap ini bertujuan untuk menentukan rancangan sistem serta fitur yang dapat membantu mempermudah proses pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan – Tanjung Pinang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, diperoleh beberapa ide solusi yang akan diterapkan pada desain website pemesanan tiket speedboat. Solusi tersebut meliputi penyediaan informasi jadwal keberangkatan secara real-time, fitur pemesanan tiket secara online, pemilihan kursi penumpang, serta halaman pembayaran yang mudah dipahami pengguna.

Selain itu, peneliti juga merancang struktur navigasi website agar pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan efisien. Konsep desain dibuat sederhana dan user-friendly dengan penggunaan warna yang konsisten, tata letak yang rapi, serta tombol navigasi yang mudah digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan wireframe sebagai gambaran awal tampilan website sebelum masuk ke tahap prototype.

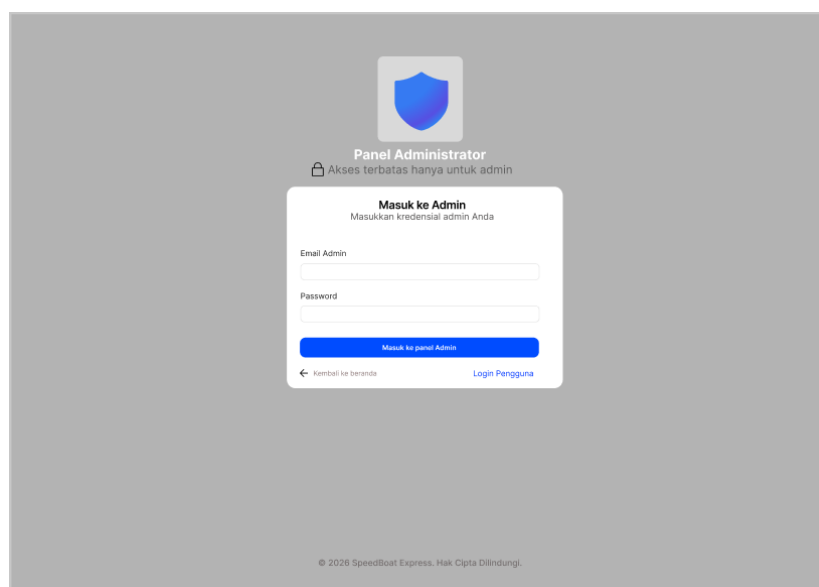
Hasil Tahap Prototype

Pada tahap prototype, peneliti mulai membuat rancangan antarmuka website berdasarkan hasil brainstorming dan ide solusi yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Prototype dibuat menggunakan aplikasi Figma sebagai media perancangan UI/UX. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual mengenai tampilan dan alur penggunaan website pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan – Tanjung Pinang.

Prototype dirancang dengan konsep user-friendly agar pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi dari setiap fitur yang tersedia. Selain itu, desain dibuat dengan tampilan yang sederhana, modern, dan informatif sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan website.

Adapun halaman prototype yang dirancang terdiri dari beberapa tampilan utama sebagai berikut:

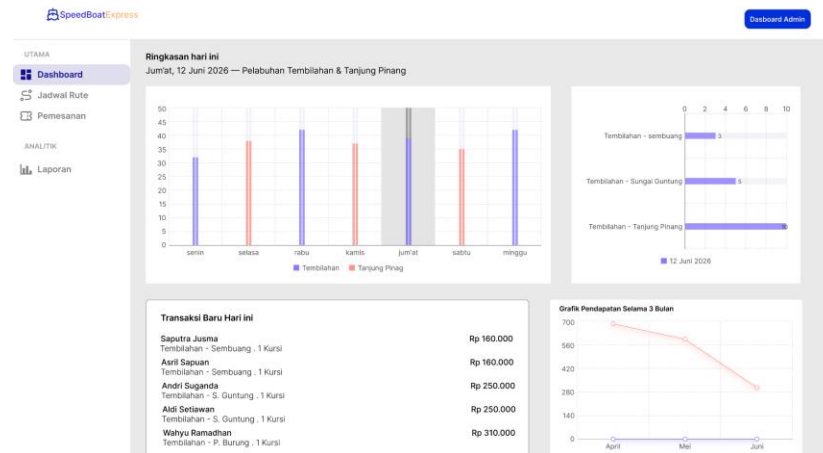
Prototype yang telah dibuat kemudian dihubungkan antarhalaman sehingga pengguna dapat melakukan simulasi penggunaan website secara interaktif sebelum sistem dikembangkan secara penuh.



