

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI EVENT LISTING BERBASIS WEBSITE DENGAN PRINSIP EIGHT GOLDEN RULES

C.A. Ririmasse¹, I.W. Santiyasa², I.A.G.S Putra³

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, aplikasi event listing memegang peran penting dalam menyediakan informasi tentang berbagai acara kepada pengguna. Perancangan antarmuka aplikasi event listing berbasis situs web ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan klien pada sebuah perusahaan. Pada perancangan antarmuka aplikasi menggunakan Eight Golden Rules sebagai prinsip dasar. Proses perancangan dimulai dengan identifikasi kebutuhan pengguna dan analisis konten acara. Kemudian, setiap aturan dari Eight Golden Rules diintegrasikan ke dalam desain, memastikan antarmuka yang konsisten, mudah digunakan, dan responsif. Sebagai bagian dari metode ini, sebuah prototipe dikembangkan untuk memberikan visualisasi konkret dari aplikasi yang dirancang. Berdasarkan umpan balik awal, antarmuka yang dirancang dengan prinsip ini diterima dengan baik oleh tim, menunjukkan relevansi dan efektivitas Eight Golden Rules dalam perancangan antarmuka aplikasi event listing.

Kata kunci : aplikasi, situs web, antarmuka, eight golden rules, prototipe.

ABSTRACT

In today's digital era, event listing applications play a crucial role in providing users with information about various events. The design of this web-based event listing application interface aims to meet the needs of clients in a company. The application interface design employs the Eight Golden Rules as its foundational principles. The design process begins with the identification of user needs and analysis of event content. Subsequently, each rule from the Eight Golden Rules is integrated into the design, ensuring a consistent, user-friendly, and responsive interface. As a part of this method, a high-fidelity prototype is developed to provide a concrete visualization of the designed application. Based on initial feedback, the interface designed with these principles was well-received by the team, indicating the relevance and effectiveness of the Eight Golden Rules in designing event listing application interfaces.

Keywords: application, website, interface, eight golden rules, prototype.

¹Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud No.9, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali, 80361, Badung-Indonesia, charlesalexander0302@gmail.com.

²Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud No.9, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali, 80361, Badung-Indonesia, santiyasa@unud.ac.id.

³Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud No.9, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali, 80361, Badung-Indonesia, iagsuwiprabayantiputra@unud.ac.id.

Submitted: 9 Januari 2025

Revised: 24 Januari 2025

Accepted: 25 Januari 2025

1. PENDAHULUAN

Pemasaran digital atau *digital marketing* adalah penggunaan data dan aplikasi elektronik untuk perencanaan dan pelaksanaan konsep, distribusi, promosi, dan penetapan harga untuk menciptakan pertukaran yang memuaskan tujuan individu dan organisasi (Untari & Fajariana, 2018). PT. Incognito Asia adalah perusahaan pemasaran digital yang menyediakan layanan perancangan produk berbasis situs web. Sebagai respons terhadap tuntutan pasar, PT. Incognito Asia berupaya untuk meningkatkan portofolio layanannya dengan mengembangkan sebuah aplikasi *event listing*. Pada proses perancangan produk, terdapat proses untuk merancang antarmuka produk sebelum proses pengembangan aplikasi dimulai. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan, mendaftar, dan berpartisipasi dalam berbagai acara.

Keberhasilan dari sebuah aplikasi sangat bergantung pada antarmuka yang *user-friendly*. Dengan demikian, *Eight Golden Rules* dalam desain UI/UX menjadi sangat relevan dalam proses perancangan ini. Penerapan prinsip *Eight Golden Rules* dapat mempermudah peneliti secara menyeluruh, mengakomodasi kebutuhan pengguna, serta kejelasan informasi yang ada pada tampilan sebuah aplikasi (Utami, 2023). Berdasarkan hasil analisis *user interface* pada sebuah *website* yang dilakukan oleh 50 responden menggunakan prinsip delapan aturan-aturan emas atau *Eight Golden Rules* didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata responden memberikan *feedback* yang baik (Susila, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan prinsip-prinsip dari *Eight Golden Rules* ke dalam desain antarmuka aplikasi *event listing*. Dengan pendekatan ini, upaya yang dihasilkan dari aspek desain tidak hanya memiliki daya tarik estetika, namun juga memenuhi standar fungsionalitas dan ekspektasi kegunaan bagi klien serta pengguna akhir.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Identifikasi permasalahan

