

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# DESAIN APLIKASI PENCARIAN JASA FOTOGRAFER (CAPTURAR) MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX*

## TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh :

**NOVALDI T**

**11751102051**



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2023



## LEMBAR PERSETUJUAN

### DESAIN APLIKASI PENCARIAN JASA FOTOGRAFER (CAPTURAR) MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX*

#### TUGAS AKHIR

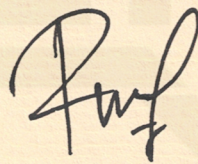
Oleh

**NOVIALDI T**

**11751102051**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 18 Januari 2023

Pembimbing I,



**Reski Mai Candra, S.T., M.Sc**

**NIP. 19860505 201503 1 006**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

### DESAIN APLIKASI PENCARIAN JASA FOTOGRAFER (CAPTURAR) MENGGUNAKAN METODE *LEAN UX*

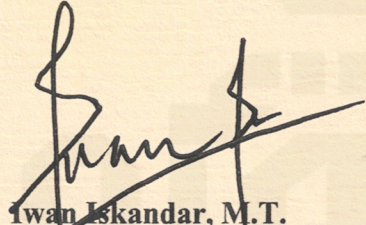
Oleh

**NOVIALDI T**  
**11751102051**


Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik  
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 18 Januari 2023

Mengesahkan,  
Ketua Jurusan,

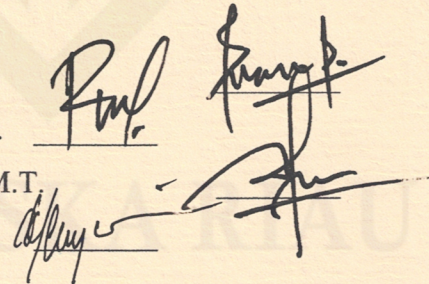
  
**Iwan Iskandar, M.T.**  
NIP. 19821216 201503 1 003



Dekan,  
  
**Dr. Hartono, M.Pd.**  
NIP. 19640301 199203 1 003

#### DEWAN PENGUJI

|              |                                 |
|--------------|---------------------------------|
| Ketua        | : Iwan Iskandar, M.T.           |
| Pembimbing I | : Reski Mai Candra, ST., M.Sc.  |
| Penguji I    | : Muhammad Affandes, S.T., M.T. |
| Penguji II   | : Pizaini, S.T., M. Kom.        |





## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : NOVIALDI T  
NIM : 11751102051  
Tempat/Tgl Lahir : Pekanbaru, 29 November 1998  
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi  
Prodi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi :

**DESAIN APLIKASI PENCARIAN JASA FOTOGRAFER (CAPTURAR)  
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 18 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



**NOVIALDI T**

**NIM. 11751102051**





## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 18 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

**NOVIALDI T**

**NIM. 11751102051**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Untuk mencapai ketinggian, maka harus membangun fondasi yang kokoh”

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu membantu fondasi penulis untuk selalu kokoh.

Kepada papa dan mama yang telah memberikan segenap doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang tak terhingga, semoga penulis dapat menjadi anak yang berbakti dan membalas budi.

Kepada adik-adik penulis yang telah memberi support serta doa, semoga dapat selalu menjadi inspirasi bagi kalian semua.

Kepada keluarga besar dan sanak saudara dari Bukittinggi dan Pasaman yang juga telah memberi penulis doa serta motivasi untuk terus maju kedepan.

Kepada seluruh dosen Teknik Informatika UIN SUSKA Riau dan guru-guru selama sekolah, terimakasih telah memberi ilmu dan bimbingannya, semoga Allah dapat membalas seluruh kebaikan yang telah diberikan.

Kepada kamu yang selalu membantu dan meringankan sedikit beban dalam menghadapi permasalahan.

Kepada teman-teman TIF Auto A'17 serta Angkatan 17 yang selalu menjadi rekan dalam bertukar pikiran, canda tawa, berbagi keluh kesah serta menjadi keluarga di perantauan.

Kepada rekan-rekan lain, teman tongkrongan Ex-Ayan, Badminton yuk!, Basecamp Gg. Kenari dan pihak yang tak dapat penulis satu-persatu, terimakasih sudah hadir membantu, memberikan doa dan motivasi, semoga silaturahmi diantara kita tetap terjaga selalu.

Kepada diri sendiri yang telah mampu menyelesaikan berbagai pencapaian hingga pada tahap ini, mari melangkah ke panggung selanjutnya.

“Terimakasih telah membantu dalam menguatkan fondasi kehidupan ini”

Novialdi T, Januari 2023

## ABSTRAK

Fotografi sebagai bagian dari industri kreatif Indonesia merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu. Fotografi juga berkembang seiring dengan bertambahnya manfaat fotografi di dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya, fotografi dapat berhubungan dengan semua aspek industri karena kebutuhan foto dapat dijadikan sebagai dokumen penting. Perkembangan digital membuat pencarian barang dan jasa secara *online* sering ditemukan. Namun, pencarian jasa fotografer masih kurang maksimal karena belum adanya aplikasi khusus yang digunakan oleh fotografer dan pencari jasa fotografer. Pencarian fotografer yang dilakukan saat ini menggunakan metode konvensional, yaitu dengan mencari fotografer melalui rekomendasi teman ataupun keluarga serta melalui sosial media yang tidak diperuntukkan khusus pencarian jasa fotografer. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang desain prototipe aplikasi pencarian jasa fotografer berdasarkan aspek *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Penelitian menggunakan metode *Lean UX* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, *Declare Assumptions*, *Create an Minimum Viable Product*, *Run an Experiment* dan *Feedback and Research*. Hasil akhir penelitian ini adalah prototipe yang dibangun menggunakan aplikasi *Figma*. Prototipe telah diuji kepada 8 responden menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang menghasilkan nilai 83.

**Kata Kunci :** *Fotografer , Lean UX, Prototipe, User Interface, User Experience.*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## ABSTRACT

*Photography as part of Indonesia's creative industry is an industry that encourages the use of personal creativity. As the benefits of photography in human life have increased, so has photography. Basically, the need for photography can be used as an important document, so photography can influence all aspects of the industry. Due to the advance of digitization, online searches for goods and services are frequently conducted. However, searching for photographer services is still sub-optimal as there is no dedicated application for photographers or those seeking photographer services to use. Today's photographer search is not specifically designed to find photographer services, but is done using traditional methods of finding photographers through friend and family recommendations and social media. The purpose of this research is to create a prototype design of a photographer search service based on user interface (UI) and user experience (UX) aspects. This study uses the Lean UX methodology. The methodology consists of his four phases: declaration of prerequisites, creation of a minimum viable product, execution of experiments, feedback and investigation. The final result of this research is a prototype created using the Figma application. The prototype was tested against eight respondents on the System Usability Scale (SUS) test and returned a score of 83.*

**Keyword : Lean UX, Photographer, Prototype, User Interface, User Experience.**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

*Alhamdulillah Rabbil Alamin.* Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala*, karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**DESAIN APLIKASI PENCARIAN JASA FOTOGRAFER (CAPTURAR) MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**”. Shalawat beriring dengan salam tak lupa pula penulis haturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad *shalallahu 'alaihi wa assalam* yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang berilmu pengetahuan sebagaimana yang kita rasakan pada kesempatan kali ini.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Teknik (S.T) pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terlaksananya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan doa dari berbagai pihak yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya baik materil maupun moril. Sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunas, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Teddie Darmizal, S.T., M.T.I. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi, semangat, bimbingan serta ilmu yang bermanfaat.
5. Bapak Reski Mai Candra, S.T., M.Sc., selaku pembimbing Tugas Akhir. Terimakasih sudah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberi arahan dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Bapak Muhammad Affandes, S.T., M.T. selaku penguji I tugas akhir dan Bapak Pizaini, S.T., M. Kom. selaku penguji II tugas akhir yang telah memberikan kritik, saran serta arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang bermanfaat bagi kami.
8. Papa Tosmi Z, Mama Ermalindawati, Adik-adikku Fahrezatul Arief, Febby Indriwahyuni, Rahmatika Hanifah Rasyida yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Anggi Sepriyani, S.A.P. yang telah membantu, memberi saran serta semangat kepada penulis.
10. Keluarga besar TIF Auto A'17 dan TIF Angkatan 2017 yang telah menjadi tempat bertukar pikiran, inspirasi, dan berbagi suka duka dalam menjalankan perkuliahan.
11. Teman-teman sejawat Ex-Ayan dan Badminton yuk! yang selalu ada ketika penulis kembali untuk beristirahat sejenak, serta Basecamp Gg. Kenari yang menjadi rumah selama berada di perantauan.
12. Seluruh pihak yang ikut memberikan bantuan, dukungan, dan doa baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Semoga Penelitian ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. dapat disampaikan ke email [11751102051@students.uin-suska.ac.id](mailto:11751102051@students.uin-suska.ac.id).

*Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

Pekanbaru, 18 Januari 2023



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....                   | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....                    | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....           | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b> ..... | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....                    | <b>vi</b>   |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....                   | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                              | <b>viii</b> |
| <b>ABSTRACT</b> .....                             | <b>ix</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                       | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                           | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                        | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                         | <b>xvii</b> |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....                    | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....                         | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                        | 4           |
| 1.3. Batasan Masalah.....                         | 4           |
| 1.4. Tujuan Penelitian.....                       | 4           |
| 1.5. Manfaat Penelitian.....                      | 4           |
| <b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA</b> .....                 | <b>6</b>    |
| 2.1. Metode <i>Lean UX</i> .....                  | 6           |
| 2.1.1. Deskripsi Algoritma <i>Lean UX</i> .....   | 6           |
| 2.1.2. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....  | 12          |





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.2.                                    | Penelitian Terkait .....                            | 13        |
| <b>BAB 3</b>                            | <b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>                   | <b>17</b> |
| 3.1.                                    | Tahap Awal .....                                    | 17        |
| 3.2.                                    | Tahap Perancangan.....                              | 21        |
| 3.2.1.                                  | <i>Declare Assumptions</i> .....                    | 21        |
| 3.2.2.                                  | <i>Create an MVP (Minimum Viable Product)</i> ..... | 25        |
| 3.2.3.                                  | <i>Run an Experiment</i> .....                      | 25        |
| 3.2.4.                                  | <i>Feedback and Research</i> .....                  | 26        |
| 3.3.                                    | Kesimpulan dan Saran .....                          | 26        |
| <b>BAB 4</b>                            | <b>PEMBAHASAN .....</b>                             | <b>27</b> |
| 4.1.                                    | <i>Declare Assumptions</i> .....                    | 28        |
| 4.1.1.                                  | <i>Problem Statement</i> .....                      | 28        |
| 4.1.2.                                  | <i>Assumptions Worksheet</i> .....                  | 28        |
| 4.1.3.                                  | <i>Prioritizing Assumptions</i> .....               | 30        |
| 4.1.4.                                  | <i>Hyphotheses</i> .....                            | 32        |
| 4.1.5.                                  | <i>Proto-persona</i> .....                          | 32        |
| 4.1.6.                                  | <i>Collaborative Design</i> .....                   | 37        |
| 4.2.                                    | <i>Create an MVP</i> .....                          | 55        |
| 4.3.                                    | <i>Run an Experiment</i> .....                      | 65        |
| 4.4.                                    | <i>Feedback and Research</i> .....                  | 73        |
| <b>BAB 5</b>                            | <b>PENUTUP.....</b>                                 | <b>77</b> |
| 5.1.                                    | Kesimpulan.....                                     | 77        |
| 5.2.                                    | Saran .....   | 77        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                   | <b>.....</b>  | <b>78</b> |
| <b>LAMPIRAN A DOKUMENTASI WAWANCARA</b> | <b>.....</b>  | <b>80</b> |

|   |            |
|---|------------|
| <b>LAMPIRAN B TRANSKRIP WAWANCARA .....</b>                             | <b>81</b>  |
| <b>LAMPIRAN C KUESIONER <i>PRIORITIZING ASSUMPTIONS</i> .....</b>       | <b>87</b>  |
| <b>LAMPIRAN D <i>CREATE AN MVP</i> ITERASI 1 (SEBELUM PERBAIKAN) 91</b> |            |
| <b>LAMPIRAN E DOKUMENTASI <i>FEEDBACK AND RESEARCH</i> .....</b>        | <b>99</b>  |
| <b>LAMPIRAN F KUESIONER <i>SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)</i> .....</b>   | <b>101</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>                                       | <b>106</b> |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau. Sate Ismail, Universitas Islam Sumatera Utara, 57012, Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Email: sate.ismail@uin-suska-riau.ac.id