Gambar 2 Login Admin

1. Halaman Login

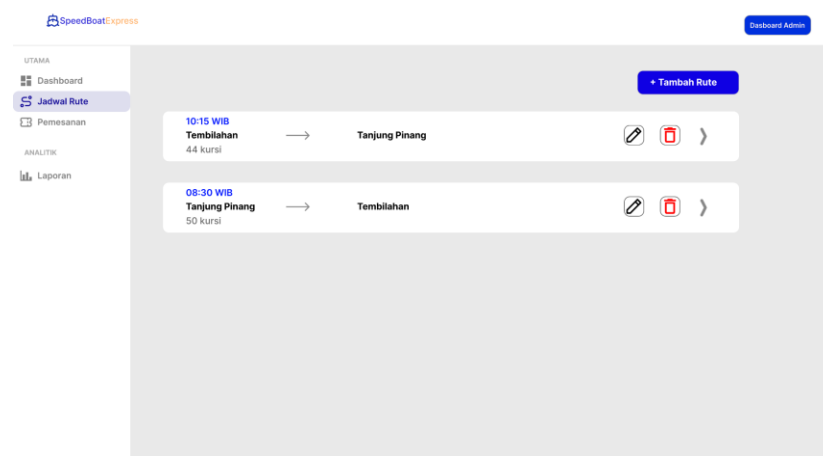
Pada gambar 2 merupakan halaman login panel administrator yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mengakses menu admin. Halaman ini berfungsi membatasi akses masuk ke dalam aplikasi, di mana administrator harus memasukkan email admin dan password secara benar, kemudian menekan tombol "Masuk ke panel Admin" untuk dapat masuk ke dalam dashboard pengolahan data. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke beranda atau beralih ke halaman login pengguna biasa.



Gambar 3 Dashboard Admin

2. Halaman Dashboard Admin

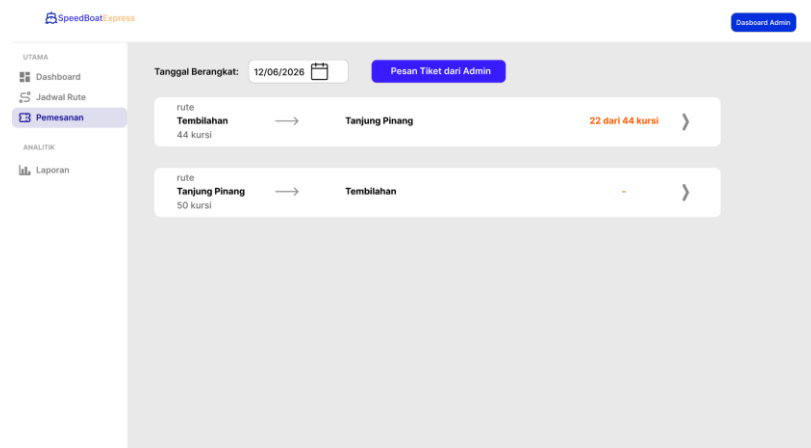
Pada Gambar 3 merupakan halaman dashboard utama admin yang digunakan untuk melihat ringkasan data operasional pelabuhan. Halaman ini berfungsi mempermudah administrator dalam memantau grafik penjualan tiket 7 hari terakhir, ringkasan transaksi baru hari ini yang memuat nama penumpang beserta total biayanya, serta laporan analitik data penjualan bulanan untuk membantu memonitoring efisiensi layanan pemesanan tiket secara berkala.