Dalam perancangan aplikasi event listing, tantangan utama terletak pada penciptaan antarmuka yang intuitif dan responsif. Banyak aplikasi serupa menghadapi masalah dengan navigasi yang kurang jelas, desain yang terlalu padat, dan ketidakoptimalan tampilan pada berbagai ukuran layar. Penelitian ini fokus pada mengidentifikasi dan mengatasi isu-isu tersebut, dengan tujuan menciptakan antarmuka yang efisien dan *user-friendly*.

2.2. Pelaksanaan kegiatan

Periode kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung selama 2 bulan yang bertempat di lokasi perusahaan PT. Incognito Asia. Dalam tahapan pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa proses untuk menghasilkan produk aplikasi *event listing*. Tahap awal ditandai dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan klien, memastikan bahwa semua ekspektasi dan spesifikasi dicatat dengan jelas. Setelah memahami kebutuhan, beralih ke fase desain antarmuka, di mana konsep dasar dan tata letak dari aplikasi dibuat dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain terbaik. Dengan desain awal yang telah disepakati, tahapan selanjutnya adalah pembuatan *prototype*, yang bertujuan untuk memberikan gambaran visual dan fungsional dari aplikasi sebelum dikembangkan sepenuhnya. Setelah *prototype* selesai, proses dilanjutkan ke tahap evaluasi. Pada tahap ini, dilaksanakan evaluasi untuk memastikan hasil antarmuka dan untuk mendapatkan *feedback* untuk perbaikan sebelum dikembangkan.

2.3. Evaluasi kegiatan

Pada tahap evaluasi, penekanan diberikan pada pentingnya mendapatkan umpan balik untuk meningkatkan kualitas hasil kerja. *Feedback* dari pembimbing lapangan menjadi instrumen kritis dalam menilai *prototype* dan antarmuka yang telah dirancang. Setelah menerima masukan, proses kembali ke fase desain antarmuka untuk melakukan iterasi berdasarkan saran dan kritik yang diterima. Terdapat beberapa iterasi pada proses ini, dengan setiap iterasi berfokus pada peningkatan dan penyempurnaan desain. Melalui pendekatan siklus *feedback* dan iterasi ini, diupayakan untuk memastikan bahwa *prototype* dan antarmuka yang dihasilkan tidak hanya memenuhi spesifikasi teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *event listing* memiliki peran penting dalam membantu pengguna untuk menemukan, mengatur, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan atau acara yang sedang berlangsung di sekitarnya. Keefektifan aplikasi semacam ini sangat bergantung pada kemudahan penggunaan, ketersediaan informasi, serta desain antarmuka yang menarik dan intuitif. Mengikuti "Eight Golden Rules of Interface Design", aplikasi ini memastikan konsistensi dalam elemen dan aksi antarmuka, menyediakan *feedback* yang tepat kepada pengguna, dan memungkinkan kesalahan untuk dihindari atau dengan mudah dikoreksi. Dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut, perancangan awal antarmuka aplikasi telah dilakukan dengan menggunakan Figma, sebuah platform desain antarmuka yang populer di kalangan para desainer UI/UX. Figma memungkinkan kolaborasi dan prototyping yang efisien, sehingga membantu dalam mewujudkan konsep aplikasi menjadi sebuah antarmuka yang interaktif. Dalam bab ini, akan dibahas mengenai hasil rancangan antarmuka yang telah dibuat, ditinjau dari prinsip-prinsip desain UI/UX, serta *feedback* dan respons dari pengguna awal.

