

**PENERAPAN *USER INTERFACE & USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*
(*UCD*) PADA APLIKASI I-STAR**



Disusun Oleh:

N a m a : Tb Daffa Asyraf D

NIM : 18523218

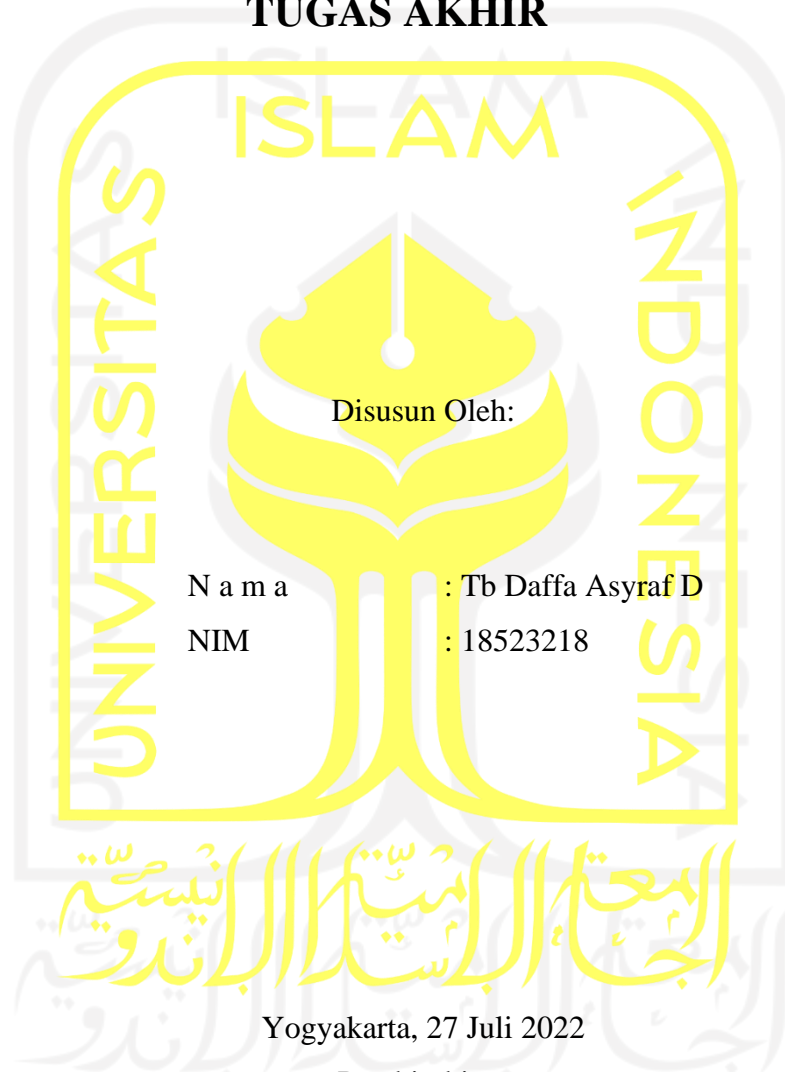
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENERAPAN *USER INTERFACE & USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN *METODE USER CENTERED DESIGN*
(*UCD*) PADA APLIKASI I-STAR**

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 27 Juli 2022

Pembimbing,

(Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENERAPAN *USER INTERFACE & USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN *METODE USER CENTERED DESIGN*
(UCD) PADA APLIKASI I-STAR**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 27 Juli 2022

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.

Anggota 1

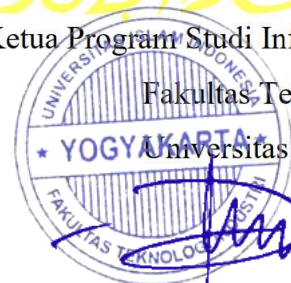
Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2

Moh. Idris, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tb Daffa Asyraf Dakhilullah

NIM : 18523218

Tugas akhir dengan judul:

**PENERAPAN *USER INTERFACE & USER EXPERIENCE*
MENGUNAKAN *METODE USER CENTERED DESIGN*
(*UCD*) PADA APLIKASI I-STAR**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Juli 2022

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000 METERAI ZEMPEL' and '1D5DDAJX945884587'. The signature is in black ink and appears to be 'Daffa Asyraf'.

(Tb Daffa Asyraf Dakhilullah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tidak lupa menyebut alhamdulillah Rabbil 'Alamin segala puji bagi Allah. Yang maha Pengasih dan maha Penyayang atas segala kenikmatan, kesehatan dan ketetapan iman yang amat berkah serta sholawat dan salam tidak lupa dipanjatkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita umatnya dari zaman jahiliyah hingga zaman yang sangat modern ini, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.

Selesainya laporan tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang amat sangat saya cintai yaitu ayah Ahmad Hadad dan mamah Nina Suwarni Rohamina karena berkat doa dan dukungan mereka saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

Kepada Bapak Beni Suranto, S.T, M.Soft.Eng. yang telah membantu membimbing dalam kelas Perintisan Bisnis. Kepada Tim The Executive yang telah berjuang bersama dalam merancang sistem. Kepada para sahabat yang telah menemani, memberi dukungan dan berbagi kebahagiaan.

Terima kasih banyak saya ucapkan semoga selalu dalam lindungan dan karunia Allah SWT serta selalu diberi kesehatan jasmani dan rohani.

HALAMAN MOTO

“Barang siapa yang mengerjakan amal shaleh, baik laki – laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan kami berikan kepadanya kehidupan yang baik, dan sesungguhnya akan kami berikan balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.”

(Q.S An-Nahl:97)



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada saya selaku penulis, sehingga dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul “Penerapan *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi I-Star Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)”. Shalawat dan salam tidak lupa dipanjatkan terhadap Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah hingga zaman yang terang-benderang seperti saat ini.

Penyusunan laporan tugas akhir ini bermaksud untuk memenuhi sebagian syarat untuk menempuh gelar sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri di Universitas Islam Indonesia.

Saya sebagai penulis menyadari tanpa dukungan dan petunjuk dari berbagai pihak, penelitian ini tidak dapat diselesaikan sebaik ini. Maka saya dengan senang hati ingin menyampaikan ungkapan terima kasih terhadap semua pihak yang telah berperan penting dalam penyusunan laporan akhir ini, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia berupa kesehatan dan rezeki sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.
2. Kedua orang tua yaitu Ayah dan Mamah saya yang telah membesarkan dan mendidik saya dari lahir serta tidak lupa memberikan dukungan dan doa bagi saya.
3. Saudari kandung saya yang amat sayangi yaitu Nayla yang selalu mendukung dan mengingatkan saya dalam beberapa hal.
4. Prof., Dr., Ir., Hari Purnomo M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Kaprodi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng. selaku dosen pembimbing penjaluran Perintisan Bisnis.
8. Tim The Executive Aldi Kana Mardiyana dan Muhammad Rafif Wildan yang telah bersama merancang sistem.

9. Semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu namun senantiasa membantu dan mendukung secara langsung, semoga Allah SWT membalas dengan ganjaran yang setimpal.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun akan dengan senang hati diterima. Penulis berharap agar Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin

Yogyakarta, 27 Juli 2022



(Tb Daffa Asyraf Dakhilullah)

الجامعة الإسلامية
الاستد بالاندية

SARI

I-Star adalah sebuah aplikasi *website* berbasis *desktop* yang memiliki tujuan untuk melakukan pemesanan bintang tamu secara *online* sehingga dapat memudahkan EO atau penggiat acara dalam memilih bintang tamu yang sesuai. Dikarenakan pandemi Covid-19 yang sedang terjadi saat ini banyak festival dan konser musik yang ditunda bahkan dibatalkan dikarenakan aturan pemerintah mengenai Peraturan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal tersebut mengakibatkan banyak *entertainer* yang kesulitan mencari pekerjaan. I-Star diharapkan dapat meningkatkan kembali bisnis dunia hiburan yang menurun akibat pandemi serta dapat membantu pengguna yang ingin merintis kariernya dalam dunia hiburan. Metodologi yang digunakan adalah *User Centered Design* dalam perancangan *user interface* dan *user experience*, metode UCD didukung dengan pendekatan *Cognitive Walkthrough*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan perancangan tampilan *website* I-Star yang telah dibuat serta dilakukan uji coba menggunakan pendekatan pengujian *Cognitive Walkthrough*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tampilan antarmuka *website* I-Star mudah dipahami oleh pengguna dengan rata-rata waktu pengujian 15,25 detik.

Kata kunci: *User Centered Design, User Experience, User Interface.*

GLOSARIUM

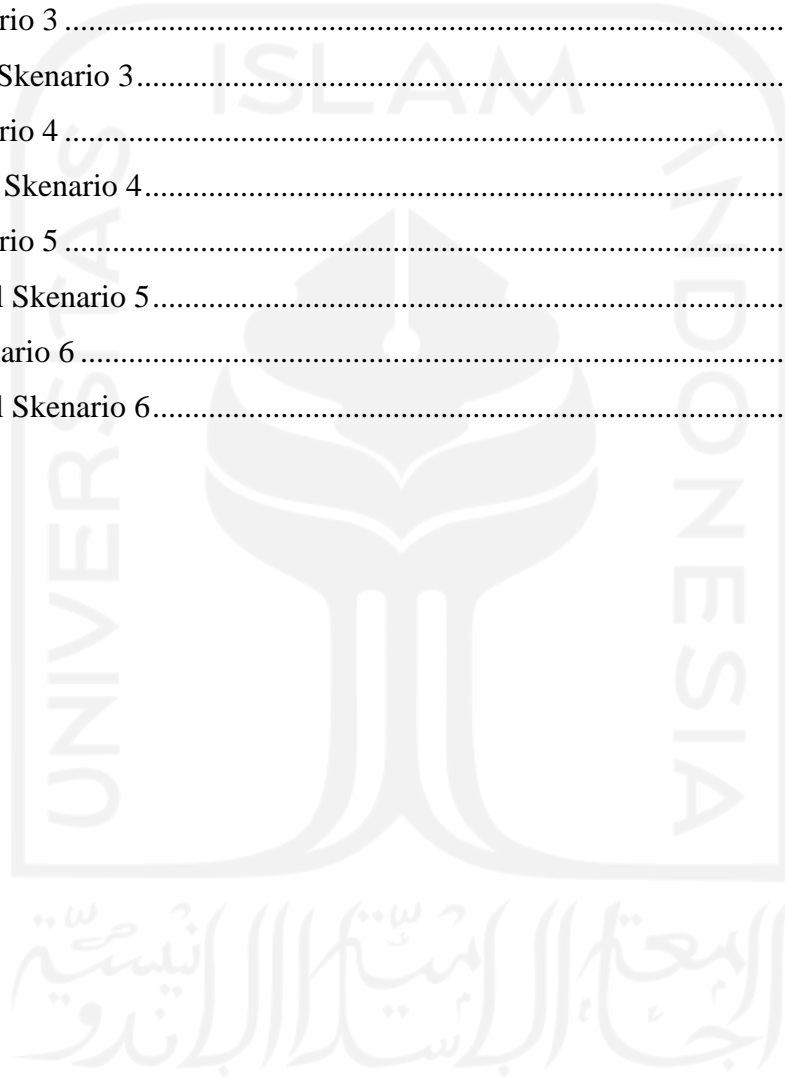
<i>Cognitive Walkthrough</i>	Metode pengujian untuk menemukan kekurangan dari desain yang telah dibuat melalui pembuatan skenario.
<i>Prototype</i>	Tampilan desain yang berupa contoh produk yang akan diproses.
<i>Usability Testing</i>	Pengujian desain tampilan yang telah dibuat pada calon pengguna untuk menggapai tujuan yang diinginkan.
<i>User Centered Design</i>	Metode perancangan yang memusatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan sistem.
<i>User Experience</i>	Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk.
<i>User Flow</i>	Diagram alir yang menunjukkan cara penggunaan suatu produk.
<i>User Interface</i>	Desain tampilan antarmuka yang mencakup keindahan dan efektifitas dalam penggunaan.
<i>User Persona</i>	Kriteria calon pengguna yang sesuai dengan produk yang dikembangkan.
<i>Wireframe</i>	Coretan desain tampilan mengenai tata letak sebelum dikembangkan menjadi tampilan akhir.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Dampak Covid-19 Terhadap Bisnis <i>Entertainment</i>	5
2.2 Tantangan Bisnis <i>Entertainment</i> di Indonesia	7
2.3 <i>User Interface & User Experience</i>	8
2.4 <i>User Centered Design</i>	10
2.5 <i>Prototyping</i>	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1 Metodologi Penelitian	14
3.1.1 Menentukan Konteks Pengguna.....	15
3.1.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	19
3.2 <i>Cognitive Walkthrough</i>	27
3.3 <i>Tools</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil	31
4.1.1 Tampilan Antarmuka.....	31
4.2 <i>User Usability</i>	41
4.2.1 Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	42
4.3 Diskusi dan Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil wawancara	16
Tabel 4.1 Skenario 1	42
Tabel 4.2 Hasil Skenario 1	43
Tabel 4.3 Skrenario 2	44
Tabel 4.4 Hasil Skenario 2	45
Tabel 4.5 Skenario 3	46
Tabel 4.6 Hasil Skenario 3	47
Tabel 4.7 Skenario 4	48
Tabel 4.8 Hasil Skenario 4	49
Tabel 4.9 Skenario 5	50
Tabel 4.10 Hasil Skenario 5	51
Tabel 4.11 Skenario 6	51
Tabel 4.12 Hasil Skenario 6	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kasus Covid-19 di Indonesia	6
Gambar 2.2 Tahapan metode UCD.....	11
Gambar 3.1 Tahapan UCD dan poin pengerjaan	14
Gambar 3.2 <i>User Persona</i> 1.....	17
Gambar 3.3 <i>User Persona</i> 2.....	18
Gambar 3.4 <i>User Persona</i> 3.....	18
Gambar 3.5 <i>User Persona</i> 4.....	19
Gambar 3.6 <i>User Flow</i>	20
Gambar 3.7 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	21
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Daftar</i>	22
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Daftar Artis</i>	23
Gambar 3.10 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	24
Gambar 3.11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Detail Guest Star</i>	25
Gambar 3.12 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Manajemen Artis</i>	26
Gambar 3.13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Pembayaran</i>	27
Gambar 3.14 Logo Aplikasi Figma	28
Gambar 3.15 Logo Aplikasi Whimsical	28
Gambar 3.16 Logo Draw.io	29
Gambar 3.17 Logo Iconify.....	29
Gambar 3.18 Logo Screen Recorder.....	29
Gambar 3.19 Logo Zoom Meeting	30
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 4.2 Halaman <i>Register</i>	32
Gambar 4.3 Halaman <i>Homepage</i>	33
Gambar 4.4 Halaman <i>Daftar Artis</i>	34
Gambar 4.5 Halaman <i>Detail Artis</i>	35
Gambar 4.6 Halaman <i>Checkout</i>	36
Gambar 4.7 Halaman <i>Profil Pengguna</i>	37
Gambar 4.8 Halaman <i>Dashboard Manajemen</i>	38
Gambar 4.9 Halaman <i>Profil Manajemen</i>	39
Gambar 4.10 Halaman <i>Transaksi Manajemen</i>	40
Gambar 4.11 Halaman <i>Bukti Pembayaran</i>	41

Gambar 4.12 Ilustrasi Skenario 1.....	43
Gambar 4.13 Ilustrasi Skenario 2.....	45
Gambar 4.14 Ilustrasi Skenario 3.....	47
Gambar 4.15 Ilustrasi Skenario 4.....	49
Gambar 4.16 Ilustasi Skenario 5.....	50
Gambar 4.17 Ilustrasi Skenario 6.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada beberapa tahun belakangan dunia *entertainment* khususnya dalam festival musik terkena dampak dari pandemi Covid-19 (*Corona virus disease 2019*). Pertama kali di tetapkan masuk Indonesia pada 2 Maret 2020, lalu pemerintah mengeluarkan keputusan kebijakan WFH (*Work From Home*). Dengan keputusan yang telah dikeluarkan banyak sekali dampak yang terjadi bagi dunia *entertainment* seperti festival musik yang terpaksa dilaksanakan secara *online* sehingga membuat banyaknya artis yang kehilangan pekerjaan untuk tampil sebagai bintang tamu dalam suatu acara dan produksi perilisan film yang ditunda bahkan dibatalkan dikarnakan gerai bioskop yang ditutup. Bidang *entertainment* merupakan industri yang besar sehingga sangat berdampak pada produksi dan distribusinya. Dengan begitu pembuatan *platform* I-Star *Booking for Guestar* merupakan sarana yang bagus untuk membangkitkan kembali dunia *entertainment* di era *new normal* seperti saat ini.

Melihat peluang yang bagus ini maka diciptakanlah sebuah *platform* I-Star yang bertujuan pada pemesanan sewa untuk artis, band dan MC (*Master of Ceremony*) untuk mengisi *event* yang akan dibuat secara daring maupun langsung tatap muka. Penelitian kali ini dibuat untuk memaksimalkan UI/UX (*User Interface/User Experience*) pada *platform* I-Star dengan menggunakan metode UCD (*User Centered Design*).

Dalam perancangan penting untuk mempertimbangkan UI/UX yang dapat mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Perancangan UI/UX dalam proses pengembangan dapat memberikan kesan awal bagi calon pengguna. Desain UI dibuat dengan memperhatikan kenyamanan dan keindahan untuk pengguna, apabila pengguna berpendapat UI tidak menarik dan susah dimengerti maka akan berakibat kegagalan, sedangkan ketika pengalaman pengguna (UX) saat pengoperasiannya mengalami kesulitan akan menimbulkan ketidaknyamanan saat menggunakan sistem tersebut, oleh karena itu UCD dapat membantu untuk mengidentifikasi tantangan permasalahan dari awal agar solusi dapat ditemukan secepatnya. Dengan menggunakan metode UCD, dapat menghindari kegagalan yang dilakukan oleh team, hal ini dapat memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. UCD merupakan metode perancangan yang menempatkan user atau pengguna sebagai pusat dari proses perancangan sistem (Widhiarso, 2007).

