

**PENGGUNAAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)
TERHADAP RANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN
TIKET *EVENT* BERBASIS *MOBILE***

SKRIPSI



oleh

Endiening Nur Puspitasari

NIM E41211493

**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA (PSDKU)
TEKNIK INFORMATIKA KAB. NGANJUK
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

2025

**PENGGUNAAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)
TERHADAP RANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN
TIKET *EVENT* BERBASIS *MOBILE***

SKRIPSI



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan
Komputer (S. Tr. Kom) Program Studi Di Luar Kampus Utama (PSDKU)
Teknik Informatika Kab. Nganjuk
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

Endiening Nur Puspitasari

NIM E41211493

**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA (PSDKU)
TEKNIK INFORMATIKA KAB. NGANJUK
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

2025

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

PENGUNAAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)
TERHADAP RANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN TIKET
EVENT BERBASIS *MOBILE*

Endiening Nur Puspitasari (E41211493)

Telah Diuji pada Tanggal 13 Juni 2025
dan Dinyatakan Memenuhi Syarat

Ketua Penguji,



Ulfa Emi Rahmawati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199706282022032018

Sekretaris Penguji,



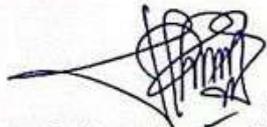
Intan Sulistyaningrum Sakkinah, S.Pd., M.Eng.
NIP. 199510132022032017

Anggota Penguji,



Puji Hastuti, S.T., M.Eng.
NIP. 199510302024062003

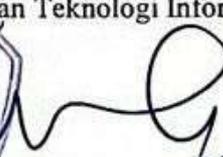
Dosen Pembimbing,



Intan Sulistyaningrum Sakkinah, S.Pd., M.Eng.
NIP. 199510132022032017

Mengesahkan

Ketua Jurusan Teknologi Informasi



Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198302032006041003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endiening Nur Puspitasari

NIM : E41211493

Menyatakan dengan sebenar-benarnya segala pernyataan dalam Laporan Skripsi saya yang berjudul “Penggunaan Metode *User Centered Design* (UCD) terhadap Rancangan UI/UX Sistem Pemesanan Tiket *Event Berbasis Mobile*” merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun pada perguruan tinggi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Laporan Skripsi ini.

Nganjuk, 13 Juni 2025



Endiening Nur Puspitasari

NIM E41211493



**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Endiening Nur Puspitasari
NIM : E41211493
Program Studi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Karya Ilmiah berupa Laporan Skripsi saya yang berjudul:

**PENGGUNAAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)
TERHADAP RANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN TIKET
*EVENT BERBASIS MOBILE***

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalih media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (Database), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Nganjuk
Pada Tanggal : 13 Juni 2025

Yang menyatakan,


FE214AMX256110365 g Nur Puspitasari
NIM : E41211493

MOTTO

“Sesungguhnya kami adalah milih Allah, dan sesungguhnya kepada-Nya kami akan kembali.”

(QS. Al-Baqarah: 156)

“Jika kamu bersyukur, maka Aku akan menambah nikmat kepadamu.”

(QS. Ibrahim: 7)

“Awal biasanya menakutkan dan akhir biasanya menyedihkan, tetapi segala sesuatu di antaranya yang membuat semuanya layak untuk dijalani.”

(Bob Marley)

“Teruslah belajar meskipun kamu sedang terluka, biarkan langkahmu membawa dirimu pada kebahagiaan dan mengakhiri sedihmu.”

(Ustadz Hanan Attaki)

PERSEMBAHAN

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari keterlibatan dukungan, doa, serta bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Sehingga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta kelancaran dalam setiap langkah yang saya tempuh.
2. Kedua orang tua saya (Ibu Anis dan Bapak Hari), kakak kandung, saudara, dan keluarga besar yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan.
3. Ibu Intan Sulistyaningrum Sakkinah S.Pd., M.Eng., selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas kesabaran, waktu, ilmu, pengarahan, dan motivasi yang telah diberikan selama penulisan dan penyusunan skripsi ini. Saya mengucapkan mohon maaf atas segala perbuatan maupun ucapan yang mungkin kurang berkenan selama proses bimbingan.
4. Teman – teman terdekat saya (Erlyna dan Enggar) yang selalu membantu, menemani, dan dukungan dalam penyusunan skripsi. Serta teman – teman saya lainnya (Nila, Rosyida, Filza, Akhdan, dan Ansori) yang menjadi sebagian teman baik saya dari kampus.
5. Semua teman – teman saya baik dari kampus, teman MSIB, maupun teman sekolah yang telah membantu dan memberikan dukungan.
6. Diri saya sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah. Terima kasih telah terus melangkah hingga titik ini.

**Penggunaan Metode *User Centered Design* (UCD) terhadap Rancangan
UI/UX Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile***

Dibimbing oleh Intan Sulistyaningrum Sakkinah, S.Pd., M.Eng.

Endiening Nur Puspitasari

Program Studi Teknik Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRAK

Industri *event* di Indonesia khususnya konser musik, mengalami pertumbuhan pesat, namun sistem pemesanan tiket *event* masih menghadapi berbagai kendala, seperti proses yang rumit, metode pembayaran terbatas, dan minimnya fitur pendukung yang belum adanya pengingat acara. Penelitian ini merancang UI/UX aplikasi pemesanan tiket *event* berbasis *mobile* dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi pengujian kegunaan dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) secara kuantitatif, dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden. Hasil menunjukkan peningkatan skor SUS dari 63,5 menjadi 76 setelah iterasi desain, serta perbaikan pada *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability Range*. Penggunaan metode UCD dalam penelitian dan SUS dalam evaluasi sistem terbukti efektif dalam meningkatkan kegunaan aplikasi.

Kata kunci: Aplikasi *Mobile*, Pemesanan Tiket *Event*, *System Usability Scale* (SUS), UI/UX, *User Centered Design* (UCD)

***The Application of User-Centered Design (UCD) Method in the UI/UX Design
of a Mobile-Based Event Ticket Booking System***

Supervised by Intan Sulistyaningrum Sakkinah, S.Pd., M.Eng.

Endiening Nur Puspitasari

Study Program of Informatic Engineering

Majoring of Information Technology

ABSTRACT

The event industry in Indonesia, particularly music concerts, has experienced rapid growth. However, ticket booking systems still face various challenges, such as complicated processes, limited payment methods, and a lack of supporting features like event reminders. This study aims to design the UI/UX of a mobile-based event ticket booking application using the User Centered Design (UCD) approach to align with user needs. Usability evaluation was conducted quantitatively using the System Usability Scale (SUS) by distributing questionnaires to 100 respondents. The results showed an increase in SUS score from 63.5 to 76 after design iterations, along with improvements in the Adjective Rating, Grade Scale, and Acceptability Range. The use of the UCD method in the design process and SUS in the evaluation proved effective in enhancing the application's usability.

Key words: *Event Ticket Booking, Mobile Application, System Usability Scale (SUS), UI/UX, User Centered Design (UCD)*

RINGKASAN

Penggunaan Metode *User Centered Design* (UCD) terhadap Rancangan UI/UX Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile*, Endiening Nur Puspitasari, NIM E41211493, Tahun 2025, 134 hlm., Teknik Informatika, Politeknik Negeri Jember, Intan Sulistyaningrum Sakkinah, S.Pd., M.Eng. (Dosen Pembimbing).

Perkembangan industri *event* di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat, ditandai dengan meningkatnya antusiasme masyarakat terhadap berbagai jenis acara, khususnya konser musik. Namun, sistem pemesanan tiket *event* yang ada saat ini masih memiliki berbagai kekurangan, seperti kesulitan dalam proses pemesanan, metode pembayaran yang terbatas, serta minimnya fitur yang mendukung pengalaman pengguna, seperti pengingat acara. Selain itu, pemesanan tiket umumnya masih dilakukan melalui situs *web*, sedangkan penggunaan aplikasi *mobile* masih belum optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sistem pemesanan tiket *event* berbasis aplikasi *mobile* dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Pendekatan ini digunakan agar desain aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi secara kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode UCD mampu meningkatkan kualitas desain antarmuka aplikasi. Hal ini terlihat dari peningkatan skor SUS dari 63,5 pada pengujian pertama menjadi 76 setelah iterasi desain dilakukan. Perubahan tersebut juga berdampak pada peningkatan kategori dalam *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability Range*. Demikian, metode SUS terbukti efektif sebagai alat ukur objektif untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode *User Centered Design* (UCD) terhadap Rancangan UI/UX Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile*” dapat diselesaikan dengan baik.

Tulisan ini adalah laporan dari hasil penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Februari 2025 hingga Mei 2025 bertempat di Politeknik Negeri Jember – PSDKU Nganjuk, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan (S.Tr.Kom) di Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Syaiful Anwar, S.Tp. M.P., selaku Direktur Politeknik Negeri Jember.
2. Bapak Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom. M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
3. Ibu Ulfa Emi Rahmawati, S.Kom, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Kampus 3 Kabupaten Nganjuk.
4. Ibu Intan Sulistyaningrum Sakkinah, S.Pd., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing.
5. Ibu Ulfa Emi Rahmawati, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Puji Hastuti, S.T., M.Eng., selaku Dosen Penguji.
6. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Nganjuk, 13 Juni 2025

Endiening Nur Puspitasari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
RINGKASAN	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.4.1 Bagi Peneliti	4
1.4.2 Bagi Politeknik Negeri Jember	5
1.4.3 Bagi Pengguna (<i>End User</i>)	5
1.5 Batasan Masalah	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>State of the art</i>	6
2.2 <i>Event</i>	11
2.3 Sistem Informasi Pemesanan Tiket	11

2.4	<i>Aplikasi Mobile</i>	12
2.5	<i>User Interface (UI)</i>	13
2.6	<i>User Experience (UX)</i>	13
2.7	<i>User Centered Design (UCD)</i>	14
2.8	<i>Usability Testing</i>	16
2.9	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	16
2.10	Populasi dan Sampel	18
2.11	<i>Userflow</i>	19
2.12	<i>Wireframe (Lo-fi & Hi-fi)</i>	20
2.13	Figma.....	20
2.14	<i>Prototype</i>	21
BAB 3. METODE PENELITIAN		23
3.1	Waktu dan Tempat.....	23
3.2	Alat dan Bahan.....	23
3.2.1	Alat	23
3.2.2	Bahan.....	23
3.3	Metode Penelitian	24
3.4	Tahapan Penelitian	24
3.4.1	Identifikasi Masalah	25
3.4.2	Pengumpulan Data.....	25
3.4.3	Analisis Konteks Pengguna (<i>Understand Context of Us</i>)	26
3.4.4	Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Specify User Requirement</i>).....	26
3.4.5	Perancangan Desain <i>Interface (Design Solution)</i>	27
3.4.6	<i>Evaluate Against Requirements</i>	27
3.4.7	Evaluasi Hasil	28
3.5	Pelaksanaan Penelitian	28
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.2	Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Specify User Requirement</i>).....	32
4.2.1	Kebutuhan Pengguna.....	32
4.2.2	Konteks Skenario.....	33