Gambar 4 Jadwal Rute

3. Halaman Jadwal Rute

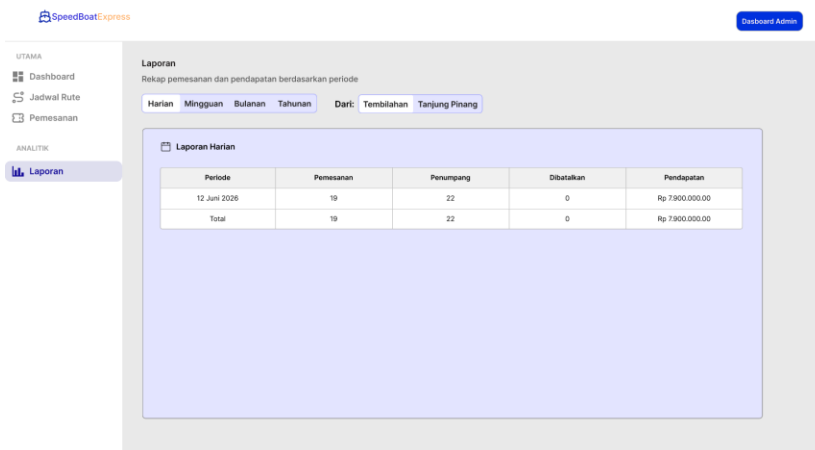
Pada Gambar 4 merupakan halaman kelola jadwal rute admin yang digunakan untuk mengatur jadwal keberangkatan speedboat. Halaman ini berfungsi mempermudah administrator dalam melihat daftar rute aktif yang tersedia, kapasitas kursi, serta jam keberangkatan kapal. Pada halaman ini juga disediakan tombol aksi untuk mengubah atau memperbarui informasi rute (ikon pensil), serta menghapus rute perjalanan yang tidak aktif (ikon tempat sampah) guna menjaga keakuratan data operasional pelabuhan.



Gambar 5 Pemesanan

4. Halaman pemesanan

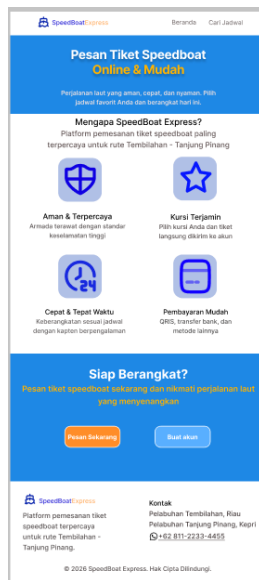
Pada Gambar 5 merupakan halaman kelola pemesanan tiket admin yang digunakan untuk memproses transaksi tiket secara langsung oleh pengelola. Halaman ini berfungsi mempermudah administrator dalam memilih tanggal keberangkatan, melihat daftar sisa ketersediaan kursi pada rute tertentu (seperti rute Tembilahan – Tanjung Pinang atau sebaliknya), serta menyediakan tombol aksi utama "Pesan Tiket dari Admin" untuk membantu penumpang yang ingin melakukan pemesanan tiket secara langsung di loket pelabuhan.



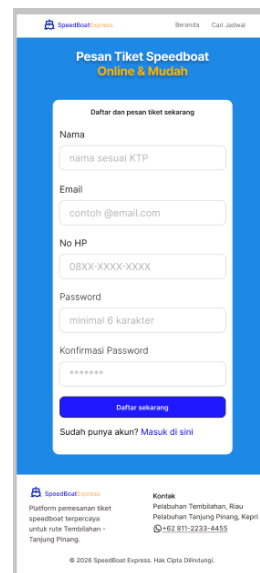
Gambar 6 Laporan

5. Halaman Laporan

Pada Gambar 6 merupakan halaman menu laporan analitik admin yang digunakan untuk melihat rekap pemesanan dan pendapatan berdasarkan periode tertentu. Halaman ini berfungsi mempermudah administrator dalam memantau data operasional secara transparan lewat pilihan filter periode (Harian, Mingguan, Bulanan, Tahunan) dan filter pelabuhan keberangkatan (Tembilahan atau Tanjung Pinang), serta menampilkan tabel data rekap yang memuat rincian jumlah transaksi pemesanan, jumlah total penumpang, jumlah tiket yang dibatalkan, hingga akumulasi total pendapatan finansial pelabuhan secara akurat.