I-Star dirancang untuk mempermudah EO (*Event Organizer*), penyedia tempat cafe atau restoran yang ingin membuat acara dan membutuhkan bintang tamu yang diinginkan secara efisien. Dengan metode UCD (*User Centered Design*) yang memfokuskan pengembangan *platform* menurut keinginan calon pengguna, diharapkan dengan penelitian ini bisa menghasilkan suatu rancangan UI/UX yang menarik dan efisien. Perancangan dibuat dengan *platform dekstop* dikarenakan penggunaan *dekstop* dinilai lebih nyaman saat melakukan aktivitas pekerjaan.

Dengan adanya *platform* I-star sangat bermanfaat bagi dunia *entertainment* dikarenakan akan membantu para penggiat seni atau artis untuk menjadikannya sebagai wadah untuk merintis karir sehingga dapat menopang untuk mengembangkan dunia *entertainment* yang terkena dampak covid-19.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah tugas akhir ini adalah bagaimana merancang UI/UX untuk aplikasi I-star dengan *platform dekstop* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam tugas akhir kali ini diantaranya sebagai berikut:

1. Rancangan tampilan berbasis *website* dengan *platform dekstop*.
2. Penggunaan metode UCD (*User Centered Design*) dalam perancangan desain UI/UX.
3. Survei terhadap calon pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan metode *User Centered Design* (UCD) untuk aplikasi berbasis *website* I-Star agar dapat memenuhi keinginan sesuai kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian kali ini:

1. Menghasilkan sebuah rancangan UI/UX yang dapat dikembangkan oleh *developer* atau tim pengembang.
2. Membantu untuk mengembangkan industri *entertainment* yang sedang terkena dampak covid-19.
3. Menjadi wadah untuk band dan pembawa acara yang merintis karir agar ikut terpasarkan.

1.6 Metodologi

Penelitian tugas akhir kali ini dilakukan dengan metode *User Centered Design* (UCD) yang memiliki beberapa langkah sebagai berikut :

1. *Specify the context of use*

Mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, disini akan menjelaskan dalam kondisi seperti apa mereka menggunakan aplikasi dan siapa target pasar yang dituju. Untuk mengetahui apa yang pasar inginkan, kami menggunakan metode observasi dan *interview* singkat terhadap narasumber.

2. *Specify User and Organizational Requirements*

Mengidentifikasi apa saja yang pengguna butuhkan pada aplikasi tersebut.

3. *Produce Design Solution*

Merancang desain yang merupakan bagian penting yaitu pembuatan *prototype* untuk melakukan uji coba kepada calon pengguna agar menghasilkan solusi dari permasalahan yang didapatkan terhadap *prototype* yang telah dibuat.

4. *Evaluate Design*

Melakukan sebuah evaluasi terhadap desain rancangan *prototype* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya dan sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian untuk tugas akhir ini terdapat 5 bab sistematika penulisan diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan langkah awal melakukan penelitian. Pada bab pertama yaitu pendahuluan menguraikan tentang beberapa hal diantaranya latar belakang mengenai penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir. Bertujuan untuk membangun kerangka penelitian sehingga pembaca dapat mudah memahami penelitian tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah suatu konsep yang digunakan sebagai pondasi dalam suatu penelitian. Landasan teori membahas mengenai apa saja teori yang digunakan untuk mengembangkan desain tampilan aplikasi berbasis *website* I-Star. Sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan sistematis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis merupakan proses yang dilakukan untuk mengamati sesuatu secara lebih dalam. Pada proses analisis penelitian kali ini membahas mengenai bagaimana melakukan analisis dan observasi terhadap calon pengguna aplikasi, pembuatan *prototype* dan penggunaan *tools* yang mendukung untuk mengembangkan aplikasi. Dengan begitu dapat membantu penulis dalam mengambil keputusan terhadap masalah yang dialami.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan merupakan uraian hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian kali ini menguraikan tahapan dan hasil pembuatan *prototype* yang telah dilakukan dalam penelitian, lalu melakukan uji coba *prototype* terhadap calon pengguna. Dengan demikian akan menghasilkan kesimpulan yang didapat saat melakukan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan adalah pernyataan singkat, padat dan jelas yang mencakup hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Saran adalah upaya dari penulis yang memberi masukan terhadap pembaca penelitian tersebut. Pada penelitian ini membahas mengenai kesimpulan dan hasil atas penelitian penerapan UI/UX dengan metode *User Centered Design* pada aplikasi I-Star yang telah dilakukan.

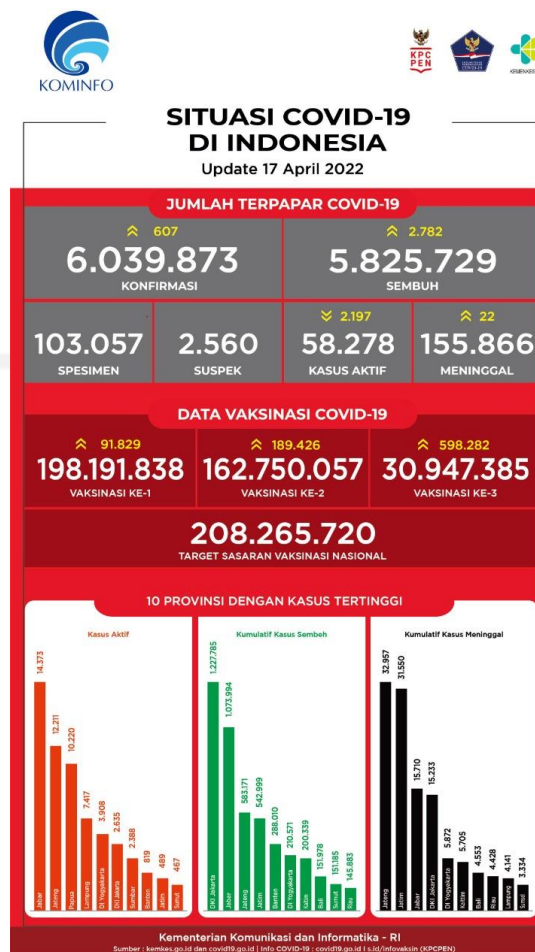
BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Dampak Covid-19 Terhadap Bisnis *Entertainment*

Wabah Covid-19 telah berefek merata di seluruh dunia, yang menyebabkan banyak aktivitas publik dibatalkan atau ditunda dikarenakan keputusan pemerintah yang menetapkan untuk tinggal di rumah. Terutama dalam bidang *entertainment* yang merupakan industri besar sehingga sangat berdampak pada produksi dan distribusinya.

Konsekuensi yang terjadi dalam industri hiburan diantaranya pembatalan festival musik yang diselenggarakan secara langsung, berkurangnya jumlah pengunjung suatu *event*, gangguan dalam distribusi dunia film bahkan pembatalan rilisnya suatu film. Efek yang dirasakan juga bagi artis yang sudah mengatur jadwal *tour* yang dibatalkan sehingga merasakan dampak keuangan yang cukup signifikan dikarenakan pembatasan aktivitas yang ditetapkan. Berikut upaya pemerintah untuk memperkecil persebaran covid-19 (Nainggolan et al., 2021):

- a. Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang pembatasan bersekala besar (PSBB).
- b. Keputusan presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang penetapan darurat kesehatan masyarakat untuk penyakit covid-19.
- c. Permenkes Nomor 9 Tahun 2020 tentang pendoman PSBB dalam rangka percepatan penanganan covid-19.
- d. Keputusan menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor hk.01.07/ Menkes / 382 / 2020 tentang protokol kesehatan masyarakat umum.
- e. Peraturan Gubernur dan Bupati setempat.



Gambar 2.1 Kasus Covid-19 di Indonesia

Sumber: <https://covid19.go.id/>

Dengan membesarnya kasus covid-19 di Indonesia ini membuat *trend* dunia hiburan yang biasanya dilakukan langsung teralihkan. Banyaknya seniman ataupun konten kreator yang beralih menjadi seorang *influencer*, dalam beberapa aplikasi media sosial contohnya Instagram dan Tiktok, dikarenakan sedang maraknya *trend advertise* berupa *endorse* yang memiliki bayaran cukup tinggi. *Endorse* merupakan pengiklanan terhadap barang atau jasa yang dijual, dengan begitu kebutuhan keuangan para artis dapat tertutupi karena pembatasan jadwal *on air* yang terganggu. Ini merupakan kegiatan yang saling menguntungkan dimana banyak UMKM yang terbantu untuk menjual produk dan produk mereka dapat diketahui oleh banyak orang dikarenakan para *influencer* memiliki jumlah penggemar dan pengikut yang banyak.

2.2 Tantangan Bisnis *Entertainment* di Indonesia

Dunia *entertainment* di tanah air memiliki banyak sekali penggemar, salah satunya dalam industri musik sehingga menjadikannya sebagai mata pencaharian yang cukup berkembang di Indonesia. Semua itu dipengaruhi oleh dampak globalisasi yang terjadi karena perkembangan teknologi yang signifikan. Dengan demikian menjadi sebuah tantangan bagi seorang pelaku bisnis agar dapat mengikuti perkembangan zaman dikarenakan di Indonesia banyak sekali muda mudi yang mengikuti *trend* yang sedang berjalan.

Perkembangan teknologi yang terus meningkat mengharuskan pelaku bisnis memikirkan strategi agar dapat bertahan di era yang baru. Berikut diantaranya strategi agar dapat mengikuti perkembangan zaman (van der Duin, 2016):

a. *Trend Watching*

Merupakan cara yang cukup signifikan yaitu dengan memantau perkembangan *trend* yang terjadi pada lingkungan sekitar, maka dengan begitu akan lebih mudah untuk mengikuti perkembangan *trend*.

b. *Research*

Agar penggunaan metode *Trend Watching* lebih meyakinkan hasilnya maka harus dilakukan sebuah pendekatan riset, karena dengan observasi riset maka sumber informasi akan lebih diakui kepastiannya.

c. *Risk Management*

Risk management dapat difokuskan pada melakukan analisis dan evaluasi, sehingga kegiatan bisnis dapat memiliki waktu untuk mengantisipasi masalah yang akan terjadi.

d. *Inovation*

Membuat sebuah inovasi atau terobosan terbaru terhadap industri bisnis yang sebelumnya sudah ada agar terus berkembang.

e. *Switching*

Switching dapat diartikan pindah haluan, cara ini dilakukan jika bisnis yang dilakukan sudah tidak dapat dimodifikasi lagi.

f. *Partnership*

Agar proses bisnis dapat berjalan lancar maka diperlukannya sebuah kolaborasi agar lebih menarik perhatian pasar.

g. *Change Management*

Cara ini merupakan langkah yang mengubah pola berfikir orang yang ada didalam organisasi tersebut agar dapat melakukan perubahan.

Bisnis *entertainment* merupakan bisnis yang perubahannya cukup cepat baik dalam format pengiriman ataupun model bisnis dikarenakan interaktif. Distribusi bisnis hiburan bergerak cepat terutama dalam *game*, film dan video. Dengan begitu diperlukannya manajemen yang bagus dalam pengadaan produk, logistik dan pemasaran.

2.3 *User Interface & User Experience*

UI/UX merupakan bagian penting dari sebuah *startup*. *Startup* merupakan sebuah bisnis usaha yang menggunakan kemajuan teknologi untuk menjalankan bisnisnya serta dapat memecahkan suatu masalah yang diperlukan konsumen. Dengan memanfaatkan inovasi digital terutama internet, *startup* mendapatkan pasar yang sangat besar karna dapat dijangkau oleh banyak konsumen.

Menurut (Ries, *The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*, 2011) pada judul buku yang diterbitkannya yang berjudul *Lean Startup* menyatakan sebagai berikut “*a human institution designed to deliver a new product or service under condition of extreme uncertainty*” yang dapat diartikan bahwa *startup* itu merupakan institusi dari manusia atau sebuah perusahaan untuk menjual produk atau sebuah jasa yang memiliki tingkat ketidakpastian yang tinggi, apakah *startup* baru yang diluncurkan akan berhasil atau gagal. Dengan begitu *starup* memerlukan metode yang sesuai dengan pasar sehingga dapat diterima oleh pasar tersebut.

UI merupakan sebuah desain yang mengarah pada suatu sistem yang terjadi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah dan memfokuskan keindahan dalam perancangannya (Setiaji, 2020). Dalam UI pengguna saling berinteraksi satu sama lain dengan sistem melalui perintah atau teknik untuk beroperasinya sistem. UI berfungsi untuk menerjemahkan informasi yang dimiliki oleh sistem kepada pengguna atau sebaliknya, dengan begitu UI dapat diartikan sebagai mekanisme inter-relasi dari *software* dan *hardware* yang membuat pengalaman dalam berkomputer.

Menurut Suteja dan Harjoko (2008) dalam merancang *user interface* diperlukan beberapa prinsip sebagai berikut :

a. *User Familiarity*

Dalam merancang desain antarmuka sebaiknya menggunakan istilah konsep, dan kebiasaan pengguna. Contohnya menggunakan kata beranda untuk kembali ke halaman utama situs web.

b. *Consistency*

Konsistensi dalam operasi dan istilah pada sistem sehingga tidak membingungkan pengguna. Contohnya ketika pengguna menekan *button 'jobs'* maka halaman akan berpindah ke halaman pekerjaan.

c. *Minimal surprise*

Proses pada pengoperasian bisa diduga oleh pengguna berdasarkan perintah yang tersedia. Contohnya ketika ada ikon baru yang dimunculkan, ikon tersebut sudah menggambarkan perintahnya.

d. *Recoverability*

Pemulihan untuk aksi yang dilakukan oleh pengguna. Misalkan konfirmasi terhadap aksi, ketersediaan fasilitas pembatalan atau *undo*.

e. *User guidance*

Manual sistem untuk membantu pengguna.

f. *User diversity*

Penyedia fasilitas interaksi untuk tipe *user* yang berbeda. Contohnya menyediakan *light mode* dan *dark mode* pada situs web.

UX merupakan persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari suatu sistem yang melibatkan pengguna. UX mencakup seluruh pengalaman yang dialami oleh pengguna terkait dengan pemikiran, reaksi, dan perilaku pengguna yang dirasakan dan dipikirkan secara langsung dari sistem tersebut, sehingga UX tidak dapat dirancang oleh *designer* tapi *designer* dapat merancang apa yang diinginkan oleh pengguna. Terdapat penunjang penting UX diantaranya : *Usability* (Kegunaan), *Valueable* (Penilaian), *Adoptability* (Kemudahan akses), *Desirability* (Kesukaan pengguna).

Menurut Guo dan Principal (2012), *User Experience* terdiri dari empat elemen antara lain :

a. *Value*

Fitur pada suatu sistem atau produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem atau produk mudah digunakan belum tentu sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan kata lain sistem itu belum mempunyai nilai.

b. *Usability*

Pengguna melakukan *task* atau tugas yang mereka inginkan pada sistem tersebut dengan mudah. Misalnya saat pengguna ingin mengunggah gambar, mereka cukup menekan tombol '*Upload*' pada sistem tersebut.

c. *Adoptability*

Kemudahan untuk diakses sangat dibutuhkan pada *user experience* yang baik, seperti merancang alur kerja sistem untuk membantu pengguna menemukan fitur pada sistem tersebut.

d. *Desirability*

Pengguna dapat merasakan sensasi atau pengalaman yang menyenangkan pada saat mengoperasikan sistem tersebut.

2.4 *User Centered Design*

UCD merupakan metode perancangan yang menempatkan user atau pengguna sebagai pusat dari proses perancangan sistem (Widhiarso, 2007). Selain itu menurut ISO 13407 (1999) UCD juga disebut *Human Centered Design* yaitu sebuah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang secara khusus berfokus untuk membuat sistem yang berguna dimana desain dibuat dari mulai tahap pertama hingga mengimplementasikan secara terus menerus sehingga menghasilkan produk yang diinginkan oleh pasar.

Tahapan *User Centered Design* (UCD) terdiri dari empat tahapan penting yaitu (Saputri et al., 2017):

a. *Specify the context of use*

Mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, ini akan menjelaskan dan dalam kondisi apa mereka menggunakan aplikasi. Untuk mendapatkan informasi kami menggunakan metode observasi dan *interview* singkat terhadap narasumber.

b. *Specify user and organization requirements*

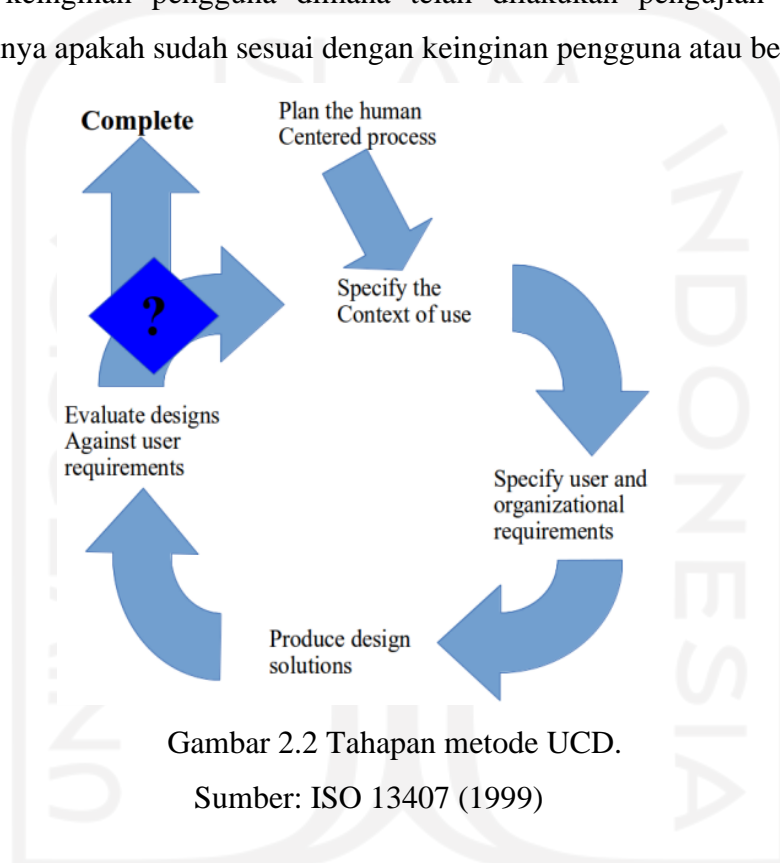
Mengidentifikasi apa saja yang pengguna butuhkan pada aplikasi tersebut.

c. *Produce design solution*

Merancang desain yang merupakan bagian penting yaitu pembuatan *prototype* untuk melakukan uji coba kepada calon pengguna agar menghasilkan solusi dari permasalahan yang didapatkan terhadap *prototype* yang telah dibuat.

d. *Evaluate design*

Mengevaluasi desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya dan sudah sesuai dengan keinginan pengguna dimana telah dilakukan pengujian pada rancangan sebelumnya apakah sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau belum.