4.3	Perancangan Desain <i>Interface</i> dan Implementasi (<i>Produce Design Solution</i>)	36
4.3.1	<i>Userflow</i>	36
4.3.2	<i>Wireframe</i>	56
4.4	<i>Design Prototype 1</i>	67
4.4.1	Halaman <i>Log In</i>	68
4.4.2	Halaman <i>Sign Up</i>	69
4.4.3	Menu <i>Home</i>	70
4.4.4	Menu <i>Tickets</i>	71
4.4.5	Menu <i>Saved</i>	74
4.4.6	Menu <i>Profile</i>	75
4.4.7	Halaman <i>Detail Event</i>	77
4.4.8	Halaman <i>Checkout</i>	78
4.4.9	Fitur <i>Join Antrean</i>	79
4.5	<i>Evaluate Against Requirements 1</i>	81
4.5.1	Hasil Analisis Umpan Balik.....	83
4.5.2	Hasil Kuesioner SUS	83
4.6	<i>Design Prototype 2</i>	86
4.7	<i>Evaluate Against Requirements 2</i>	90
4.7.1	Hasil Analisis Umpan Balik.....	90
4.7.2	Hasil Kuesioner SUS	91
4.8	Evaluasi Hasil	93
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN		103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> (Interaction Design, 2023).....	15
Gambar 2.2 <i>SUS Score</i> (Brooke, 2020).....	18
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	24
Gambar 4.1 <i>Userflow Log In</i>	37
Gambar 4.2 <i>Userflow Sign Up</i>	38
Gambar 4.3 <i>Userflow Forgot Password</i>	39
Gambar 4.4 <i>Userflow Book Event</i>	41
Gambar 4.5 <i>Userflow Join Queue</i>	43
Gambar 4.6 <i>Userflow</i> Fitur Pencarian <i>Event</i>	44
Gambar 4.7 <i>Userflow</i> Fitur <i>Search Bar</i>	45
Gambar 4.8 <i>Userflow Payment Status</i>	46
Gambar 4.9 <i>Userflow Detail Ticket</i>	47
Gambar 4.10 <i>Userflow Detail History</i>	48
Gambar 4.11 <i>Userflow</i> Fitur <i>Saved Events</i>	49
Gambar 4.12 <i>Userflow Notification</i>	50
Gambar 4.13 <i>Userflow Detail Event</i>	51
Gambar 4.14 <i>Userflow Edit Personal Data</i>	52
Gambar 4.15 <i>Userflow Ubah Password</i>	53
Gambar 4.16 <i>Userflow Notification Setting</i>	54
Gambar 4.17 <i>Userflow Help Center</i>	55
Gambar 4.18 <i>Userflow Terms and Conditions</i>	55
Gambar 4.19 <i>Userflow Log Out</i>	56
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Log In</i>	57
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign Up</i>	58
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Menu <i>Home</i>	59
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Menu <i>Tickets</i>	60
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Menu <i>Saved</i>	61
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Menu <i>Profile</i>	62

Gambar 4.26 Wireframe Halaman <i>Detail Event</i>	63
Gambar 4.27 Wireframe Halaman <i>Checkout</i>	64
Gambar 4.28 Wireframe Halaman <i>Waiting Room</i>	65
Gambar 4.29 Wireframe Halaman <i>Checkout</i> Proses 1 dan 2.....	66
Gambar 4.30 Wireframe Halaman <i>Checkout</i> Proses 3 dan 4.....	67
Gambar 4.31 Desain Halaman <i>Log In</i>	68
Gambar 4.32 Prototipe Halaman <i>Log In</i>	69
Gambar 4.33 Desain Halaman <i>Sign Up</i>	69
Gambar 4.34 Prototipe Halaman <i>Sign Up</i>	70
Gambar 4.35 Desain Menu <i>Home</i>	70
Gambar 4.36 Prototipe Menu <i>Home</i>	71
Gambar 4.37 Desain Menu <i>Tickets</i> Section Tab <i>Waiting</i>	72
Gambar 4.38 Desain Menu <i>Tickets</i> Section Tab <i>My Tickets</i>	73
Gambar 4.39 Desain Menu <i>Tickets</i> Section Tab <i>History</i>	73
Gambar 4.40 Prototipe Menu <i>Tickets</i>	74
Gambar 4.41 Desain Menu <i>Saved</i>	75
Gambar 4.42 Prototipe Menu <i>Saved</i>	75
Gambar 4.43 Desain Menu <i>Profile</i>	76
Gambar 4.44 Prototipe Menu <i>Profile</i>	76
Gambar 4. 45 Desain Halaman <i>Detail Event</i>	77
Gambar 4.46 Prototipe Halaman <i>Detail Event</i>	78
Gambar 4.47 Desain Halaman <i>Checkout</i>	78
Gambar 4.48 Prototipe Halaman <i>Checkout</i>	79
Gambar 4.49 Desain Halaman <i>Waiting Room</i>	80
Gambar 4.50 Desain Halaman <i>Checkout</i> Fitur Join Antrean	80
Gambar 4.51 Prototipe Fitur Join Antrean.....	81
Gambar 4.52 Iterasi Desain Halaman <i>Checkout</i>	87
Gambar 4.53 Iterasi Desain Menu <i>Tickets</i> - Tab <i>Waiting</i> dan Tab <i>History</i>	88
Gambar 4.54 Iterasi Desain Menu <i>Tickets</i> - Tab <i>My Tickets</i>	89
Gambar 4.55 Iterasi Desain <i>Modal Confirmation</i>	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>State of the art</i>	6
Tabel 2.2 Pertanyaan Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian	28
Tabel 4.1 User Persona	30
Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna.....	32
Tabel 4.3 Konteks Skenario.....	33
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan SUS <i>Usability Testing 1</i>	84
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan SUS <i>Usability Testing 2</i>	91
Tabel 4.6 Hasil Perbandingan <i>Usability Testing</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Kuesioner <i>Evaluate Against Requirements 1</i> di <i>Google Form</i>	103
Lampiran 2. Hasil Kuesioner <i>Evaluate Against Requirements 2</i> di <i>Google Form</i>	106
Lampiran 3. Data Kuesioner SUS <i>Evaluate Against Requirements 1</i>	109
Lampiran 4. Data Kuesioner SUS <i>Evaluate Against Requirements 2</i>	110
Lampiran 5. Perhitungan SUS <i>Evaluate Against Requirements 1</i>	111
Lampiran 6. Perhitungan SUS <i>Evaluate Against Requirements 2</i>	113
Lampiran 7. Data Kuesioner Pengumpulan Kebutuhan Pengguna	115

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan *event* sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, berbagai kegiatan *event* baik yang bersifat formal maupun informal. *Event* menurut Maulana dkk. (2024), adalah kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak tertentu pada waktu yang telah ditentukan, dengan tujuan memberikan informasi, pengalaman, atau mencapai tujuan tertentu kepada para peserta atau pengunjung. Acara ini dapat berupa perayaan, seminar, lokakarya, festival, konser, atau kegiatan lainnya (Ningsih dkk., 2023).

Masyarakat Indonesia saat ini menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap berbagai jenis *event*, terutama konser musik. Penyelenggaraan festival musik di Indonesia memiliki potensi untuk menjadi salah satu penggerak ekonomi nasional, karena mampu menarik wisatawan asing (Kemenparekraf, 2021). Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023), jumlah pengunjung *event* di Indonesia meningkat dari pencapaian target dengan sekitar 11,76%. Perkembangan ini menunjukkan bahwa industri *event* di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan pesat dan diminati oleh banyak orang.

Perkembangan teknologi, terutama setelah pandemi COVID-19, memberikan dampak signifikan terhadap penyelenggaraan *event*. Saat ini, *event* dapat diselenggarakan secara *offline*, *online*, maupun *hybrid*. Selama pandemi, penyelenggara *event* memanfaatkan *platform* konferensi video untuk menyelenggarakan *event* virtual (Pratama dan Santoso, 2021). Setelah pandemi, model *event hybrid* yang menggabungkan elemen fisik dan virtual menjadi semakin populer karena menawarkan fleksibilitas dan jangkauan yang lebih luas (Juliana dkk., 2023).

Salah satu faktor kunci keberhasilan sebuah *event* adalah pemasaran. Pemasaran melalui media digital, seperti sosial media, situs *web*, dan aplikasi *mobile*, menjadi sangat penting (Sukmawati dan Negara, 2022). Selain itu, pemesanan tiket *event* saat ini juga dapat dilakukan secara *online* maupun *offline*. Penggunaan metode pemesanan tiket *online* juga semakin diminati karena

kemudahan dan efisiensinya (Yoganata, 2024). Pemasaran dan pemesanan tiket *online* tidak hanya meningkatkan partisipasi masyarakat, tetapi juga memberikan keuntungan bagi penyelenggara *event* (Alfianto dkk., 2023). Sehingga, di era digital saat ini diharapkan adanya sistem pemesanan tiket *event* melalui *online*.

Pemesanan tiket *event* secara *online* saat ini umumnya dilakukan melalui situs *web*. Berdasarkan survei kuesioner yang dilakukan untuk menilai pengalaman pengguna terhadap 60 responden. Pemilihan 60 responden didasarkan pada aksesibilitas terhadap responden yang relevan, yaitu individu yang memiliki pengalaman dalam melakukan pemesanan tiket *event* secara *online*. Responden mayoritas memiliki pengalaman memesan tiket melalui *website* seperti *tiket.com*, *artatix.co.id*, *loket.com*, *eventbrite.com*, dan lainnya, hasil jawaban responden dapat dilihat pada Lampiran 17. Penggunaan aplikasi *mobile* untuk pemesanan tiket *event* masih sangat jarang. Sistem pemesanan tiket *event* yang pernah digunakan oleh responden masih memiliki beberapa kekurangan yang sering dikeluhkan pengguna. Berdasarkan pengalaman pengguna dari 60 responden, beberapa masalah yang sering muncul adalah kesulitan dalam proses pemesanan, ketersediaan tiket yang terbatas, pilihan metode pembayaran yang kurang beragam, dan tidak adanya fitur pengingat acara.

Masalah-masalah dalam sistem pemesanan tiket *online* dapat berdampak negatif pada semua pihak. Dampaknya adalah pengguna mengalami kekecewaan dan frustrasi, sehingga membuat pengguna tidak membeli atau lupa menghadiri acara (Yamin dkk., 2024). Penyelenggara *event* menghadapi penurunan penjualan, citra buruk, dan kerugian finansial. Secara umum, minat masyarakat terhadap *event* dapat menurun dan penjualan tiket ilegal berkembang (Yamin dkk., 2024). Sehingga, harus melakukan desain ulang terhadap sistem pemesanan tiket *event* untuk memastikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Perancangan desain antarmuka yang baik memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara mudah dan nyaman (Zieglmeier dan Lehene, 2021). Perancangan desain yang kurang tepat, sistem berisiko tidak memenuhi harapan pengguna yang dapat menyebabkan kebingungan, kesalahan dalam penggunaan, serta menurunnya

tingkat kepuasan pengguna (Putra dkk., 2022). Sehingga, diperlukan pendekatan perancangan yang terstruktur dan berfokus pada kebutuhan pengguna untuk mencegah kegagalan implementasi, serta memastikan rancangan desain benar - benar sesuai kebutuhan dan mampu meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan sistem.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang lebih baik pada sistem pemesanan tiket *event* berbasis *mobile*. Aplikasi *mobile* lebih unggul karena pengalaman pengguna personal, aksesibilitas *offline*, terintegrasi fitur perangkat, dan notifikasi langsung (Putra dkk., 2023). Penelitian ini akan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), untuk memastikan bahwa desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna (Ernawati dan Indriyanti, 2022). Desain prototipe aplikasi *mobile* yang dihasilkan akan diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna.

