

## PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA SISTEM PEMESANAN TIKET ACARA BERBASIS WEBSITE

Vinna Setiawan<sup>1</sup>, IKG Suhartana<sup>2</sup>, dan IBG Dwidasmara<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Sebagai sarana hiburan, berbagai jenis acara banyak diselenggarakan dan banyak digemari. Baik itu mengenai musik, seni, olahraga, maupun jenis lainnya. Dalam mencari acara yang akan diselenggarakan, seringkali masyarakat merasa kesulitan karena harus mencarinya satu persatu di media promosi setiap acara yang terkadang berbeda, seperti di media sosial yang berbeda. Hal tersebut dapat mengakibatkan suatu acara tidak terjangkau oleh target masyarakatnya. Untuk memudahkan masyarakat dalam mencari dan juga melakukan pemesanan tiket acara, serta membantu penyelenggara acara dalam pemasarannya, dibuatlah sistem pemesanan tiket acara berbasis *website*. *Website* digunakan untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses sistem tanpa harus mengunduh sistemnya terlebih dahulu.

**Kata kunci :** Acara, Tiket, Website, Hiburan, Pemesanan

### ABSTRACT

As a means of entertainment, various types of events are held and are very popular. Whether it's about music, art, sports, and other types. In finding an event to be held, people often find it difficult because they have to look for it one by one in the promotional media for each event which is sometimes different, such as on different social media. This can result in an event not being reached by the target community. To facilitate the public in finding and also ordering event tickets, as well as assisting event organizers in marketing, a website-based event ticket ordering system was created. The website is used to make it easier for people to access the system without having to download the system first.

**Keywords:** Events, Tickets, Websites, Entertainment, Bookings

### 1. PENDAHULUAN

Dalam era teknologi saat ini, segala sesuatu dilakukan melalui internet termasuk di Indonesia. Berdasarkan data dari We Are Social & Hootsuite, sebanyak 62,5% dari jumlah penduduk Indonesia merupakan pengguna Internet. Internet memiliki berbagai manfaat, dapat digunakan sebagai sarana hiburan, media komunikasi, dan juga media promosi. Sebagai sarana hiburan, berbagai jenis acara banyak diselenggarakan dan banyak digemari. Baik itu mengenai musik, seni, olahraga, maupun jenis lainnya. Dalam mencari acara yang akan diselenggarakan, seringkali masyarakat merasa kesulitan karena harus mencarinya satu persatu di media promosi setiap acara yang terkadang

---

<sup>1</sup> Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, [vinasetti@gmail.com](mailto:vinasetti@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, [ikg.suhartana@unud.ac.id](mailto:ikg.suhartana@unud.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, [ikg.suhartana@unud.ac.id](mailto:ikg.suhartana@unud.ac.id)

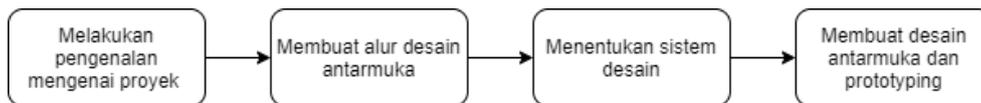
berbeda, seperti di media sosial yang berbeda. Hal tersebut dapat mengakibatkan suatu acara tidak terjangkau oleh target masyarakatnya.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mencari dan juga melakukan pemesanan tiket acara. Sistem ini juga diharapkan membantu penyelenggara acara dalam pemasarannya lewat internet. Untuk itu, dibuatlah sistem pemesanan tiket acara berbasis *website*. *Website* digunakan untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses sistem tanpa harus mengunduh sistemnya terlebih dahulu. Tentunya dalam membangun sebuah sistem, dibutuhkan tahapan desain untuk membuat desain antarmuka dari sistem.

Desain Antarmuka atau *User Interface* (UI) merupakan proses yang fokus pada tampilan dan gaya dalam membuat tampilan suatu perangkat lunak, yang dalam hal ini adalah sistem pemesanan tiket acara. Tujuannya adalah untuk membuat tampilan antarmuka yang menyenangkan secara estetika bagi pengguna, sederhana, dan juga mudah diakses dan digunakan oleh pengguna. Proses desain antarmuka terhadap sistem pemesanan tiket acara berbasis website ini diharapkan dapat membuat sistem mudah dan menarik untuk digunakan pengguna dalam membeli tiket acara.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 2.1