Gambar 2.2 Tahapan metode UCD.

Sumber: ISO 13407 (1999)

Menurut Donald Norman (Abrams et al., 2004) dalam penelitiannya di Universitas California San Diego pada tahun 1980 yang menghasilkan buku berjudul *The Psychology of Everyday Things* dia menyatakan bahwa untuk membuat orang tertarik membutuhkan empat faktor bagaimana cara membuat desain yang seharusnya. Faktor tersebut terdiri dari :

- Mempermudah untuk memilih tindakan apa yang mungkin dilakukan setiap saat.
- Membuat hal yang terlihat menarik termasuk model konseptual sistem, tindakan alternatif dan hasil tindakan.
- Mempermudah untuk mengevaluasi status dari sistem.

- d. Mengikuti pemetaan yang alami antara niat dan tindakan yang diperlukan, tindakan dan efek yang dihasilkan, dan informasi yang terlihat (Norman, 1988, P.188)

2.5 Prototyping

Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak, dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai purwarupa yang merujuk dalam perancangan desain. *Prototyping* bagi pengembang aplikasi bertujuan untuk mendapatkan informasi dari calon pengguna, karena *prototype* mendeskripsikan versi awal dari sistem yang akan dibuat (Swamidass, 2000).

Prototype merupakan media pengujian untuk calon pengguna agar dapat melihat, dan memvalidasi tampilan dari produk. Menurut Roger Pressman (Sommerville, Software Engineering 9th Edition, 2011) terdapat tiga langkah pembuatan dari *prototype* diantaranya:

- a. Mendengar keinginan pasar

Pada tahapan ini memerlukan observasi langsung terhadap calon pengguna agar mendapatkan sebuah informasi yang diperlukan sehingga dapat diterapkan pada sistem yang akan dibangun dan dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan.

- b. Pembuatan *prototype*

Dalam tahapan kedua, setelah mendapatkan informasi yang diperlukan maka *hipster* membuat rancangan desain sesuai dengan keinginan calon pengguna dan desain dibuat semenarik dan seefisien mungkin agar mudah dipahami.

- c. Pengujian *prototype*

Setelah *prototype* selesai dibuat oleh *hipster* maka akan masuk tahapan pengujian langsung kepada calon pengguna lalu hasilnya akan dilakukan untuk evaluasi apa saja kekurangan yang ada didalamnya.

Terdapat tiga hal yang dapat dilakukan oleh pengguna mengenai aplikasi *prototyping* yaitu bereksperimen dengan *prototyping* secara bebas sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan dan bermanfaat, memberikan reaksi terhadap *prototype* dengan tujuan penggunaan dari pemakai, menyarankan perubahan yang merupakan aksi timbal balik terhadap aplikasi sistem.

Prototyping memiliki empat jenis pendekatan yang dilakukan dalam kondisi berikut (Asmuni, 2006):

a. *Patched up Prototype*

Pendekatan ini mengarah bagaimana mengembangkan sebuah sistem yang bekerja dengan cara adopsi.

b. *Non Operational Prototype*

Pendekatan ini dikembangkan untuk melakukan tes percobaan terhadap beberapa aspek dari desain agar dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

c. *First of Series Prototype*

Model pendekatan ini mengacu pada *pilot project*.

d. *Selected features Prototype*

Pendekatan ini mengarah terhadap beberapa fitur yang terpilih sehingga menghasilkan alternatif solusi yang terbaik.

Prototyping merupakan model bisnis yang dikembangkan dari suatu bentuk kepastian mengenai beberapa hal diantaranya segi pembelajaran yang memiliki suatu pengetahuan yang dapat dikembangkan antara pengguna dengan analisis sistem mengenai keputusan dan pengembangan teknologi informasi yang mampu memberdayakan segenap entitas bisnis. Segi pembiayaan memiliki manajemen dana yang sifatnya besar untuk pengembangan proyek dapat dikurangi dengan penggunaan program aplikasi sehingga mengurangi biaya yang berlebihan. Segi perencanaan bisnis terdapat suatu mekanisme pengawasan terhadap waktu penanganan sistem, sehingga meminimalisir hambatan yang terjadi saat pengerjaan. Segi pemberdayaan manusia, dengan menggunakan metode *prototyping* akan lebih efektif bagi pengguna.

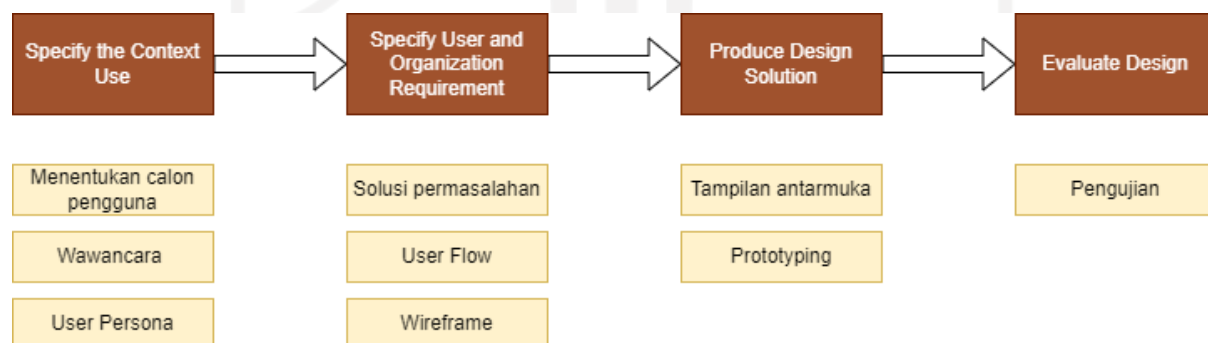
BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Aplikasi I-Star merupakan sebuah aplikasi *website* dengan *platform dekstop* yang menyediakan penyewaan jasa untuk melakukan *booking guest star* seperti band, artis, host, dan komedian untuk mengisi suatu acara sehingga mempermudah *event organizer* untuk mewujudkan acaranya.

Pada penelitian ini akan dilakukan perancangan *user Interface & user Experience* menggunakan metode *User Centered Design* agar mendapatkan tampilan aplikasi yang diinginkan dapat terwujud dengan optimal. Agar mendapatkan hasil yang optimal bagi calon pengguna maka menggunakan metode *User Centered Design* yang memusatkan pengguna sebagai acuan utama dalam pengembangan aplikasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Calon pengguna terlibat dalam pengembangan *user Interface & user Experience* dalam pengambilan informasi dengan metode wawancara, pemecahan masalah, perancangan *userflow*, perancangan *wireframe*, perancangan tampilan antarmuka dan pengujian *prototype*.



Gambar 3.1 Tahapan UCD dan poin pengerjaan

3.1.1 Menentukan Konteks Pengguna

3.1.1.1 User Research

Langkah awal yang dilakukan yaitu melakukan *research* terhadap calon pengguna dengan menentukan target calon pengguna hal ini merupakan tahapan awal metode UCD yaitu *Specify Context of Use*, melakukan observasi melalui wawancara dari pertanyaan yang telah disiapkan lalu menganalisis karakteristik calon pengguna, membuat *user persona* pengguna, dan *pain point* untuk menyimpulkan solusi terhadap masalah yang ditemukan.

3.1.1.2 Analisis Calon Pengguna

Analisis yang dilakukan adalah menentukan target dari calon pengguna aplikasi yang merupakan seorang penggiat acara baik seorang *event organizer*, pengunjung *event*, band, artis dan pemilik restoran maupun kafe yang membutuhkan pengisi acara.

3.1.1.3 Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada observasi kali ini yaitu menggunakan metode wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan kegiatan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang telah disediakan namun dapat berkembang sesuai kondisi yang sedang dibahas. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang telah disiapkan:

- a. Apakah pernah melakukan transaksi *online*?
- b. Seberapa sering melakukan transaksi *online*?
- c. Aplikasi apa yang biasa digunakan?
- d. Pembelian apa yang sering dilakukan?
- e. Apakah anda seorang penggiat *event*?
- f. Apakah anda sering mendatangi *event*?
- g. Apakah anda pernah melakukan *booking* untuk bintang tamu?
- h. Apa saran anda untuk aplikasi yang akan kami kembangkan?

Hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 4 orang partisipan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil wawancara


Pertanyaan	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4
Apakah pernah melakukan transaksi <i>online</i> ?	Pernah	Pernah	Pernah	Pernah
Seberapa sering melakukan transaksi <i>online</i> ?	Sering	Sering	Sering	Sering
Aplikasi apa yang biasa digunakan?	Shopee	Gojek	Gojek	Gojek
Pembelian apa yang sering dilakukan?	Pakaian	Makanan	Makanan	Ojek <i>Online</i>
Apakah anda seorang penggiat <i>event</i> ?	Iya	Iya	Iya	Iya
Apakah anda sering mendatangi <i>event</i> ?	Sering dikarenakan menyukai konser musik	Lumayan sering karena sering diundang menjadi bintang tamu suatu acara	Jarang karna tidak suka akan keramaian	Jarang dikarenakan sudah mulai sibuk bekerja
Apakah anda pernah melakukan <i>booking</i> untuk bintang tamu?	Pernah karna berpengalaman dalam EO	Tidak pernah	Tidak pernah	Tidak pernah
Apa saran anda untuk aplikasi yang akan kami kembangkan?	Dibuat aplikasi yang efisien bagi pengguna	Aplikasi yang dibuat diharapkan mudah digunakan	Membuat aplikasi yang menarik bagi pengguna	Semoga aksesnya mudah didapat bagi band yang ingin merintis karir
Menurut anda apa kekurangan yang ada di <i>platform</i> yang tersedia sekarang?	Pembayaran yang tidak mudah	Pengelolaan yang kurang baik	Pesanan yang di <i>booking</i> tidak sesuai	Sulit di akses bagi artis kecil

3.1.1.4 User Persona

Merupakan gambaran dari calon pengguna aplikasi, *user persona* ada model kelas pengguna yang dijelaskan dengan banyak informasi tentang penggunaan dari produk, sikap terhadap produk bahkan gaya hidup dari pengguna ini dapat membantu menentukan untuk siapa aplikasi akan dibuat.

User persona didapatkan dari hasil *research* yang telah dilakukan kepada calon pengguna lalu mengklasifikasikan pengguna beserta masalah dan kebutuhan dari masing-masing pengguna. Dengan begitu *user persona* merupakan bagian penting dari metode UCD yang akan digunakan untuk menggambarkan apa yang pengguna inginkan lalu mudah dikembangkan oleh pengembang.

USER PERSONA



FIRMAN KURNIANTO

DEMOGRAFI

Umur: 24
Pekerjaan: Mahasiswa - Freelance
Lokasi: Purworejo

SKILL

Online Shopping: ★★
Sosial Media : ★★★★★
Massaging : ★★★★★

BIO

Firman merupakan seorang mahasiswa aktif yang melakukan pekerjaan freelance sebagai Event Organizer yang sering membuat sebuah event musik

Gambar 3.2 *User Persona* 1

USER PERSONA



DEMOGRAFI
 Umur: 22
 Pekerjaan: Musisi
 Lokasi: Banten

SKILL
 Online Shopping: ★★★★★
 Sosial Media : ★★★★★
 Massaging : ★★★★★

BIO
 Rafi adalah seorang musisi memiliki band yang terbiasa mengisi acara mulai pernikahan, festival bahkan konser

Gambar 3.3 *User Persona 2*

USER PERSONA

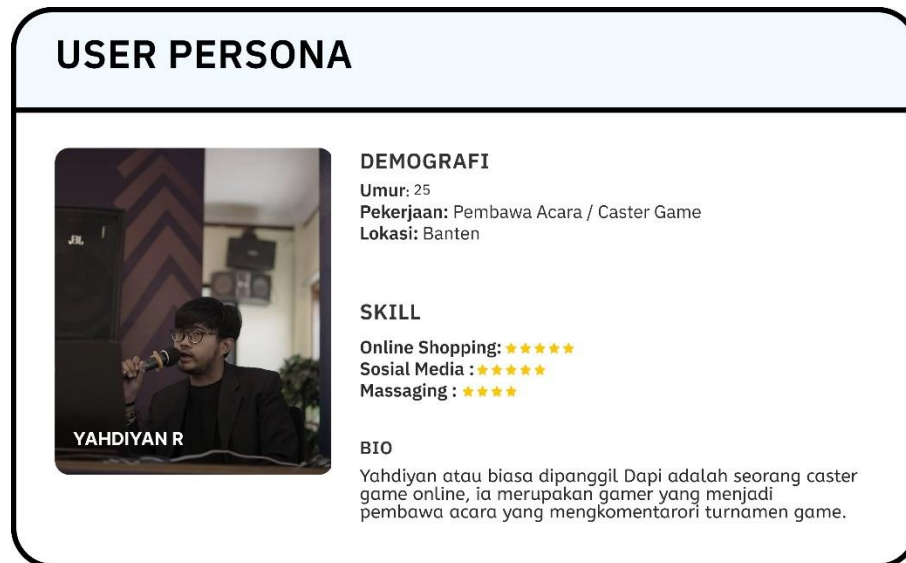


DEMOGRAFI
 Umur: 22
 Pekerjaan: Mahasiswa
 Lokasi: Yogyakarta

SKILL
 Online Shopping: ★★★★★
 Sosial Media : ★★★★★
 Massaging : ★★★

BIO
 Billy adalah seorang mahasiswa aktif perguruan tinggi di Yogyakarta yang merupakan salah satu aktivis dalam organisasi

Gambar 3.4 *User Persona 3*

Gambar 3.5 *User Persona 4*

3.1.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna

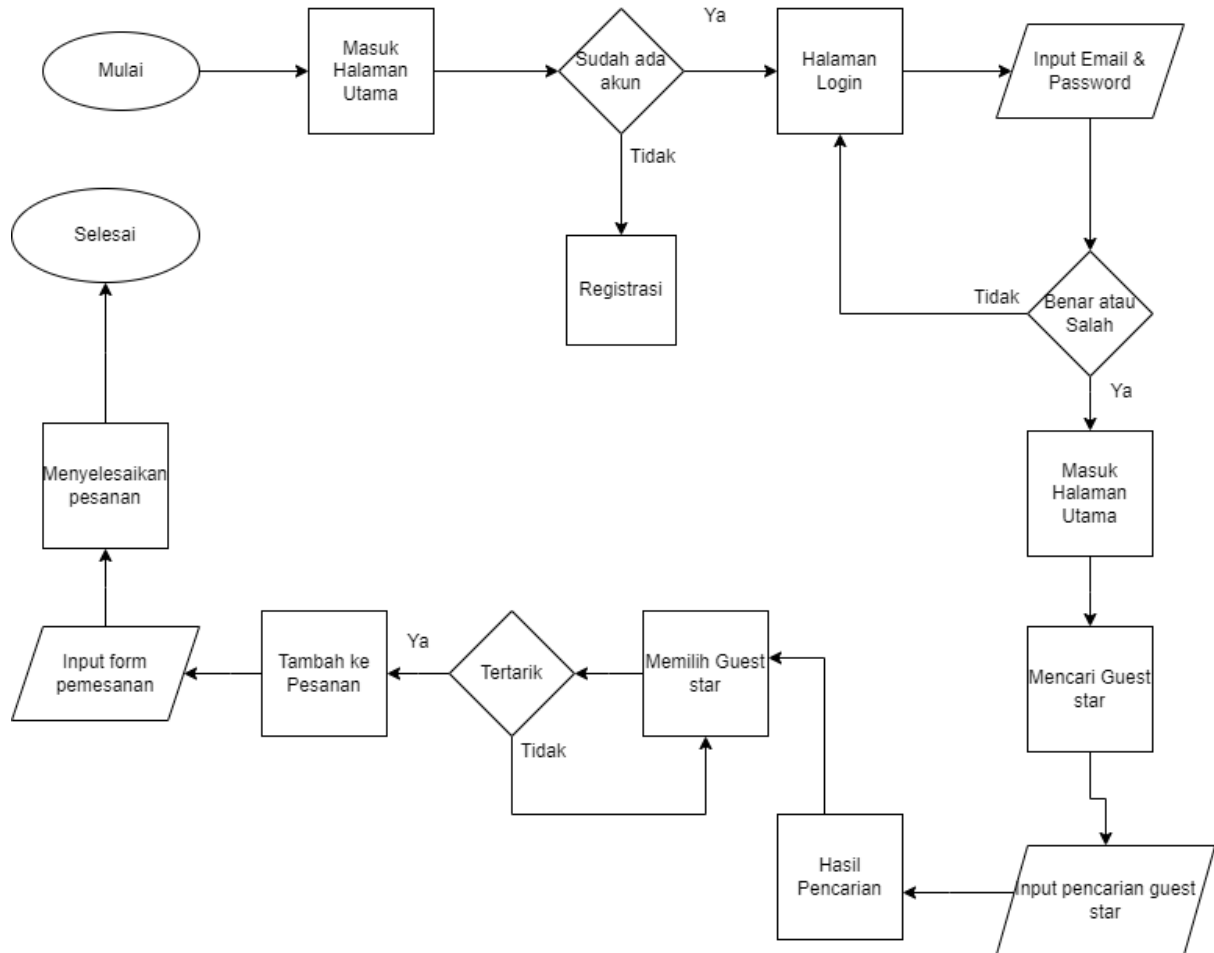
3.1.2.1 *Pain Point*

Pain Point adalah permasalahan yang dialami oleh pengguna lalu dimanfaatkan untuk mendapatkan solusi agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Berikut ini daftar *pain point* dari calon pengguna.

1. Harga yang tidak transparan.
2. Informasi yang sulit didapat.
3. Tidak adanya tempat untuk merintis karier.

3.1.2.2 *User Flow*

Flowchart adalah kumpulan notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem (Mardi, 2014). *Flowchart* merupakan metode teknik analisis yang digunakan untuk menggambarkan aspek dari sistem informasi secara jelas dan singkat, sedangkan *user flow* adalah diagram alir yang menggambarkan cara penggunaan pengguna terhadap suatu aplikasi atau produk untuk menyelesaikan masalah. Berikut ini gambar *user flow* aplikasi I-Star.