Penelitian ini menghasilkan desain UI/UX sistem pemesanan tiket *event* berbasis aplikasi *mobile* dengan pendekatan metode *User Centered Design* (UCD). Rancangan desain UI/UX dengan pendekatan UCD yaitu melalui proses analisis user persona dalam tahapan *understand context of use*, analisis kebutuhan pengguna dan konteks skenario dalam tahapan *specify user requirements*. Proses selanjutnya yaitu merancang *userflow*, *wireframe*, dan *design prototype* dalam tahapan *design solutions*. Tahapan terakhir *evaluate against requirements* yaitu melakukan *usability testing* menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini juga melakukan iterasi desain berdasarkan dari hasil *usability testing* pertama, kemudian dilakukan kembali *usability testing* kedua. Hasil dari *usability testing* pertama dan kedua, peneliti melakukan evaluasi hasil yang menunjukkan adanya peningkatan skor SUS awal 63,5 menjadi 76. Demikian, penelitian ini masih terdapat kekurangan pada sistem yang terletak dalam aspek kemudahan pengguna dan aksesibilitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang tampilan *User Interface* pada Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile* dengan penerapan metode *User Centered Design (UCD)*?
- b. Bagaimana cara mengukur pengalaman pengguna Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile* dengan *Usability Testing* melalui penerapan metode *System Usability Scale (SUS)*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Merancang tampilan *User Interface* pada Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile* dengan menerapkan metode *User Centered Design (UCD)*.
- b. Mengetahui hasil pengujian pengalaman pengguna Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile* dengan *Usability Testing* melalui menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Pemahaman mendalam tentang metode *User Centered Design (UCD)* dan bagaimana penerapannya dapat meningkatkan kualitas desain aplikasi *mobile*.
- b. Peneliti akan mendapatkan pengalaman praktis dalam melakukan *Usability Testing* dan analisis data menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.4.2 Bagi Politeknik Negeri Jember

- a. Bermanfaat sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa khususnya di bidang program studi Teknik Informatika.
- b. Menjadi referensi untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa khususnya di Politeknik Negeri Jember.

1.4.3 Bagi Pengguna (*End User*)

- a. *End user* akan mendapatkan manfaat dari sistem pemesanan tiket *event* yang lebih mudah digunakan dan mudah dipahami.
- b. Desain UI/UX yang dioptimalkan akan meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini diberikan batasan masalah agar tujuan dan saran yang diinginkan dapat tercapai. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan metode *User Centered Design* pada penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* dari Sistem Aplikasi Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile*.
- b. Proses desain solusi difokuskan pada perancangan alur pengguna (*userflow*) dan antarmuka pengguna (*user interface*).
- c. Tahapan penelitian hanya sampai dengan *Usability Testing* dengan metode *System Usability Scale*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *State of the art*

Tabel 2.1 dibawah ini merupakan beberapa penelitian terdahulu atau *state of the art* yang berkaitan dengan penelitian ini, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2.1 *State of the art*

No	Judul	Peneliti	Tahun	Metode	Kekurangan
1.	Perancangan dan Evaluasi <i>User Experience</i> Aplikasi Virtual Event Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>	Wikan Chandra Kinanthi, Nina Setiyawati	2021	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Evaluasi yang digunakan hanya bersifat subjektif, tidak adanya metode evaluasi kuantitatif.
2.	Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (<i>Human Centered Design</i>)	Muhammad Arif Idris, Galang Prihadi Mahardhika, Beni Suranto	2021	<i>Human Centered Design</i> (HCD)	Terdapat banyak fitur yang masih perlu dikembangkan lebih jauh dengan mendalami pemahaman mengenai kebutuhan pengguna.
3.	Perancangan <i>User Interface</i>	Muhammad Arif Idris	2021	<i>User Centered Design</i> (UCD)	Ukuran sampel terbatas dan

No	Judul	Peneliti	Tahun	Metode	Kekurangan
	<i>& User Experience</i> Pada Aplikasi <i>E-Commerce</i> Ivent Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)				hanya menggunakan evaluasi secara kualitatif.
4.	Analisis Dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode <i>User-Centered Design</i> (UCD)	Yevi Septiray Purbo, Fandy Setyo Utomo, Yuli Purwati	2023	<i>User Centered Design</i> (UCD)	Penelitian ini tidak adanya melakukan iterasi desain terhadap hasil pengujian.
5.	Implementasi <i>Design Thinking</i> dalam Perancangan UI/UX pada <i>Website</i> Penjualan Tiket Konser	Ricko Muhammad Firdaus, Noor Latifah	2024	<i>Design Thinking</i>	Fitur pada <i>platform</i> belum sesuai preferensi pengguna dan ukuran sampel yang terlalu kecil dalam evaluasi <i>usability</i> .
6.	Penggunaan Metode <i>User</i>	Endiening Nur	2025	<i>User Centered Design</i> (UCD)	Kekurangan utama sistem

No	Judul	Peneliti	Tahun	Metode	Kekurangan
	<i>Centered Design</i> (UCD) terhadap Rancangan UI/UX Sistem Pemesanan Tiket <i>Event</i> Berbasis <i>Mobile</i>	Puspitasari			terletak pada aspek kemudahan penggunaan khususnya pada desain antarmuka dan tingkat pembelajaran awal yang tinggi.

Penelitian dengan judul “Analisis Dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode *User-Centered Design (UCD)*” yang dilakukan oleh (Purbo dkk, 2023) memiliki permasalahan yaitu akses informasi yang terbatas mengenai destinasi wisata, akomodasi, dan kegiatan yang tersedia. Selain itu, koordinasi antara wisatawan dan pihak terkait seperti pengelola destinasi dan pelayanan pariwisata perlu ditingkatkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang prototipe aplikasi VACALAM (*Vacation Lampung*) menggunakan Figma dengan metode *User-Centered Design (UCD)*. Namun, pada penelitian ini tidak melakukan iterasi desain terhadap hasil pengujian. Sehingga hasil desain yang telah dirancang perlu adanya perbaikan desain antarmuka, dikarenakan skor pengujian melalui metode *System Usability Scale (SUS)* 71,7 menunjukkan hasil *acceptable good* (cukup baik). Ini mengindikasikan adanya masalah desain antarmuka yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil pengujian.

Penelitian yang berjudul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan *HCD (Human Centered Design)*” oleh (Iris dkk., 2021). Tujuan utama penelitian ini memudahkan pengguna mencari kebutuhan dalam sebuah acara sesuai dengan target anggaran pengguna dan kualitas yang diberikan oleh pemilik jasa. Solusi yang diberikan pada penelitian

ini berupa Aplikasi perangkat bergerak “Ivent” yang berhasil mendapatkan empati dari pengguna dengan pengisian kuesioner yang melibatkan 68 responden. Peneliti belum sepenuhnya optimal dalam mengembangkan Aplikasi “Ivent”. Terdapat banyak fitur yang masih perlu dikembangkan lebih jauh dengan mendalami pemahaman mengenai kebutuhan pengguna.

Penelitian dengan judul “Implementasi *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX pada *Website* Penjualan Tiket Konser” oleh (Firdaus dan Latifah, 2024). Penelitian ini merancang *platform* penjualan tiket konser berbasis *website* bernama Concerto menggunakan metode *Design Thinking* untuk menjawab permasalahan pengguna dalam memperoleh tiket resmi, informasi konser yang lengkap, dan menjalin koneksi sosial. Hasil menunjukkan bahwa fitur utama seperti pencarian konser, pembelian tiket, dan fitur cari teman mampu memenuhi kebutuhan pengguna, dengan tingkat keberhasilan *usability* sebesar 85%. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan, yaitu belum tersedianya fitur notifikasi secara *real-time* dan jumlah partisipan *usability* yang terbatas (8 responden). Sehingga, validitas hasil masih perlu ditingkatkan dengan pengembangan lebih lanjut seperti penambahan fitur dan perluasan pengujian yang disarankan untuk memperkuat fungsionalitas *platform*.

Penelitian dengan judul “Perancangan dan Evaluasi *User Experience* Aplikasi *Virtual Event* Menggunakan *User Experience Questionnaire*” yang dilakukan oleh (Kinanthi dan Setiyawati, 2021). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan aplikasi *Zoom Meeting* dalam mendukung penyelenggaraan *virtual event*, khususnya dari segi pengalaman pengguna dan kelengkapan fitur. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi *virtual event* berbasis *web* bernama EventGo, dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain EventGo mengalami peningkatan skor UX pada aspek *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *stimulation*, dan *novelty* dibandingkan dengan *Zoom Meeting*. Namun, terdapat kekurangan pada aspek *dependability* yang mengalami penurunan dibandingkan *Zoom Meeting*, serta keterbatasan dalam cakupan evaluasi karena pengujian hanya

dilakukan secara subjektif tanpa menggunakan metode kuantitatif. Sehingga, diperlukan pengembangan lebih lanjut melalui pengujian *usability* pada skala pengguna yang lebih luas serta evaluasi secara objektif untuk memperoleh hasil yang lebih valid.

Penelitian yang berjudul “Perancangan *User Interface & User Experience* Pada Aplikasi *E-Commerce* Ivent Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) oleh (Idris, 2021). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pengguna terhadap *platform e-commerce* yang mampu memfasilitasi pencarian serta penyewaan barang dan jasa untuk keperluan *event*, seperti vendor atau *event organizer* (EO). Tujuan penelitian adalah merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi Ivent menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) agar sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang dapat digunakan secara optimal dan cepat oleh partisipan dengan kesalahan minor. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang kecil dan metode pengujian yang bersifat kualitatif, sehingga belum menghasilkan evaluasi *usability* secara kuantitatif.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, peneliti merancang desain UI/UX untuk sistem aplikasi pemesanan tiket *event* berbasis *mobile*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Inovasi dalam penelitian ini terletak pada penerapan fitur pengingat acara dan fitur antrean, yang belum ditemukan dalam penelitian terdahulu. Penelitian ini juga berupaya melengkapi kekurangan dari penelitian terdahulu melalui penerapan iterasi desain dalam proses UCD, perancangan fitur yang disesuaikan dengan preferensi pengguna, penggunaan ukuran sampel yang lebih besar dengan melibatkan 100 responden, serta penerapan evaluasi *usability* secara kualitatif (melalui umpan balik pengguna) dan kuantitatif menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kelebihan penelitian ini dari penelitian terdahulu terletak pada pendekatan yang lebih menyeluruh dan terukur, baik dari sisi perancangan berbasis kebutuhan pengguna secara nyata, jumlah responden yang luas, hingga penerapan fitur pengingat acara

dan fitur antrean. Penelitian ini juga mengintegrasikan antara evaluasi kualitatif dan kuantitatif, sehingga menjadikan hasil penelitian yang lebih kuat secara metodologis.