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 Tahapan Metode <i>Lean UX</i> [10].....                                   | 7  |
| Gambar 2 <i>Template Proto-persona</i> [10].....                                   | 10 |
| Gambar 3 Contoh <i>Style Guide</i> [10].....                                       | 11 |
| Gambar 4 Rentang Nilai Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i> [12].....          | 13 |
| Gambar 5 Metodologi Penelitian dengan Metode <i>Lean UX</i> .....                  | 17 |
| Gambar 6 Alur Pencarian Jasa Fotografer.....                                       | 27 |
| Gambar 7 Grafik <i>Prioritizing Assumptions</i> .....                              | 31 |
| Gambar 8 <i>Proto-persona</i> Narasumber 1.....                                    | 33 |
| Gambar 9 <i>Proto-persona</i> Narasumber 2.....                                    | 33 |
| Gambar 10 <i>Proto-persona</i> Narasumber 3.....                                   | 34 |
| Gambar 11 <i>Proto-persona</i> Narasumber 4.....                                   | 34 |
| Gambar 12 <i>Proto-persona</i> Narasumber 5.....                                   | 35 |
| Gambar 13 <i>Proto-persona</i> Narasumber 6.....                                   | 35 |
| Gambar 14 <i>Proto-persona</i> Narasumber 7.....                                   | 36 |
| Gambar 15 <i>Proto-persona</i> Narasumber 8.....                                   | 36 |
| Gambar 16 <i>User Flow</i> Memesan Paket Fotografi.....                            | 37 |
| Gambar 17 <i>User Flow</i> Menerima Pemesanan Fotografi.....                       | 38 |
| Gambar 18 Tampilan <i>Wireframe Splash Screen</i> .....                            | 38 |
| Gambar 19 Tampilan <i>Wireframe Login</i> .....                                    | 39 |
| Gambar 20 Tampilan <i>Wireframe</i> Daftar Akun.....                               | 39 |
| Gambar 21 Tampilan <i>Wirefram</i> Lupa & <i>Reset Password</i> .....              | 40 |
| Gambar 22 Tampilan <i>Wireframe Dashboard</i> .....                                | 40 |
| Gambar 23 Tampilan <i>Wireframe</i> Notifikasi.....                                | 41 |
| Gambar 24 Tampilan <i>Wireframe Filter</i> dan Hasil Pencarian <i>Filter</i> ..... | 41 |
| Gambar 25 Tampilan <i>Wireframe Explore</i> .....                                  | 42 |
| Gambar 26 Tampilan <i>Wireframe Order History</i> .....                            | 42 |
| Gambar 27 Tampilan <i>Wireframe</i> Status Pemesanan.....                          | 43 |
| Gambar 28 Tampilan <i>Wireframe Chat</i> .....                                     | 43 |

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|   |    |
|---|----|
| Gambar 29 Tampilan <i>Wireframe</i> Profil .....                              | 44 |
| Gambar 30 Tampilan <i>Wireframe</i> Pengaturan Profil 1 .....                 | 44 |
| Gambar 31 Tampilan <i>Wireframe</i> Pengaturan Profil 2 .....                 | 45 |
| Gambar 32 Tampilan <i>Wireframe</i> Profil Fotografer .....                   | 45 |
| Gambar 33 Tampilan <i>Wireframe</i> Portofolio dan Paket Fotografi.....       | 46 |
| Gambar 34 Tampilan <i>Wireframe</i> Transaksi Pemesanan .....                 | 46 |
| Gambar 35 Tampilan <i>Wireframe</i> Pembatalan Pesanan.....                   | 47 |
| Gambar 36 Tampilan <i>Wireframe</i> Pendaftaran Fotografer .....              | 47 |
| Gambar 37 Tampilan <i>Wireframe</i> Profil Studio Fotografer .....            | 48 |
| Gambar 38 Tampilan <i>Wireframe</i> Pengaturan Informasi Studio .....         | 48 |
| Gambar 39 Tampilan <i>Wireframe</i> Jadwal Studio.....                        | 49 |
| Gambar 40 Tampilan <i>Wireframe</i> Mengelola Portofolio .....                | 49 |
| Gambar 41 Tampilan <i>Wireframe</i> Mengelola Paket Foto .....                | 50 |
| Gambar 42 Tampilan <i>Wireframe</i> Cek <i>Order</i> Fotografer .....         | 50 |
| Gambar 43 Tampilan <i>Wireframe</i> Detail dan Status Pesanan .....           | 51 |
| Gambar 44 <i>Typography Style</i> Capturar .....                              | 52 |
| Gambar 45 <i>Colour Style</i> Capturar .....                                  | 53 |
| Gambar 46 <i>Icons Style</i> Capturar .....                                   | 53 |
| Gambar 47 <i>UI Components</i> Capturar.....                                  | 54 |
| Gambar 48 <i>Illustration</i> Capturar .....                                  | 55 |
| Gambar 49 MVP <i>Splash Screen</i> , Pendaftaran Akun dan Lupa Password ..... | 56 |
| Gambar 50 MVP <i>Login Dashboard</i> dan Pendaftaran Akun Fotografer .....    | 57 |
| Gambar 51 MVP Kelola Studio .....   | 58 |
| Gambar 52 MVP Pemesanan Paket Fotografi .....                                 | 60 |
| Gambar 53 MVP Riwayat Pemesanan .....   | 61 |
| Gambar 54 MVP Fotografer Menerima Pemesanan .....                             | 62 |
| Gambar 55 MVP Pengguna Melakukan Pembayaran.....                              | 63 |
| Gambar 56 MVP Fotografer Menyelesaikan Proses <i>Photoshoot</i> .....         | 64 |
| Gambar 57 MVP Pengguna Menyelesaikan Proses Pemesanan .....                   | 65 |





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 Format <i>Template Problem Statement</i> [10] .....                                       | 7  |
| Tabel 2 Format <i>Template Assumptions Worksheet</i> [10] .....                                   | 8  |
| Tabel 3 Format <i>Template Hypotheses</i> [10] .....  | 9  |
| Tabel 4 Komponen Pertanyaan SUS .....   | 12 |
| Tabel 5 Pertanyaan Wawancara kepada Fotografer .....  | 21 |
| Tabel 6 Pertanyaan Wawancara kepada Pencari atau Akan Menggunakan Jasa Fotografer .....           | 21 |
| Tabel 7 Poin Permasalahan Pencarian Jasa Fotografer .....   | 22 |
| Tabel 8 Latar Belakang Narasumber .....   | 24 |
| Tabel 9 Format <i>UX Expert Review</i> .....  | 26 |
| Tabel 10 Daftar <i>Problem Statement</i> .....  | 28 |
| Tabel 11 <i>User Assumptions</i> .....  | 28 |
| Tabel 12 <i>Business Assumptions</i> .....  | 29 |
| Tabel 13 Pemeringkatan Asumsi .....   | 31 |
| Tabel 14 Hasil <i>Hypotheses</i> .....  | 32 |
| Tabel 15 Latar Belakang UX Expert .....   | 65 |
| Tabel 16 Komentar <i>UX Expert 1</i> .....  | 66 |
| Tabel 17 Komentar <i>UX Expert 2</i> .....  | 70 |
| Tabel 18 <i>Task</i> dan <i>Sub-task</i> Pengujian <i>Prototype</i> Capturar kepada Pengguna..... | 74 |
| Tabel 21 Hasil Bobot Kuesioner SUS .....  | 75 |
| Tabel 22 Hasil Akhir Perhitungan SUS .....  | 76 |

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perekonomian terus bertransformasi seiring dengan perubahan pola produksi dan konsumsi. Ekonomi kreatif memiliki potensi yang besar untuk menggerakkan perekonomian Indonesia melampaui sektor pertanian, industri dan informasi di masa yang akan datang. Ekonomi kreatif adalah ekonomi yang digerakkan oleh kreativitas sumber daya manusia untuk mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Saat ini terdapat 15 pengembangan subsektor ekonomi kreatif yang dikembangkan oleh tim Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, salah satunya adalah fotografi. Fotografi sebagai bagian dari industri kreatif Indonesia merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu. Meskipun selama ini fotografi di Indonesia telah tumbuh dengan sendirinya, namun dirasakan masih banyak permasalahan yang sering dijumpai baik oleh industri fotografi, komunitas fotografi, dan juga para pelaku fotografi Indonesia [1].

Jumlah fotografer Indonesia yang tercatat dalam dokumen Rencana pembangunan fotografi nasional 2014-2019 sekitar 7158 orang dengan pertumbuhan rata-rata 5,8% setiap tahunnya sepanjang 2002-2010. Hal ini menunjukkan pasar persaingan fotografi akan terus meningkat dimasa yang akan datang. Selain itu, kebutuhan fotografi untuk keperluan media, periklanan, dan dokumentasi akan selalu ada sehingga akan memberikan peluang untuk membuka lapangan pekerjaan baru. Fotografi juga berkembang seiring dengan bertambahnya manfaat fotografi di dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya, fotografi dapat berhubungan dengan semua aspek industri karena kebutuhan foto dapat dijadikan sebagai dokumen penting. Dengan luasnya kebutuhan fotografi, tidak hanya kalangan industri dan bisnis saja yang membutuhkannya, termasuk juga kalangan individu. Fotografi dikalangan individu misalnya, pembuatan foto

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

kartu identitas penduduk (KTP), paspor, *pre-wedding*, *wedding*, *modelling*, *travelling*, kebutuhan foto produk, foto keluarga dll [2].

Mencari barang dan jasa secara *online* bukanlah hal asing lagi pada zaman ini. Toko *online* yang menjual barang sudah ada banyak, namun untuk pencarian jasa dirasa masih kurang maksimal. Sarana pencarian jasa fotografer adalah salah satu yang sulit ditemukan [3]. Pada era modern ini, orang terbiasa menyimpan semua momen kehidupan dengan bentuk foto, dan semakin banyak orang mencari fotografer profesional [4]. Fotografer saat ini banyak kurang dikenal karena pemasaraannya konvensional seperti melalui brosur dan informasi langsung [5], namun beberapa fotografer ada yang melakukan pemasaran melalui sosial media. Dari hasil observasi yang dilakukan, pencari jasa melakukan beberapa cara dalam mencari jasa fotografer, diantaranya adalah menghubungi kenalan fotografer, mendapatkan rekomendasi dari teman dan keluarga, dan mencari fotografer melalui sosial media seperti *facebook* dan *instagram*.

Hasil wawancara yang diperoleh dari fotografer, fotografer yang sudah berpengalaman tidak akan terlalu sulit dengan pelanggan yang banyak permintaan berlebihan disaat bekerja. Namun, berbeda halnya dengan fotografer amatir atau *freelance* sebab tidak adanya aturan-aturan atau kontrak kerja yang jelas. Hal tersulit lainnya bagi fotografer pemula adalah membangun *branding* diri, banyak fotografer yang mempunyai kemampuan tetapi tidak mampu memasarkan dirinya. Selain itu, terdapat beberapa permasalahan lainnya seperti pelanggan yang melakukan booking secara mendadak, pembayaran yang terlambat, permintaan pelanggan tidak sesuai dengan kemampuan serta perlengkapan dari fotografer dan sering terjadi jadwal yang bentrok sehingga fotografer memerlukan tim dari luar. Dari wawancara yang diperoleh dari calon pengguna jasa fotografer, pencari jasa tidak memiliki waktu untuk mencari dan mensurvei fotografer yang diperlukan secara manual. Pencari jasa dalam mencari jasa memiliki aspek yang berbeda dalam memilih fotografer seperti mempertimbangkan harga, promo atau diskon, portofolio yang menarik serta paket yang lengkap. Informasi yang lengkap sangat dibutuhkan oleh pencari jasa fotografer, terutama dalam hal portofolio, karena







#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dihasilkan suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat desain UI/UX untuk menghubungkan fotografer dan calon pemesan jasa fotografer ?
2. Bagaimana membuat desain UI/UX untuk membuat proses pemesanan fotografer dapat dilakukan dengan lebih mudah ?
3. Bagaimana penerapan metode *Lean UX* dapat membuat desain aplikasi Capturar ?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, diperlukan batasan-batasan agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Fokus dari penelitian ini adalah menganalisa bagaimana cara pengguna mencari jasa fotografer dan bagaimana fotografer memasarkan diri mereka.
2. Pengguna aplikasi dikelompokkan menjadi 2, yaitu pengguna awam yang mencari fotografer dan fotografer.
3. Penelitian hanya menghasilkan rancangan desain aplikasi.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan sebuah *prototype* aplikasi pencarian jasa fotografer (Capturar) berbasis *mobile*.
2. Menguji *usability prototype* aplikasi Capturar terhadap pengguna.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat merancang desain antarmuka aplikasi pencarian jasa fotografer dengan memperhatikan UI/UX yang

baik serta dapat menjadi referensi atau acuan dasar bagi peneliti selanjutnya ataupun pihak lain dalam merancang aplikasi pencari jasa fotografer.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

### 2.1. Metode *Lean UX*

Perancangan prototipe antarmuka pada penelitian ini menggunakan metode *Lean UX*. Metode perancangan ini pertama kali diperkenalkan oleh Jeff Gothelf pada tahun 2013. Metode *Lean UX* digunakan karena belum adanya informasi atau kebutuhan dari pengguna sehingga harus dilakukan pembuatan asumsi untuk memperkirakan tujuan dari pengguna yang nantinya akan divalidasi kebenarannya. Metode ini juga cocok untuk perancangan *user experience* yang membutuhkan waktu cepat.