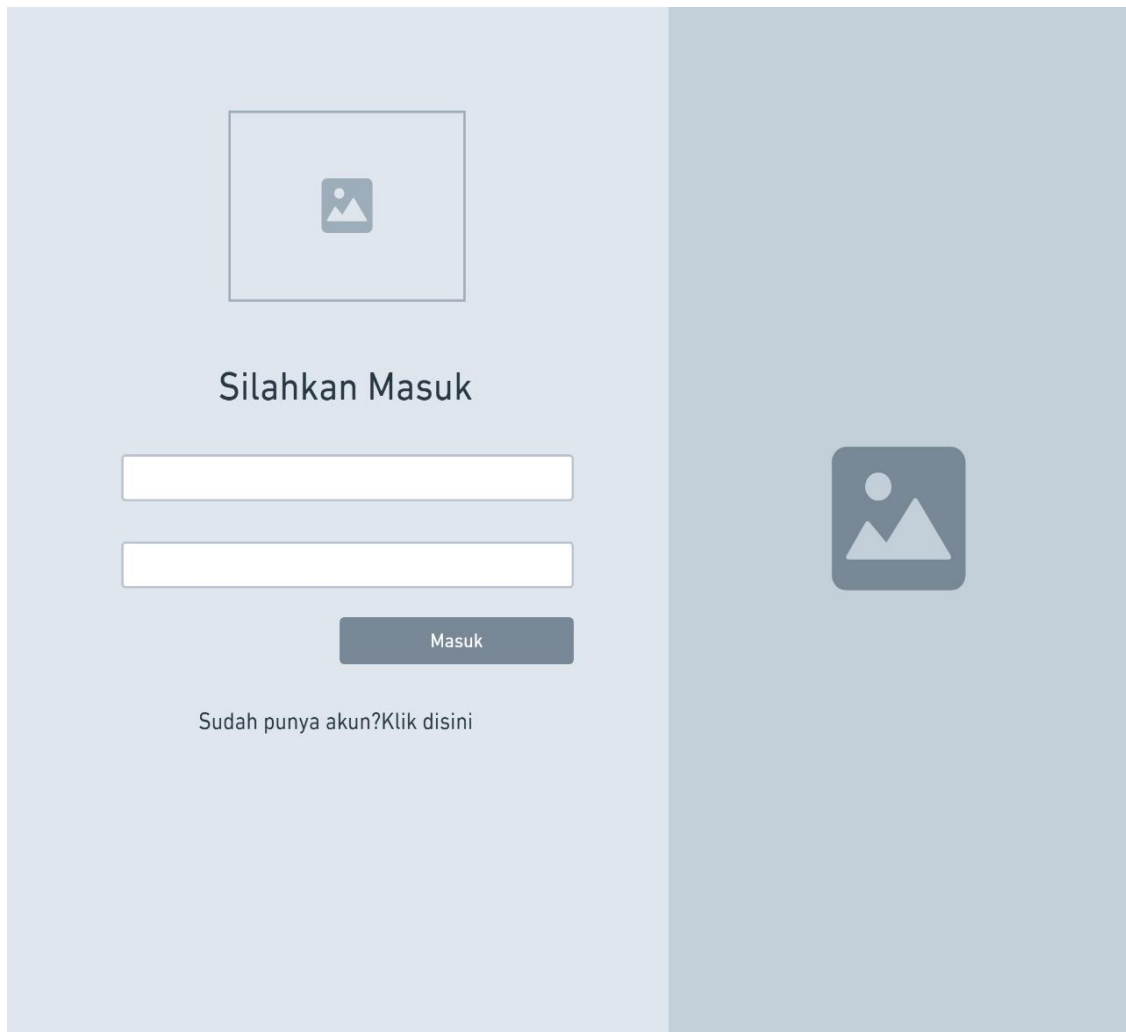
Gambar 3.6 User Flow

3.1.2.3 Wireframe

Wireframe adalah kerangka awal untuk membuat desain tampilan yang akan dikembangkan. *Wireframe* bertujuan agar penataan item-item pada desain tampilan sehingga penempatannya lebih efektif. Berikut ini adalah hasil *wireframe* yang telah dirancang dalam penelitian kali ini.

a. *Wireframe Login* aplikasi

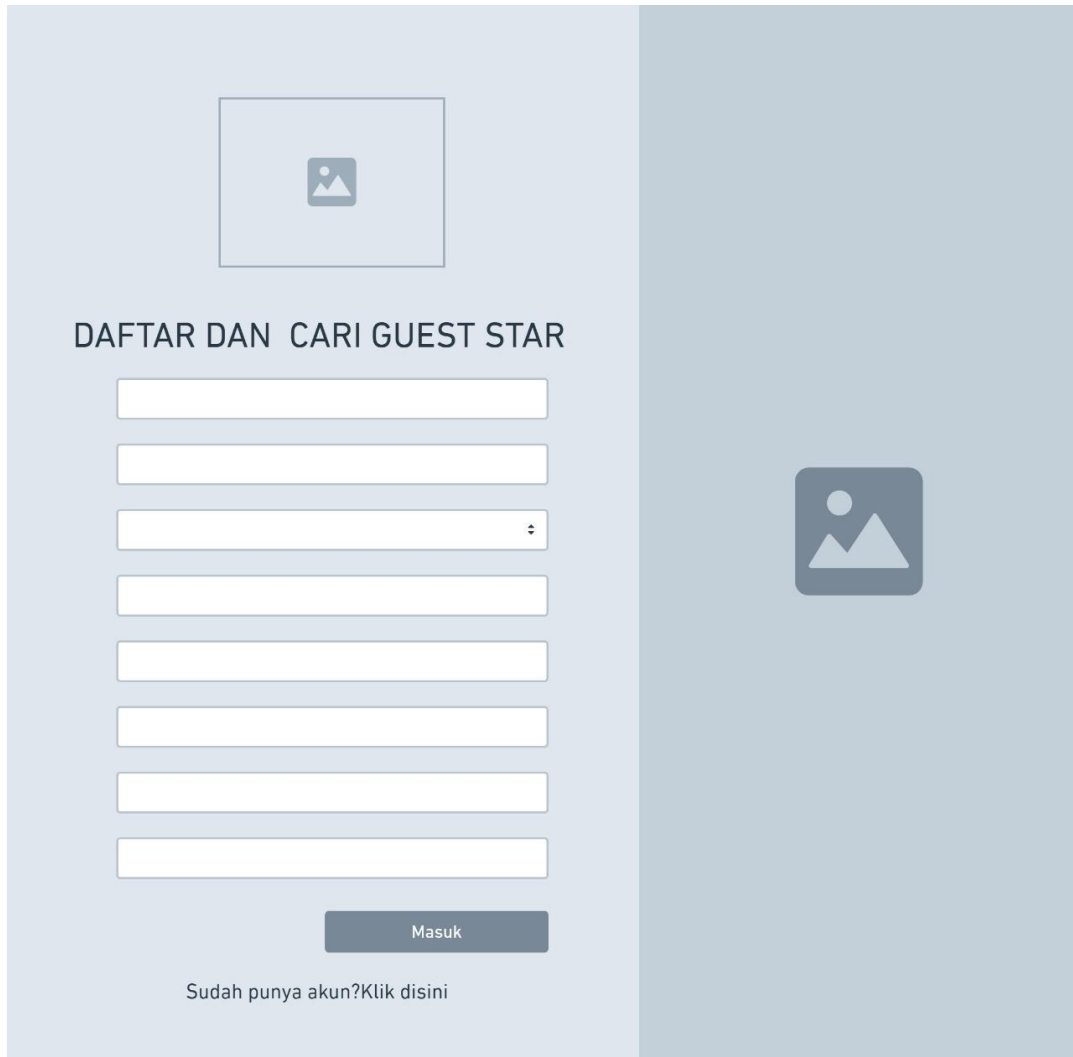
Login adalah suatu proses masuk ke dalam sistem sebuah aplikasi yang berisikan *username* dan *password*. Halaman *login* biasanya dapat dilakukan dalam aplikasi atau sebuah *website*, dalam halaman *login* terdapat dua *box input* untuk mengisi *username* dan *password*, dua tombol yang dapat ditekan yaitu tombol *login* dan klik disini jika belum memiliki akun. *Wireframe* halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Wireframe Halaman Login

b. Wireframe Halaman Daftar Aplikasi I-Star

Halaman daftar aplikasi I-star berfungsi untuk pengguna mendaftarkan akunnnya agar pengguna dapat mengakses aplikasi, baik untuk melakukan pemesanan atau mendaftarkan bintang tamu. Dalam halaman ini terdapat empat *box input* dan dua tombol aktif yang dapat diklik yaitu masuk dan klik disini jika sudah memiliki akun. Wireframe halaman daftar dapat dilihat pada Gambar 3.8 .



DAFTAR DAN CARI GUEST STAR

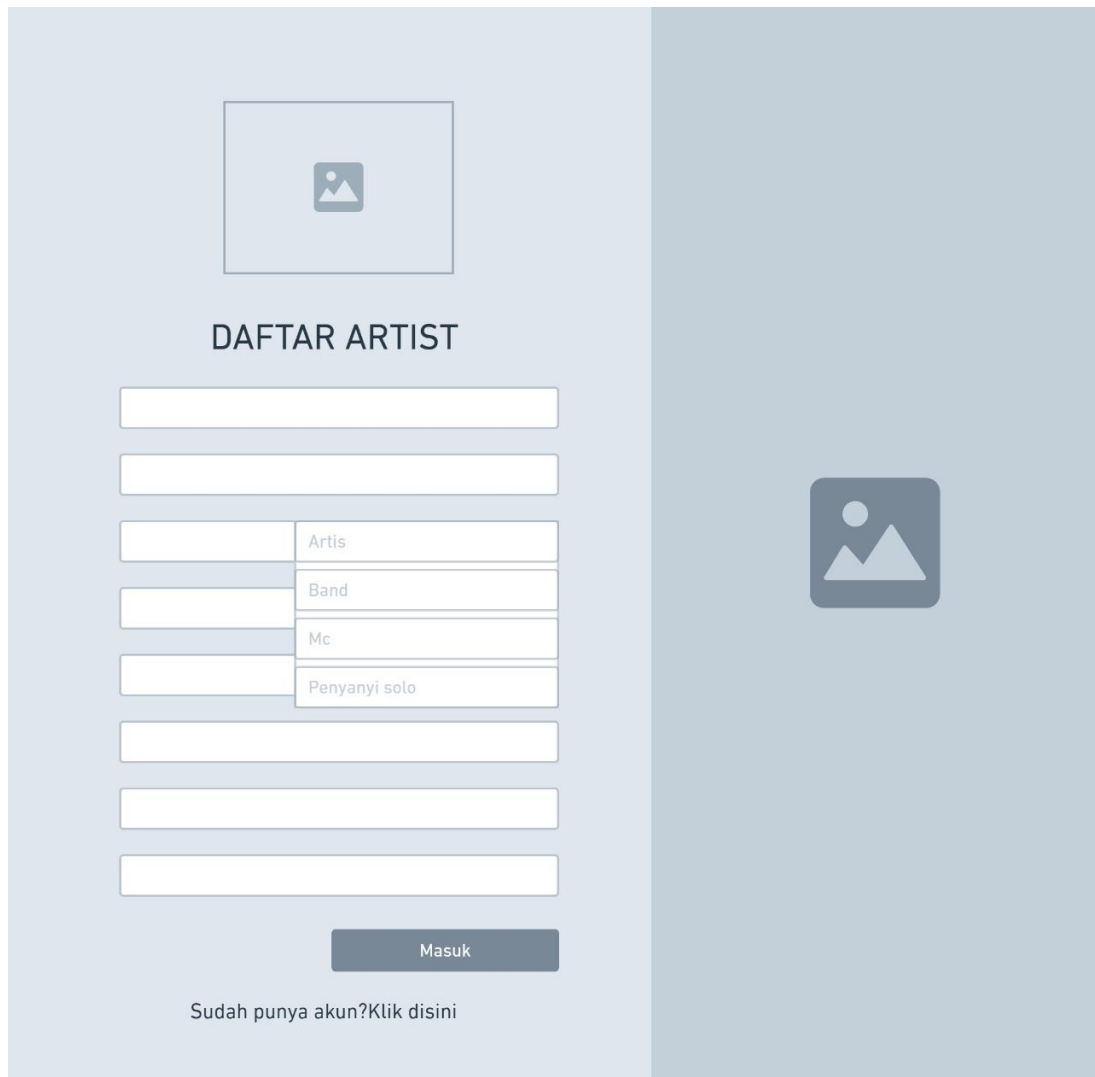
Masuk

Sudah punya akun?Klik disini

Gambar 3.8 *Wireframe* Halaman Daftar

c. *Wireframe Register* Manajemen Artis

Pada halaman *register* artis ini *user* yang ingin mendaftarkan dirinya sebagai artis dapat mengisi data data yang diperlukan dan dapat memilih sebagai kategori yang diinginkan sehingga memiliki akun manajemen. Dalam halaman ini terdapat tujuh *input box*, satu *choise box* dan satu tombol aktif . Dapat dilihat pada Gambar 3.9 dibawah ini.



DAFTAR ARTIST

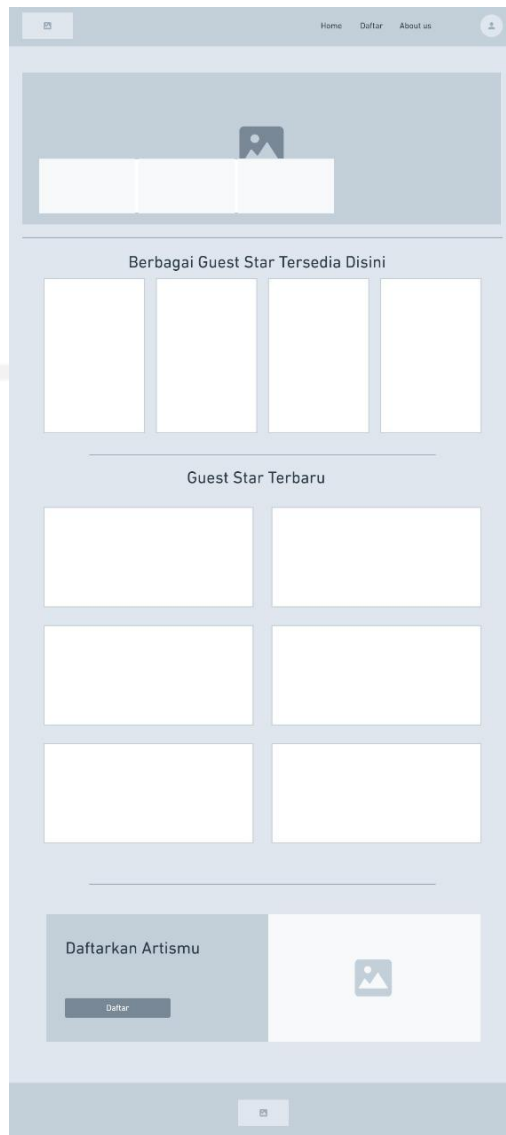
Masuk

Sudah punya akun?Klik disini

Gambar 3.9 Wireframe Halaman Daftar Artis

d. Wireframe Halaman Beranda /Home

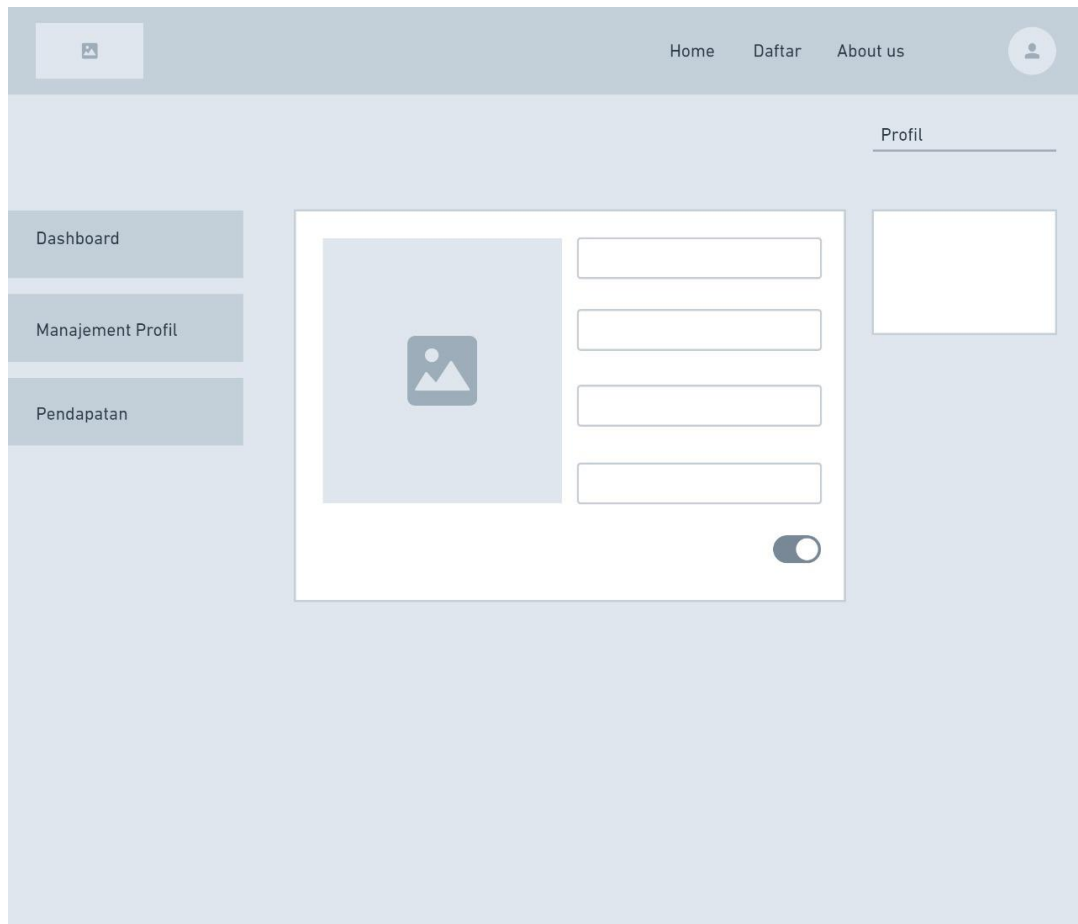
Halaman beranda ini merupakan tampilan awal aplikasi I-Star setelah melakukan proses *login*. Semua jasa yang dapat dipesan dan kategori bintang tamu ditampilkan dalam halaman *Home* ini, *wireframe* ini terbagi tiga kerangka yaitu *header*, *body* dan *footer*. Dalam bagian *header* terdapat iklan promosi *guest star*, bagian *body* terdapat beberapa bintang tamu yang tersedia dan *footer* terkait informasi. *Wireframe* Halaman *Home* dapat dilihat pada Gambar 3.10 .