Gambar 7 Beranda

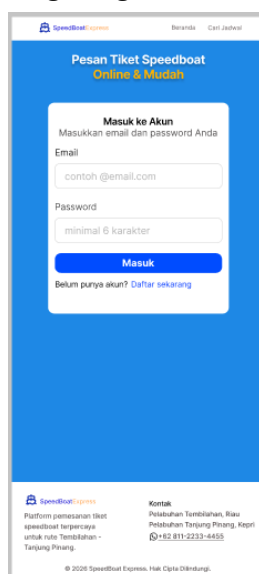


Gambar 8 Buat Akun

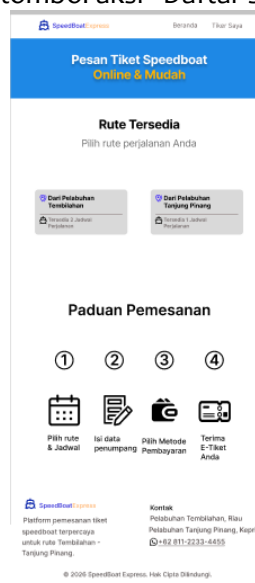
6. Halaman beranda dan buat akun

Gambar 7 menampilkan implementasi halaman beranda utama (home page) pada aplikasi mobile SpeedBoat Express. Antarmuka ini dirancang secara sistematis untuk menyajikan ragam informasi nilai keunggulan layanan, menu navigasi pencarian jadwal perjalanan, serta komponen fitur utama berupa tombol aksi (call-to-action) "Pesan Sekarang" dan "Buat akun" sebagai gerbang awal interaksi pengguna dengan sistem.

Gambar 8 mengilustrasikan halaman registrasi bagi pengguna baru untuk melakukan pendaftaran akun secara mandiri. Antarmuka ini memuat parameter input data kredensial wajib meliputi nama lengkap sesuai KTP, alamat email, nomor handphone, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi, yang terintegrasi langsung dengan basis data melalui tombol aksi "Daftar sekarang".



Gambar 9 Login



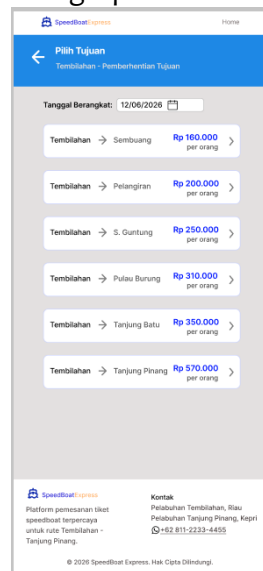
Gambar 10 Home

7. Halaman login dan buat akun

Gambar 9 menunjukkan antarmuka halaman autentikasi (login) untuk memverifikasi hak akses pengguna terdaftar. Proses validasi dilakukan melalui pencocokan kombinasi dua parameter input, yaitu alamat email dan kata sandi (password), disertai tautan navigasi "Daftar sekarang" untuk pengalihan ke modul registrasi bagi pengguna yang belum memiliki akun aktif.

Gambar 10 menampilkan halaman informasi rute keberangkatan yang tersedia di dalam sistem setelah proses autentikasi berhasil. Antarmuka ini menyajikan opsi pelabuhan asal (Tambilahan dan

Tanjung Pinang), informasi kuantitas jadwal aktif yang tersedia, serta visualisasi empat tahapan "Paduan Pemesanan" sebagai panduan struktural alur transaksi bagi pengguna.



Gambar 11 Pilih Tujuan



Gambar 12 Jadwal Tersedia

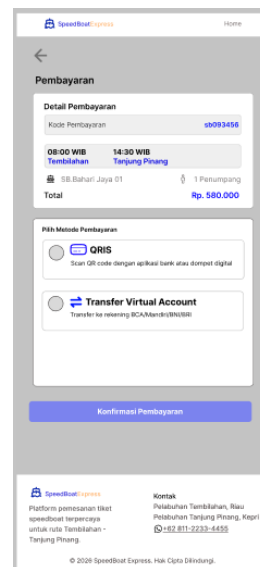
8. Halaman pilih tujuan dan jadwal tersedia

Gambar 11 mengilustrasikan antarmuka pemilihan pelabuhan tujuan berdasarkan titik keberangkatan yang telah ditentukan. Halaman ini memuat elemen kalender untuk penentuan tanggal keberangkatan serta daftar visualisasi tarif tiket per orang secara transparan ke berbagai destinasi seperti Sembuang, Pelangiran, S. Guntung, Pulau Burung, Tanjung Batu, dan Tanjung Pinang.