Menurut Gothelf (2013), metode *Lean UX* menggabungkan 3 fondasi yaitu *Design Thinking*, *Agile Software Development* dan *Lean Startup*. *Design Thinking* adalah metode pendekatan berbasis pengguna, pendekatan ini penting untuk *Lean UX* karena memungkinkan desain dapat diterapkan pada aspek bisnis serta mendorong non-desainer untuk menyelesaikan masalah menggunakan metode ini. *Agile Software Development* merupakan inti dari metode *Lean UX*, bertujuan untuk mengurangi waktu pengerjaan dan menyesuaikan rancangan sesuai kebutuhan pengguna. *Lean Startup* adalah pendekatan untuk menciptakan produk yang inovatif, diawali dengan membangun asumsi dan hipotesis lalu dilanjutkan dengan membangun *minium viable product* (MVP).

#### 2.1.1. Deskripsi Algoritma *Lean UX*

Metode *Lean UX* terdapat empat tahapan, yaitu *Declare Assumption*, *Create an MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*. Tahapan siklus *Lean UX* dapat dilihat pada gambar 1 :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 1 Tahapan Metode *Lean UX* [10]

1. **Declare Assumption**

*Declare Assumption* adalah tahapan pertama pada metode *Lean UX*. Tahap ini akan dibuat asumsi-asumsi berdasarkan hasil dari studi literatur, observasi dan wawancara. Pendeklarsian asumsi berfungsi untuk mengungkapkan permasalahan yang ada serta memberikan solusi yang tepat. Pada tahap *declare assumption* dilakukan enam sub-tahapan yaitu:

a. *Problem Statement*

Pada tahap ini, pengembang mendefenisikan masalah apa yang akan dihadapi pengguna dan tujuan dibuatnya produk ini. Pembuatan *problem statement* didapat dari hasil komunikasi dengan *stakeholder* atau pihak-pihak terkait yang menghasilkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi ini. Adapun format *template* dalam pembuatan *problem statement* yaitu:

Tabel 1 Format *Template Problem Statement* [10]

|  |
|--|
| <p><b><i>[Our service/product] was designed do achieve [these goals]. We Ade observed that the product/Service isn't meeting [these goals], which is causing [this adverse effect] to our business. How might we improve [service/product] so that our customers are more successful based on [these measurable criteria]?</i></b></p> |
|--|

b. *Assumptions Worksheet*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tahapan *assumptions worksheet* akan menghasilkan sebuah asumsi dari problem statement yang telah dibuat. Pertanyaan yang telah dibuat pada problem statement akan terjawab pada asumsi ini yang terdiri dari *user assumption* dan *business assumptions* yang disatukan dalam bentuk *assumptions worksheet*. *User assumptions* dapat diperoleh melalui kuesioner. Sedangkan *business assumptions* dapat diperoleh dari hasil komunikasi dengan *stakeholder*. Format *Assumption worksheet* yaitu:

Tabel 2 Format *Template Assumptions Worksheet* [10]

| <i>Assumptions Worksheet</i>  |   |
|---|---|
| <i>Business Assumptions</i>   | <i>User Assumptions</i>   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>I believe my customers have a need to _____</i></li> <li>2. <i>These needs can be solved with _____</i></li> <li>3. <i>My initial customers are (or will be) _____</i></li> <li>4. <i>The #1 value a customer wants to get out of my service is _____</i></li> <li>5. <i>The customer can also get these additional benefits _____</i></li> <li>6. <i>I will acquire the majority of my customers through _____</i></li> <li>7. <i>I will make money by _____</i></li> <li>8. <i>My primary competition in the market will be _____</i></li> <li>9. <i>We will beat them due to _____</i></li> <li>10. <i>My biggest product risk is _____</i></li> <li>11. <i>We will solve this through _____</i></li> <li>12. <i>What other assumptions do we have that, if proven false, will cause our business/project to fail? _____</i></li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Who is the user?</i></li> <li>2. <i>Where does our product fit in his work or life?</i></li> <li>3. <i>What problem does our product solve?</i></li> <li>4. <i>When and how is our product used?</i></li> <li>5. <i>What features are important?</i></li> <li>6. <i>How should our product look and behave?</i></li> </ol> |

- c. *Prioritizing Assumptions*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Setelah mendapatkan daftar asumsi, langkah selanjutnya adalah pemeringkatan asumsi. Pemeringkatan prioritas asumsi berdasarkan tingkat risiko dan pemahaman. Tujuannya adalah agar dapat lebih terfokus pembangunan asumsi yang menjadi prioritas.

d. *Hypotheses*

Langkah selanjutnya dalam proses *declare assumptions* adalah pembuatan hipotesis. Hipotesis berisi pernyataan spekulasi yang diyakini benar berdasarkan umpan balik (*feedback*) dari pengguna. Format *template* hipotesis yaitu:

Tabel 3 Format *Template Hypotheses* [10]

|  |
|--|
| <p><i>We believe [this statement is true].<br/>We will know we're [right/wrong] when we see the following feedback from the market:<br/>[qualitative feedback] and/or [quantitative feedback] and/or [key performance indicator change].</i></p> |
|--|

e. *Proto-persona*

*Proto-persona* digunakan sebagai representasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Isi dari *proto-persona* adalah sketsa dan nama, informasi latar belakang, permasalahan dan kebutuhan, serta solusi potensial. Format *proto-persona* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <p>1</p> <p>Sketch and name</p>       | <p>2</p> <p>Behavioral demographic information</p> |
| <p>3</p> <p>Pain points and needs</p> | <p>4</p> <p>Potential solutions</p>                |

Gambar 2 Template Proto-persona [10]

f. *Collaborative Design*

Pada tahap ini akan dibuat sketsa kasar (*low-fidelity sketch*) aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna. Setelah itu, akan dibuat *style guide* untuk sistem yang akan dibangun. *Style guide* berisi warna, panduan jenis *font*, menu, *icon* dan tombol dengan mengacu pada asumsi sebelumnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3 Contoh Style Guide [10]

2. **Create An MVP**

*Create An MVP (Minimum Viabel Product)* merupakan tahapan membangun *prototype*. *Prototype* adalah simulasi produk yang akan dibuat. Tahapan ini diharapkan menghasilkan rancangan desain aplikasi berdasarkan asumsi dan hipotesis yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya.

3. **Run an Experiment**

*Run an experiment* merupakan tahapan proses pengujian *prototype* yang dibuat pada tahap MVP. Pengujian ini dilakukan dengan *demos and previews*, yaitu membiarkan tim (*UX Expert*) mencoba rancangan *prototype* yang telah dibangun. Tahapan ini akan menghasilkan rekomendasi perbaikan sebelum dilakukan ujicoba kepada calon pengguna.

#### 4. *Feedback and Research*

*Feedback and Research* merupakan tahapan MVP akan diuji dan divalidasi oleh pengguna. Tujuan dilakukan pengujian agar pengguna mampu menggunakan sistem secara baik tanpa mengalami kesulitan dari tugas yang diberikan. Pengujian ini menghasilkan *feedback* bagi peneliti. Setelah melakukan pengujian, hasil akan dilakukan untuk validasi hipotesis yang dihasilkan pada proses *declare assumption*.

##### 2.1.2. *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale (SUS)* merupakan pengujian yang paling sederhana dan dapat diandalkan. SUS terdiri atas 10 komponen pertanyaan dengan 5 opsi jawaban, dimulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. SUS yang oleh John Brooke pada tahun 1986 [11], merupakan skala kegunaan yang andal, populer, efektif, dan murah, yang dapat digunakan untuk penilaian global terhadap sistem. SUS dalam bahasa aslinya menggunakan bahasa Inggris, namun pada saat ini SUS sudah banyak diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Berikut pertanyaan SUS dalam bahasa Indonesia. Penilaian kuesioner *System Usability Scale (SUS)* menggunakan lima buah pertanyaan dan diukur menggunakan skala Likert dengan keterangan jika, 1: Sangat Tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3: Netral, 4: Setuju, dan 5: Sangat Setuju. Berikut bentuk pertanyaan kuesioner SUS untuk menilai *usability* :

**Tabel 4 Komponen Pertanyaan SUS**

| No | Komponen   | STS<br>1 | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
|----|--|----------|---------|--------|--------|---------|
| 1  | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                  |          |         |        |        |         |
| 2  | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                    |          |         |        |        |         |
| 3  | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.                          |          |         |        |        |         |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini |          |         |        |        |         |
| 5  | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.   |          |         |        |        |         |
| 6  | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini        |          |         |        |        |         |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

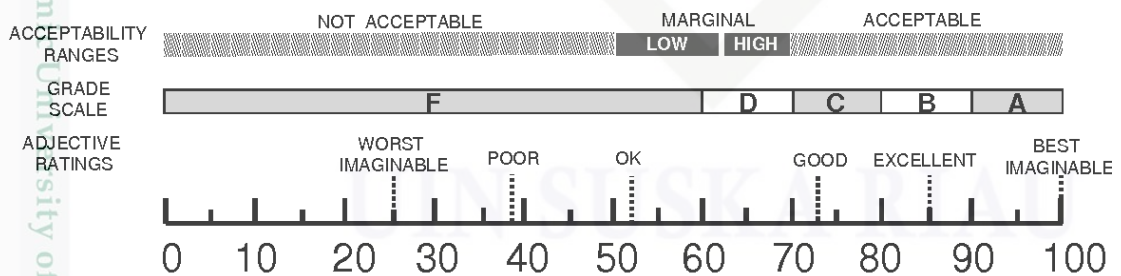
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|    |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 7  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |  |  |  |  |  |
| 8  | Saya merasa sistem ini membingungkan.  |  |  |  |  |  |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |  |  |  |  |  |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |  |  |  |  |  |

Langkah analisis data pada tahap ini dilakukan untuk mengolah data kuantitatif dari kuesioner SUS adalah sebagai berikut :

- a. Langkah awal dalam melakukan perhitungan kuesioner SUS yakni dengan menghitung nilai skor tiap pertanyaan. Nilai skor tersebut berkisar pada rentang 0-5. Untuk menghitung nilai skor perlu diperhatikan urutan angka ganjil atau genap pada tiap pernyataan. Pernyataan dengan bernomor ganjil, dapat dihitung dengan rumus  $(xi - 1)$ . Sedangkan pada urutan pernyataan genap, dihitung dengan rumus  $(5 - xi)$ , dengan xi merupakan angka pada skala Likert yang dipilih oleh responden.
- b. Nilai SUS didapatkan dengan menjumlahkan total skor untuk setiap pernyataan, dan dikalikan dengan 2,5. Jumlah skor untuk masing-masing responden berkisar diantara 0-100.
- c. Interpretasi dari skor SUS adalah jika nilai skor SUS  $>68$ , maka pengguna dapat dikatakan telah puas menggunakan aplikasi, sebaliknya jika  $SUS < 68$  maka dapat dikatakan pengguna tidak puas menggunakan aplikasi.



Gambar 4 Rentang Nilai Skor *System Usability Scale* (SUS) [12]

## 2.2. Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Roksoliana Lebedenko [4] dengan judul “Development of a Mobile Application User Interface for Photographers’ search



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

based on user experience”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa foto telah menjadi bagian kehidupan dari seseorang. Beberapa fotografer menggunakan sosial media ataupun situs pribadi untuk pemasaran dirinya, hal ini belum cukup efektif karena adanya kemungkinan pencari jasa tidak dapat menemukan mereka karena sifatnya yang masih pribadi tidak terkhusus untuk pencarian fotografer. Penelitian ini dimulai dari wawancara, analisis pesaing, membuat model kanvas bisnis, pembuatan persona, dan perancangan *prototype*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan *prototype* aplikasi pencarian jasa fotografer dengan memberikan 3 pilihan desain dan menghasilkan 1 desain akhir untuk fotografer dan pencari jasa fotografer.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ishak Kholil, Feri Prasetyo dan Dicky Hariyanto [13] dengan judul “Metode Waterfall untuk Aplikasi Layanan Jasa Fotografi di Garasi Production. Untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang kompleks, Garasi Production membuktikan bahwa mereka sanggup untuk memenuhi hal tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi jasa fotografi berbasis *website* yang dapat memberikan informasi secara lengkap dan cepat. Aplikasi menjadi sarana promosi dan informasi Garasi Production kepada pelanggannya, terutama pelanggan dari luar kota yang ingin menggunakan jasa Garasi Production.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Junaini [14] dengan judul “Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Android di Studio Selawe Bontang”. Penelitian ini menggunakan metode perancangan sistem model *prototype*. Sistem yang digunakan sebelumnya adalah menggunakan sosial media dan pengolahan data transaksi dengan tulis tangan. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi pemesanan jasa fotografi berbasis android yang memudahkan entitas pemesan mendapatkan informasi tarif jasa fotografi dan konfirmasi pemesanan. Dampak dari aplikasi tersebut adalah meningkatnya kinerja dan efisiensi pengolahan data dan laporan di studio Selawe Bontang.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Cenius Sanjaya, Silvia Rostianingsih dan Justinus Andjarwirawan [3] dengan judul “Aplikasi



#### Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Crowdsource Pencarian Jasa Fotografer Videografer Berbasis Android”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *crowdsource* yang membantu pencari jasa mencari jasa fotografer dan sebaliknya. *Crowdsourcing* adalah suatu proses bisnis dimana pemilik bisnis memperoleh berbagai layanan dan ide dengan bantuan kontribusi orang-orang dari komunitas melalui *platform* untuk memecahkan sebuah masalah. Aplikasi ini memberikan fitur pencarian jasa fotografi berdasarkan jenis pekerjaan, lokasi, dan *range budget*.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rony Adi Nugroho [15] dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang”. Karma kreatif adalah studio foto yang sudah berdiri sejak tahun 2011 di Semarang. Karma kreatif perlu menambahkan media promosi dan informasi berupa website seiring dengan perkembangannya. Penelitian ini menghasilkan *website* pemesanan fotografi pada karma kreatif dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan cepat.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dean Apriana Ramadhan dan J. Parlindungan Gultom [16] dengan judul “Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan *Lean UX*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *prototype website* pelayanan pemerintah yang sesuai dengan aspek *user experience* menggunakan metode *Lean UX*. Penelitian diawali dengan melakukan observasi langsung di lapangan pada kantor Kecamatan Bogor Utara. Prototype dikembangkan untuk pengajuan izin IMB dan HO. Hasil perancangan antarmuka diuji dengan metode *Thinking Aloud* kepada tiga orang pengguna di Kecamatan Bogor Utara dan menghasilkan komentar positif dengan persentasi 81,5%.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ismail Rabbanii, Adam Hendra Brata dan Komang Candra Brata [17] dengan judul “Penerapan Metode *Lean UX* pada Pengembangan Aplikasi *Bill Splitting* menggunakan *Platform Android*”. *Bill Splitting* adalah suatu cara untuk membagi beban atas suatu tagihan menjadi beberapa bagian. Tanpa adanya pencatatan yang jelas dan rapi, beban tagihan cenderung akan memberikan dampak buruk kepada pihak yang dihutangi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Bill Splitting* dengan



menerapkan metode *Lean UX*. Pada analisis kebutuhan terdapat proses *Declare Assumptions*, dan pada tahap perancangan terdapat proses *Create an MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback & Research*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan aplikasi *Bill Splitting* yang bernama Ezcount dengan fitur akhir sebanyak 16 dan hasil akhir pengujian rata-rata usability sebesar 90,08%.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dimas Ari Anggara, Wahyudi Harianto, dan Abdul Aziz [9] dengan judul “*Prototype Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga menggunakan Metode Lean UX*”. Aplikasi Ibu Siaga adalah salah satu aplikasi yang sedang dikembangkan dengan tujuan mempermudah orang tua agar mudah mendapatkan informasi kesehatan untuk balitanya. Penelitian ini menggunakan metode *Lean UX* dalam metode perancangannya. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi Ibu Siaga yang diuji menggunakan 2 metode yaitu SEQ dan SUS. Pengujian dilakukan kepada 54 responden. Dari hasil pengujian SEQ diperoleh hasil rata-ratanya adalah 6,01, dan hasil pengujian SUS memperoleh nilai 76%.

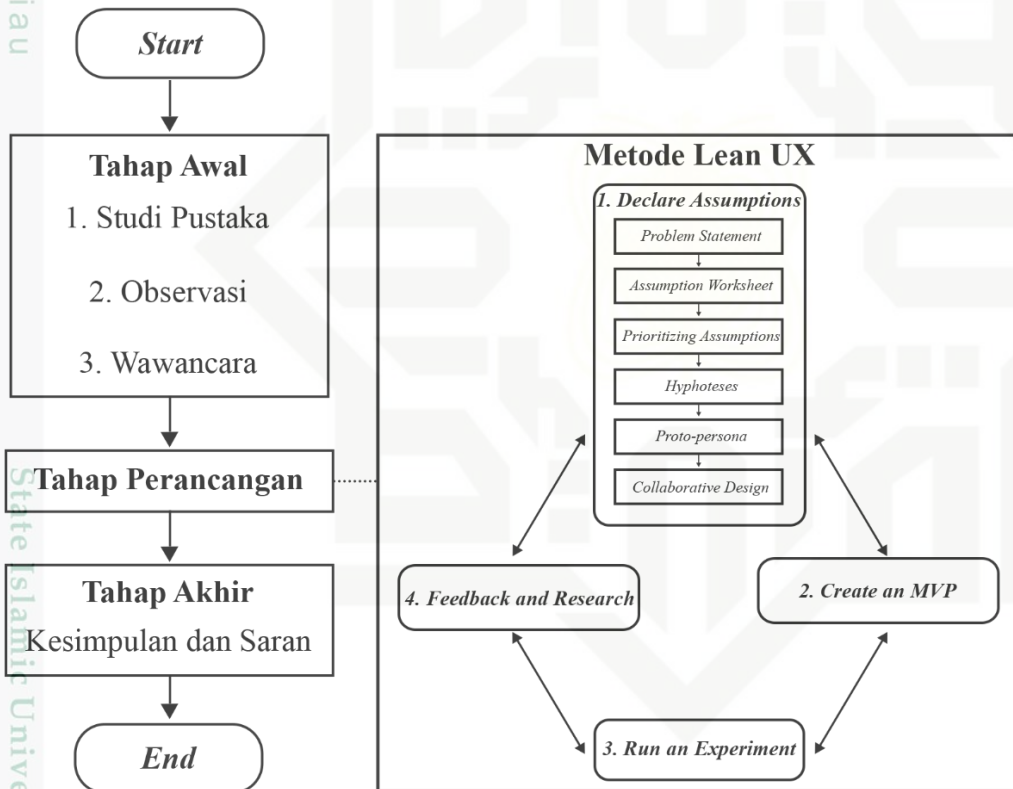
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan membutuhkan metode pendekatan yang digunakan untuk melakukan penyelesaian permasalahan. Metodologi penelitian menjelaskan langkah-langkah atau prosedur yang akan dilakukan selama penelitian yang berfungsi untuk melaksanakan penelitian agar berjalan lancar dan dapat menjawab rumusan masalah penelitian serta memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Tahapan yang akan dilakukan ada pada gambar 5.



Gambar 5 Metodologi Penelitian dengan Metode *Lean UX*

#### 3.1. Tahap Awal

Tahap awal dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian desain aplikasi Capturar. Pada tahap ini dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi dan wawancara. Hasil yang



diperoleh dari tahap ini akan menjadi landasan penulis untuk merancang desain aplikasi capturar.

### 3.1.1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan tahapan mencari informasi terkait dengan penelitian melalui jurnal dan buku. Tahapan ini berfungsi untuk mendapatkan informasi dan memperkuat pemahaman pada penelitian yang akan dilakukan. Secara umum, penulis menelusuri studi pustaka yang berkaitan dengan desain *user interface*, desain *user experience*, *lean ux*, fotografi dan penelitian terkait lainnya.

### 3.1.2. Observasi

Observasi adalah proses yang diperlukan untuk memperoleh informasi serta data dengan cara mengamati. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati proses bisnis yang terjadi dalam bisnis fotografi. Terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam memperoleh informasi pada observasi ini seperti mengamati cara pengguna mencari fotografer di sosial media, promosi fotografer, dan melakukan *review* aplikasi serupa pencarian jasa fotografer.

Hasil observasi yang penulis peroleh dari sosial media grup fotografi pencari jasa mencari jasa fotografer dengan cara memposting keperluannya, kebanyakan pencari jasa tidak menemukan yang mereka cari karena perbedaan lokasi dan harga yang tidak cocok. Penulis juga melihat kurang efektifnya pemasaran diri fotografer kepada pelanggan. Fotografer biasanya hanya memasarkan diri hanya melalui sosial media tertentu, hal ini membuat target pasar tidak tercapai. Selain itu, penulis juga melakukan *review* aplikasi serupa mengenai pemesanan jasa fotografer yaitu aplikasi *SweetEscape*. Tujuan dari melakukan *review* ini adalah untuk menjadi perbandingan pada aplikasi yang sudah ada supaya dapat dipelajari sehingga rancangan desain aplikasi yang akan dibangun dapat lebih baik dari segi interaksi, alur proses dan juga *user experience* bagi para pengguna. Berikut ini adalah tabel *review* terhadap aplikasi *SweetEscape* :



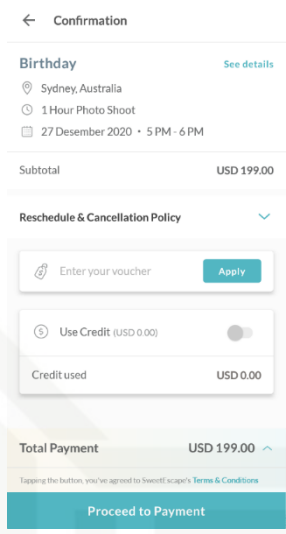
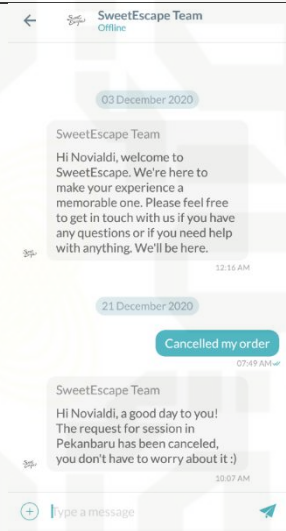
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5 Review Aplikasi SweetEscape

| No. | Review   | Halaman  |
|-----|--|--|
| 1.  | <p>Pada halaman <i>home</i>, terdapat beberapa hasil foto yang diperlihatkan. Namun, hasil foto ini tidak diketahui siapa pemiliknya, sehingga dapat membuat pengguna yang tertarik pada hasil fotonya tidak dapat menghubungi atau menggunakan jasa fotografer terkait.</p> |   |
| 2.  | <p>Pada halaman <i>booking</i> fotografer, detail dari rencana <i>booking</i> tidak cukup jelas, hanya terdapat tanggal, waktu, dan lokasi pertemuan. Pengguna yang dikhawatirkan ini melakukan kesalahan dalam melakukan booking.</p>                                       |  |

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|           |  |  |
|-----------|--|--|
| <p>3.</p> | <p>Pada halaman konfirmasi booking fotografer, tidak terdapat profil fotografer yang akan menjadi fotografer pengguna ketika jadwalnya. Pengguna tidak akan tahu bagaimana kualitas dari fotografer tersebut karena tidak terdapat dokumentasi hasil kerja fotografer tersebut. Ketika pengguna sudah melakukan booking pada aplikasi tersebut, pihak aplikasi baru akan mencari fotografer yang tersedia dan akan dikabari dikemudian waktu</p> |   |
| <p>4.</p> | <p>Setelah melakukan <i>booking</i> fotografer, tidak ada tombol untuk membatalkan pesanan ataupun mengubah detail pesanan tersebut. Cara satu-satunya untuk melakukan itu adalah menghubungi <i>admin</i> via <i>chat</i> yang tersedia pada aplikasi tersebut.</p>   |  |

### 3.1.3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara diskusi tanya jawab dengan berbagai narasumber seperti fotografer, pencari jasa fotografer atau orang yang pernah menggunakan jasa fotografer. Tahap ini dilakukan untuk memahami alur proses bisnis yang akan diterapkan. Penulis mewawancarai 4 orang fotografer dan 4 orang yang pernah atau akan menggunakan jasa fotografer. Pertanyaan yang diajukan adalah mengenai pemasaran fotografer yang dilakukan dan bagaimana cara calon pencari jasa mencari jasa fotografer. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada fotografer dan orang yang pernah atau akan menggunakan jasa fotografer :

**Tabel 6 Pertanyaan Wawancara kepada Fotografer**

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1.  | Bagaimana cara yang dilakukan untuk memasarkan diri/studio fotografi pada saat ini ?            |
| 2.  | Apakah ada kekurangan dalam melakukan pemasaran diri dengan cara yang sekarang ?                |
| 3.  | Apa saja proyek yang sudah pernah dikerjakan ?  |
| 4.  | Apa saja ketentuan yang harus dipenuhi pelanggan dalam membooking diri/studio fotografi ?       |
| 5.  | Apakah ada permasalahan terhadap pelanggan terkait pembookingan sampai selesai ?                |
| 6.  | Apakah ada kerjasama dengan pihak-pihak terkait ?   |
| 7.  | Bagaimana perhitungan biaya yang diajukan oleh dari pihak fotografi ?                           |
| 8.  | Jika ada sebuah aplikasi pencarian jasa fotografer, fitur seperti apa yang perlu dikembangkan ? |

**Tabel 7 Pertanyaan Wawancara kepada Pencari atau Akan Menggunakan Jasa Fotografer**

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1.  | Mengapa anda membutuhkan jasa fotografer ?  |
| 2.  | Untuk kebutuhan apa anda memerlukan jasa fotografer ?   |
| 3.  | Bagaimana proses yang anda lakukan dalam pencarian jasa fotografer ?                            |
| 4.  | Apa saja aspek yang anda perhatikan dalam memilih fotografer ?                                  |
| 5.  | Jika ada sebuah aplikasi pencarian jasa fotografer, fitur seperti apa yang perlu dikembangkan ? |

### 3.2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahapan untuk membangun prototype desain aplikasi capturar. Tahap ini mengadopsi metode pengembangan *Lean UX*. Terdapat 4 proses yang akan dilakukan pada tahap ini, yaitu *Declare Assumption*, *Create an MVP (Minimum Viable Product)*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*.