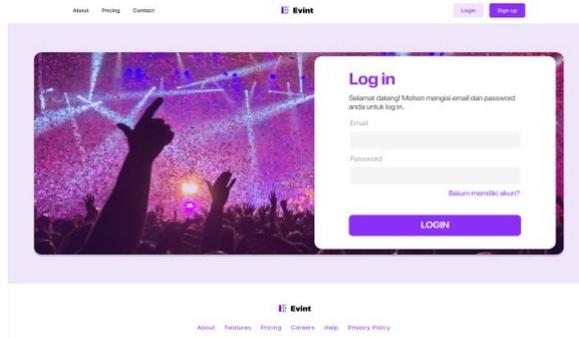


**Gambar 2.1.** Metode Pelaksanaan

Proses perancangan desain antarmuka diawali dengan melakukan pengenalan mengenai proyek, yakni mengenai fungsionalitas apa saja yang dibutuhkan pada sistem, bagaimana sistem akan bekerja dan memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Setelah dilakukan pengenalan dan riset terhadap proyek yang akan dilakukan, dibuat alur dari desain antarmuka yang merupakan alur penggunaan sistem. Proses ini mengatur bagaimana alur penggunaan sistem serta halaman halaman apa saja yang harus ada dalam alur tersebut. Setelah itu, dibuatlah sistem desain untuk menentukan font, ukuran, serta warna yang akan digunakan pada sistem. Selanjutnya dibuat desain antarmuka serta *prototype* menggunakan tools Figma berdasarkan alur dan sistem desain yang sudah ditentukan. Figma merupakan salah satu tools yang banyak digunakan untuk membuat tampilan aplikasi.

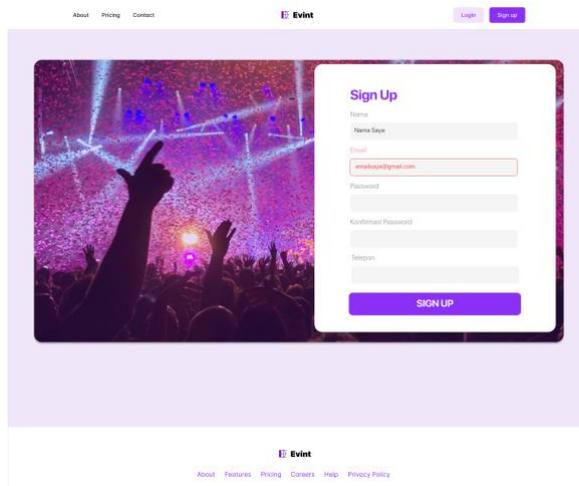
## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut hasil dari desain antarmuka sistem pemesanan tiket acara yang berbasis website yang telah dibuat menggunakan *tools* Figma. Gambar 3.1 menunjukkan halaman login aplikasi.



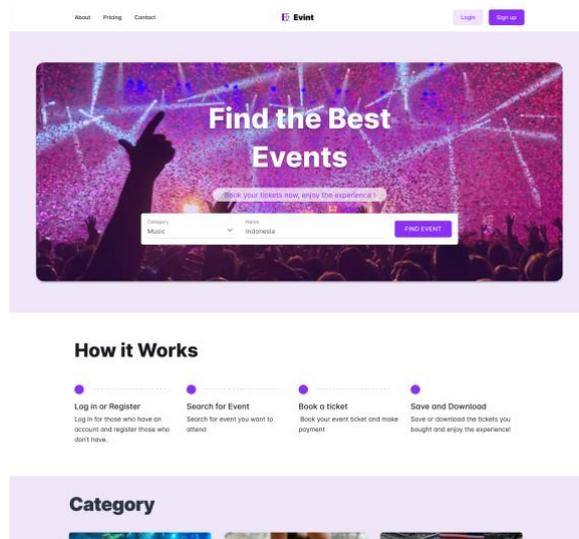
Gambar 3.1. Halaman Login Aplikasi

Gambar 3.2 menunjukkan halaman registrasi aplikasi bagi pengguna yang belum memiliki akun.