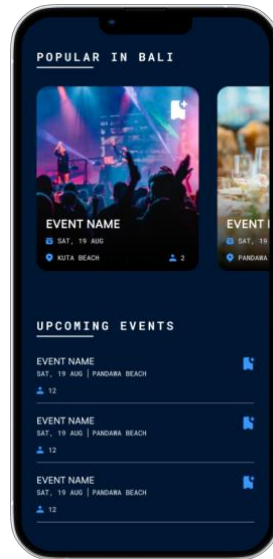
Aplikasi dirancang sebagai panduan bagi traveler muda yang berkunjung ke Bali, menawarkan tampilan antarmuka berbasis kalender dan daftar yang memudahkan pengguna dalam menemukan acara mendatang sesuai minat mereka. Elemen desain memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mengenali dan menggunakan fitur tanpa harus mengingat langkah-langkah tertentu. Selain itu, pendekatan desain yang berfokus pada pengguna memberikan kontrol yang lebih besar kepada pengguna, memungkinkan fleksibilitas dalam interaksi dan navigasi. Untuk memastikan konten yang relevan dan berkualitas, admin diberikan kemampuan untuk mengelola acara, kategori, dan konten promosi, sedangkan promotor dapat mengajukan detail acara dan, dengan biaya tambahan, menonjolkan acaranya. Dengan pendekatan desain yang berfokus pada pengguna dan keragaman acara yang tidak hanya terbatas pada pesta, aplikasi ini bertujuan untuk mencerminkan kekayaan budaya dan aktivitas yang Bali tawarkan.



Gambar 3.1. Tampilan Landing Page

Landing page aplikasi dirancang dengan kesederhanaan dan fokus untuk memberikan informasi cepat kepada pengguna sejak pertama kali mereka mengakses. Di bagian atas, terdapat *hero section* yang memberikan gambaran singkat tentang aplikasi, mengajak para traveler untuk menemukan dan mengalami berbagai acara menarik di Bali. Mengikuti bagian hero, pengunjung akan disuguhkan dengan daftar "Event Populer di Bali", menyoroti acara-acara yang paling diminati dan direkomendasikan untuk dikunjungi. Untuk memastikan pengunjung mendapatkan informasi sebanyak mungkin, landing page juga menampilkan daftar acara lainnya yang beragam, memberikan opsi lebih bagi traveler untuk memilih acara yang sesuai dengan minat dan jadwal kunjungan mereka. Keseluruhan desain landing page bertujuan untuk memudahkan pengguna

mendapatkan informasi sekaligus merasakan atmosfer khas Bali melalui tampilan dan nuansa yang ditawarkan.

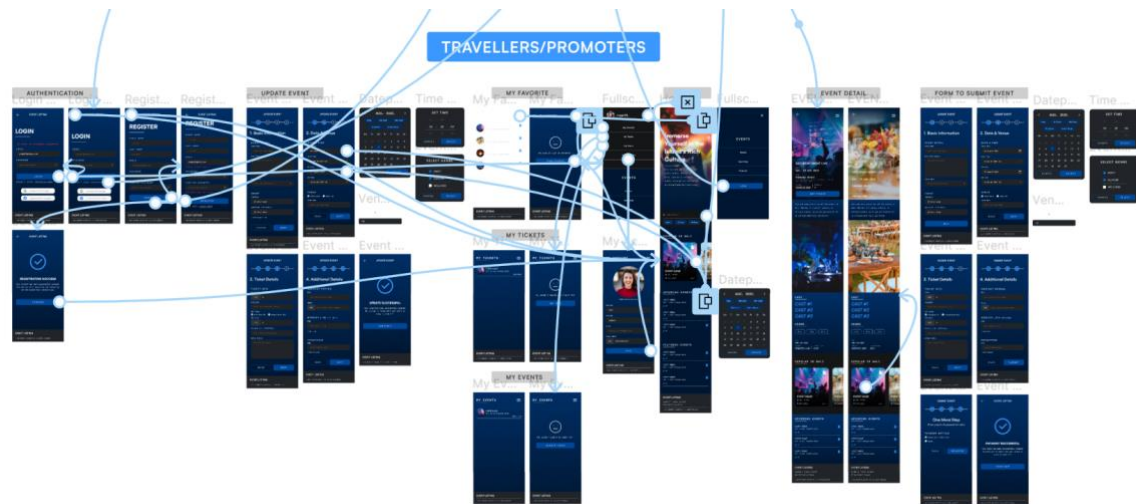


Gambar 3.2. Tampilan Landing Page (2)