2.2 *Event*

Event adalah suatu peristiwa atau *moment* yang diadakan dengan tujuan tertentu. *Event* bertujuan untuk memfasilitasi interaksi antara manusia sebagai makhluk sosial. Kegiatan *event* juga bisa menjadi media komunikasi yang baik untuk menyampaikan suatu maksud dan tujuan antara suatu organisasi kepada khalayak luas. Melalui *event*, organisasi dapat berinteraksi langsung dengan *audiens*, membangun hubungan yang lebih kuat, dan menyampaikan pesan atau informasi tertentu (Lestari, 2021).

Event merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, *event* semakin bertumbuh dan berkembang baik di secara *privat* maupun *publik*. Saat ini, *event* telah menjadi salah satu industri yang bertumbuh sangat pesat, atraktif, dan menarik perhatian khalayak umum (Wijaya dkk., 2020).

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, *event* merupakan suatu peristiwa atau momen yang diselenggarakan dengan tujuan khusus untuk memfasilitasi interaksi sosial dan komunikasi antara suatu organisasi dengan khalayak yang lebih luas merupakan kegiatan *event*. *Event* juga telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, berkembang pesat dari waktu ke waktu dan kini menjadi industri yang sangat menarik di khalayak umum.

2.3 **Sistem Informasi Pemesanan Tiket**

Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data menggunakan komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna (Bratha, 2022).

Sistem informasi pemesanan tiket *event* adalah sebuah *platform digital* yang memungkinkan pengguna untuk memesan dan membeli tiket untuk berbagai acara

atau *festival* secara *online*. Sistem ini mengotomatisasi proses *reservasi* dan menyediakan layanan pemesanan *internal*. Sistem ini juga dapat memberikan dampak positif pada daya tarik *event* atau *festival* tersebut terhadap pengunjung dan kontribusi terhadap kesejahteraan ekonomi dan sosial daerah penyelenggara (Mair dan Weber, 2019).

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, sistem informasi tiket *event* merupakan *platform digital* untuk memudahkan pemesanan dan pembelian tiket secara *online*. Sistem ini tidak hanya mengotomatiskan proses pemesanan tetapi juga meningkatkan kemampuan untuk menarik lebih banyak pengunjung, sehingga dapat membawa manfaat ekonomi dan interaksi sosial yang positif bagi daerah penyelenggara *event*.

2.4 Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* atau dikenal juga sebagai aplikasi seluler (perangkat bergerak) adalah jenis perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan di ponsel seperti *smartphone* atau *tablet PC*. Platform aplikasi *mobile* menyediakan lingkungan teknologi yang lengkap dengan alat dan infrastruktur untuk mengembangkan, menguji, dan mendistribusikan aplikasi pada perangkat *mobile*. Manfaat dari platform ini meliputi aksesibilitas yang mudah, portabilitas yang nyaman, akses ke fitur perangkat, notifikasi *real time*, dan lain-lain (Putra dkk., 2023).

Menurut Agusti (2022) Aplikasi adalah jenis program komputer yang dikembangkan dengan teknik dan prinsip tertentu untuk menjalankan tugas-tugas khusus. Aplikasi *mobile* adalah program yang menggunakan sumber daya berbasis *web* untuk memberikan akses ke berbagai informasi yang relevan. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat seluler, seperti *smartphone*, perangkat *nirkabel*, dan lainnya.

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, aplikasi *mobile* umumnya perangkat lunak yang dirancang untuk beroperasi pada perangkat seluler. Selain manfaat utama diatas, aplikasi *mobile* juga memiliki manfaat lain yaitu fungsionalitas *offline*, peningkatan keterlibatan pengguna, pengalaman pengguna yang lebih

baik, integrasi dengan layanan lain, dan lain-lain. Aplikasi *mobile* juga dapat diakses melalui perangkat seluler seperti *smarthphone*, *tablet*, dan perangkat *nirkabel* atau *wearable* lainnya. Sehingga berbagai informasi dapat diakses dengan lebih mudah dan cepat.

2.5 *User Interface (UI)*

Menurut ISO 9241-110 (2020) *User interface* adalah semua elemen dari sistem interaktif baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang memungkinkan pengguna untuk mengendalikan sistem guna menyelesaikan tugas tertentu. Fungsi *user interface* adalah sebagai penghubung atau penerjemah informasi antara sistem dan pengguna maupun sebaliknya.

User Interface (UI) merupakan cara dimana pengguna dan program berinteraksi satu sama lain. *User interface* mencakup semua elemen visual dan interaktif dari sebuah aplikasi atau sistem yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi yang efektif dan interaksi antara pengguna dengan teknologi yang digunakan (Fernando, 2020).

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, elemen visual dan interaktif pada sistem aplikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem merupakan fungsi utama dari *user interface*. *User interface* juga berperan sebagai penghubung informasi antara sistem dan pengguna. Desain antarmuka yang baik, pengguna dapat mengendalikan perangkat lunak dan perangkat keras secara efisien. Fungsi ini memastikan bahwa komunikasi antara manusia dan sistem berjalan lancar, sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan mudah dan cepat.

2.6 *User Experience (UX)*

User Experience (UX) memegang peranan penting sebagai tolak ukur keberhasilan. *User Experience (UX)* tidak sekadar berfokus pada fungsionalitas semata, melainkan merangkum jangkauan pengalaman yang lebih luas, meliputi reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan pemikiran. Sehingga UX merupakan konsep

beragam yang mencakup aspek *kognitif*, efektif, dan perilaku pengguna dalam interaksi mereka dengan sistem (Hartawan, 2022).

User experience (UX) merujuk pada persepsi dan tanggapan pengguna terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. *User experience* mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan produk atau layanan, termasuk kemudahan penggunaan, kepuasan, dan efisiensi. Pengalaman ini memainkan peran penting dalam menentukan kesuksesan produk karena mempengaruhi bagaimana pengguna merasa dan berinteraksi dengan sistem tersebut. Oleh karena itu, desain UX yang baik bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang positif dan memuaskan bagi pengguna (Fernando, 2020).

Kesimpulan dari kedua sumber di atas, *User Experience* merupakan evaluasi terhadap seberapa nyaman dan puasnya pengguna terhadap sebuah produk, layanan, atau sistem. Ini mencakup berbagai aspek seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kesan keseluruhan yang diperoleh pengguna selama interaksi dengan produk tersebut.

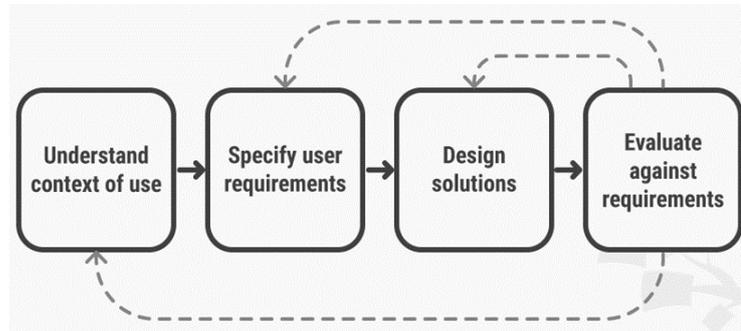
2.7 *User Centered Design* (UCD)

User-Centered Design (UCD) adalah sebuah proses iteratif. *User centered design* memanfaatkan berbagai metode dan alat, seperti survei dan wawancara untuk investigasi, serta pendapat untuk generasi ide guna memahami kebutuhan pengguna. Istilah ini muncul pada tahun 1970-an. Ahli ilmu *kognitif* dan pengalaman pengguna Don Norman mengadopsi istilah ini dalam karyanya untuk meningkatkan interaksi manusia dengan produk sehari-hari. Istilah ini menjadi populer melalui karya-karya seperti "*User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*" yang ditulis Norman bersama Stephen W. Draper, serta "*The Design of Everyday Things*" oleh Norman yang awalnya berjudul "*The Psychology of Everyday Things*" (Interaction Design, 2023).

User Centered Design adalah pendekatan perancangan UI/UX yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan antarmuka. UCD juga dikenal sebagai pendekatan pengembangan sistem interaktif yang

berfokus pada pembuatan sistem yang bermanfaat, di mana desain dilakukan dari tahap awal dan diimplementasikan secara berkelanjutan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan keinginan pasar (Dakhilullah dan Suranto, 2022).

Metode *User Centered Design* (UCD) memiliki empat tahapan yang digambarkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan *User Centered Design* (Interaction Design, 2023)

Secara umum berikut penjelasan dari setiap tahapan *user centered design*:

a. *Understand Context of Us*

Desainer sistem harus memahami konteks penggunaan sistem, termasuk siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, tujuan penggunaannya, dan situasi di mana aplikasi tersebut akan digunakan.

b. *Specify User Requirement*

Memahami konteks penggunaan aplikasi telah selesai, maka perancang dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu menentukan kebutuhan pengguna. Tahap ini, perancang harus mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam bisnis serta tujuan yang ingin dicapai.

c. *Design Solution*

Proses selanjutnya melibatkan perancangan desain solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahapan *specify user requirement*. Tahap perancangan ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari konsep awal, pembuatan prototipe, hingga desain akhir.

d. *Evaluation Against Requirement*

Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna yang akan memakai sistem, dimulai dari satu tahap dan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, *User Centered Design* (UCD) adalah proses desain berulang yang memprioritaskan pemahaman kebutuhan pengguna melalui metode seperti survei dan wawancara yang dikembangkan oleh ilmuwan kognitif Don Norman. Tujuannya adalah untuk menciptakan sistem interaktif yang menguntungkan pengguna, mulai dari tahap desain awal hingga penerapan berkelanjutan untuk memastikan bahwa produk sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.8 Usability Testing

Menurut ISO 9241-110 (2020) kata "*usability*" juga digunakan sebagai kualifikasi untuk merujuk pada pengetahuan, keterampilan, aktivitas, dan atribut desain yang berkontribusi terhadap kegunaan. Seperti keahlian dalam kegunaan, teknik kegunaan, metode kegunaan, penilaian kegunaan, *heuristic* kegunaan. *Usability testing* digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu sistem, produk, atau layanan dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu.

Usability testing adalah pendekatan yang digunakan untuk menguji seberapa berguna suatu produk. Beberapa hal yang perlu disiapkan sebelum melakukan pengujian yaitu tentukan jumlah responden, identifikasi tugas yang akan diuji, dan susun pertanyaan untuk mendiskusikan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi (Putri dan Indriyanti, 2023).

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, pengujian *usability* bertujuan untuk mengevaluasi apakah suatu aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. *Usability testing* melibatkan pengujian langsung pada pengguna. Proses ini mencakup dengan melakukan survei atau wawancara yang diukur dengan variabel untuk mengetahui kepuasan pengguna.