Gambar 3.2. Halaman Sign Up Aplikasi

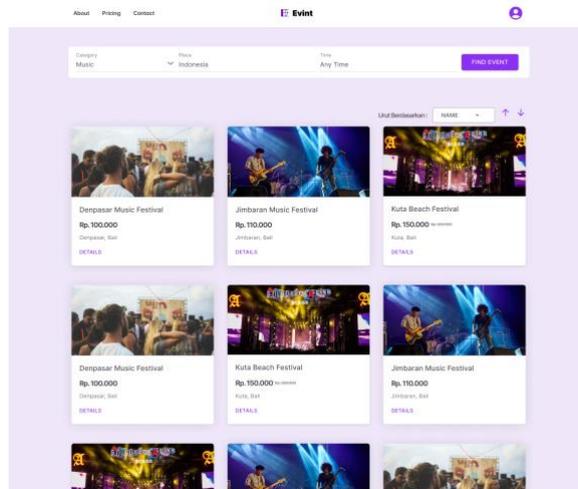
Gambar 3.3 menunjukkan halaman awal aplikasi. Halaman ini merupakan tampilan awal aplikasi yang akan ditampilkan saat mengakses website



Gambar 3.3. Halaman awal

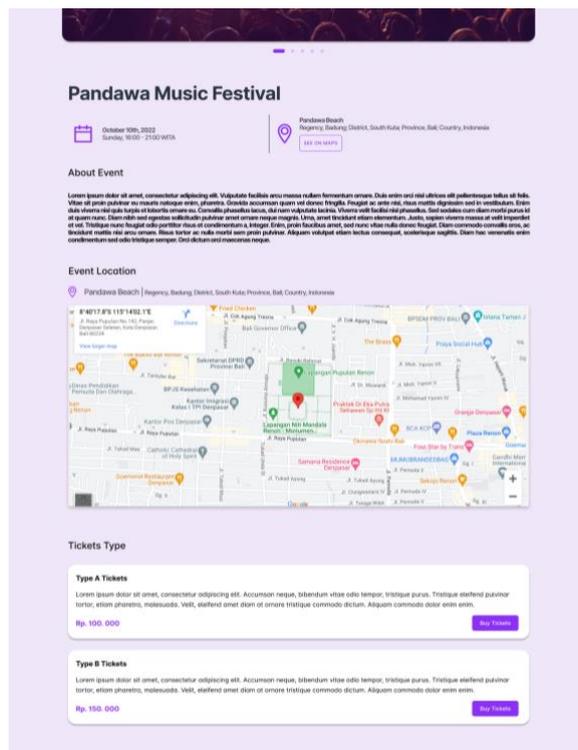
**Perancangan Desain Antarmuka Sistem Pemesanan Tiket Acara Berbasis Website**

Gambar 3.4 menunjukkan halaman hasil pencarian acara yang dicari pada *search box*.



**Gambar 3.4.** Halaman hasil pencarian

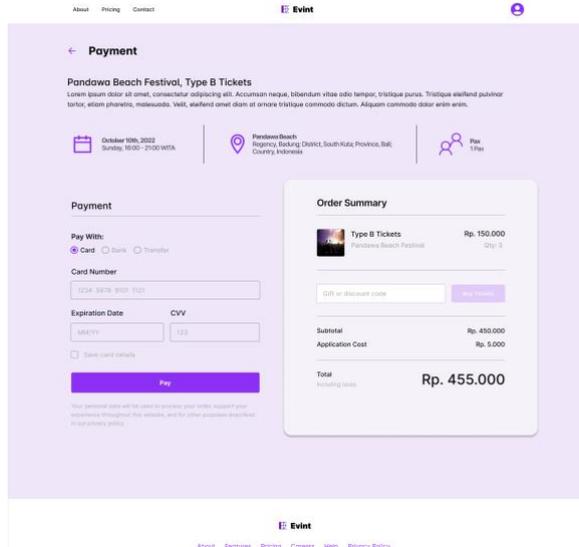
Gambar 3.5 menunjukkan halaman detail yang terdiri dari foto acara, jadwal, deskripsi acara, jenis tiket yang tersedia, serta peta yang menampilkan lokasi acara.



**Gambar 3.5.** Halaman Profil Acara

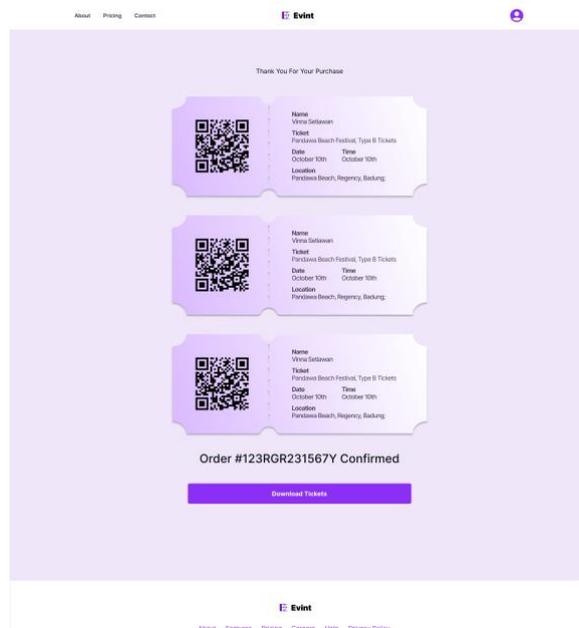
Gambar 3.6 menunjukkan halaman pembayaran.