Gambar 3.3. Tampilan Informasi Mengenai Event

Halaman detail *event* pada aplikasi *Event Listing* dirancang untuk memberikan pengguna informasi mendalam tentang acara tertentu yang mereka minati. Pada halaman ini, pengguna dapat menemukan deskripsi rinci tentang acara, termasuk tanggal, waktu mulai dan selesai, lokasi, harga tiket, dan informasi kontak penyelenggara. Selain itu, fitur visual seperti galeri foto atau video dari acara sebelumnya dapat memberikan gambaran lebih lanjut tentang suasana dan jenis acara yang diharapkan. Fasilitas tambahan seperti peta interaktif untuk menunjukkan lokasi, link pendaftaran atau pembelian tiket, serta ulasan dan *rating* dari pengunjung sebelumnya menambah kekayaan informasi yang tersedia.



Gambar 3.4. Prototipe Aplikasi

Prototipe aplikasi dibangun menggunakan perangkat desain Figma. Prototipe ini mencakup antarmuka pengguna utama yang mencerminkan desain *mobile-first* yang *user-friendly*. Dalam prototipe ini, pengguna dapat melihat tampilan kalender dan daftar yang memudahkan mereka dalam menavigasi acara yang akan datang. Mereka dapat mengklik acara untuk melihat informasi lebih lanjut, menyimpan acara favorit, dan menggunakan filter untuk menyaring acara berdasarkan kategori, waktu, dan jangka waktu tertentu. Admin memiliki akses ke dashboard yang memungkinkan mereka mengelola acara, kategori, pengguna, serta konten promosi. Prototipe ini juga mencakup fitur yang memungkinkan promoter untuk mengajukan detail acara dan memilih untuk menampilkan acara mereka sebagai "Featured Events". Desain keseluruhan prototipe mencerminkan prinsip-prinsip desain UI/UX yang baik, termasuk kemudahan penggunaan dan tampilan yang menarik.

4. KESIMPULAN

Setelah meninjau hasil aplikasi "Event Listing PBN", dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, yang tercermin dari penerapan "Eight Golden Rules of Interface Design". Antarmuka yang konsisten memastikan bahwa pengguna tidak kebingungan saat berpindah antar halaman atau fitur. Kemudahan dalam memberikan feedback kepada pengguna, baik itu melalui notifikasi atau umpan balik visual, memperkuat keterlibatan dan kepercayaan pengguna. Struktur menu dan navigasi yang sederhana dan berjenjang memudahkan pengguna untuk menemukan informasi atau fitur yang mereka cari. Selain itu, pengguna diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan aplikasi, namun tetap dalam batasan yang jelas, dan dengan opsi untuk membatalkan aksi yang tidak diinginkan. Terakhir, fokus pada kebutuhan pengguna melalui antarmuka yang pendekatan "user-oriented" mencerminkan prinsip "user control and freedom" serta "recognition rather than recall". Keseluruhan desain aplikasi ini menunjukkan komitmen untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dengan memastikan setiap elemen antarmuka dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada PT. Incognito Asia atas kesempatan, bimbingan, dan dukungan penuh yang diberikan selama proses pembuatan aplikasi. Keterlibatan dan kontribusi dari tim di PT. Incognito Asia telah menjadi pilar penting dalam keberhasilan proyek ini. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada dosen pembimbing dan penguji PKL, dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, saran, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama periode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Untari, and D.I Fajarina (2018). Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram. *Widya Cipta*. **Vol 2: 2**. 271-278.
- M. P. Utami (2023). Pemanfaatan Desain Interaksi Antar Muka Pengguna Dengan Implementasi Model Goms Pada Aplikasi Mobile Elma. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, **Vol 8:1**, 16–25.
- C. B. Susila (2020). Analisis User Interface Pada Website Stainu Pacitan Menggunakan Metode Eight Golden Rules. *Jurnal Qua Teknika*. **Vol 10: 1**, 26–35.