Gambar 12 menampilkan informasi detail jadwal keberangkatan yang tersedia secara real-time setelah rute tujuan dipilih. Komponen data yang disajikan mencakup nama armada kapal (SB.Bahari Jaya 01), jam keberangkatan, rincian sisa kapasitas kursi, serta tombol aksi "Pesan" untuk mentransisikan pengguna ke tahap pengisian data manifes.



Gambar 13 Detail Pemesanan



Gambar 14 Pembayaran

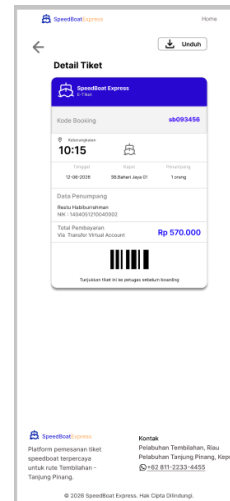
9. Halaman Detail Pemesanan dan Pembayaran

Gambar 13 menunjukkan halaman formulir detail pemesanan untuk kebutuhan penyusunan manifes perjalanan. Antarmuka ini mewajibkan input identitas penumpang secara valid yang mencakup Nama Lengkap, Nomor KTP/NIK, dan Nomor HP, serta menampilkan ringkasan rute dan kalkulasi total biaya sebelum diarahkan menuju proses transaksi keuangan.

Gambar 14 merupakan representasi dari halaman opsi pembayaran elektronik untuk penyelesaian transaksi. Elemen sistem pada antarmuka ini menyajikan kode pembayaran unik, total tagihan, dan metode pembayaran digital yang dapat dipilih (QRIS atau Transfer Virtual Account), yang diakhiri dengan tombol konfirmasi untuk memicu proses validasi transaksi oleh sistem.



Gambar 15 Bukti E-Tiket



Gambar 16 Detail E-Tiket

10. Halaman Pembayaran

Gambar 15 mengilustrasikan antarmuka repositori "E-Tiket Saya" yang menyimpan daftar seluruh tiket aktif milik pengguna. Halaman ini menampilkan rangkuman data perjalanan ringkas seperti nama penumpang, jadwal, dan nama armada, serta menyediakan fitur "Refund" sebagai mekanisme pembatalan tiket secara terintegrasi.

Gambar 16 menampilkan visualisasi detail e-tiket utuh yang berfungsi sebagai dokumen boarding pass digital yang sah. Antarmuka ini menyajikan informasi manifes secara komprehensif mulai dari kode booking, rincian identitas penumpang, nomor KTP, metode pembayaran, visualisasi barcode untuk pemindaian di pelabuhan, serta tombol aksi "Unduh" untuk penyimpanan berkas secara lokal pada perangkat.

Hasil Tahap Test

Pada tahap test, prototype yang telah dibuat kemudian diuji kepada beberapa pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan antarmuka website. Pengujian dilakukan dengan meminta pengguna mencoba beberapa fitur utama, seperti melihat jadwal keberangkatan, melakukan pemesanan tiket, memilih kursi, dan melakukan simulasi pembayaran.

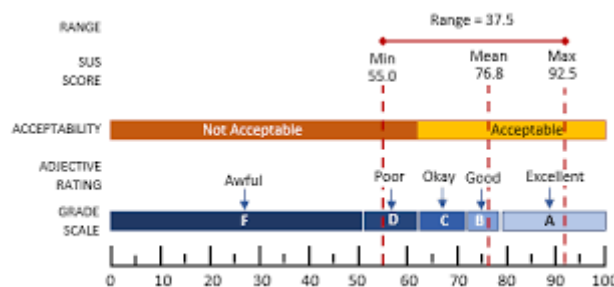
Tahap pengujian ini peneliti menggunakan metode System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian pengguna berbentuk kuesioner yang skor rata-ratanya dihitung untuk menganalisis dan menentukan apakah tingkat usability antarmuka pengguna sebuah produk dapat diterima oleh pengguna atau tidak. Pengujian ini melibatkan 10 responden dimana pengambilan data dilakukan dengan menggunakan Google Form sebagai sarana dalam pengumpulan data

Tabel 2 Skor Hasil Hitung SUS

Responden	Pertanyaan SUS										Nilai
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	90
R2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	85
R3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	87,5

R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	77,5
R5	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	82,5
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
R7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	77,5
R8	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	72,5
R9	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	90
R10	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	87,5
Rata – rata SUS											84,75

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 87,75. Nilai tersebut menunjukkan bahwa prototype website pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan–Tanjung Pinang berada pada kategori “Excelent”. Hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dirancang telah mampu memberikan kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna yang cukup baik.