V. Setiawan, IKG Suhartana, IBG Dwidasmara



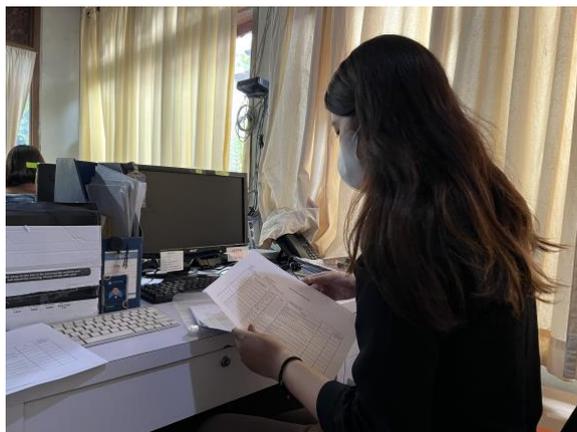
Gambar 3.6. Halaman Pembayaran

Gambar 3.7 menunjukkan halaman tiket yang menunjukkan tiket yang berhasil dipesan.



Gambar 3.7. Halaman tiket

Gambar 3.8 menunjukkan dokumentasi kegiatan PKL selama perancangan antarmuka sistem.



**Gambar 3.8.** Dokumentasi Kegiatan PKL

#### **4. KESIMPULAN**

Dari hasil yang ditunjukkan, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka untuk sistem pemesanan tiket acara telah berhasil dibuat sesuai dengan metode pelaksanaan. Sistem dibuat dengan melakukan pengenalan mengenai proyek terlebih dahulu, membuat alur dari desain antarmuka, membuat sistem desain untuk menentukan *font*, ukuran, serta warna yang akan digunakan pada sistem. Selanjutnya dibuat desain antarmuka serta *prototype* menggunakan *tools* Figma berdasarkan alur dan sistem desain yang sudah ditentukan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada CV. Avatar Solutions yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL). Penulis berterima kasih kepada Ni Kadek Ratna Sari, S.Kom sebagai pembimbing lapangan selama penulis mengikuti kegiatan Praktik Kerja Lapangan. Penulis juga berterima kasih kepada Dr. Ir. I Ketut Gede Suhartana, S.Kom., M.Kom., IPM selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama penulisan jurnal ini. Serta Ida Bagus Gede Dwidasmara, S.Kom., M.Cs. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun terhadap penulisan jurnal ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- “Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia 2022 Capai 73,7 Persen Dari Populasi.” n.d. Accessed October 13, 2022. <https://www.receh.in/2022/02/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia.html>.
- Adhitiya, Dini, Sudarno, and Harjono (2021). User Interface Dan User Experience Aplikasi Greenly Pada UMKM Hidroponik Zalepo Farm. *Jurnal Politeknosains* **Vol.20**, pp. 26–32.
- Avindra, Andre, C.M. Cahyani, and L.R. Ningsih (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)*. **Vol. 1**, pp. 44-49.
- H. Joo (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*. **Vol 12**, pp. 9931 - 9935
- M. Efraim, A. Setiawan, D. Huang et al (2021). Informatika. Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk. *Jurnal Inovasi*. **Vol. 6**, pp 1-10.
- M.N.M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M.H. Aufan (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*. **Vol. 4**, pp. 43–52.

- M. UNISI, M. Ridha (2020). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Indah Travel Berbasis Web. *Jurnal Perangkat Lunak*. **Vol. 2**, pp. 63-71
- R. Pramudita, R.W. Arifin, A.N. Alfian, et al (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Smik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*. **Vol.3**, pp.149–54.
- R. Umar, A. Yudhasa, O. J. F. Wassalam (2018). Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*. **Vol. 2**, pp. 33-40.
- W. Winarti, M. Ihsan, N. Wulandari (20202). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP Dan MySql. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*. **Vol. 1**, pp. 44-56

*Halaman ini sengaja dikosongkan*