#### 3.2.1. *Declare Assumptions*

*Declare Assumptions* merupakan tahap awal dari metode *Lean UX*. Pada tahap ini pengembang membuat asumsi berdasarkan penjelasan dari pengguna. Tahap ini dibagi menjadi enam, yaitu *problem statements*, *assumptions worksheet*, *prioritizing assumptions*, *hypotheses*, *proto-persona*, dan *collaborative design*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1. Problem Statement

Penulis melakukan pendefinisian masalah apa yang dihadapi pengguna dan tujuan dibuatnya desain aplikasi Capturar. Pembuatan problem statement didapat dari hasil komunikasi dengan fotografer, referensi-referensi dari buku, jurnal, e-book, dan berita atau permasalahan yang terjadi di masyarakat yang sudah diperoleh pada tahap awal pengumpulan data. Berikut ini adalah poin permasalahan yang telah diperoleh :

**Tabel 8 Poin Permasalahan Pencarian Jasa Fotografer**

| No. | Fotografer   | Pencari Jasa  |
|-----|--|---|
| 1.  | Setiap fotografer memiliki pengalaman yang berbeda, tidak semuanya mampu untuk mengerjakan proyek yang diluar keahlian | Pencarian jasa fotografer masih dilakukan secara manual yang dinilai menghabiskan waktu             |
| 2.  | Pemasaran diri masih dilakukan dengan manual dan menggunakan promosi sosial media yang dinilai kurang efektif          | Kebanyakan pencari jasa hanya memilih orang yang dikenal atau rekomendasi dari orang-orang terdekat |
| 3.  | Untuk proyek yang besar, fotografer perlu mencari tim untuk melakukan pekerjaan tersebut                               | Susah untuk membandingkan antara fotografer satu dengan yang lainnya                                |
| 4.  | Peralatan yang dimiliki oleh fotografer belum tentu memenuhi kriteria pekerjaan  | Pencari jasa kurang mengetahui kemampuan spesifik dari fotografer                                   |
| 5.  | Beberapa pencari jasa melakukan <i>booking</i> secara mendadak   | Kurangnya informasi yang diberikan seperti harga, aturan-aturan dan ketentuan lainnya               |
| 6.  | Beberapa fotografer mengalami bentrok jadwal dengan pekerjaan yang lainnya   | Tidak adanya aplikasi khusus untuk melihat hasil portofolio fotografer secara luas                  |
| 7.  | Harga yang ditawarkan berbeda setiap fotografernya   | Adanya salah komunikasi antara pencari jasa dan fotografer  |
| 8.  | Pembayaran yang bermasalah diakhir pekerjaan   |   |

Dari daftar permasalahan diatas, dapat disimpulkan secara umum *problem statement* dalam penelitian ini adalah :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Desain aplikasi pencarian jasa fotografer dirancang untuk memudahkan fotografer dan calon pencari jasa fotografer. Dengan aplikasi ini, pengguna diharapkan dapat memenuhi tujuan dalam pemasaran fotografer dan pencarian jasa fotografer. Saat ini, pemasaran dan pencarian jasa fotografer masih dilakukan secara manual. Bagaimana cara untuk merancang sebuah aplikasi pencarian jasa fotografer ?”

## 2. Assumptions Worksheet

Tahap *Assumptions Worksheet* akan menghasilkan sebuah asumsi dari tahap *Problem Statement*. Pada sub-tahap ini akan dibuat *user assumptions* dan *business assumptions*. *User assumption* adalah asumsi mengenai calon pengguna aplikasi, sedangkan *business assumption* adalah asumsi mengenai kebutuhan pengguna terhadap aplikasi. Sub-tahap ini dilakukan dengan cara mengisi format *assumption worksheet*. Berikut ini adalah gambaran umum *assumption worksheet* pada penelitian ini :

### a. User Assumption

- Siapa penggunanya? Fotografer dan pengguna awam yang ingin mencari jasa fotografer
- Masalah apa yang diselesaikan? Aplikasi capturar membantu fotografer dalam memasarkan dirinya dan membantu pengguna awam dalam mencari jasa fotografer
- Kapan dan bagaimana aplikasi digunakan? Aplikasi bisa digunakan kapan saja tergantung kebutuhan dari pengguna
- Fitur apa yang paling penting ? Fitur yang paling penting adalah adanya portofolio yang tertata rapi dan informasi lengkap lainnya agar memudahkan pengguna awam dalam mencari jasa fotografer

### b. Business Assumption

- Diyakini pengguna membutuhkan aplikasi pencarian jasa fotografer

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kebutuhan ini dapat diselesaikan dengan merancang aplikasi pencarian jasa fotografer
- Resiko dalam hal ini adalah penelitian masih sebatas rancangan *prototype*

### 3. *Prioritizing Assumptions*

Setelah asumsi-asumsi dikumpulkan pada sub-tahap sebelumnya, selanjutnya asumsi-asumsi tersebut akan dikelompokkan berdasarkan tingkat kepentingannya. Setelah dikelompokkan berdasarkan tingkat kepentingannya, asumsi tersebut akan diurutkan. Sub-tahap ini berfungsi agar menjadi lebih terfokus pada tahap selanjutnya.

### 4. *Hyphotheses*

Langkah selanjutnya adalah pembuatan hipotesis. Hipotesis berisi pernyataan spekulasi yang diyakini benar berdasarkan *feedback* dari pengguna. Pada sub-tahap ini dilakukan dengan cara mengisi format *hyphotheses*. Pada penelitian ini, format *hyphotheses* disesuaikan dengan format yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, yaitu :

“Dipercaya bahwa hasil perancangan desain aplikasi *capturar* yang mempertimbangkan kebutuhan pengguna akan membuat pengguna merasa terbantu. Dikatakan benar jika hasil pengujian *prototype* memiliki hasil yang memuaskan.”

### 5. *Proto-persona*

*Proto-persona* digunakan sebagai representasi pengguna yang nantinya menggunakan aplikasi *Capturar* ini. Pada sub-tahap ini dilakukan dengan cara mengisi 4 kolom *proto-persona*. *Proto-persona* harus memuat informasi narasumber, kebutuhan dan permasalahan, serta solusi yang bisa diberikan. Berikut ini adalah latar belakang narasumber yang diperoleh dari tahap wawancara :

**Tabel 9 Latar Belakang Narasumber**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| No. | Nama Narasumber       | Latar Belakang                |
|-----|-----------------------|-------------------------------|
| 1.  | Meirwin               | Komunitas Fotografi Pekanbaru |
| 2.  | Arif Hidayatullah     | Fotografer Profesional        |
| 3.  | Mhd. Zamil            | Fotografer Freelance          |
| 4.  | Dhanu Aryanada        | Fotografer Freelance          |
| 5.  | Intan Danishwara Erza | Mahasiswa                     |
| 6.  | Viona Annastasya B    | Pengusaha Cafe                |
| 7.  | Wandros Pratiwi       | Fashion Designer              |
| 8.  | Yolanda Prastika      | Model                         |

## 6. Collaborative Design

Pada sub-tahap ini akan dibangun sketsa kasar (*low-fidelity*) aplikasi capturar. Setelah itu, akan dibuat *style guide* yang akan digunakan pada desain aplikasi capturar. *Style guide* adalah panduan atau pedoman yang akan menjadi acuan dalam membangun desain. *Style guide* berisi *typography style*, *color style*, *icons style*, *illustration*, serta *UI Components* lainnya.

### 3.2.2. Create an MVP (Minimum Viable Product)

*Create an MVP (Minimum Viabel Product)* merupakan tahapan pembuatan rancangan *prototype* dari aplikasi Capturar. Hasil dari perancangan *prototype* dapat menentukan hipotesis mana yang dibuat benar, harus dibuang, atau harus diperbaiki. Penelitian ini dilakukan pada tingkat *High Fidelity Prototype*. Tingkatan *prototype* sudah mendekati seperti aplikasi asli namun bukan aplikasi yang sudah jadi. Rancangan *High Fidelity Prototype* akan menggunakan aplikasi Figma. Penerapan *High Fidelity Prototype* adalah dengan membuat pergerakan animasi transisi dan perubahan statis tanpa adanya proses pengolahan data yang dinamis. Pembuatan *prototype* akan mengacu pada *google material design* dan *custom style*.

### 3.2.3. Run an Experiment

MVP yang telah dibangun akan dilakukan *demos* dan *previews* kepada UX *Expert*. Tahapan ini berfungsi untuk memastikan bahwa MVP yang dibangun sudah layak untuk diujikan kepada calon pengguna. UX *Expert* akan memberikan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masukan tentang *interface* (UI/UX) dan *usability* yang berguna untuk menjadi rekomendasi perbaikan sebelum diujikan.

**Tabel 10 Format UX Expert Review**

| Komentar | Screenshot UI Aplikasi |
|----------|------------------------|
|          |                        |

### 3.2.4. Feedback and Research

Tahap terakhir adalah memvalidasi asumsi yang ada melalui hasil pengujian *prototype* MVP kepada pengguna, yaitu fotografer dan calon pengguna jasa pencarian fotografer. Pada tahap ini memastikan bahwa produk yang sudah dirancang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS).

### 3.3. Kesimpulan dan Saran

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari semua tahap sebelumnya, serta memberi saran kepada pembaca dan masukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

## BAB 5 PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan dari Desain Aplikasi Pencarian Jasa Fotografer (Capturar) dengan Metode *Lean UX* sebagai berikut :

1. Desain prototipe Aplikasi Capturar berhasil dibangun dengan menggunakan aplikasi Figma.
2. Metode *Lean UX* dapat diterapkan ke dalam metode perancangan desain aplikasi capturar dengan baik.
3. Berdasarkan penilaian akhir skor SUS, diperoleh nilai 83 dengan *Adjective Rating Excellent* dan *Grade Scale B* sehingga prototipe sudah dapat dikatakan memiliki hasil yang memuaskan (*Acceptable*).

### 5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan yang berguna untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Desain prototipe aplikasi Capturar dapat dikembangkan hingga ke tahap *developing* sehingga dapat menjadi sebuah aplikasi yang bernilai komersil.
2. Desain prototipe aplikasi Capturar masih dapat dikembangkan lebih luas seperti penambahan alat pembayaran khusus aplikasi, memasarkan jasa videografi yang masih sejalan dengan fotografi, merancang aplikasi *website* agar lebih mudah dalam mendistribusikan hasil foto dan sebagainya.
3. Menggunakan teknik pengujian *usability* lainnya seperti *single ease question* (SEQ), *user experience questionnaire* (UEQ), *heuristic evaluation*, *A/B testing* dan sebagainya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, *Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*. PT. Republik Solusi, 2014.
- [2] W. B. Santoso and A. Ghazali, *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Fotografi Nasional 2015-2019*, no. March 2015. PT. Republik Solusi, 2015.
- [3] C. Sanjaya, S. Rostianingsih, J. Andjarwirawan, and J. Siwalankerto, "Aplikasi Crowdsourcing Pencarian Jasa Fotografer Videografer Berbasis Android," *Univ. Kristen Petra*, 2018.
- [4] R. Lebedenko, "Development of a mobile application user interface for photographers' search based on user experience Declaration of Authorship," 2019.
- [5] F. Ariani and A. Christian, "Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada," *Informasi, Jur. Sist. Tinggi, Sekol. Inform. Manaj.*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2016.
- [6] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [7] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Orlide)," *J. Tek. ITS*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.12962/j23373539.v7i1.28723.
- [8] ISO 9241-210, "Ergonomic of Human System Interaction - Human Centered Design for Interactive System," *61010-1 © Iec2001*, p. 13, 2010.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- [9] D. A. Anggara, W. Harianto, A. Aziz, T. Informatika, U. Kanjuruhan, and S. Malang, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga," *KURAWAL J. Teknol. Inf. dan Ind.*, vol. 4, pp. 58–74, 2021.
- [10] J. Gothelf, *LEAN UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. 2013.
- [11] G. Gallavin, "System Usability Scale (SUS): Improving Products Since 1986," *Digital.gov*, 2014. <https://digital.gov/2014/08/29/system-usability-scale-improving-products-since-1986/> (accessed Jul. 29, 2021).
- [12] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating," *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–23, 2009.
- [13] I. Kholil, F. Prasetyo, and D. Hariyanto, "Metode Waterfall untuk Aplikasi Layanan Jasa Fotografi di Garasi Production," *Seinasi-Kesi*, pp. 35–40, 2018.
- [14] Junaini, "Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Android di Studio Selawe Bontang," *Al Ulum Sains dan Teknol. Vol. 5 No. 2 Mei 2020 Sist.*, vol. 5, no. 2, pp. 88–95, 2020.
- [15] R. A. Nugroho, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB PADA KARMA KREATIF SEMARANG," *J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2015.
- [16] D. A. Ramadhan and J. A. P. Gultom, "Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan Lean UX," *J. Ilmu Komput. dan Agri-Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 21–30, 2020, doi: 10.29244/jika.7.1.21-30.
- [17] I. Rabbanii, A. H. Brata, and K. C. Brata, "Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android," *Pengemb. Teknol. Inf. Dan Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6831–6836, 2019.

## LAMPIRAN A DOKUMENTASI WAWANCARA



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



## LAMPIRAN B TRANSKRIP WAWANCARA

### 1. Fotografer

- a. Bagaimana cara yang dilakukan untuk memasarkan diri/studio fotografi pada saat ini ?