2.9 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat yang digunakan untuk menguji *usability* sistem komputer dengan fokus pada pengguna. Metode ini sederhana dan

sering digunakan dalam penelitian (Damayanti dkk., 2022). *System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan (Brooke, 2020). Berikut 10 pertanyaan kuesioner SUS, ditampilkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Pertanyaan Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) (Brooke, 2020)

No	Pertanyaan
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i>
2	<i>I found the system unnecessarily complex</i>
3	<i>I thought the system was easy to use</i>
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i>
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i>
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i>
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very queckly</i>
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i>
9	<i>I felt very confident using the system</i>
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i>

Kuesioner ini menggunakan *skala likert* dengan 5 poin, di mana responden diminta memberikan penilaian mulai dari “Sangat tidak setuju” hingga “Sangat setuju”. Menurut (Brooke, 2020) berikut adalah aturan perhitungan skor rata-rata pada *System Usability Scale* (SUS):

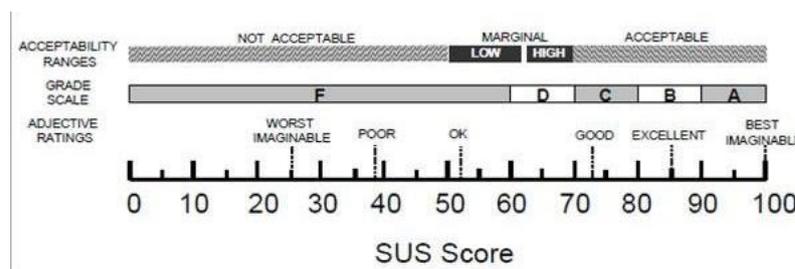
- a. Pada pertanyaan bernomor ganjil, skor yang diberikan oleh pengguna akan dikurangi 1.
- b. Pada pertanyaan bernomor genap, hasil skor akhir diperoleh dari pengguna akan dikurangi 5.
- c. Jumlah skor rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan skor pada setiap nomor pertanyaan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5.

Berdasarkan aturan perhitungan, maka nilai akhir dari *System Usability Scale* (SUS) dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut, dapat dilihat pada Rumus 2.1.

Skor SUS =

$$\left((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10) \right) * 2.5 \text{ ----- 2.1}$$

Desain yang berhasil menerapkan *usability* adalah jika nilai rata-rata yang diperoleh dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) berada di atas 68, maka sistem dianggap layak untuk dikembangkan dan digunakan. Namun, jika nilai rata-rata berada di bawah 68 artinya sistem perlu melakukan perbaikan pada perancangan dan mengadakan pengujian ulang (Damayanti dkk., 2022). Berikut SUS *Score* dapat dilihat pada Gambar 2.2 dibawah ini.



Gambar 2.2 SUS Score (Brooke, 2020)

2.10 Populasi dan Sampel

Populasi mencakup seluruh objek atau subjek penelitian, sementara sampel adalah sebagian atau perwakilan yang memiliki karakteristik *representatif* dari populasi. Menentukan sampel yang tepat memerlukan pemahaman yang baik tentang sampling oleh peneliti, termasuk dalam hal jumlah dan pemilihan sampel yang diambil. Kesalahan dalam penentuan populasi dapat menyebabkan pengumpulan data yang tidak akurat, sehingga hasil penelitian tidak berkualitas, tidak *representatif*, dan tidak memiliki daya generalisasi yang baik (Amin dkk., 2023).

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik yang sama. Sampel

terdiri dari sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan mewakili keseluruhan anggota populasi. Sampel yang baik harus memiliki sifat *representatif* terhadap populasi. Jika suatu sampel tidak *representatif* terhadap setiap anggota populasi, berapa pun ukurannya, hasilnya tidak dapat digeneralisasi terhadap populasi (Suriani dkk., 2023).

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, populasi mencakup keseluruhan objek atau subjek penelitian dengan karakteristik tertentu, sementara sampel adalah bagian yang mewakili populasi tersebut. Pemilihan sampel yang *representatif* sangat penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat dan hasil penelitian dapat digeneralisasi. Kesalahan dalam menentukan populasi atau memilih sampel dapat mengakibatkan hasil penelitian yang tidak berkualitas dan tidak *representatif*. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *slovin*, dapat dilihat pada Rumus 2.2 berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \text{ ----- 2.2}$$

Keterangan:

- n = Jumlah target sampel
- N = Jumlah keseluruhan populasi
- e = Jumlah persen *margin error*

2.11 *Userflow*

Userflow merupakan gambaran alur proses pada sebuah aplikasi yang harus diselesaikan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Alur ini disusun berdasarkan proses bisnis atau kebiasaan pengguna dan biasanya diperoleh dari hasil wawancara atau analisis kompetitor. *Userflow* menjadi dasar penting dalam pengembangan desain karena membantu memahami bagaimana interaksi pengguna berlangsung dari awal hingga akhir (Santoso, 2024).

Menurut Soedewi dkk. (2022), *userflow* memiliki peran penting dalam membantu merancang alur interaksi pengguna secara sistematis sebelum proses pembuatan *user interface* dimulai. *Userflow* mempermudah desainer dalam mengidentifikasi dan menyusun alur pengguna secara logis, sehingga dapat

menghindari navigasi yang kompleks. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan pengguna dan memastikan pengalaman pengguna yang lebih efisien serta intuitif saat berinteraksi dengan sistem.

Kesimpulan dari kedua sumber di atas, *userflow* merupakan komponen penting dalam perancangan antarmuka karena membantu desainer memahami dan merancang alur interaksi pengguna secara terstruktur. Menyusun *userflow* sebelum tahap desain dimulai, alur navigasi dapat disusun lebih logis, efisien, dan sesuai dengan tujuan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih mudah dan intuitif.

2.12 Wireframe (Lo-fi & Hi-fi)

Wireframe merupakan representasi awal dari rancangan sebuah produk yang berfungsi sebagai panduan dalam proses pengembangan desain. Kerangka ini, berbagai informasi yang telah dikumpulkan dihimpun dan disusun secara terstruktur untuk menggambarkan kebutuhan pengguna yang akan diakomodasi oleh produk tersebut (Darmawan dan Ziveria, 2023).

Wireframe merupakan rancangan awal dari antarmuka yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu *low-fidelity* (lo-fi) dan *high-fidelity* (hi-fi). *Wireframe* lo-fi biasanya dibuat dalam bentuk sketsa sederhana hitam putih untuk mempercepat proses perancangan awal dan fokus pada struktur dasar tampilan. *Wireframe* hi-fi merupakan desain yang lebih rinci, menampilkan tata letak, warna, serta elemen visual yang lebih mendekati bentuk akhir aplikasi (Santoso, 2024).

Kesimpulan dari kedua sumber di atas, *wireframe* adalah rancangan awal yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan dan struktur antarmuka suatu produk. *Wireframe* disusun secara sistematis berdasarkan informasi pengguna, dan terdiri dari dua jenis, yaitu lo-fi untuk sketsa sederhana dan hi-fi untuk tampilan yang lebih mendekati desain akhir.

2.13 Figma

Menurut Santoso (2024), Figma menjadi salah satu *tools* utama dalam proses perancangan UI/UX. Aplikasi ini berbasis *cloud* dan memungkinkan para

desainer untuk membuat *wireframe*, *prototype*, serta mendesain antarmuka secara kolaboratif dalam waktu nyata. Figma banyak digunakan oleh UI/UX *designer* dan *web developer* karena fleksibilitas dan efisiensinya dalam mendukung proses desain antarmuka digital.

Figma merupakan alat desain berbasis *web* yang mendukung pengeditan grafis vektor dan pembuatan prototipe, serta dilengkapi fitur penggunaan secara *offline* melalui aplikasi *desktop* yang tersedia untuk *Mac OS* dan *Windows*. Aplikasi ini dirancang khusus untuk mendukung proses perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), dengan keunggulan utama pada fitur kolaborasi waktu nyata (*real-time*). Figma memungkinkan para pengguna untuk bekerja secara bersama-sama dalam satu proyek, kapan saja dan di mana saja, sehingga sangat mendukung kerja tim secara efisien dan terintegrasi (Herniyanti dkk., 2022).

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, figma merupakan *platform* desain antarmuka berbasis *web* yang banyak digunakan dalam pengembangan UI/UX karena mendukung pembuatan *wireframe*, prototipe, dan desain grafis secara kolaboratif. Dengan fitur *cloud* dan dukungan kolaborasi *real-time*, Figma memungkinkan tim desain bekerja bersama secara fleksibel dan efisien, baik secara *online* maupun *offline*.

2.14 Prototype

Prototype merupakan representasi awal dari hasil desain yang dapat digunakan untuk menyimulasikan interaksi pengguna dengan sistem. *Prototype* dapat berupa versi lo-fi maupun hi-fi, tergantung pada kedalaman dan tingkat detail yang diinginkan. *Prototype* ini digunakan untuk pengujian dan evaluasi sebelum sistem dikembangkan secara penuh, sehingga memungkinkan perbaikan dini berdasarkan umpan balik pengguna (Santoso, 2024).

Menurut Oktaviani dkk. (2022), *prototype* merupakan representasi awal dari rancangan sistem yang berfungsi sebagai model atau acuan dalam menentukan ukuran, struktur, dan skalabilitas sistem yang akan dikembangkan. Melalui prototipe ini, baik pengembang maupun pengguna dapat melakukan interaksi

langsung tanpa perlu membangun produk dalam bentuk fisik terlebih dahulu. Proses ini disesuaikan dengan kebutuhan awal dalam pengembangan perangkat lunak, sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi fitur serta fungsi yang telah dirancang sejak dini.

Kesimpulan dari kedua sumber diatas, *prototype* adalah representasi awal dari desain sistem yang bertindak sebagai model atau referensi dalam menentukan ukuran, struktur, dan skalabilitas suatu sistem yang dikembangkan. *Prototype* ini memungkinkan pengembang dan pengguna untuk berinteraksi secara langsung tanpa terlebih dahulu membuat produk dalam bentuk fisik. Proses ini memenuhi persyaratan awal dalam pengembangan perangkat lunak, memungkinkan fungsi yang dirancang lebih awal diidentifikasi dan dievaluasi.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pembuatan “Penggunaan Metode *User Centered Design* (UCD) terhadap Rancangan UI/UX Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile*” ini dilaksanakan selama 4 bulan bertempat di Politeknik Negeri Jember - PSDKU Nganjuk.

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat

Alat yang akan digunakan selama penelitian mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan alat lainnya yang diperlukan untuk mengumpulkan data dan mengembangkan desain. Berikut adalah beberapa contoh alat yang mungkin digunakan:

a. Perangkat keras

Penelitian ini menggunakan Laptop HP 22H2 dengan spesifikasinya yaitu Processor AMD Ryzen 7 5700U, RAM 8 GB, SSD 447 GB, dan Layar 14 inchi

b. Perangkat Lunak

- 1) Sistem operasi *windows* 10 64-bit
- 2) *Figma browser*
- 3) *Microsoft office*
- 4) *Diagram.net*
- 5) *Web browser (Google Chrome)*

3.2.2 Bahan

Penelitian ini membutuhkan berbagai sumber informasi dan material yang digunakan selama proses penelitian berlangsung. Bahan dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengumpulan kebutuhan pengguna sebelum melakukan desain solusi dengan cara melalui kuesioner terhadap 60 responden dan umpan balik pengguna yang

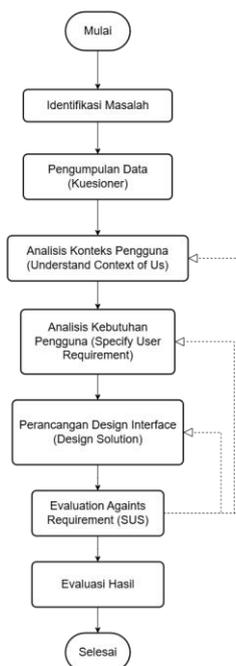
dikumpulkan setelah melakukan pengujian desain. Data kuantitatif yang dapat diukur, dihitung, dan dibandingkan menggunakan angka. Data ini diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner pengukuran *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.