Gambar 17 Skor SUS

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan UI/UX website pemesanan tiket speedboat rute Tembilahan–Tanjung Pinang berhasil dirancang menggunakan metode Design Thinking melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Prototype dibuat menggunakan aplikasi Figma dengan tampilan antarmuka yang sederhana, interaktif, dan mudah dipahami pengguna. Hasil pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) memperoleh skor sebesar 73 yang termasuk dalam kategori “Good” dan “Acceptable”, sehingga menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik serta membantu proses pemesanan tiket menjadi lebih efektif dan efisien.

REFERENSI

[1] 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: <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15090>.

[2] M. R. Sipayung, S. Wahyuni, and Hermansyah, “Desain UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Absensi Dan Pengumpulan Tugas Mahasiswa MBKM di PT OYO Rooms Indonesia,” *J. Minfo Polgan*, vol. 14, pp. 832–839, 2025, doi: <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14905>.

[3] M. N. M. Al Faruq, Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.

[4] M. Kadarisman, Yuliantini, and S. A. Majid, “Formulasi Kebijakan Sistem Transportasi Laut,” *J. Manaj. Transp. Logistik*, vol. 03, no. 2, pp. 161–183, 2016, doi: <https://doi.org/10.54324/j.mtl.v3i2.101>.

- [5] R. Fitriani and N. Imtiyaz, "Pengaruh Transportasi Laut Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Di Sulawesi Selatan," *Publ. Manag. Cent. Univ. Hasanudin*, vol. 6, no. 1, pp. 30–33, 2023, doi: <https://doi.org/10.62012/sensistek.v6i1.24241>.
- [6] H. Hasan and E. W. Rumaf, "Sistem Informasi Jadwal Dan Ketersediaan Speedboat (Studi Kasus : Pelabuhan Goto Sarimalaha Kota Tidore Kepulauan)," *J. Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 110–123, 2025, doi: [10.51717/simkom.v10i1.667](https://doi.org/10.51717/simkom.v10i1.667).
- [7] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, Oktaviani, and S. B. Kembaren, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, pp. 2212–2221, 2025, doi: <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15090>.
- [8] P. Ramadhan, S. Wahyuni, and R. R. Putra, "Metode Design Thinking Dalam Design UI / UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype," *J. Minfo Polgan*, vol. 14, no. September, pp. 1541–1549, 2025, doi: <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15090>.
- [9] T. A. Simanjuntak, H. Wulandari, and R. D. Arista, "Desain Aplikasi Pencatatan Penjualan Untuk Meningkatkan Efisiensi Usaha UMKM Berbasis Android," *J. Minfo Polgan*, vol. 14, pp. 1599–1607, 2025, doi: <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15090>.
- [10] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI / UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma," *J. Multi Media Dan It*, vol. 07, pp. 48–57, 2023, doi: <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1>.
- [11] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, 2023, doi: [10.47065/josh.v4i4.3648](https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648).
- [12] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. Majid, "Perancangan Desain Ui / Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, 2024, doi: <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1632>.
- [13] V. Sarfin and M. Andarwati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Metode Design Thinking," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1150–1157, 2024, doi: <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5352>.
- [14] F. A. Maylani, M. A. Rahman, and F. Maghfirli, "Perancangan Prototipe Aplikasi Pembelajaran Sains dan Matematika untuk Siswa SMK Menggunakan Design Thinking," *J. Progress. Sci. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 60–70, 2025.
- [15] M. F. Ar Rizqi, K. Prihandani, and A. Voutama, "Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi)," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 16, pp. 555–569, 2023, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8251429>.
- [16] A. Prasetia, F. Ramadhan, D. Irawan, and M. R. Pahlevi, "Perancangan Design UI / UX Aplikasi Tourify Berbasis Android Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 5, no. 2, pp. 90–100, 2026, doi: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.8128>.
- [17] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA)," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 13, pp. 53–68, 2023, doi: <https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>.
- [18] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: [10.31326/sistek.v4i2](https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2).