**Meirwin** : “Ada banyak cara dan tergantung situasi juga. Kalau yang ada di komunitas jika ada permintaan masuk kita akan oper ke anggota yang tepat ataupun sedang membutuhkan pekerjaan juga. Kalau saya pribadi sebagai fotografi sport itu ada beberapa cara, kayak kita jemput bola diacara/event, misal ketika CFD dan tour sepeda, kita akan jepret orang-orang lalu orang itu biasanya akan mendatangi kita untuk membeli hasil foto kita, pas orang wisuda juga seperti itu biasanya kita pakai sistem jemput bola. Lalu, kalau event seperti pertandingan sepakbola, basket dll itu biasanya kita akan di kontrak per gamenya.

**Arif** : “Kalau dulu pertama kali kita menggunakan brosur, kita sebar dan tempel ke beberapa tempat seperti kampus, toko, tempat makan dll. Saat ini, kami sudah menggunakan digital marketing FB ads dan IG ads”

**Zamil** : “Abang sih sebagai fotografer freelance yang ngikut studio gak terlalu perhatikan gimana cara memasarkannya, kita cuma dipanggil kalau misalkan studio itu kurang orang dan lagi butuh, karena udah kenal juga sama yang punya studio foto. Kalau dulu awal-awal Cuma hobi aja jepret-jepret foto terus di upload di sosial media, belum terlalu kepikiran untuk dijadikan kerjaan juga. Intinya kalau sekarang ya tergantung studio foto aja kapan manggil dan kita ready baru bisa kerja”

**Dhanu** : “Aku dulu kan gabung-gabung komunitas fotografi di perawang ni, banyak kenalan jadi kalau orang itu ada kerjaan biasanya aku ikut-ikut aja di ajak. Cuma beberapa kali pernah dihubungin juga sama teman yang butuh jasa, ya oke aku mau aja. Kalau untuk pemasaran diri paling Cuma sering posting foto di instagram aja sih, belum terlalu fokus juga untuk jadi fotografer karena masih kuliah, mungkin setelah tamat baru bakalan di fokuskan”

- b. Apakah ada kekurangan dalam melakukan pemasaran diri dengan cara yang sekarang ?

**Meirwin** : “Ya untung-untungan aja sih kita, karena kita kan fotografi cuma hobi aja awalnya, tapi sejak gabung komunitas jadi lebih banyak teman dan juga banyak yang berbagi rezeki. Kalau kekurangannya hanya tidak pasti saja kapan ada project atau tidaknya”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Arif** : “Untuk brosur itu kita ya boros juga dulu kertasnya, capek tenaga dan belum tentu juga brosurnya dilihat orang. Untuk digital marketing sekarang juga sama aja sih, belum tentu orang tertarik sementara kita udah bakar duit istilahnyakan.”

**Zamil** : “Alhamdulillah aja kita, ada dipanggil dan lagi enggak sibuk di kerjaan utama gaskan, kadang kita keluar kota juga kan jadi seru juga sambil jalan-jalan. Tapi kalau kita promosi di instagram mungkin kurang efektif juga, karna biasanya kalau akun kita belum besar itu viewnya sedikit, pengaruh pastinya ke pemasaran kita.”

**Dhanu** : “Karena aku belum fokus juga, jadi kurang tau sih udah efektif atau belum, tapi kalau ditanya gitu bisa jadi belum efektif, karena yang ngehubungi aku langsung gak banyak”

- c. Apa saja proyek yang sudah pernah dikerjakan ?

**Meirwin** : “Macam-macam kita udah pernah kerjakan, karena gabung komunitas juga, jadi kita bisa coba banyak genre. Contohnya foto model, foto landscape, foto travelling, foto sport, dan banyak juga baik yang komersil ataupun non komersil.”

**Arif** : “Kita lebih fokus di studio aja kayak fotografi pre-wedding, fotografi maternity, fotografi couple. Untuk di luar studio kita jarang tapi ada beberapa kali kayak pre-wedding outdoor dan juga wedding.”

**Zamil** : “Lebih sering pre-wedding sama wedding, pernah juga buku tahunan.”

**Dhanu** : “Pre-wedding, wedding sama produk kalau yang pribadi, kalau yang ikut orang lain itu ada buku tahunan sama foto model dulu pernah.”

- d. Apa saja ketentuan yang harus dipenuhi pelanggan dalam membooking diri/studio fotografi ?

**Meirwin** : “Beberapa event foto punya ketentuannya masing-masing, yang paling penting tentu kontrak kerjanya bagaimana, pembayarannya bagaimana, minimal ada dp. Atau kalau mau beli fotonya ya langsung aja bayar gitu”

**Arif** : “Paling penting gak dadakan, kita punya aturan minimal booking jasa itu 3 hari sebelum waktunya, dan ada dp 50%.”

**Zamil** : “Tergantung studio foto aja, kalau untuk pribadi kita udah jatahnya masing-masing sesuai jobdesc, tapi biasanya minimal client itu udah pasti bayar dp.

**Dhanu** : “Belum ditentukan”

- e. Apakah ada permasalahan terhadap pelanggan terkait pembookingan sampai selesai ?

**Meirwin** : “Permasalahan paling sering itu gak sesuai kontrak, contohnya jam gak sesuai, kita kan juga punya kesibukan lain selain fotografer. Terus misal kalau foto model, modelnya terlalu kaku, kita jadi harus lebih extra lagi mengarahkannya. Kalau masalah lain kadang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ada yang minta dp ringan, terus pembayarannya yang sering terlamabat.”

**Arif :** “Pas booking itu mereka sering bertanya padahal informasi sudah ada di iklan kita. Ada juga yang booking mendadak, booking tanpa dp juga ada. Selain itu ada beberapa client yang minta foto tapi itu diluar paket yang kita sediakan, kayak babyborn, yang seperti itu kita belum bisa karna butuh keahlian khusus untuk itu, jadi gak semuanya kita bisa kerjakan. Terus kalau kayak foto outdoor itu kita sering kekurangan orang, karna saya cuma sendiri jadi sering panggil juga fotografer freelance, atau anak magang, kita juga punya anak magang disini”

**Zamil :** “Seringnya sih kita udah pegang kamera, tapi kita disuruh foto pakai hp pribadi client ataupun temannya gitu, kita udah pegang kamera terus malah kayak gak dipegang gitu, takutnya ada beberapa momen foto yang terlewat juga, tapi yaa ini masalah umum sih kalau fotografi wedding jadi udah biasa juga. Kalau pembayaran itu biasanya pihak studio aja yang ngurus.”

**Dhanu :** “Pernah gak selesai pembayarannya, tapi karna kawan ya mau gimana lagi ikhlaskan aja. Kalau selain itu, sering diajak foto outdoor, tapi setelah sampai lokasi ternyata lokasi kurang bagus, jadi harus cari lokasi lain lagi. Harusnya fotografer ikut survey juga sebelum photoshoot itu.”

- f. Apakah ada kerjasama dengan pihak-pihak terkait ?

**Meirwin :** “Kalau di komunitas beberapa ada kerjasama dengan instansi, agensi model juga ada, kalau untuk pribadi saya juga membentuk komunitas sport fotografi, jadi beberapa tim sepakbola dan klub olahraga gitu jadi kerjasama kita juga.”

**Arif :** “Kalau dengan pihak-pihak luar itu enggak ada, karena kita kostum punya sendiri. Untuk jasa make up itu ada istri saya sendiri. Selain itu kami juga jualan kado unik untuk hadiah seperti vector art, smudge painting, mozaik foto yang masih relevan juga dengan studio foto.”

**Zamil :** “Ya kerjasama dengan studio aja, kapan dipanggil kita ikut. Kalau studio fotonya kurang tau juga ada kerjasama diluar.”

**Dhanu :** “Enggak ada sih, komunitas fotografi aja di perawang atau sama teman-teman gitu.”

- g. Bagaimana perhitungan biaya yang diajukan oleh dari pihak fotografi ?

**Meirwin :** “Udah ada kontrak kalau kita dari tim sepakbola gitu, kalau untuk model justru kita yang bayar, tapi kalau untuk keperluan promosi baru kita yang dibayar. Untuk sistem kayak orang beli foto dengan kita, itu kita langsung kasih ketetapan harganya berapa per foto.”

**Arif :** “Udah ada paketan fotografinya, tentu beda dengan awal merintis dulu. Karna sekarang kita udah lumayan lama jadi kita bisa naikkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

harga sedikit daripada awal merintis. Tergantung value diri dan juga persaingan kalau untuk menentukan itu.”

**Zamil :** “Kalau itu kita ada persenan dari studio foto aja, untuk pribadi belum ada menentukan.”

**Dhanu :** “Tergantung berapa budget aja yang ditawarkan, kalau ikut orang ya kita terima apa adanya aja. Mungkin kalau udah lebih serius baru bisa dibuat daftar harganya dengan situasi yang ada.”

- h. Jika ada sebuah aplikasi pencarian jasa fotografer, fitur seperti apa yang perlu dikembangkan ?

**Meirwin :** “Kurang tau juga saya kalau ditanya itu ya, tapi yang jelas bisa memberikan keuntungan aja buat fotografer. Atau mungkin bisa ditambahkan fitur kategori fotografer, karna untuk saya sendiri sebagai fotografi sport masih banyak orang yang belum mengetahui apa itu fotografi sport.”

**Arif :** “Yang penting informasi harus jelas aja, supaya fotografer tidak terlalu susah lagi menyampaikan informasi yang berulang-ulang. Sistem penjadwalan juga mungkin bisa supaya client tau jadwal kosong atau tidak.”

**Zamil :** “Perlu juga mungkin aplikasi kayak shopee dimana kita fotografer tapi juga bisa booking jasa orang lain. Terus mungkin bisa ditambahkan juga tentang informasi pribadi fotografer, portofolio dan paket fotonya.”

**Dhanu :** “Mungkin bisa ditambahkan pembayaran diawal biar gak terjadi juga fotografer belum dibayar.”

2. Pengguna Jasa Fotografer

- a. Mengapa anda membutuhkan jasa fotografer ?

**Intan :** “Perlu untuk mengabadikan momen dengan keluarga atau orang terdekat. Karna momen itu belum tentu bisa terulang lagi. Salah satunya adalah wisuda, jadi perlu foto terutama jasa fotografer, karna hasilnya beda jika bukan fotografer yang mengambil.”

**Viona :** “Karena kita tidak punya waktu kalau harus foto sendiri, kita udah sibuk dengan kerjaan sendiri, jadi kalau misalkan dengan adanya fotografer yang tentu sudah ahli dalam bidangnya akan lebih terbantu dan hasilnya lebih terjamin.”

**Wandros :** “Setiap orang sekarang ini pasti butuh yang namanya foto, entah foto pribadi ataupun kelompok juga. Kalau saya pribadi butuh fotografer supaya bisa fokus dengan kerjaan sendiri, dan juga butuh foto yang lebih menjual tentunya.”

**Yola :** “Karena saya emang suka berfoto, tapi ketika foto sendiri ataupun difotoin teman itu berbeda hasilnya. Pernah ketika foto model, lalu foto itu sering juga direpost oleh akun-akun instagram, jadi kayak personality kita menjadi lebih naik. Ketika saya pergi traveling, jasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- fotografer juga sangat perlu, kita lebih bisa fokus dengan liburan dan fotografer yang akan mengabadikan momen itu.”
- b. Untuk kebutuhan apa anda memerlukan jasa fotografer ?

**Intan** : “Foto wisuda, foto keluarga, foto wedding kakak sepupu dulu juga pernah.”

**Viona** : “Untuk promosi cafe, kayak foto interior dan menu makanannya karna kita juga mau buka tempat.”

**Wandros** : “Untuk event pameran busana dan juga nanti waktu mau buka usaha perlu foto produk yang menjual.”

**Yola** : “Foto model dan travelling.”
  - c. Bagaimana proses yang anda lakukan dalam pencarian jasa fotografer ?

**Intan** : “Punya kenalan fotografer dan sering lihat hasilnya bagus juga, dari instagramnya juga hasilnya bagus, jadi lebih ke orang yang udah kenal aja.”

**Viona** : “Waktu itu ditawarkan aja sama teman untuk mau foto cafe atau enggak gitu, tapi kalau untuk hal lainnya kita bisa cari di sosial media terus lihat-lihat hasilnya juga.”

**Wandros** : “Bertanya dulu sama teman ataupun keluarga, biasanya mereka tau mana fotografer yang lagi hits gitu. Jadi nanti kita tinggal survey aja harga atau lainnya dengan kontak wa satu-satu.”

**Yola** : “Yang pertama survey dulu, terutama portofolio si fotografer, kalau tertarik baru diajak bekerja sama. Kalau dulu waktu traveling itu minta rekomendasi sama teman dan juga pihak tour wisatanya, kalau ada banyak rekomendasi baru kita bandingkan sampai akhirnya deal.”
  - d. Apa saja aspek yang anda perhatikan dalam memilih fotografer ?

**Intan** : “Budget harga dan juga hasilnya.”

**Viona** : “Yang penting hasilnya, kalau mahal dan emang sesuai harganya aku setuju-setuju aja.”

**Wandros** : “Harga murah pasti penting, tapi tentu dengan harga murah jangan sampai hasilnya juga murahan.”

**Yola** : “Dari portofolionya, karna portofolio itu bentuk jati diri fotografer.”
  - e. Jika ada sebuah aplikasi pencarian jasa fotografer, fitur seperti apa yang perlu dikembangkan ?