Gambar 3.10 *Wireframe* Halaman *Home*

e. *Wireframe* Halaman Detail *Guest Star*

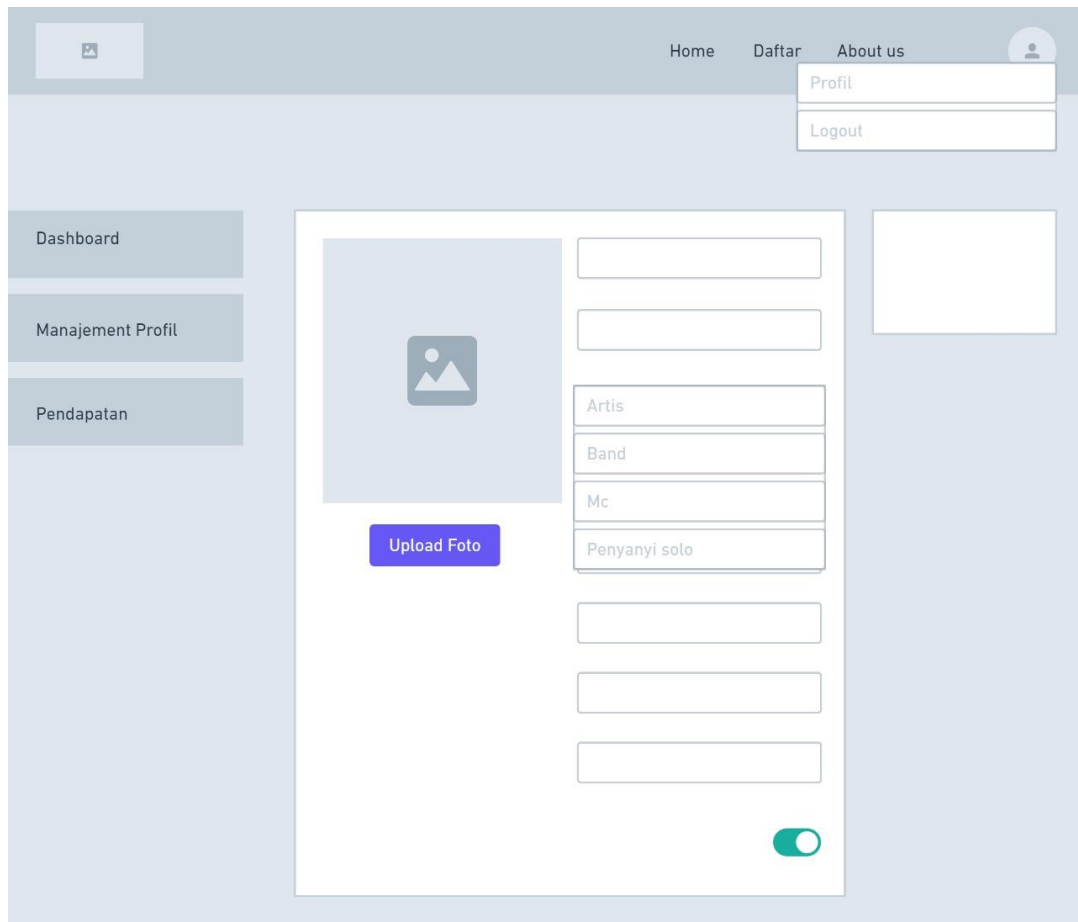
Pada halaman detail *guest star* terdapat keterangan yang lengkap mengenai bintang tamu yang akan dipilih mulai dari foto, harga dan lokasi dimana bintang tamu tersebut. Dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut ini.



Gambar 3.11 Wireframe Halaman Detail *Guest Star*

f. Wireframe Halaman Manajemen Artis

Pada halaman manajemen artis ini hampir sama dengan dengan halaman detail *guest star* akan tetapi manajemen memiliki hak akses untuk memperbarui keterangan dan memperbarui foto. Dalam tampilan ini manajemen dapat mengakses langsung mengenai pendapatan, manajemen profil dan *dashboard*. Dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut ini.



Gambar 3.12 *Wireframe* Halaman Manajemen Artis

g. *Wireframe* Halaman Pembayaran

Pada halaman ini terdapat keterangan detail mengenai pembayaran yang akan dilakukan terhadap orderan yang sudah dipesan. Dalam halaman ini terdapat keterangan berupa foto orderan, kategori, nama artis, dan harga yang harus dibayarkan. Berikut Gambar 3. 13 dibawah ini.

The image shows a wireframe of a payment page. At the top right, there are navigation links for 'Home', 'Daftar', and 'About us', along with a user profile icon. The main content area contains a form with the following fields: 'Kategori Band' (a dropdown menu), 'Nama Band' (a text input), 'Kode pembayaran' (a text input), 'Harga' (a text input), and 'Metode pembayaran' (a dropdown menu). Below these fields is a prominent blue button labeled 'Bayar'. On the left side of the form, there is a placeholder icon for a profile picture.

Gambar 3.13 *Wireframe* Halaman Pembayaran

3.2 *Cognitive Walkthrough*

Cognitive Walkthrough merupakan pendekatan evaluasi *usability* dimana partisipan memulai sebuah rangkaian skenario yang akan dilakukan dalam pengujian aplikasi tersebut, serta memintai tanggapan dari pengguna (Raharjo et al., 2016). Poin penilaian pengujian seperti durasi berapa lama pengujian dapat memenuhi skenario yang telah tidak melebihi 30 detik dinyatakan berhasil (Kurnia, 2019) . Metode ini dapat memperkirakan seberapa mudah pengguna dapat mengerti terhadap apa yang harus dilakukan saat menggunakan sistem yang telah dikembangkan. Evaluator harus memperhatikan dan mengamati saat partisipan melakukan tugasnya untuk memenuhi skenario-skenario yang telah dibuat sehingga evaluator dapat mengetahui apakah sistem yang telah dikembangkan mudah dimengerti atau tidak. Metode *Cognitive Walkthrough* dapat mengidentifikasi kendala-kendala apa saja yang ditemukan oleh calon pengguna ketika menggunakan sistem antarmukanya.

3.3 Tools

Tools yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi I-Star khususnya dalam perancangan desain UI/UX pada penelitian kali ini sehingga lebih efektif. *Tools* yang dipakai diuraikan sebagai berikut.

1. Figma

Figma adalah aplikasi berbasis *website* yang membantu dalam pembuatan UI/UX dan pembuatan *prototype* pada tugas akhir ini. Figma dapat diakses melalui link berikut ini <https://www.figma.com/>



Gambar 3.14 Logo Aplikasi Figma

2. Whimsical

Whimsical adalah aplikasi berbasis *website* yang membantu perancangan *wireframe* dalam pembuatan UI/UX aplikasi I-star. Whimsical dapat diakses melalui link berikut ini <https://whimsical.com/>



Gambar 3.15 Logo Aplikasi Whimsical

3. Draw.io

Draw.io adalah aplikasi berbasis *website* yang merupakan aplikasi pembantu membuat sebuah diagram, dimana dalam penelitian kali ini penggunaan Draw.io yaitu membantu membuat *user flow* untuk aplikasi I-Star. Draw.io dapat diakses melalui link berikut ini <https://www.draw.io/>



Gambar 3.16 Logo Draw.io

4. Iconify

Iconify merupakan sebuah aplikasi yang berisikan ikon yang sangat banyak dan gratis sehingga dapat digunakan dengan mudah. Penggunaan iconify membuat efektivitas perancangan UI/UX semakin mudah dikarenakan tidak perlu membuat icon terlebih dahulu. Berikut link yang dapat diakses menuju iconify <https://iconify.design/>



Gambar 3.17 Logo Iconify

5. Screen Recorder

Screen recorder berfungsi untuk membantu dalam pengujian pada pengguna agar dalam pengujian dapat terlihat perilaku pengguna.



Gambar 3.18 Logo Screen Recorder

6. Zoom Meeting

Aplikasi zoom meeting merupakan aplikasi tatap muka *online*, aplikasi ini berfungsi untuk melakukan diskusi antara tim dalam pengembangan aplikasi I-Star.



Gambar 3.19 Logo Zoom Meeting



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan perancangan *user interface* dan *user experience* yang telah dilakukan dalam aplikasi I-Star dengan memakai metode *User Centered Design* dan pengujian dengan metode *Cognitive Walkthrough* pada *prototype* yang telah dibuat maka dihasilkanlah sebuah rancangan tampilan antarmuka aplikasi I-Star.

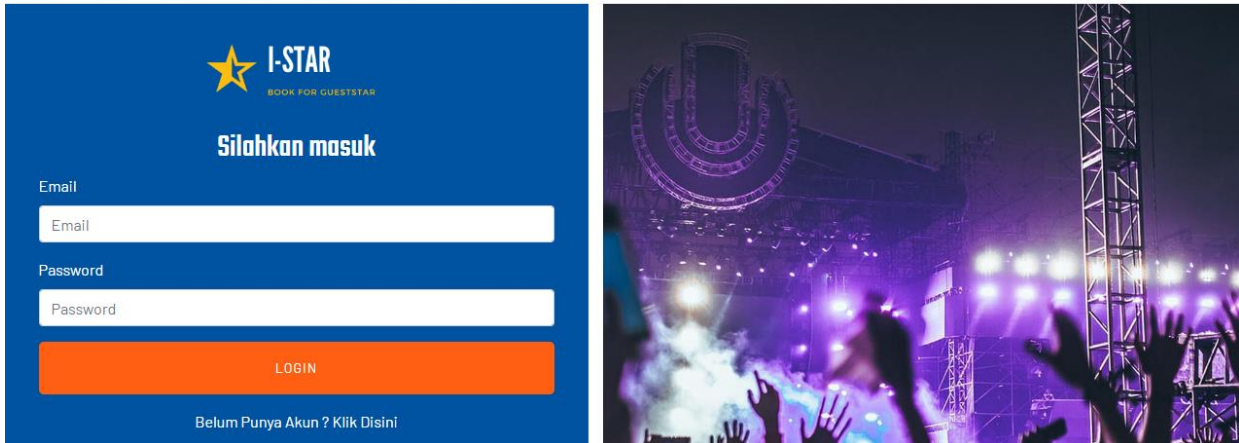
Cognitive Walkthrough merupakan metode evaluasi *usability* dimana evaluator memulai sebuah rangkaian skenario yang akan dilakukan dalam pengujian aplikasi tersebut, serta memintai tanggapan dari pengguna. Setelah dilakukannya uji coba lalu didapatkan hasil pengujian yang memuaskan dikarenakan dalam pelaksanaan pengujian partisipan dapat melalui rancangan skenario yang telah dibuat dengan baik walaupun masih ada beberapa kesalahan yang tidak signifikan, selain itu dilihat dari *gesture* partisipan yang tidak terlihat kebingungan saat penggunaan, meyakinkan kami sebagai pengembang untuk melanjutkan rancangan ini untuk diimplementasikan secara langsung.

4.1.1 Tampilan Antarmuka

Pada bagian ini menjelaskan implementasi dari rancangan antarmuka yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Desain antarmuka aplikasi I-Star yang merupakan berbasis *website platform dekstop* memakai *tools* Figma dengan ukuran canvas 1440 x 1024 px. Berikut ini hasil tampilan antarmuka yang telah dirancang :

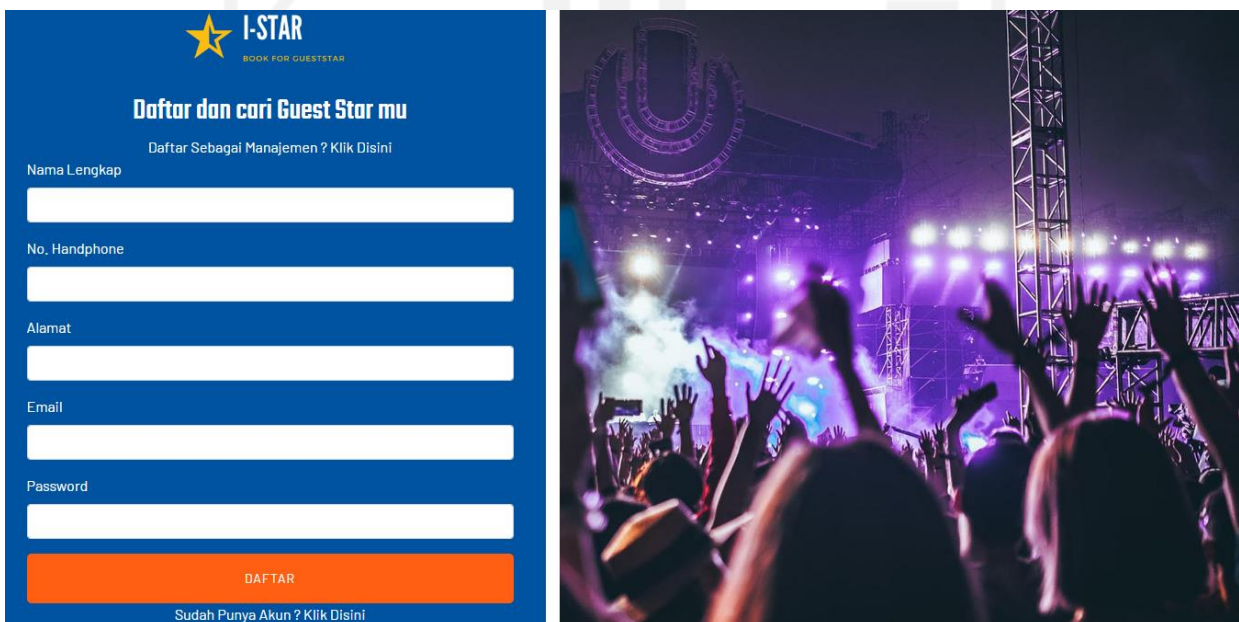
1. Tampilan Antarmuka Halaman *Login*

Halaman *Login* dibuat dengan sederhana dengan perbandingan 50:50, pada bagian kanan halaman terdapat gambar berupa konser band yang mempertegas bahwa aplikasi ini bertema dengan festival atau *event* dengan begitu membuat pengguna merasa tertarik dan tidak membosankan, lalu pada bagian kiri tampilan halaman terdapat kolom input untuk “*email*” dan “*password*” sebagai langkah agar dapat mengakses *website* I-Star.

Gambar 4.1 Halaman *Login*

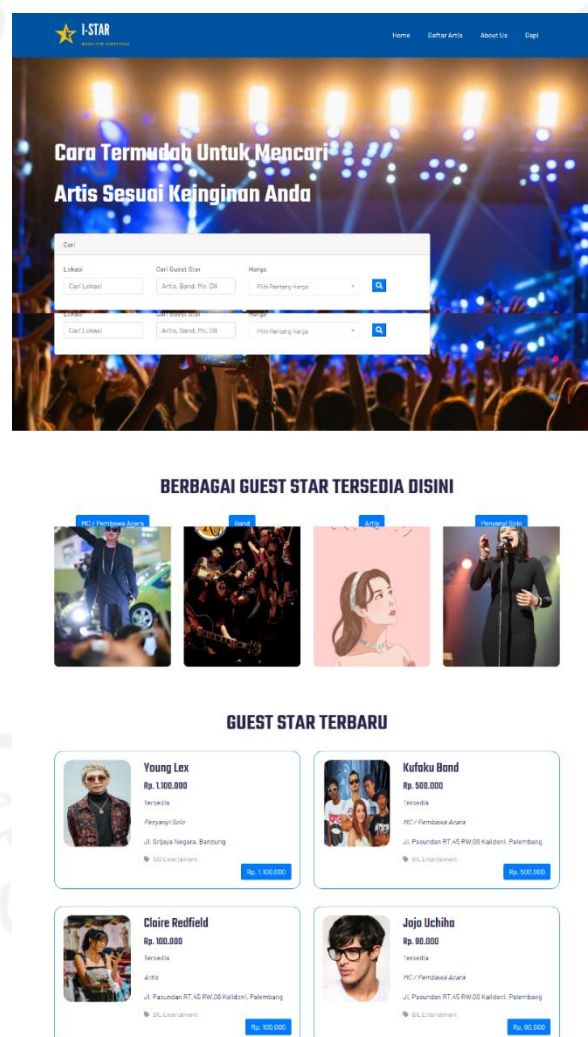
2. Tampilan Antarmuka Halaman *Register*

Desain tampilan halaman *Register* dibuat hampir sama dengan halaman *Login* akan tetapi memiliki beberapa elemen tambahan didalamnya berupa kolom *input* yang lebih banyak diantaranya “*Nama Lengkap*”, “*No.Handphone*”, “*Alamat*”, “*Email*”, dan “*Password*” yang harus diisi untuk mendaftar sehingga dapat mengakses *website* I-Star.