3.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) untuk merancang *design* sistem informasi pemesanan tiket *event*. Metode *User Centered Design* ini memungkinkan untuk mendesain sistem dengan menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Penelitian ini dilakukan dengan memahami secara mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna. Sistem yang dirancang diharapkan tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna, sehingga dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) diharapkan akan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

3.4 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Metode penelitian ini mencakup beberapa tahap utama yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian. Ada beberapa tahapan dalam penelitian ini dimulai dari melakukan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis konteks pengguna, analisis kebutuhan pengguna, perancangan *design interface*, *evaluation against requirement*, dan evaluasi hasil. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan pada Gambar 3.1 di atas.

3.4.1 Identifikasi Masalah

Tahapan awal penelitian ini yaitu identifikasi masalah terkait sistem informasi pemesanan tiket *event*. Masalah diidentifikasi melalui penyebaran kuesioner kepada 60 responden. Pemilihan 60 responden didasarkan pada aksesibilitas terhadap responden yang relevan, yaitu individu yang memiliki pengalaman dalam melakukan pemesanan tiket *event* secara *online*. Jumlah tersebut dinilai cukup untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan pengalaman responden. Kuesioner dibagikan kepada responden yang sering (3 – 5 kali dalam setahun) menghadiri *event* untuk mengetahui pengalaman pengguna yang mencakup kekurangan atau kelebihan yang mereka alami saat menggunakan sistem informasi pemesanan tiket *event* secara *online*.

3.4.2 Pengumpulan Data

Tahapan ini akan melakukan pengumpulan data melalui teknik kuesioner. Data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai sumber acuan perancangan *User Interface* pada sistem informasi pemesanan tiket *event*. Penyebaran kuesioner dilakukan secara dua kali. Tujuan dari penyebaran kuesioner di awal sebelum perancangan adalah untuk memahami kekurangan atau kelebihan dan pengumpulan kebutuhan pengguna pada perancangan sistem pemesanan tiket *event* secara *online*. Penyebaran kuesioner kedua dilakukan untuk pengujian hasil rancangan desain sebagai evaluasi tingkat kegunaan (*usability*) dan kemudahan pengguna.

Kuesioner digunakan sebagai alat utama untuk mengumpulkan data yang akurat. Prosesnya dimulai dengan pembuatan kuesioner, diikuti dengan

penyebaran secara *online* kepada responden mulai dari usia remaja hingga dewasa yang memiliki pengalaman dalam membeli tiket *event* melalui *platform online*. Responden berasal dari berbagai latar belakang pekerjaan dan pendidikan, dengan tingkat literasi teknologi yang bervariasi untuk mendapatkan sudut pandang yang luas mengenai kemudahan dan pengalaman pengguna.

3.4.3 Analisis Konteks Pengguna (*Understand Context of Us*)

Proses ini dimulai dengan memahami konteks pengguna, mencakup aspek teknis, sosial, organisasi, dan pribadi. Ini termasuk mengetahui identitas pengguna aplikasi, tujuan penggunaan, dan situasi di mana aplikasi digunakan. Pemahaman ini penting bagi pengembang untuk menciptakan produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga sesuai dengan target *user persona*.

3.4.4 Analisis Kebutuhan Pengguna (*Specify User Requirement*)

Tahap ini melibatkan proses penting dalam menentukan kebutuhan pengguna atau *user requirements*. Ini mencakup analisis mendalam mengenai harapan pengguna terhadap aplikasi dalam konteks kebutuhan mereka, serta tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui penggunaan aplikasi tersebut. Pemahaman ini sangat penting untuk memastikan bahwa desain aplikasi yang dibuat akan memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

a. Kebutuhan Pengguna

Tahap ini melakukan analisa kebutuhan pengguna yang diperlukan dalam sistem aplikasi pemesanan tiket *event* berbasis *mobile*.

b. Konteks Skenario

Merancang kegiatan yang menjelaskan perilaku pengguna untuk sistem aplikasi pemesanan tiket *event*. Penelitian ini, skenario konteks dibuat berdasarkan analisis perilaku dan pengalaman pengguna sebelumnya. Skenario ini mencakup tugas, subtugas pengguna, tujuan, serta penjelasan detail untuk setiap skenario. Tujuannya adalah untuk menghasilkan informasi yang relevan dan solusi yang akan mendukung perancang dalam mengembangkan desain pada tahap berikutnya.

3.4.5 Perancangan Desain *Interface* (*Design Solution*)

Fase perancangan ini, solusi dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini melibatkan beberapa langkah, dimulai dari pembuatan konsep awal yang kasar hingga berakhir dengan desain prototipe.

a. *Userflow*

Fase ini membuat alur desain yang bertujuan untuk mempermudah komunikasi desain, menyediakan dokumentasi yang jelas, dan memastikan fokus desain tetap pada pengalaman pengguna. *Userflow* dapat mempermudah pemahaman tentang alur desain dalam aplikasi.

b. *Wireframe*

Tahap ini memetakan struktur, tata letak, dan fungsionalitas aplikasi. Proses ini melibatkan penataan elemen-elemen desain dalam antarmuka pengguna aplikasi. Desain *wireframe* akan mencakup *low-fidelity* yang menggambarkan garis dasar, bentuk sederhana, dan teks *placeholder*.

c. *Design Prototype*

Design prototype dirancang berdasarkan dari rancangan wireframe yang diubah menjadi *high-fidelity*. *Tampilan high-fidelity* lebih detail dengan penggunaan warna, jenis huruf yang mirip dengan produk final, gambar *placeholder* yang relevan, dan elemen interaktif seperti tombol atau kontrol input. Proses ini melibatkan pengembangan navigasi antar halaman, interaksi input pengguna, dan respon aplikasi terhadap interaksi. Tujuannya adalah untuk menguji konsep, mengumpulkan umpan balik, dan memastikan bahwa desain dan fungsionalitas aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna.

3.4.6 *Evaluate Against Requirements*

Tahap ini, pengguna diminta untuk melakukan pengujian *usability* pada *design prototype* yang telah dibuat dan memberikan masukan. Proses ini melibatkan pengumpulan pendapat dari pengguna mengenai kegunaan, fungsionalitas, dan aspek estetika prototipe. Berdasarkan umpan balik yang diterima, dilakukan serangkaian perbaikan dan penyesuaian pada desain atau

dikenal sebagai iterasi desain. Tujuannya adalah untuk meningkatkan produk sehingga lebih cocok dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Usability testing pada penelitian ini dengan cara melalui penyebaran kuesioner *skala likert* yang menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Peneliti membuat kuesioner dengan 10 pertanyaan dan 5 jawaban. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari kuesioner *usability testing*, maka dilakukan perhitungan tingkat *usability* dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil perhitungan tersebut dapat menentukan tingkat *usability* melalui nilai rata-rata pengujian. Daftar pertanyaan kuesioner metode *System Usability Scale (SUS)* dapat dilihat pada Tabel 2.2. Pertanyaan – pertanyaan metode *System Usability Scale (SUS)* dapat membantu mengetahui hasil pengujian dari desain yang dirancang mulai dari sisi *user interface* hingga *user experience*.

3.4.7 Evaluasi Hasil

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dengan membandingkan hasil *usability testing* sebelum dan sesudah dilakukan iterasi desain. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap perubahan skor dan kategorisasi yang muncul, untuk menilai sejauh mana perbaikan desain memberikan dampak terhadap pengalaman pengguna.

3.5 Pelaksanaan Penelitian

Tabel 3.1 dibawah ini merupakan waktu pelaksanaan penelitian dengan rentang waktu 4 (empat) bulan.

Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan	Bulan	Bulan	Bulan
		1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■			
2	Pengumpulan Data	■			
3	Analisis Konteks Pengguna	■			
4	Analisis Kebutuhan Pengguna	■			
5	Perancangan Desain Solusi		■	■	

No	Kegiatan	Bulan	Bulan	Bulan	Bulan
		1	2	3	4
6	<i>Evaluate Againsts Requirement</i>				
7	Evaluasi Hasil				

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Konteks Pengguna (*Understand Context of Us*)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi *user* persona dengan menggunakan hasil yang didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada 60 responden berdasarkan pengumpulan kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh dari kuesioner ini diambil untuk membuat kesimpulan karakteristik pengguna. Berikut adalah hasil *user* persona yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 *User* Persona

<i>User</i> Persona	
Demografi	<ol style="list-style-type: none">Umur : 18 - 26 tahunJenis kelamin : Laki-laki / PerempuanStatus : Mahasiswa dan Pekerja
Perilaku	<ol style="list-style-type: none">Pernah menggunakan aplikasi pemesanan tiket <i>event</i>Sering menggunakan jaringan internet untuk mengakses sebuah aplikasi <i>mobile</i>
<i>Pain Poin</i>	<ol style="list-style-type: none">Sering lupa tanggal mulai <i>event</i> setelah melakukan pemesanan tiketKurangnya dalam opsi metode pembayaran tiketSering mengalami kehabisan tiket terutama pada <i>event</i> yang besarKesulitan dalam memesan tiket
<i>Goals</i>	<ol style="list-style-type: none">Terdapat fitur pengingat <i>event</i> ditampilkan menu yang terintegrasi dengan kalenderTersedianya banyak opsi pembayaran tiket dengan tampilan pengguna dapat memilih satu metode pembayaranTerdapat fitur antrean, ditampilkan dengan pengguna memperoleh nomor antrean untuk mendapatkan giliran memesan tiketKemudahan dalam alur pemesanan tiket ditunjukkan

User Persona

melalui navigasi yang jelas, sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna

Tabel 4.1 menyajikan ringkasan karakteristik pengguna yang akan menjadi dasar pada tahap pengembangan selanjutnya. Karakteristik ini diperoleh dari survei kuesioner yang melibatkan 60 responden. Hasil kuesioner tersebut diolah dan dianalisis untuk membentuk *user persona*. *User persona* ini memberikan gambaran lengkap mengenai pengguna, termasuk demografi, pola perilaku, masalah yang sering dihadapi (*pain poin*), dan tujuan yang ingin dicapai (*goals*). Analisis demografi dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna.

Analisis demografi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai karakteristik calon pengguna yang akan berpartisipasi dalam *usability testing*. Data demografi, yang mencakup usia (18-26 tahun), jenis kelamin (laki-laki atau perempuan), dan status (mahasiswa/i dan pekerja) digunakan untuk memastikan bahwa peserta *usability testing* mewakili target pengguna yang sebenarnya. Pemahaman perilaku pengguna menjadi langkah selanjutnya setelah menganalisis demografi.