**Intan** : “Mungkin lebih ke bisa memilih fotografer yang dekat atau jauh gitu biar sama-sama enak juga dan lebih pasti, terus juga bisa melihat informasi lengkap tentang fotografernya atau kalau bisa kita bisa chat juga dengan fotografernya.”

**Viona** : “Harus ada testimoniya, karena testimoni bisa jadi bahan pertimbangan yang bagus juga buat kita. Dan juga mungkin fitur portfolio yang lebih luwes gitu bisa kita cari berdasarkan keinginan atau kebutuhan kita.”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Wandros** : “Bisa memilih berdasarkan harga yang kita inginkan dan juga perlu adanya informasi ataupun profil fotografer, dari profil itu juga pasti kelihatan kira-kira gimana kinerjanya, kayak mempromosikan dirinya gitulah maksudnya.”

**Yola** : “Mungkin aplikasi Shopee bisa jadi inspirasi, di shopee terdapat masa pengemasan yang mana itu diberi waktu 3 hari oleh pihak shopee, jika diluar batas itu, otomatis pesanan akan tercancel otomatis, sama halnya dengan fotografer mungkin diberi fitur waktu, misalkan saja menerima permintaan masuk, jadi aplikasi ini bukan aplikasi informasi belaka.”





## LAMPIRAN C

### KUESIONER *PRIORITIZING ASSUMPTIONS*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

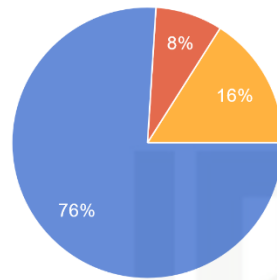
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Asumsi #1 (Fitur Filter Pencarian)

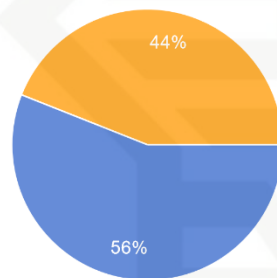
25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

Asumsi #2 (Fitur Portofolio Fotografer)

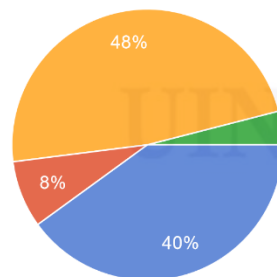
25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

Asumsi #3 (Fitur Paket Fotografi)

25 responses



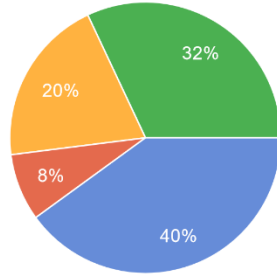
- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Asumsi #4 (Fitur Jadwal Fotografer)**

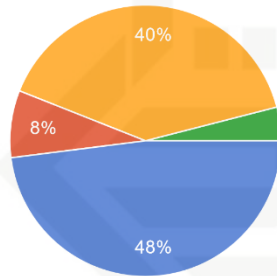
25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

**Asumsi #5 (Fitur Testimoni Fotografer)**

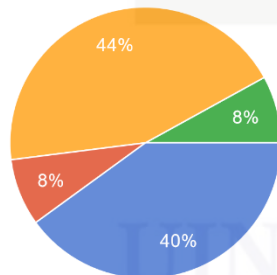
25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

**Asumsi #6 (Fitur Profil Fotografer)**

25 responses



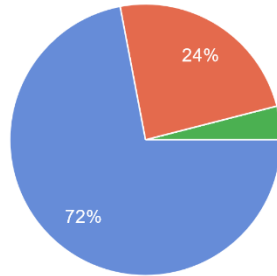
- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Asumsi #7 (Fitur Persetujuan Booking Fotografer)**

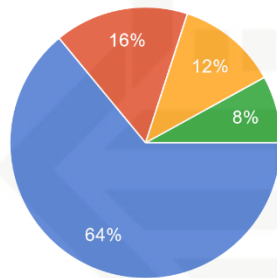
25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

**Asumsi #8 (Fitur Pembayaran Pihak Ketiga)**

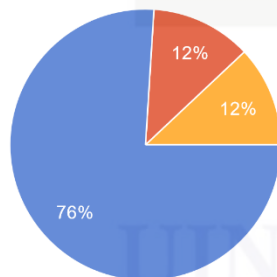
25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

**Asumsi #9 (Fitur Informasi Status Pemesanan)**

25 responses

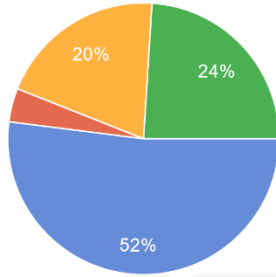


- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi



Asumsi #10 (Fitur Chat)

25 responses



- 1 : Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 2 : Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 3 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Penting Bagi Pengguna Aplikasi
- 4 : Kurang Penting Untuk Aplikasi dan Kurang Penting Bagi Pengguna Aplikasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN D CREATE AN MVP ITERASI 1 (SEBELUM PERBAIKAN)

### 1. MVP Splash Screen, Pendaftaran Akun dan Lupa Password.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. MVP Login Dashboard dan Pendaftaran Akun Fotografer

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

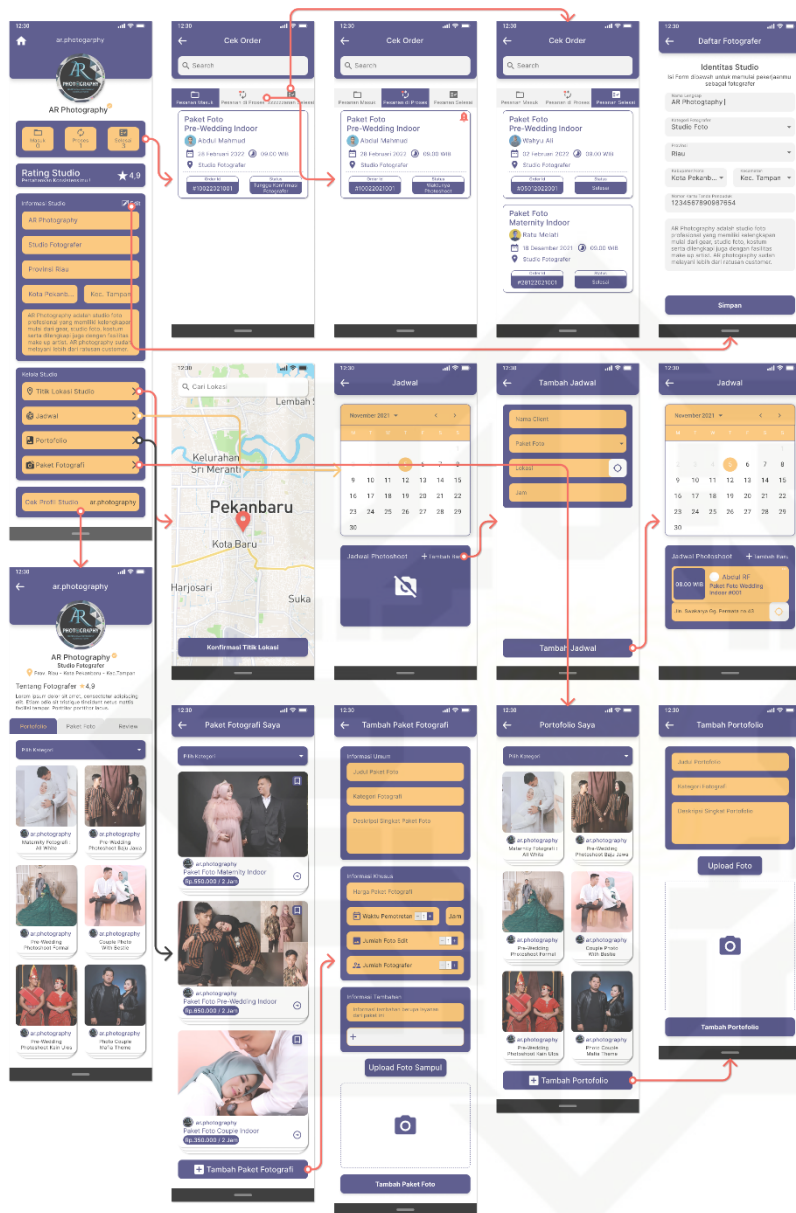




### 3. MVP Kelola Studio

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



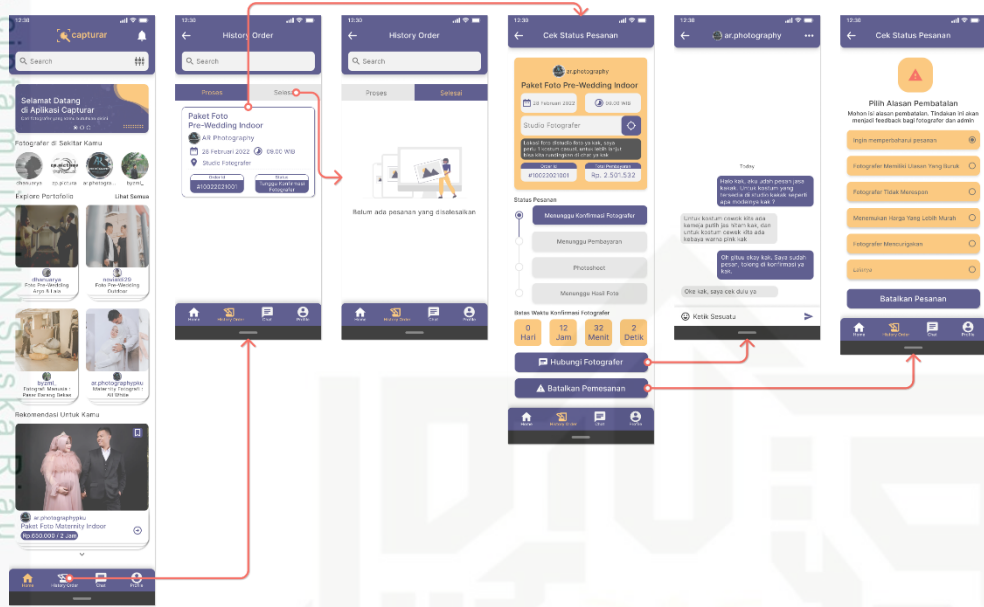
#### 4. MVP Pemesanan Paket Fotografi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 5. MVP Riwayat Pemesanan