Gambar 4.2 Halaman *Register*

3. Tampilan Antarmuka Halaman *Homepage*

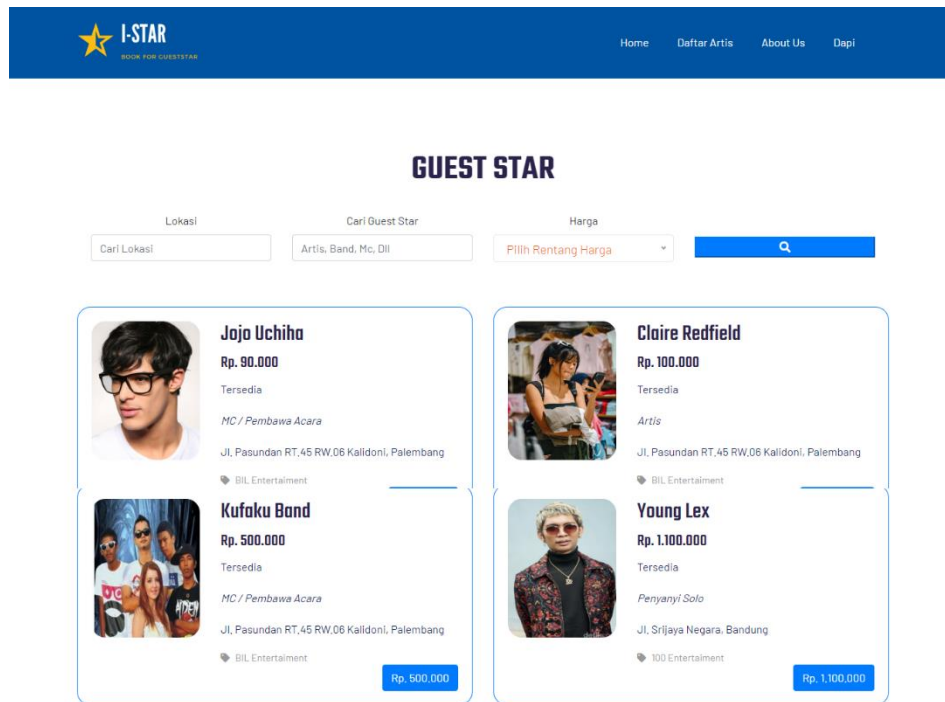
Pada halaman ini dibuat semenarik dan seefisien mungkin agar memudahkan calon pengguna, dalam halaman ini terdapat banyak sekali elemen yang dimasukkan mulai dari *input box* yang berada di bagian atas berfungsi untuk mensortir bintang tamu yang dicari berdasarkan dengan kriteria yang diinginkan lalu pada bagian kedua yang terdapat kategori bintang tamu seperti apa yang akan dipesan mulai dari band, pembawa acara, artis, dan penyanyi solo. Pada bagian akhir halaman terdapat daftar bintang tamu yang terbaru agar dapat lebih mudah dilihat oleh pengguna.



Gambar 4.3 Halaman *Homepage*

4. Tampilan Antarmuka Halaman Daftar Bintang Tamu

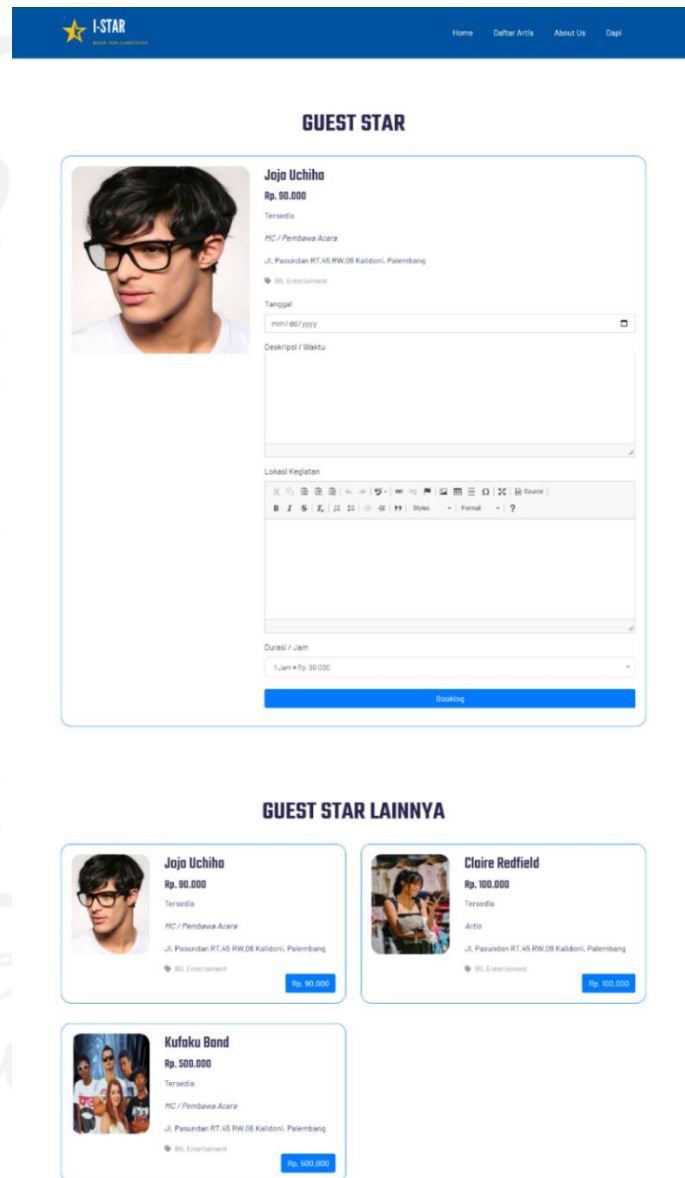
Pada halaman ini memiliki kolom *input* yang berisikan “Lokasi”, “*Guest star*” dan “Rentang Harga” dengan begitu akan memudahkan pengguna untuk menemukan artis yang mereka inginkan. Pada bagian bawah kolom *input* terdapat beberapa bintang tamu yang ditampilkan.



Gambar 4.4 Halaman Daftar Artis

5. Tampilan Antarmuka Halaman Bintang Tamu

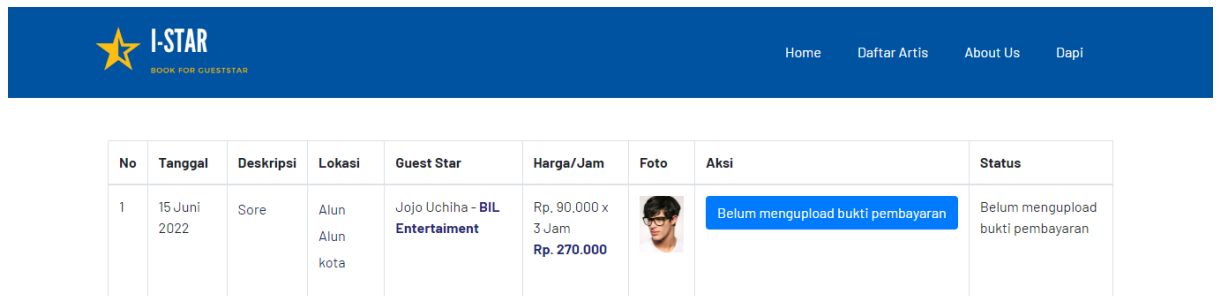
Pada halaman ini terdapat keterangan mengenai bintang tamu yang akan dipesan mulai dari lokasi, harga dan kategori artisnya. Saat melakukan pemesanan terdapat beberapa bagian yang harus diisi yaitu tanggal pemesanan, deskripsi acara yang akan dibuat dan lokasi pelaksanaan acara.




Gambar 4.5 Halaman Detail Artis

6. Tampilan Antarmuka Halaman *Checkout*

Pada halaman ini anda diperlihatkan hasil pesanan yang telah dilakukan mengenai tanggal pemesanan dan deskripsi waktu dan lokasi serta terdapat nominal yang harus dibayarkan lalu diarahkan untuk mengunggah bukti pembayaran untuk menyatakan bahwa pembayaran telah berhasil dilakukan.



No	Tanggal	Deskripsi	Lokasi	Guest Star	Harga/Jam	Foto	Aksi	Status
1	15 Juni 2022	Sore	Alun Alun kota	Jojo Uchiha - BIL Entertainment	Rp. 90.000 x 3 Jam Rp. 270.000		Belum mengupload bukti pembayaran	Belum mengupload bukti pembayaran

Gambar 4.6 Halaman *Checkout*

7. Tampilan Antarmuka Halaman Profil Pengguna

Pada halaman *login* dibuat dengan kesan yang sederhana agar pengguna lebih mudah memahaminya, pada halaman tersebut terdapat nama pengguna dan foto yang dapat diunggah oleh mereka.

I-STAR
BOOK FOR CUESTSTAR

Home Daftar Artis About Us Dapi

Data Diri

Nama No file chosen

Email

No Telp

Alamat

Password

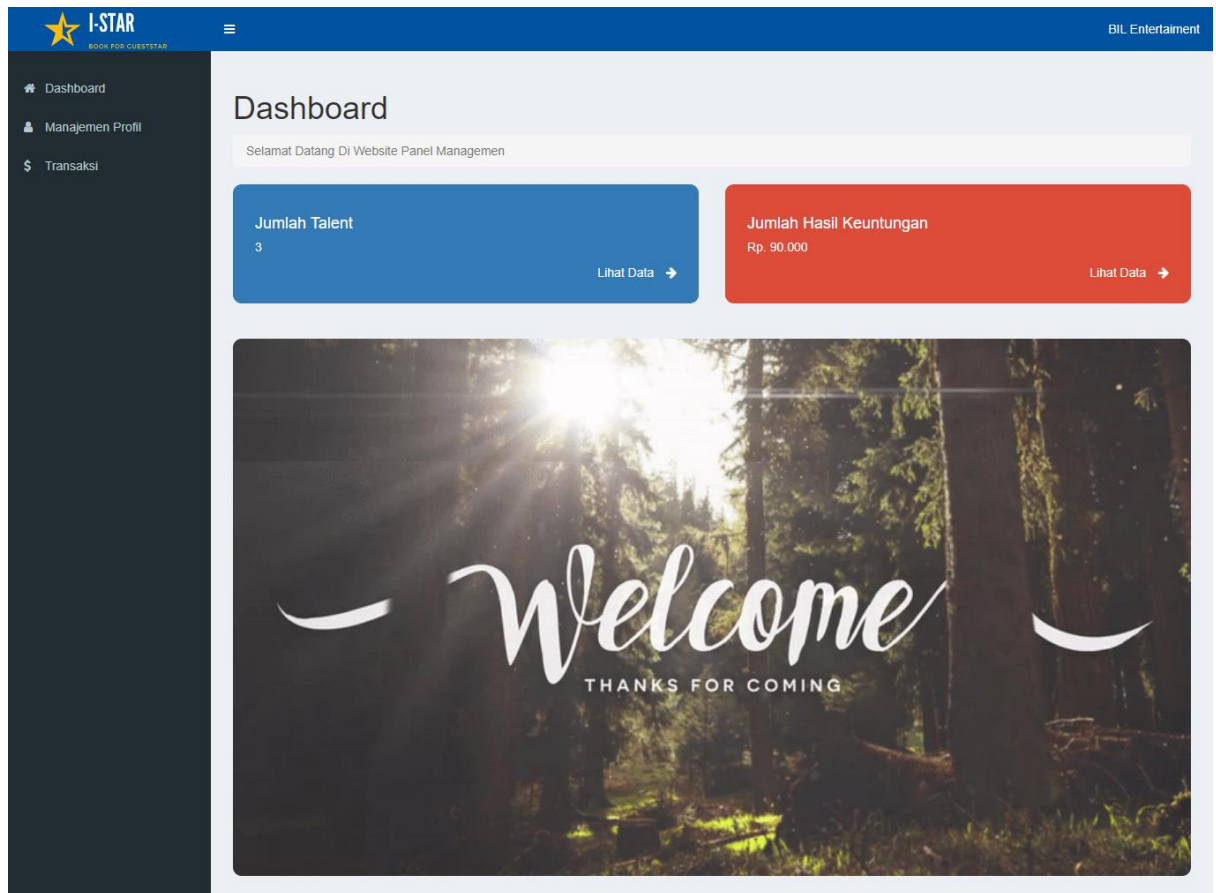
Kosongkan jika tidak ingin mengedit password

SIMPAN

Gambar 4.7 Halaman Profil Pengguna

8. Tampilan Antarmuka Halaman *Dashboard* Manajemen

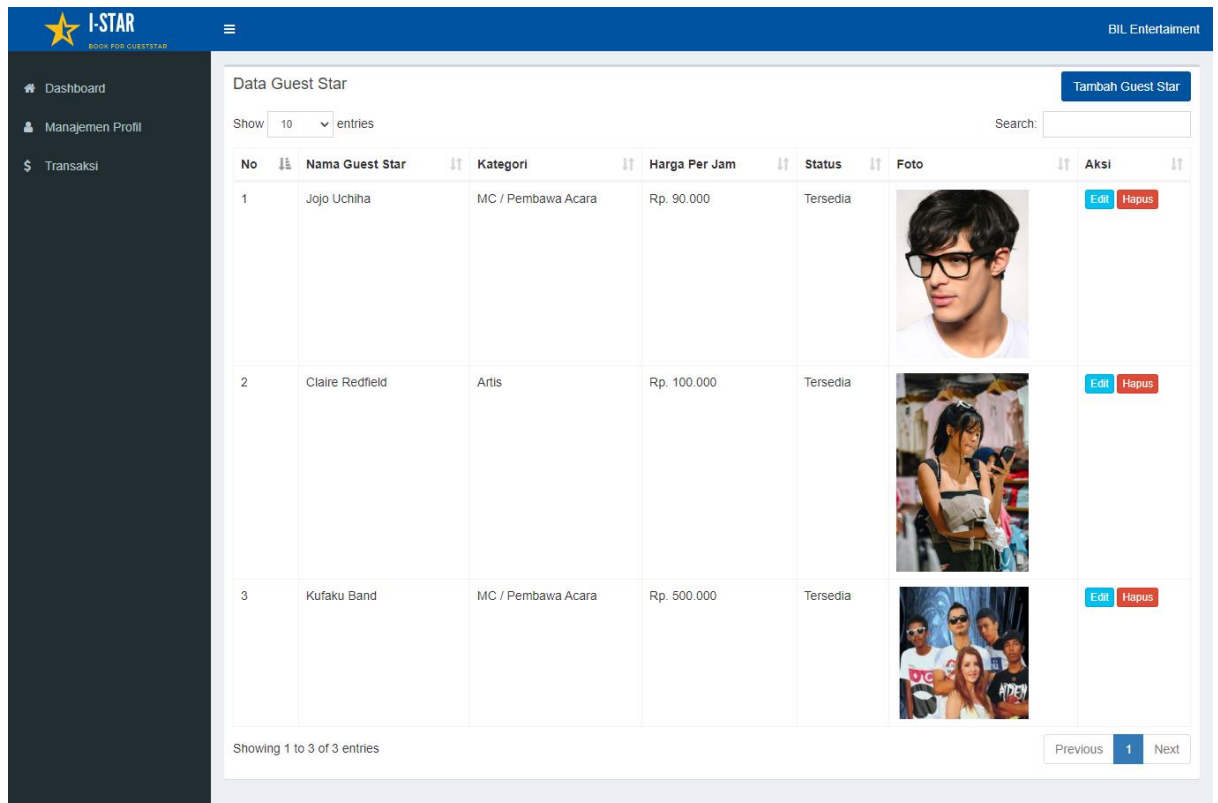
Pada halaman *dashboard* terdapat dua bagian yang dapat dilihat yakni jumlah *talent* yang mereka miliki dan total pendapatan yang telah diterima. Dalam bagian kiri halaman terdapat tiga bagian yang dapat dipilih yaitu profil dari manajemen dan rekap transaksi yang telah dilakukan.






Gambar 4.8 Halaman *Dashboard* Manajemen

9. Tampilan Antarmuka Halaman Profil Manajemen

Pada halaman Profil Manajemen ini terdapat daftar bintang tamu yang mereka naungi, pada halaman ini manajemen dapat melakukan perubahan apa saja mengenai bintang tamu yang mereka naungi mulai mengubah harga, deskripsi bahkan foto jadi akan dapat selalu diperbarui.



The screenshot displays the 'Data Guest Star' management interface. It features a sidebar with navigation options: Dashboard, Manajemen Profil, and Transaksi. The main content area shows a table with columns for No, Nama Guest Star, Kategori, Harga Per Jam, Status, Foto, and Aksi. There are three entries listed, each with an 'Edit' and 'Hapus' button. A search bar and a 'Tambah Guest Star' button are also visible.

No	Nama Guest Star	Kategori	Harga Per Jam	Status	Foto	Aksi
1	Jojo Uchiha	MC / Pembawa Acara	Rp. 90.000	Tersedia		Edit Hapus
2	Claire Redfield	Artis	Rp. 100.000	Tersedia		Edit Hapus
3	Kufaku Band	MC / Pembawa Acara	Rp. 500.000	Tersedia		Edit Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.9 Halaman Profil Manajemen

10. Tampilan Antarmuka Halaman Transaksi Manajemen

Pada halaman transaksi ini diperlihatkan riwayat transaksi yang telah dilakukan oleh manajemen tersebut, serta untuk mengakses persetujuan pembayaran yang telah dilakukan oleh pengguna dapat dilakukan oleh manajemen pada halaman ini.

The screenshot displays the 'Data Transaksi 16' page in the I-STAR system. The page features a sidebar with navigation options: Dashboard, Manajemen Profil, and Transaksi. The main content area shows a table of transactions with columns for No, Tanggal, Deskripsi, Lokasi, Guest Star, Harga/Jam, Foto, Aksi, and Status. Two transactions are visible:

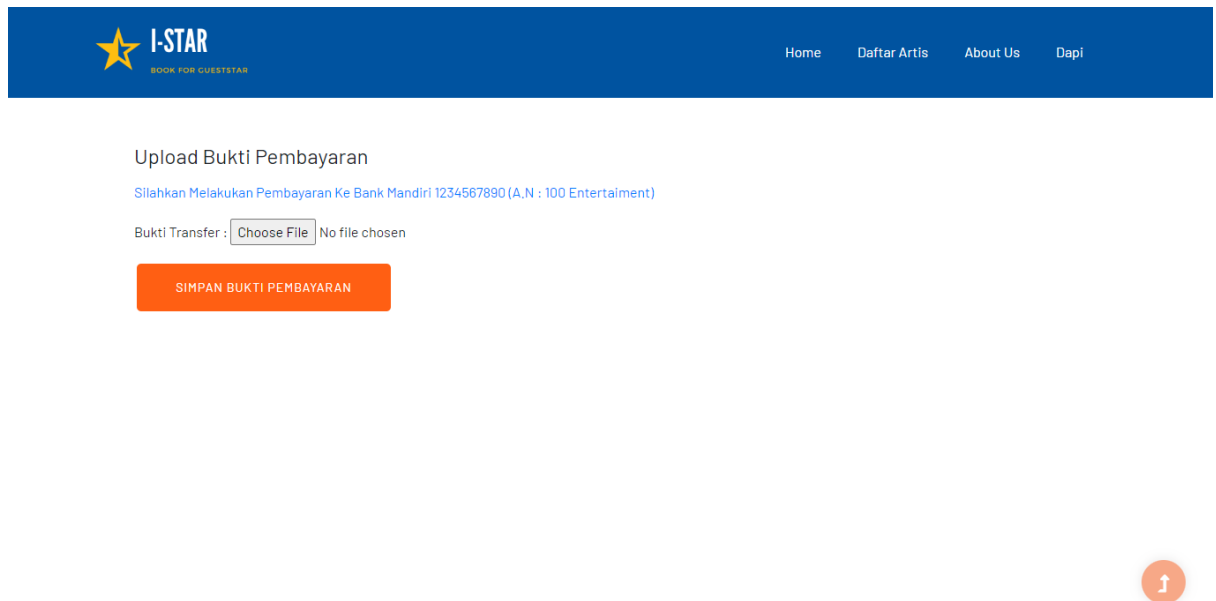
No	Tanggal	Deskripsi	Lokasi	Guest Star	Harga/Jam	Foto	Aksi	Status
1	15 Juni 2022	Sore	Alun Alun kota	Jojo Uchiha - BIL Entertainment	Rp. 90.000 x 3 Jam Rp. 270.000		Belum mengupload bukti pembayaran	Belum mengupload bukti pembayaran
2	28 Mei 2022	Untuk acara kondangan	Jl. Nungcik Kalidoni Palembang	Jojo Uchiha - BIL Entertainment	Rp. 90.000 x 1 Jam Rp. 90.000		Selesai	Selesai

Below the table, a detailed view of a successful transfer is shown. The transfer was completed on 09 Mar 2022 at 09:47:22 WIB. The recipient is **SRIWIJAYA UTAMA KARYA** (Bank Mandiri - 1120056755551). The total transaction amount is **Rp 187,000**. The sender's account is **RESMIYANTI** (Bank Mandiri -9522).