Berdasarkan analisis perilaku, dapat diketahui bahwa pengguna memiliki pengalaman menggunakan aplikasi pemesanan tiket *event*, menunjukkan kesiapan mereka terhadap solusi digital dan pemahaman dasar tentang cara kerja aplikasi serupa. Mereka juga sering menghadiri acara langsung seperti konser musik, seminar, lokakarya, dan teater, yang menunjukkan minat kuat terhadap *event*. Selain itu, mereka adalah pengguna aktif internet, yang membuktikan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi berbasis *online* dan kebutuhan akan antarmuka yang intuitif. Namun, meskipun mereka aktif dan berpengalaman, pengguna juga menghadapi beberapa masalah, yang diidentifikasi melalui analisis *pain poin* dan *goals*.

Identifikasi analisis *pain poin* dan *goals*, terungkap bahwa pengguna sering kesulitan mengingat tanggal *event* setelah membeli tiket, sehingga mereka

mengharapkan fitur pengingat yang lebih baik. Keterbatasan pilihan metode pembayaran juga menjadi hambatan yang signifikan, menekankan pentingnya integrasi opsi pembayaran yang lebih beragam. Ketersediaan tiket yang terbatas, terutama untuk *event* populer, seringkali mengecewakan pengguna, sehingga mereka menginginkan fitur antrian yang memberikan kesempatan yang lebih adil dan terstruktur dalam mendapatkan tiket. Terakhir, kesulitan dalam proses pemesanan tiket secara keseluruhan menunjukkan bahwa alur pemesanan perlu disederhanakan agar lebih ramah pengguna. Pengembangan aplikasi dapat lebih fokus pada solusi yang sesuai dan berfungsi baik dengan memahami karakteristik, perilaku, dan tantangan yang dihadapi pengguna.

4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna (*Specify User Requirement*)

Proses analisis kebutuhan pengguna mencakup dua tahapan, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menentukan situasi konteks skenario.

4.2.1 Kebutuhan Pengguna

Identifikasi kebutuhan pengguna dalam tahapan ini dilakukan berdasarkan data analisis *user* persona yang ada pada Tabel 4.1. Berikut adalah detail kebutuhan pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna

Persona	Needs	Requirement
<i>User</i>	a. Dapat memperoleh informasi mengenai tanggal <i>event</i> dimulai	Fitur pengingat <i>event</i> yang terintegrasi dengan kalender
	b. Dapat memilih metode pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	Tersedia beragam metode pembayaran agar pengguna dapat memilih sesuai dengan kebutuhan
	c. Dapat informasi antrian mengenai pemesanan tiket yang akan mendatang	Fitur <i>live tracking</i> antrian secara <i>real-time</i>

Persona	Needs	Requirement
	d. Dapat memesan tiket dengan mudah	Alur pemesanan tiket yang sederhana dan antarmuka pengguna yang memudahkan interaksi pengguna

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa sistem ini dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan pengguna, mulai dari kemudahan akses informasi acara hingga fleksibilitas dalam metode pembayaran. Sistem juga menyediakan fitur-fitur seperti pengingat *event* terintegrasi kalender, *live tracking* antrian, dan antarmuka pengguna yang intuitif, sistem ini bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan optimalisasi proses pemesanan tiket, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih personal, transparan, dan memuaskan.

4.2.2 Konteks Skenario

Konteks skenario disusun untuk mendeskripsikan tugas atau aktivitas yang diambil dari perilaku pengguna pada Tabel 4.1 *user persona*. Konteks skenario terdiri dari *task*, *sub task*, *goals*, deskripsi skenario yang dibuat. Berikut adalah konteks skenario yang dapat dilihat pada Tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 Konteks Skenario

No	Task	Sub Task	Goals	System
1	<i>Home</i>	<i>Home</i>	Pengguna dapat mengetahui <i>event</i> yang tersedia dan fitur apa saja yang tersedia	Alur pada <i>task</i> home yaitu dapat mengetahui dan mengakses apa saja yang tersedia dalam <i>home</i> , seperti:
		<i>Popular Events</i>	Pengguna dapat mengetahui <i>event</i> yang sedang <i>popular</i>	a. <i>Popular Events</i>
		<i>Upcoming Events</i>	Pengguna dapat mengetahui <i>event</i> yang akan datang dan	b. <i>Upcoming Events</i> c. Pencarian <i>event</i> menggunakan

No	Task	Sub Task	Goals	System
			dapat mengikuti antrean sebelum penjualan tiket resmi dibuka	input kolom d. Fitur pencarian berdasarkan kategori
		Pencarian <i>event</i>	Pengguna dapat melakukan pencarian <i>event</i> dengan menggunakan fitur pencarian dan filter berdasarkan kategori, tanggal, lokasi, dan kisaran harga tiket	e. Pencarian <i>event</i> menggunakan filter
2	Book <i>Event</i>	Detail <i>Event</i>	Pengguna dapat mengetahui informasi detail <i>event</i> dan memesan tiket	Alur pada <i>task book event</i> yaitu: a. Pada menu <i>home</i> pilih <i>event</i>
		Proses Pesan Tiket	Pengguna diharapkan melakukan <i>login</i> terlebih dahulu jika ingin memesan tiket	b. Pada halaman detail <i>event</i> menentukan jumlah tiket dan klik <i>book</i>
		Pembayaran Tiket	Pengguna dapat memilih metode pembayaran sesuai dengan kebutuhan	c. Apabila sudah melakukan <i>login</i> , pengguna dapat memasukkan informasi data pengunjung d. Pengguna memilih metode

No	Task	Sub Task	Goals	System
				pembayaran
				e. Apabila data sudah lengkap dan benar, maka klik <i>payment</i>
3	<i>Tickets Order</i>	Menunggu Pembayaran	Pengguna dapat melihat detail tiket yang sudah dipesan dengan status menunggu pembayaran	Alur pada <i>task tickets order</i> yaitu dapat mengetahui daftar tiket yang pernah dipesan terbagi beberapa status,
		E-Tiket	Pengguna dapat melihat detail e-tiket yang sudah dibayar	seperti: a. <i>Waiting</i> b. <i>My tickets</i> c. <i>History</i>
		Riwayat Pesanan	Pengguna dapat melihat riwayat pemesanan tiket untuk <i>event – event</i> yang telah berlangsung	
4	<i>Saved Events</i>	<i>Saved Events</i>	Pengguna dapat melihat <i>event</i> yang disimpan untuk dibeli	Alur pada <i>task saved events</i> yaitu dapat melihat <i>event</i> yang disimpan dalam dua kategori, seperti: a. <i>Upcoming event</i> b. <i>Past event</i>

Berdasarkan pada Tabel 4.3, dapat diketahui bahwa perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan tiket mencakup beberapa aktivitas utama. Aktivitas tersebut meliputi pencarian dan penjelajahan daftar *event* yang

tersedia, proses pemesanan tiket, penyelesaian pembayaran, penerimaan *e-tiket*, serta penelusuran riwayat pesanan. Pola perilaku ini menunjukkan bahwa pengguna secara aktif mengikuti alur fungsional utama aplikasi dari awal hingga akhir, yang menjadi dasar penting dalam mengevaluasi desain antarmuka yang telah dikembangkan.

4.3 Perancangan Desain *Interface* dan Implementasi (*Produce Design Solution*)

Proses perancangan desain *interface* dan implementasi terdiri dari tiga tahapan, yaitu *userflow* dan *wireframe*.

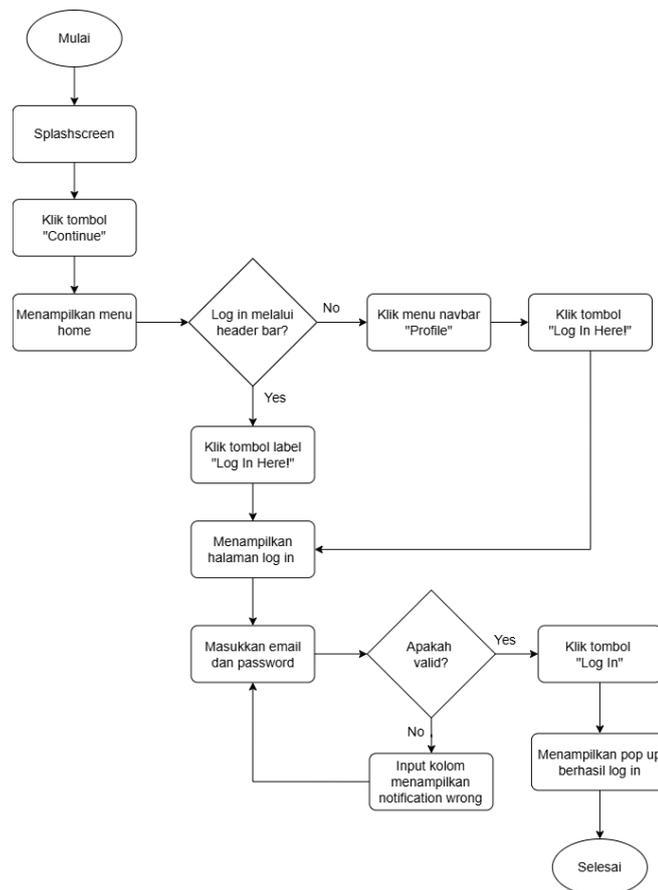
4.3.1 *Userflow*

Userflow merupakan representasi alur interaksi pengguna dalam menjalankan serangkaian proses pada aplikasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, *userflow* menggambarkan tahapan-tahapan yang dilalui oleh pengguna saat menggunakan aplikasi pemesanan tiket *event* berbasis *mobile*. Pemahaman terhadap *userflow* penting untuk memastikan bahwa seluruh langkah dalam proses penggunaan aplikasi dapat berjalan dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah *userflow* aplikasi pemesanan tiket *event* berbasis *mobile*.

a. *Log In*

Log in merupakan *userflow* untuk proses *log in* agar pengguna dapat mengakses semua fitur dalam aplikasi. Tahap awal pengguna ketika membuka aplikasi tampilan awal yaitu *splashscreen*. Pengguna klik tombol *continue* maka menampilkan menu utama aplikasi yaitu *home*. Pengguna harus melakukan *log in* dahulu agar dapat mengakses fitur – fitur dalam aplikasi. *Log in* dapat dilakukan melalui menu *home* pada *header* bar maupun menu *profile* dengan cara klik tombol label *log in here*, maka akan menampilkan halaman *log in*. Tahap selanjutnya pengguna memasukkan *email* dan *password* akun yang telah terdaftar, setelah itu sistem akan otomatis memeriksa apakah *email* dan *password* yang dimasukkan valid. *Email* dan *password* apabila valid maka tombol *log in* aktif, namun apabila tidak valid maka input kolom menampilkan *notification wrong*

serta tombol *log in* masih *disable*, sehingga pengguna perlu memasukkan ulang *email* dan *password* dengan benar. Setelah *email* dan *password* valid, maka pengguna klik tombol *log in* agar pengguna dapat mengakses fitur – fitur utama pada aplikasi. *Userflow log in* dapat dilihat pada Gambar 4.1 dibawah ini.