## 6. MVP Fotografer Terima Pemesanan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

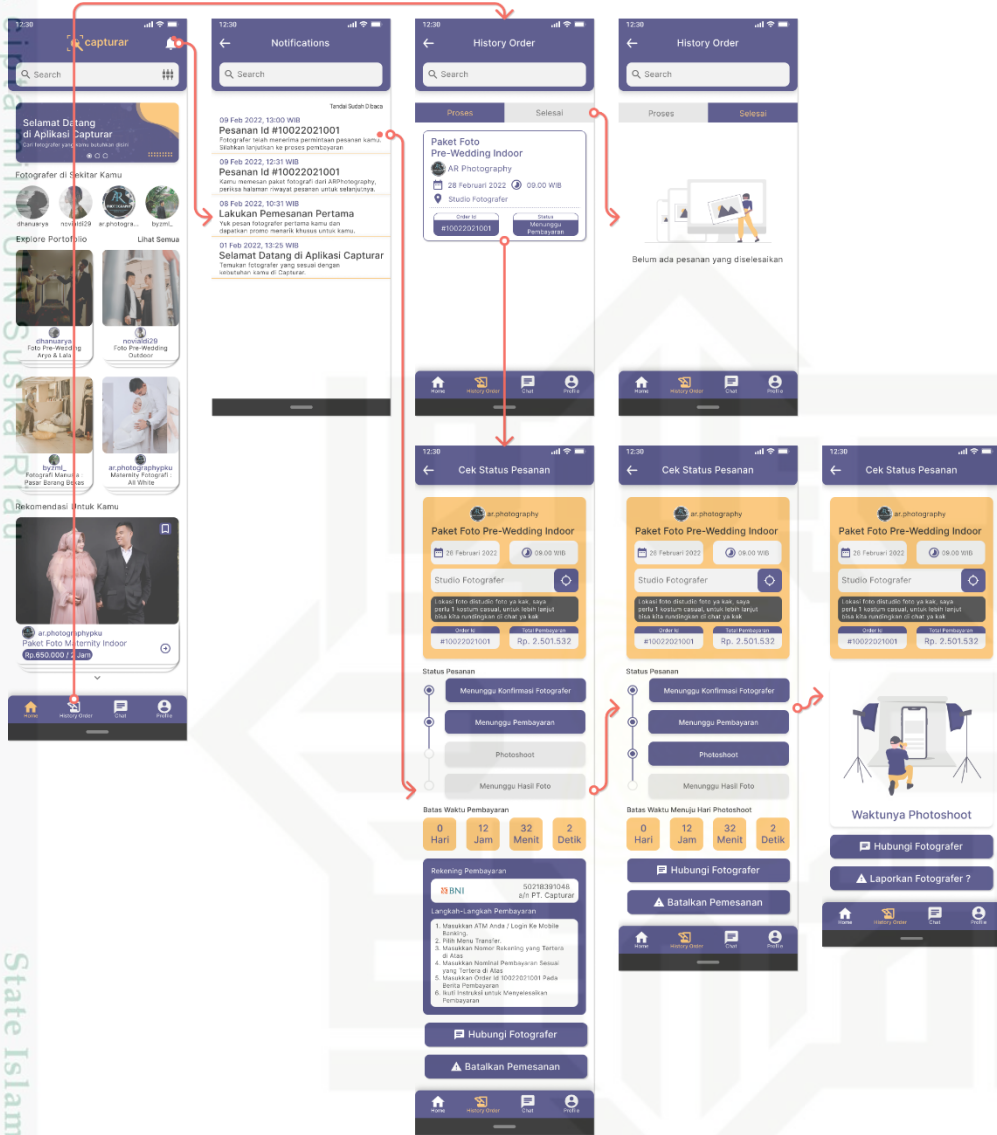




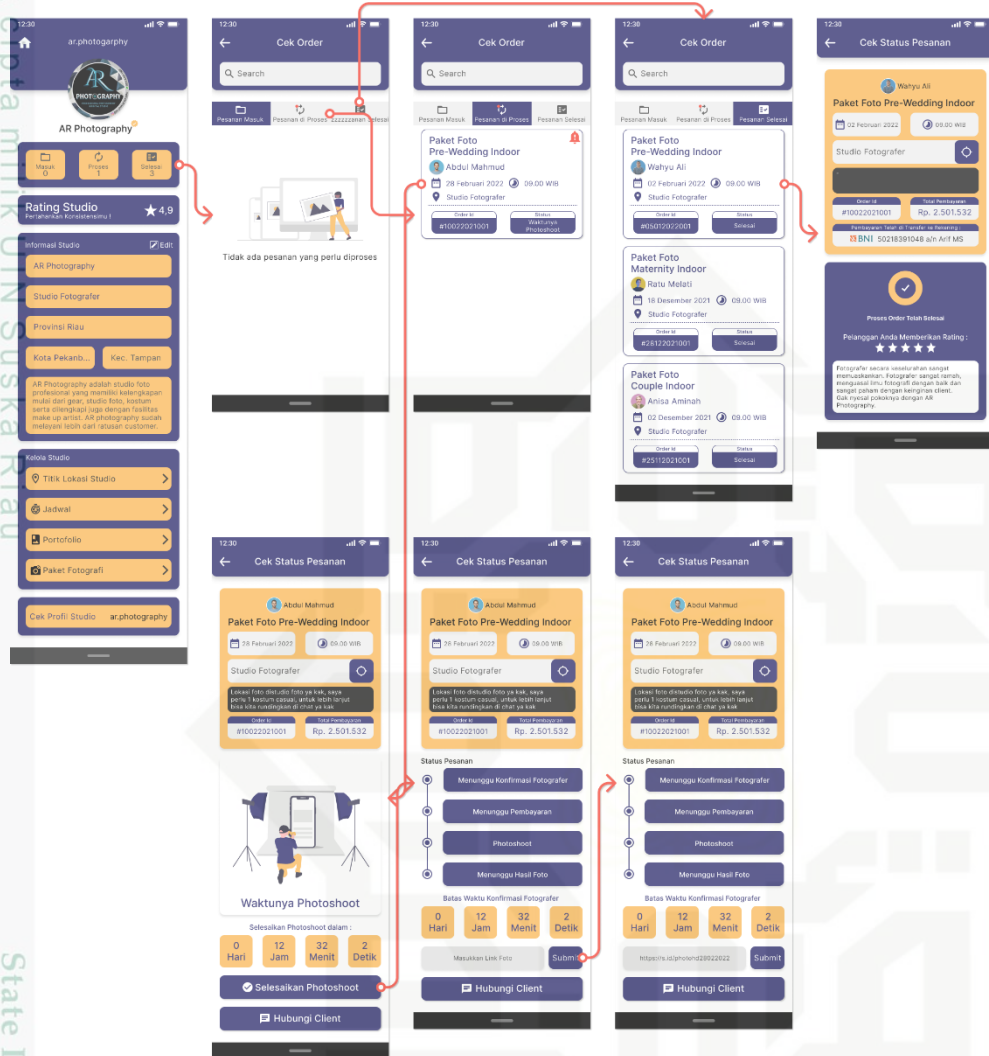
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

7. MVP Pengguna Melakukan Pembayaran

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 8. MVP Fotografer Menyelesaikan Proses *Photoshoot*



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 9. MVP Pengguna Menyelesaikan Proses Pemesanan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LAMPIRAN E

### DOKUMENTASI *FEEDBACK AND RESEARCH*



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN F

### KUESIONER *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*

| Nama    |  | Mhd. Zamil   |         |        |        |         |
|---------|--|--------------|---------|--------|--------|---------|
| Umur    |  | 25 Tahun     |         |        |        |         |
| Tanggal |  | 26 Juli 2022 |         |        |        |         |
| No      | Komponen   | STS<br>1     | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                |              |         |        |        | ✓       |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                  | ✓            |         |        |        |         |
| 3       | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |              |         |        | ✓      |         |
| 4       | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               |              | ✓       |        |        |         |
| 5       | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |              |         |        |        | ✓       |
| 6       | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      | ✓            |         |        |        |         |
| 7       | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |              |         |        |        | ✓       |
| 8       | Saya merasa sistem ini membingungkan.  | ✓            |         |        |        |         |
| 9       | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |              |         |        |        | ✓       |
| 10      | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |              | ✓       |        |        |         |

| Nama    |  | Intan Danishwara Erza |         |        |        |         |
|---------|--|-----------------------|---------|--------|--------|---------|
| Umur    |  | 23 Tahun              |         |        |        |         |
| Tanggal |  | 26 Juli 2022          |         |        |        |         |
| No      | Komponen   | STS<br>1              | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                  |                       |         |        | ✓      |         |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                    | ✓                     |         |        |        |         |
| 3       | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.                          |                       |         |        | ✓      |         |
| 4       | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini |                       |         | ✓      |        |         |
| 5       | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.   |                       |         |        |        | ✓       |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

|    |  |   |   |  |   |   |
|----|--|---|---|--|---|---|
| 6  | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      | ✓ |   |  |   |   |
| 7  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |   |   |  | ✓ |   |
| 8  | Saya merasa sistem ini membingungkan.  | ✓ |   |  |   |   |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |   |   |  |   | ✓ |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |   | ✓ |  |   |   |

| Nama    |  | Agusta Yusalendra |         |        |        |         |
|---------|--|-------------------|---------|--------|--------|---------|
| Umur    |  | 24 Tahun          |         |        |        |         |
| Tanggal |  | 26 Juni 2022      |         |        |        |         |
| No      | Komponen   | STS<br>1          | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                |                   |         |        |        | ✓       |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                  |                   | ✓       |        |        |         |
| 3       | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |                   |         |        | ✓      |         |
| 4       | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               |                   |         |        | ✓      |         |
| 5       | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |                   |         |        |        | ✓       |
| 6       | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      | ✓                 |         |        |        |         |
| 7       | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |                   |         |        | ✓      |         |
| 8       | Saya merasa sistem ini membingungkan.  | ✓                 |         |        |        |         |
| 9       | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |                   |         |        |        | ✓       |
| 10      | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |                   |         | ✓      |        |         |

| Nama    |   | Abdussalam Al Masykur |         |        |        |         |
|---------|---|-----------------------|---------|--------|--------|---------|
| Umur    |   | 24 Tahun              |         |        |        |         |
| Tanggal |   | 26 Juli 2022          |         |        |        |         |
| No      | Komponen  | STS<br>1              | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi. |                       |         |        |        | ✓       |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk              | ✓                     |         |        |        |         |

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|    |  |   |  |   |   |   |
|----|--|---|--|---|---|---|
|    | digunakan.   |   |  |   |   |   |
| 3  | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |   |  |   | ✓ |   |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               | ✓ |  |   |   |   |
| 5  | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |   |  | ✓ |   |   |
| 6  | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      | ✓ |  |   |   |   |
| 7  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |   |  |   | ✓ |   |
| 8  | Saya merasa sistem ini membingungkan.  | ✓ |  |   |   |   |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |   |  |   |   | ✓ |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    | ✓ |  |   |   |   |

| Nama    |  | Afrian. F    |      |     |     |      |
|---------|--|--------------|------|-----|-----|------|
| Umur    |  | 23 Tahun     |      |     |     |      |
| Tanggal |  | 26 Juli 2022 |      |     |     |      |
| No      | Komponen   | STS 1        | TS 2 | N 3 | S 4 | SS 5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                |              |      |     |     | ✓    |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                  |              | ✓    |     |     |      |
| 3       | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |              |      |     | ✓   |      |
| 4       | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               | ✓            |      |     |     |      |
| 5       | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |              |      |     |     | ✓    |
| 6       | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      |              |      | ✓   |     |      |
| 7       | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |              |      |     | ✓   |      |
| 8       | Saya merasa sistem ini membingungkan.  |              | ✓    |     |     |      |
| 9       | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |              |      |     |     | ✓    |
| 10      | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |              | ✓    |     |     |      |

|      |  |                   |  |  |  |  |
|------|--|-------------------|--|--|--|--|
| Nama |  | Aji Bayu Pangestu |  |  |  |  |
| Umur |  | 23 Tahun          |  |  |  |  |

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| Tanggal |  | 27 Juli 2022 |         |        |        |         |
|---------|--|--------------|---------|--------|--------|---------|
| No      | Komponen   | STS<br>1     | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                |              |         |        |        | ✓       |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                  |              | ✓       |        |        |         |
| 3       | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |              |         | ✓      |        |         |
| 4       | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               | ✓            |         |        |        |         |
| 5       | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |              |         |        | ✓      |         |
| 6       | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      |              | ✓       |        |        |         |
| 7       | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |              |         | ✓      |        |         |
| 8       | Saya merasa sistem ini membingungkan.  |              | ✓       |        |        |         |
| 9       | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |              |         |        |        | ✓       |
| 10      | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |              | ✓       |        |        |         |

| Nama    |  | Alfandi Firnando |         |        |        |         |
|---------|--|------------------|---------|--------|--------|---------|
| Umur    |  | 24 Tahun         |         |        |        |         |
| Tanggal |  | 28 Juli 2022     |         |        |        |         |
| No      | Komponen   | STS<br>1         | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
| 1       | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                |                  |         |        |        | ✓       |
| 2       | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                  |                  |         | ✓      |        |         |
| 3       | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |                  |         |        | ✓      |         |
| 4       | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               |                  | ✓       |        |        |         |
| 5       | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |                  |         |        |        | ✓       |
| 6       | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      | ✓                |         |        |        |         |
| 7       | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |                  |         |        | ✓      |         |
| 8       | Saya merasa sistem ini membingungkan.  | ✓                |         |        |        |         |
| 9       | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |                  |         |        |        | ✓       |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


|    |   |  |  |   |  |  |
|----|---|--|--|---|--|--|
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini. |  |  | ✓ |  |  |
|----|---|--|--|---|--|--|

|         |                |
|---------|----------------|
| Nama    | Dhanu Aryanada |
| Umur    | 24 Tahun       |
| Tanggal | 30 Juli 2022   |

| No | Komponen   | STS<br>1 | TS<br>2 | N<br>3 | S<br>4 | SS<br>5 |
|----|--|----------|---------|--------|--------|---------|
| 1  | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                |          |         |        | ✓      |         |
| 2  | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                  |          | ✓       |        |        |         |
| 3  | Saya merasa sistem ini mudah digunakan.  |          |         |        | ✓      |         |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini               |          | ✓       |        |        |         |
| 5  | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                 |          |         |        | ✓      |         |
| 6  | Saya merasa ada banyak yang tidak cocok dengan sistem ini                      | ✓        |         |        |        |         |
| 7  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. |          |         |        | ✓      |         |
| 8  | Saya merasa sistem ini membingungkan.  |          | ✓       |        |        |         |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                   |          |         |        |        | ✓       |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.    |          | ✓       |        |        |         |

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

| Data Pribadi  |                        |                                      |
|---|------------------------|--------------------------------------|
|  | <b>Nama</b>            | Novialdi T                           |
|   | <b>Tempat Lahir</b>    | Pekanbaru                            |
|   | <b>Tanggal Lahir</b>   | 29 November 1998                     |
|   | <b>Agama</b>           | Islam                                |
|   | <b>Kewarganegaraan</b> | Indonesia                            |
|   | <b>Alamat</b>          | Jln. M. Yamin Km 6 Perawang          |
|   | <b>Email</b>           | 11751102051@students.uin-suska.ac.id |

| Pendidikan |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| 2004-2005  | TK Aisyiah Bustanul Athfal Tualang   |
| 2005-2011  | SDS Muhammadiyah Tualang             |
| 2011-2014  | SMP Negeri 1 Tualang                 |
| 2014-2017  | SMA Negeri 1 Tualang                 |
| 2017-2023  | S1 Teknik Informatika UIN SUSKA Riau |

| Keluarga             |                           |
|----------------------|---------------------------|
| Nama Ayah            | Tosmi Z                   |
| Nama Ibu             | Ermalindawati             |
| Nama Saudara Kandung | Fahrezatul Arief          |
|                      | Febby Indriwahyuni        |
|                      | Rahmatika Hanifah Rasyida |