Gambar 4.10 Halaman Transaksi Manajemen

11. Tampilan Antarmuka Halaman Bukti Pembayaran

Pada halaman ini terdapat kolom masukan file untuk mengunggah bukti pembayaran yang telah dilakukan pada halaman ini menampilkan detail pesanan yang telah diproses. Setelah mengunggah file maka pihak manajemen dapat memverifikasi pembayaran yang telah dilakukan.



Gambar 4.11 Halaman Bukti Pembayaran

4.2 User Usability

User usability merupakan tahapan pengujian yang dilakukan terhadap partisipan calon pengguna, tahapan ini merupakan rangkaian akhir dari penggunaan metode *User Centered Design* yang mengharuskan calon pengguna terlibat dalam pengembangan *user interface & user experience*. Metode pengujian yang dilakukan yaitu menggunakan pendekatan *Cognitive Walkthrough* yang diberikan kepada empat orang partisipan.

4.2.1 Pengujian *Cognitive Walkthrough*

Pengujian ini dilakukan terhadap empat orang partisipan yang kebetulan memiliki pekerjaan atau aktivitas dalam bidang hiburan akan tetapi memiliki latar belakang dan domisili yang berbeda. Dalam pengujian yang dilakukan ini menjadikan partisipan sebagai acuan untuk perancangan *user interface* dan *user experience* dalam pengembangan aplikasi I-Star berbasis *website*. Pengujian yang dilakukan beberapa ada yang dilakukan secara daring dikarenakan jarak yang jauh menggunakan bantuan aplikasi Zoom akan tetapi walaupun dilakukan secara *online* hasilnya cukup memuaskan dan tidak ada hambatan sama sekali. Uji coba yang dilakukan memiliki enam skenario yang telah dibuat lalu harus diselesaikan oleh partisipan. Setiap skenario memiliki batasan kesalahan yaitu sebanyak 50% jika melebihi batasan tersebut maka akan dilakukan peninjauan ulang terhadap rancangan UI/UX aplikasi I-Star (Alexander dan Bellaniar, 2019). Berikut ini berupa skenario dari tampilan antarmuka aplikasi I-Star.

1. Skenario Registrasi dan *Login* penyewa di Halawan *Website* I-Star

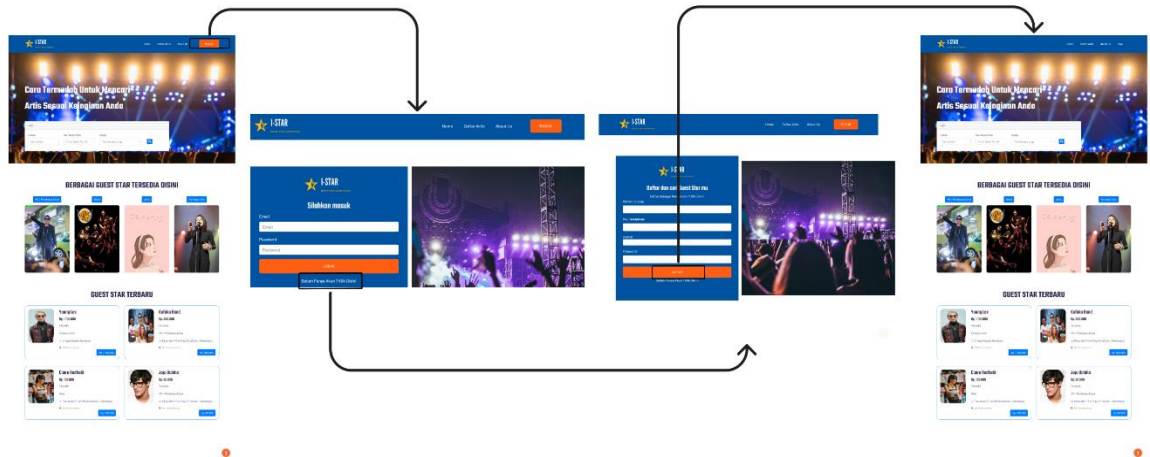
Partisipan harus melakukan aktivitas mendaftar dan *login* sebagai penyewa dalam *website* I-Star.

Tabel 4.1 Skenario 1

Tujuan	Skenario
Partisipan memiliki akun di aplikasi I-Star lalu dapat mengaksesnya dengan <i>login</i> sebagai penyewa	Partisipan merupakan seorang penyewa yang membutuhkan akun agar dapat mengakses aplikasi I-Star lalu partisipan diharuskan melakukan registrasi agar memiliki akun dan dapat melakukan <i>login</i> .

Alur sistem antarmuka yang harus dilakukan oleh peserta yaitu mengakses *link* yang tersedia lalu peserta menekan tombol masuk yang berada di atas halaman beranda *website* sehingga peserta akan diarahkan secara langsung ke tampilan *login*, namun dikarenakan peserta belum memiliki akun untuk melakukan *login* maka peserta diharuskan untuk melakukan registrasi yang ada di bawah

tombol navigasi *login* yaitu “Belum punya akun, klik disini”. Berikut ini berupa ilustrasi yang dapat dilihat pada gambar 4. 12 dibawah.



Gambar 4.12 Ilustrasi Skenario 1

Hasil uji coba yang dilakukan pada skenario pertama sangatlah mudah dipahami oleh peserta. Hasil uji coba dapat dilihat pada uraian tabel 4. 2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Skenario 1

Partisipan	Registrasi Sebagai Penyewa	Melakukan Login	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	14 detik	0
2	✓	✓	16 detik	0
3	✓	✓	12 detik	0
4	✓	✓	15 detik	0
Jumlah yang Berhasil	4	4	Rata-Rata 14.25 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan uji coba yang dilakukan partisipan terhadap skenario 1 yang telah dibuat, maka disimpulkan bahwa tidak adanya kesalahan yang dilakukan oleh peserta dan memperoleh waktu rata-rata pengerjaan yang singkat 14. 25 detik sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta tidak menemukan masalah dalam menyelesaikan skenario 1 yang artinya tampilan dengan mudah dapat dipahami oleh partisipan.

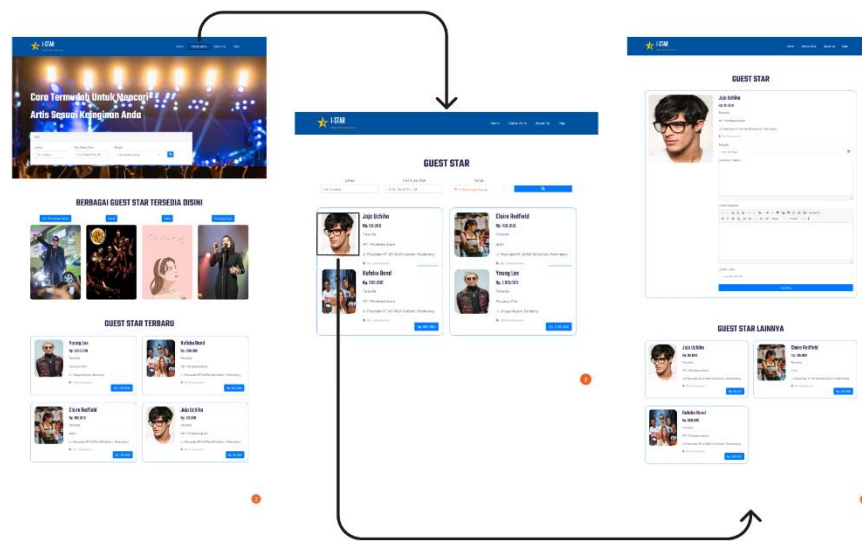
2. Skenario Menemukan Bintang tamu yang akan dipesan

Partisipan harus dapat menemukan siapa bintang tamu yang ingin mereka pesan untuk acara yang mereka buat.

Tabel 4.3 Skenario 2

Tujuan	Skenario
Pengguna yang merupakan penyewa dapat menemukan bintang tamu yang mereka inginkan.	Setelah melakukan akses login maka pengguna akan diarahkan menuju halaman utama <i>website</i> I-Star lalu pengguna diharuskan mencari artis yang mereka inginkan dengan melihat daftar artis yang tersedia dan pengguna memilih salah satu artisnya.

Alur tampilan antarmuka yang dilakukan oleh partisipan yaitu setelah melakukan *login* sebagai penyewa maka peserta mendapatkan akses untuk mencari bintang tamu yang mereka inginkan. Pada halaman *homepage* terdapat tombol navigasi “Daftar Artis” atau dapat langsung mencari dihalaman *home page* karena telah disediakan kolom input “Lokasi” “Artis” dan “Harga” sehingga memudahkan pengguna untuk mencari bintang tamu yang sesuai. Setelah menemukan artis yang sesuai, peserta diminta untuk memilih artis tersebut agar dapat mengetahui detailnya. Berikut ini gambaran alur Skenario 2 dapat dilihat pada gambar 4. 13 dibawah ini.



Gambar 4.13 Ilustrasi Skenario 2

Dengan skenario 2 yang sudah dibuat oleh partisipan, semua peserta dapat mencapai tujuannya dengan maksimal. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Skenario 2

Partisipan	Mencari Daftar Artis	Memilih Bintang Tamu	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	17 detik	0
2		✓	11 detik	0
3		✓	13 detik	0
4	✓	✓	15 detik	0
Jumlah yang Berhasil	2	4	Rata-Rata 14 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	50%	100%		

Menurut hasil uji coba yang telah dilakukan pada skenario 2 menyatakan terdapat penggunaan yang berbeda dari peserta walaupun memiliki tujuan yang sama, aktivitas yang berbeda itu adalah terdapat beberapa pengguna yang mencari artis langsung dari halaman *homepage website* dan ada yang melalui akses dari di daftar artis akan tetapi hal tersebut bukanlah sebuah masalah dikarenakan menghasilkan tujuan yang sama. Hasil uji coba menunjukkan semua peserta berhasil mencapai

tujuan namun terdapat 50% pengguna mencari dari halaman *homepage* dan 50% pengguna mencari dari halaman daftar artis. Pengujian ini menghasilkan waktu rata-rata selama 14 detik saja dengan begitu skenario ini sangatlah mudah untuk dipahami oleh peserta.

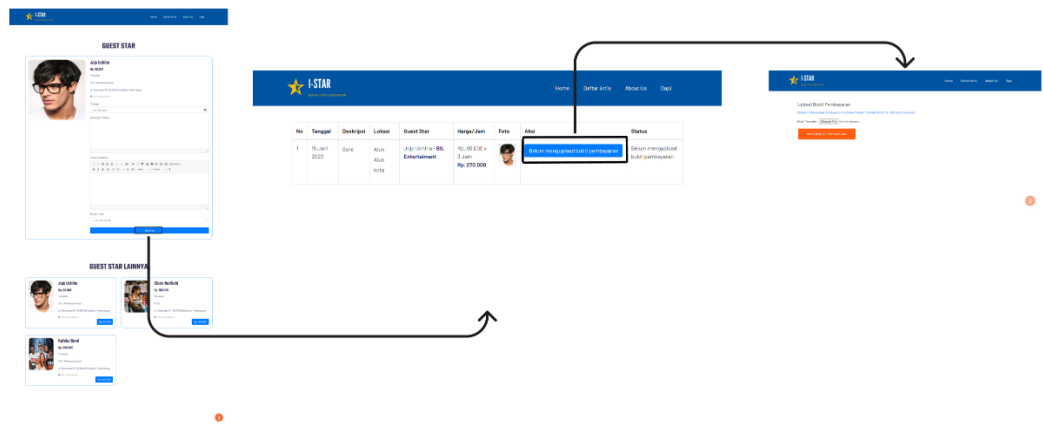
3. Skenario Konfirmasi Pembayaran

Partisipan harus melakukan konfirmasi terhadap pembayaran atas pesanan yang telah mereka lakukan dengan cara mengunggah bukti transfer.

Tabel 4.5 Skenario 3

Tujuan	Skenario
Pengguna yang merupakan penyewa dapat melakukan konfirmasi jika mereka telah selesai melakukan pembayaran	Setelah pada tahapan sebelumnya partisipan memilih bintang tamu sesuai dengan keinginannya lalu memproses pesanan mereka dengan melanjutkan pada tahap pembayaran dan mengunggah bukti <i>transfer</i> yang telah dilakukan

Pada tahapan ini peserta diharapkan melakukan pesanan atas artis yang telah terpilih, lalu mengisi deskripsi *booking* yang akan dilakukan. Setelah itu lanjut pada halaman tersebut terdapat tombol "*Booking*" dan melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara mengunggah bukti *transfer*. Berikut alur tampilan antarmuka yang dapat dilihat pada gambar 4. 14 dibawah ini.



Gambar 4.14 Ilustrasi Skenario 3

Dengan skenario 3 yang telah dibuat mendapatkan hasil yang memuaskan dikarenakan tidak adanya kesalahan pengguna sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi mereka. Berikut tabel hasil skenario 3.

Tabel 4.6 Hasil Skenario 3

Partisipan	Melakukan Pesanan	Konfirmasi Pembayaran	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	9 detik	0
2	✓	✓	10 detik	0
3	✓	✓	9 detik	0
4	✓	✓	8 detik	0
Jumlah yang Berhasil	4	4	Rata-Rata 9 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peserta berhasil mencapai tujuan yang diharapkan dan mendapatkan waktu rata-rata yang sangat singkat yaitu 9 detik, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaannya cukup mudah dipahami dan efisien.

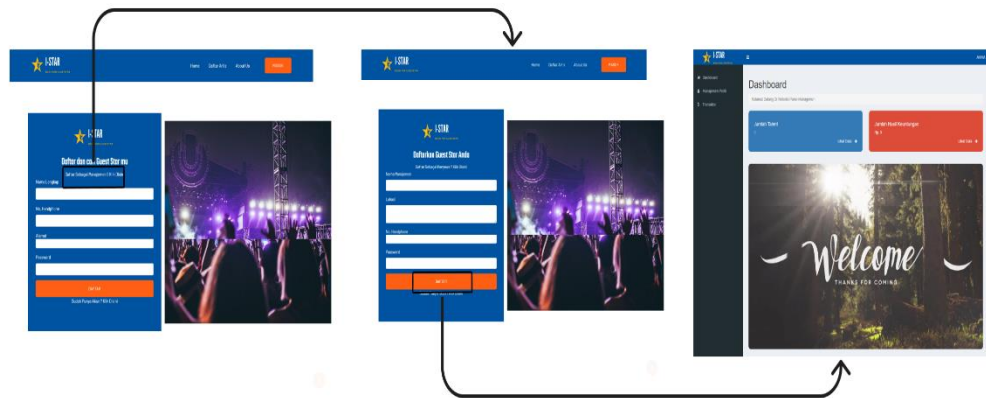
4. Skenario Registrasi Manajemen

Pada tahapan ini partisipan beranggapan dirinya akan menjadi manajemen artis yang akan didaftarkan.

Tabel 4.7 Skenario 4

Tujuan	Skenario
Pengguna yang merupakan bintang tamu atau manajemen memiliki akun tersendiri sehingga dapat mengakses fitur manajemen.	Pada halaman awal registrasi terdapat ungkapan daftar sebagai manajemen lalu dialihkan ke halaman registrasi manajemen dan melakukan pendaftaran.

Pada skenario ini peserta dijadikan sebagai pengguna yang merupakan pemilik akun manajemen atau langsung sebagai bintang tamunya lalu mendaftarkan agar memiliki akun manajemen dihalaman register manajemen, setelah mendaftar dapat memiliki akses sebagai manajemen yang memiliki beberapa fitur berbeda dari pengguna biasa. Berikut alur antarmuka yang dilihat pada gambar 4. 15 dibawah ini.



Gambar 4.15 Ilustrasi Skenario 4

Hasil uji coba skenario empat tidak mendapatkan kesalahan dikarenakan tahapan hampir sama dengan skenario pertama yaitu melakukan registrasi sebagai penyewa, dengan begitu partisipan telah berhasil mencapai tujuan yaitu memiliki akses sebagai manajemen. Berikut tabel hasil skenario 4.

Tabel 4.8 Hasil Skenario 4

Partisipan	Registrasi Manajemen	Login Manajemen	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	24 detik	0
2	✓	✓	21 detik	0
3	✓	✓	27 detik	0
4	✓	✓	23 detik	0
Jumlah yang Berhasil	4	4	Rata-Rata 23.75 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan hasil uji coba skenario empat yang telah dilakukan disimpulkan bahwa tidak ada kesalahan dalam melakukan tugasnya dan mendapatkan waktu rata-rata 23.75 detik. Hal tersebut menyatakan bahwa tampilan sudah dibuat semudah mungkin sehingga mudah dimengerti.

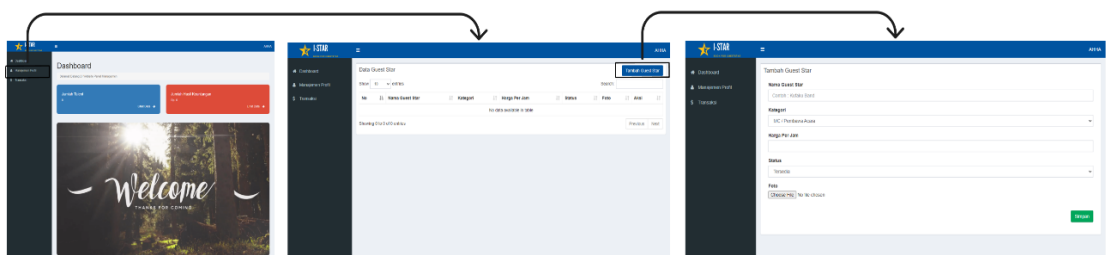
5. Skenario Menambahkan Bintang Tamu

Pada skenario ini peserta berperan sebagai artis atau manajemen untuk menambahkan artis pada akun manajemen yang tersedia.

Tabel 4.9 Skenario 5

Tujuan	Skenario
Pengguna yang merupakan manajemen dapat menambahkan ataupun melakukan perubahan terhadap artis yang mereka naungi.	Setelah melakukan registrasi sebagai manajemen partisipan akan diarahkan langsung menuju <i>dashboard</i> khusus untuk manajemen fitur ini tidak tersedia bagi akun penyewa biasa. Pada halaman <i>dashboard</i> partisipan diharuskan menambahkan artis yang akan didaftarkan.

Pada skenario ini peserta dijadikan sebagai artis ataupun manajemen agar dapat menambahkan artis, lalu pada halaman *dashboard* terdapat menu “Manajemen profil” untuk melihat daftar artis yang dinaungi, peserta diharapkan untuk menambahkan artis dengan cara menekan tombol navigasi “Tambah *Guest Star*” jika data telah diisi maka dapat langsung disimpan. Berikut alur antar muka yang dapat dilihat pada gambar 4. 16 dibawah.



Gambar 4.16 Ilustasi Skenario 5

Hasil uji coba yang skenario lima tidak ditemukannya masalah dalam menambahkan artis pada akun manajemen berikut tabel hasil dari uji coba yang telah dilakukan.

Tabel 4.10 Hasil Skenario 5

Partisipan	Melihat Daftar Artis	Menambahkan Artis	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	10 detik	0
2	✓	✓	8 detik	0
3	✓	✓	11 detik	0
4	✓	✓	8 detik	0
Jumlah yang Berhasil	4	4	Rata-Rata 9.25 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Dengan hasil uji coba yang dapat dilihat pada tabel diatas, semua partisipan dapat melakukannya dengan baik hingga mencapai tujuan yang diinginkan. Semua hal itu mendapat waktu rata-rata sebesar 9.25 detik, hal ini menunjukkan bahwa penggunaannya cukup mudah dipahami.

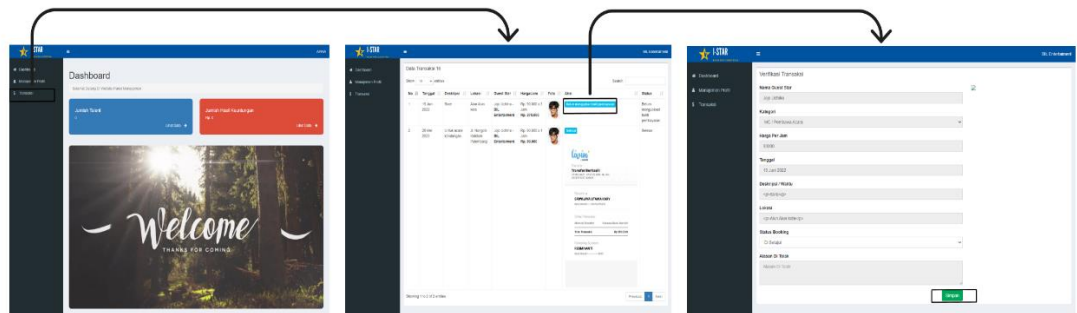
6. Skenario Verifikasi Pembayaran Manajemen

Pada skenario kali ini pengguna masih sebagai manajemen artis yang harus melakukan verifikasi atas pembayaran yang telah dilakukan oleh penyewa.

Tabel 4.11 Skenario 6

Tujuan	Skenario
Pengguna yang merupakan manajemen mengetahui bahwa pembayaran yang telah dilakukan penyewa harus diverifikasi.	Pada halaman <i>dashboard</i> manajemen terdapat menu transaksi yang dapat mengarahkan menuju artis yang telah dipesan dan ada detailnya mengenai pesanan tersebut, pada bagian aksi dapat dilihat bagaimana status pembayarannya apakah sudah mengunggah bukti <i>transfer</i> atau belum apabila sudah maka dapat di setujui.

Pada skenario ini partisipan yang merupakan manajemen harus melakukan verifikasi pembayaran pada menu transaksi lalu dapat dilihat pada aksi yang menyatakan pembayaran sudah unggah atau belum bukti *transferya*. Jika bukti *transfer* sudah di unggah maka partisipan dapat menyetujui pesanan tersebut. Berikut alur antarmuka yang dapat dilihat pada gambar 4. 17 dibawah ini.



Gambar 4.17 Ilustrasi Skenario 6

Hasil uji coba menunjukkan bahwa tidak adanya masalah dalam skenario kali ini, semua peserta melakukannya hingga mencapai tujuan yang diinginkan, hal tersebut dapat dilihat dalam tabel hasil skenario berikut.

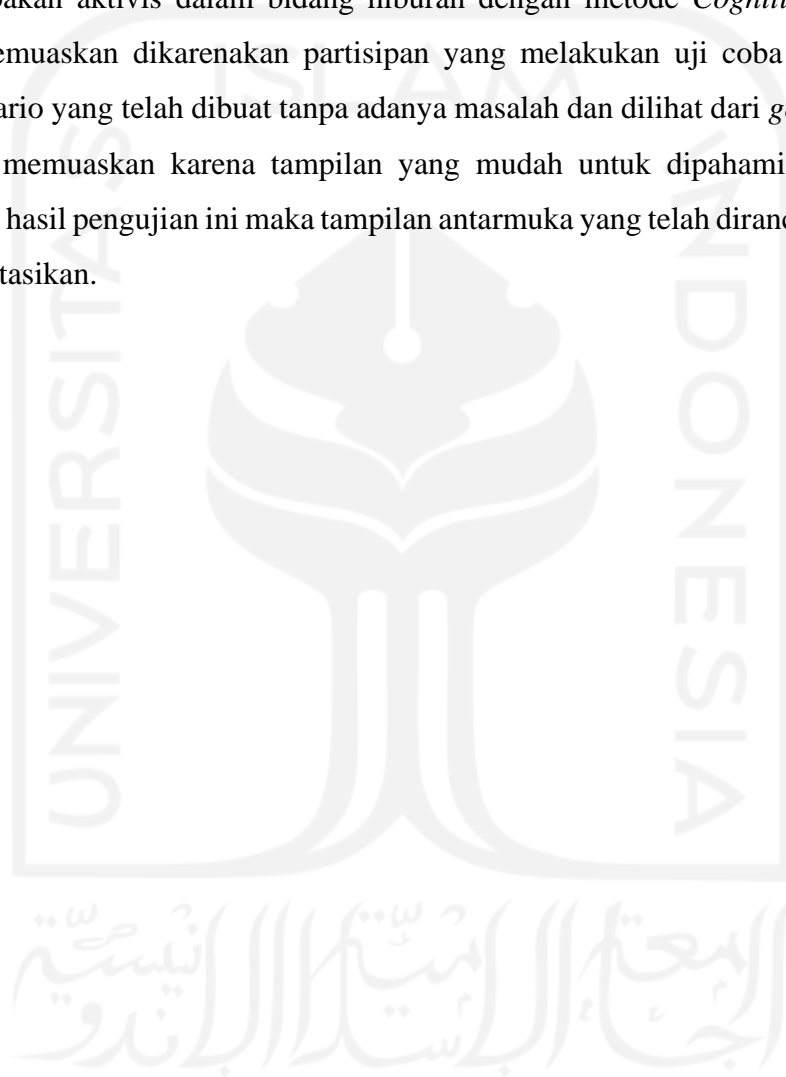
Tabel 4.12 Hasil Skenario 6

Partisipan	Daftar transaksi Manajemen	Verifikasi pembayaran penyewa	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	11 detik	0
2	✓	✓	9 detik	0
3	✓	✓	9 detik	0
4	✓	✓	10 detik	0
Jumlah yang Berhasil	4	4	Rata-Rata 9.75 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan hasil yang dapat dilihat bahwa seluruh partisipan dapat mencapai tujuannya tanpa masalah hanya dengan menempuh waktu rata-rata 9.75 detik yang menandakan hal tersebut dapat mudah dipahami.

4.3 Diskusi dan Pembahasan

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan terhadap tampilan antar muka aplikasi I-Star berbasis *website*, tampilan ini sudah melewati tahap perancangan *user interface & user experience* dengan menggunakan metode *User Centered Design* serta telah divalidasi dengan pengujian menggunakan pendekatan *Cognitive Walkthrough* pada tampilan antarmuka yang sudah dirancang. Uji coba yang dilakukan terhadap empat orang partisipan yang merupakan aktivis dalam bidang hiburan dengan metode *Cognitive Walkthrough* berakhir memuaskan dikarenakan partisipan yang melakukan uji coba dapat melewati semua skenario yang telah dibuat tanpa adanya masalah dan dilihat dari *gesture* partisipan pun cukup memuaskan karena tampilan yang mudah untuk dipahami, dengan begitu berdasarkan hasil pengujian ini maka tampilan antarmuka yang telah dirancang layak untuk diimplementasikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan rumusan masalah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode UCD berhasil dalam merancang UI/UX pada aplikasi berbasis *website e-commerce* I-Star. Hal tersebut terjadi dikarenakan metode ini memfokuskan perancangan pada calon pengguna yang menggunakan aplikasi ini, sehingga kebutuhan pengguna untuk mencari bintang tamu bisa terselesaikan.
2. Rancangan tampilan antarmuka aplikasi *website e-commerce* I-Star berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, salah satunya terdapat fitur yang menampilkan harga yang dimiliki oleh bintang tamu dengan demikian EO atau penggiat acara dapat membandingkan terlebih dahulu bintang tamu yang akan dipesan sehingga dapat membantu pengguna agar sesuai dengan dana yang telah ditentukan.
3. Berdasarkan *Usability Testing* metode pendekatan *Cognitive Walkthrough* perancangan tampilan antarmuka *website* I-Star berhasil membangun sistem yang *user-friendly* dikarenakan mencatat waktu rata-rata 15.25 detik.
4. Penilaian yang telah dilakukan terhadap rancangan UI pada aplikasi *e-commerce* I-Star mendapatkan tanggapan yang baik dikarenakan menghasilkan tampilan yang menarik dan penempatan tata letak ikon yang tepat.

5.2 Saran

Pada perancangan UI/UX aplikasi I-Star berbasis *website* dengan menggunakan *platform dekstop* masih terdapat banyak kekurangan yang dapat dikembangkan lagi. Berikut beberapa hal yang dapat dikembangkan lagi:

1. Perancangan UI/UX dalam penelitian ini hanya dilakukan untuk *platform website* sehingga diharapkan adanya perancangan UI/UX untuk *platform mobile app*.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design (UCD)*, diharapkan pengembangan juga bisa dikembangkan dalam metode lain seperti *Lean UX*.
3. Tampilan antarmuka setiap tahun berkembang bahkan *trend* tampilan selalu berubah. Diharapkan tampilan pada aplikasi I-Star ikut berkembang, tidak berhenti pada penelitian ini saja dan menjadi lebih baik agar lebih menarik bagi pengguna.
4. Diharapkan rancangan aplikasi I-Star yang telah dibuat pada penelitian kali ini dapat segera direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. *Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), 445–456.*
- Alexander, F., & Bellanar, M. (2019). Evaluasi Usability pada Desain E-Learning Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *JURNAL SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI.*
- Asmuni, I. (2006). Kajian Teoretis Pendekatan Prototyping Dan Relevansinya Terhadap Pengembangan Sistem Informasi Bisnis. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).*
- Guo, F. Y., & Principal, U. X. (2012). *Not just usability–The four elements of user experience.* San Francisco: UX Strategized. Retrieved from <http://uxstrategized.com>
- Kurnia, W. (2019). DESAIN INTERAKSI APLIKASI REKAM MEDIS BERBASIS UCD (Studi Kasus : RSUD dr.Soehadi Prijonegoro Sragen). *AUTOMATA.*
- Nainggolan, P. B., Markoni, M., & Susetio, W. (2021). Law Enforcement Analysis Against the Night Entertainment Business Owner During Covid-19 Pandemic. *Journal of Multidisciplinary Academic, 5(2), 155–160.*
- Raharjo, P., Kusuma, W. A., & Sukoco, H. (2016). Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia, 15(1–2).*
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses.*
- Saputri, I. S. Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi, 3(2), 269–278.*
- Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata, 1(2).*
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).*
- Swamidass, P. M. (2000). *Encyclopedia of production and manufacturing management.* Springer Science & Business Media.
- Sommerville, I. (2011). Software Engineering 9th Edition. *ISBN10, 137035152, 18.*
- van der Duin, P. (2016). *Foresight in organizations: methods and tools.* Routledge.

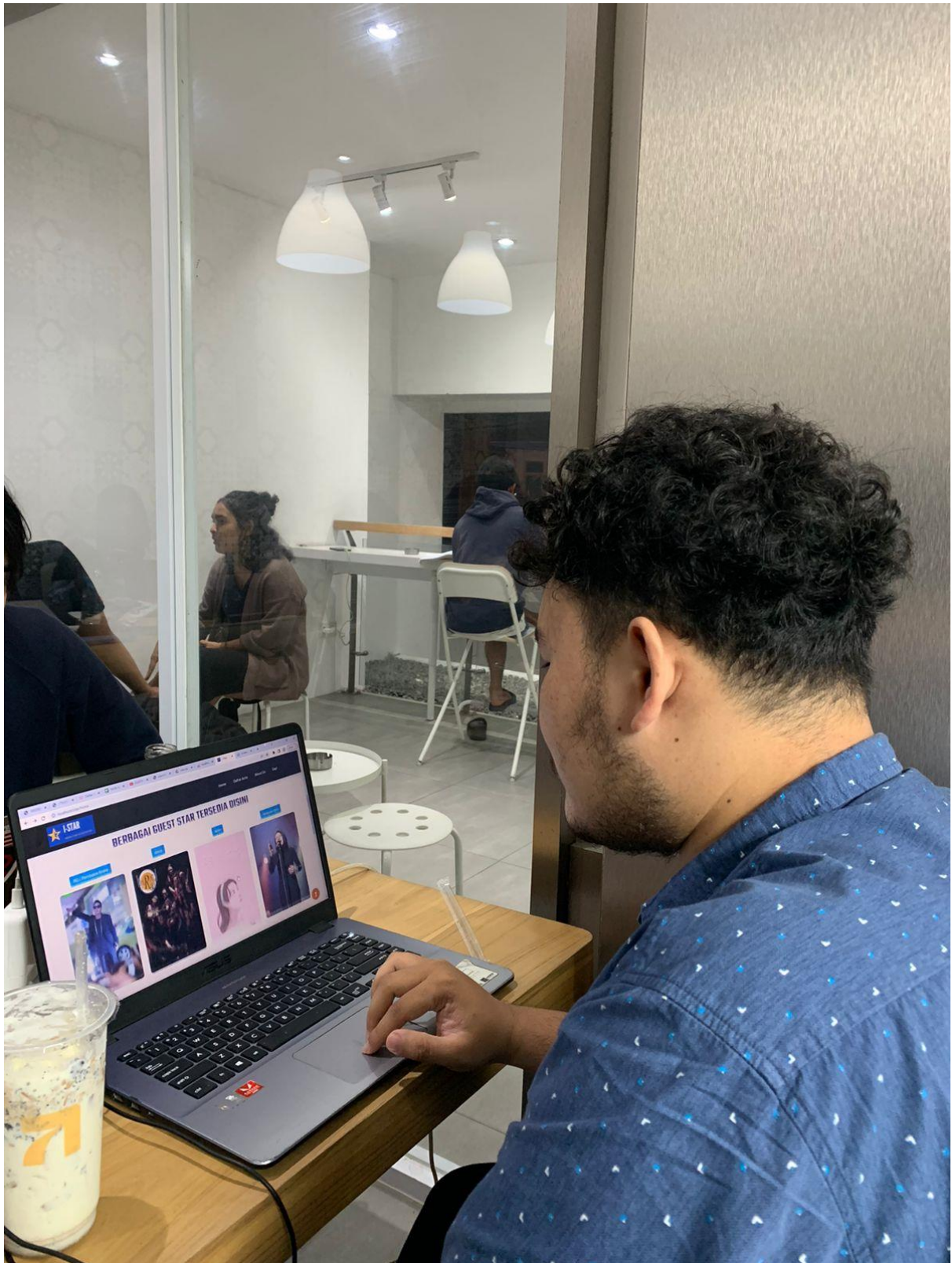
LAMPIRAN

Lampiran A (Business Model Canvas)

<p>Key partners</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guest star • Mc / host • Jasa pembayaran 	<p>Key activities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan web • Manajemen data penyedia jasa dan user • Menghubungkan penyedia jasa dan user <p>Key resources</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmer • Website • Database • Infrastruktur server • Marketing • Admin 	<p>Value proposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempermudah untuk mencari guest star • Variasi harga yang beragam • Memberi peluang bagi guest star yang masih berkembang • Penjualan tiket yang mudah 	<p>Relationship</p> <ul style="list-style-type: none"> • Platform yang inovatif • Penggunaan yang mudah <p>Channel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iklan sosial media • Testimoni konsumen • Penawaran langsung kepada vendor 	<p>Customer segment</p> <ul style="list-style-type: none"> • Event organizer • Masyarakat yang ingin membuat acara • Mc / host • Guest star (band, penyanyi dll) • Masyarakat umum
<p>Cost structure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biaya iklan • Biaya pengembangan web • Biaya maintenance dan perbaikan 		<p>Revenue stream</p> <ul style="list-style-type: none"> • Administrasi transaksi • Kerjasama payment 		

الجامعة الإسلامية
الاستاذ الدكتور

Lampiran B (Pengujian)





Lampiran C (Link *Prototype*)

<https://www.figma.com/file/firelRGtle5AkERGWIirMz/I-STAR?node-id=0%3A1>