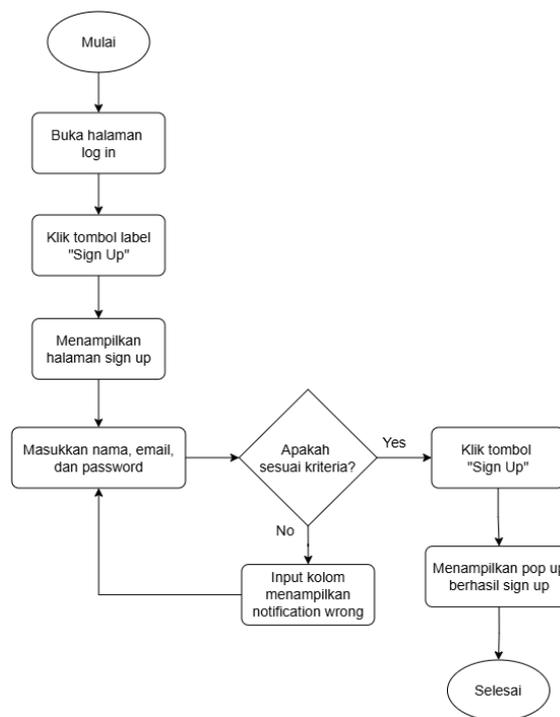


Gambar 4.1 *Userflow Log In*

b. *Sign Up*

Sign up merupakan *userflow* untuk proses daftar akun, ketika pengguna belum memiliki akun. Tahap awal pengguna harus membuka halaman *log in*, kemudian klik tombol label *sign up* maka menampilkan halaman *sign up*. Tahap selanjutnya pengguna memasukkan data yaitu nama, *email*, dan *password*. Sistem akan otomatis memeriksa apakah *email* sesuai dengan format *email* dan *password* sesuai dengan kriteria. *Email* dan *password* apabila valid maka tombol *sign up* aktif, namun apabila tidak valid maka input kolom menampilkan *notification*

wrong serta tombol *sign up* masih *disable*, sehingga pengguna perlu memasukkan ulang *email* dan *password* dengan benar. Setelah *email* dan *password* valid, maka pengguna klik tombol *sign up* kemudian menampilkan *pop up* berhasil *sign up*. *Userflow sign up* dapat dilihat pada Gambar 4.2 dibawah ini.

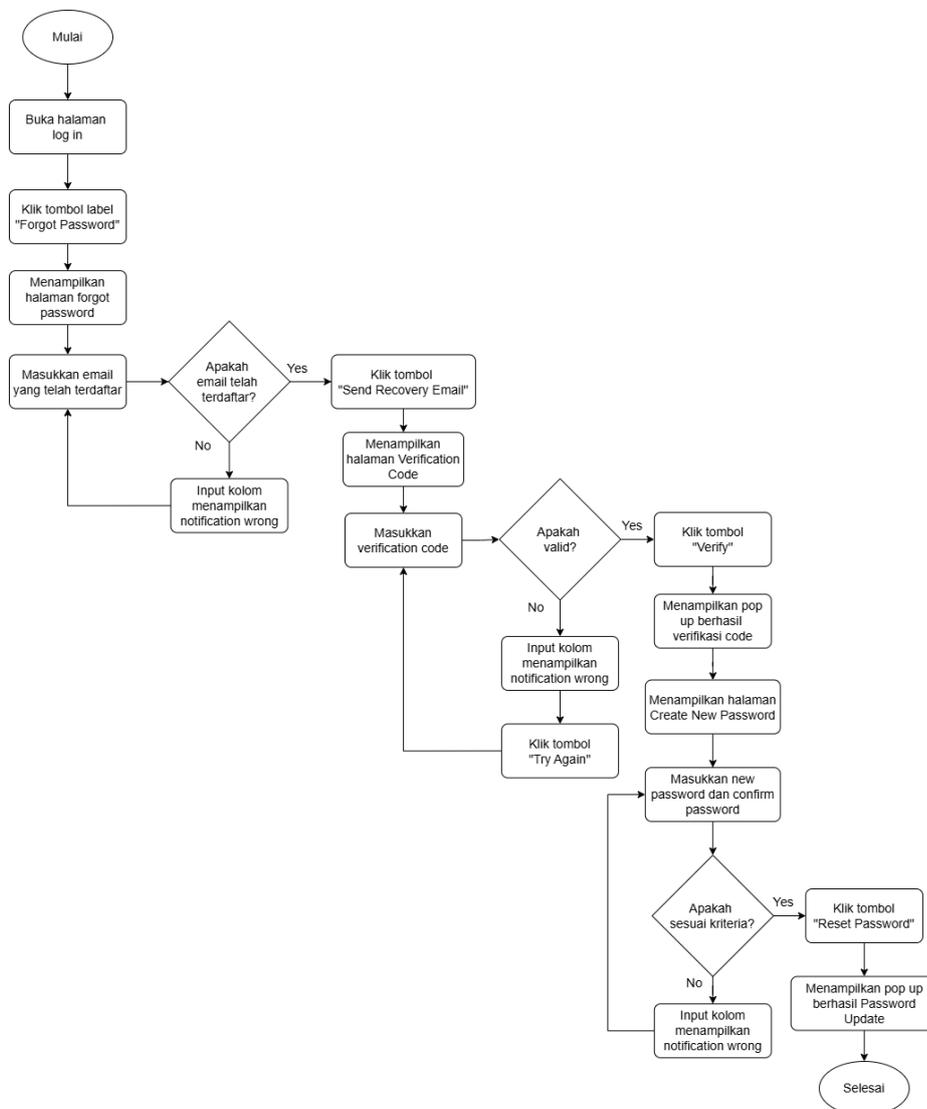


Gambar 4.2 *Userflow Sign Up*

c. *Forgot Password*

Forgot password merupakan *userflow* untuk proses lupa kata sandi. Tahap awal pengguna harus membuka halaman *log in*, kemudian klik tombol label *forgot password*, maka akan menampilkan halaman *forgot password*. Tahap selanjutnya pengguna memasukkan *email* yang telah terdaftar, kemudian sistem memeriksa apakah *email* telah terdaftar. Tombol *send recovery* aktif apabila benar, namun jika tidak maka input kolom menampilkan *notification wrong* dan pengguna perlu memasukkan ulang *email*. Klik tombol *send recovery email* setelah di verifikasi terdaftar, maka sistem beralih ke halaman *verification code* untuk pengguna memasukkan *verification code* yang dikirim melalui *email*. *Verification code* apabila valid maka pengguna klik tombol *verify* untuk melanjutkan proses berikutnya, namun apabila *code* tidak valid maka input kolom menampilkan

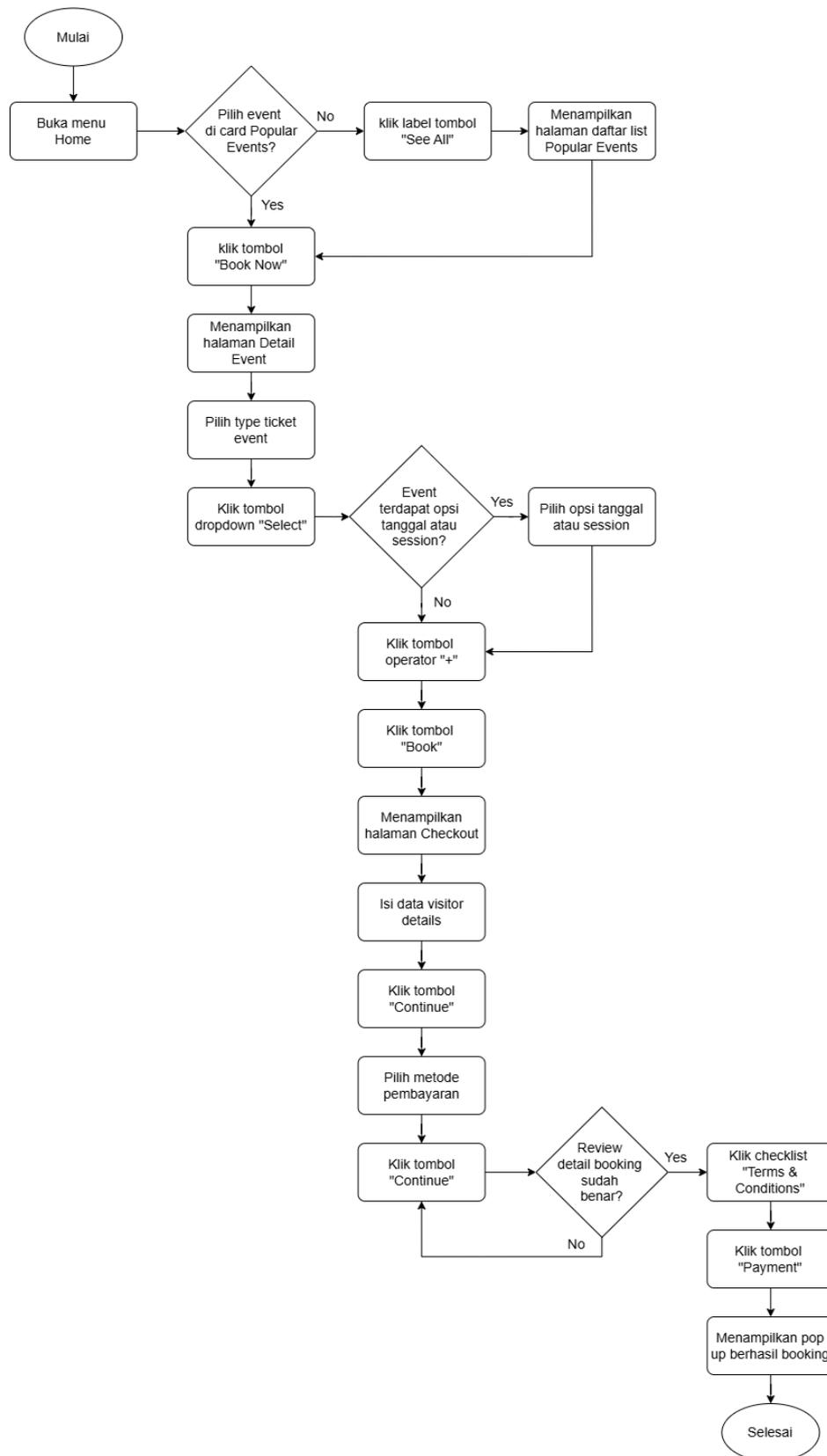
notification wrong sehingga klik tombol *try again* untuk memasukkan ulang *code* dengan benar. Setelah *verify* sistem akan menampilkan *pop up* berhasil verifikasi *code*, kemudian sistem beralih ke halaman *create new password* untuk pengguna membuat *password* baru. Pengguna harus memasukkan *password* baru, sistem otomatis memeriksa apakah *password* tersebut sudah sesuai dengan kriteria. Apabila tidak valid maka pengguna perlu membuat *password* ulang, namun apabila valid maka klik tombol *reset password*, kemudian sistem menampilkan *pop up* berhasil *password update*. Sehingga pengguna dapat *log in* dengan menggunakan *password* yang baru dibuat. *Userflow forgot password* dapat dilihat pada Gambar 4.3 dibawah ini.



Gambar 4.3 *Userflow Forgot Password*

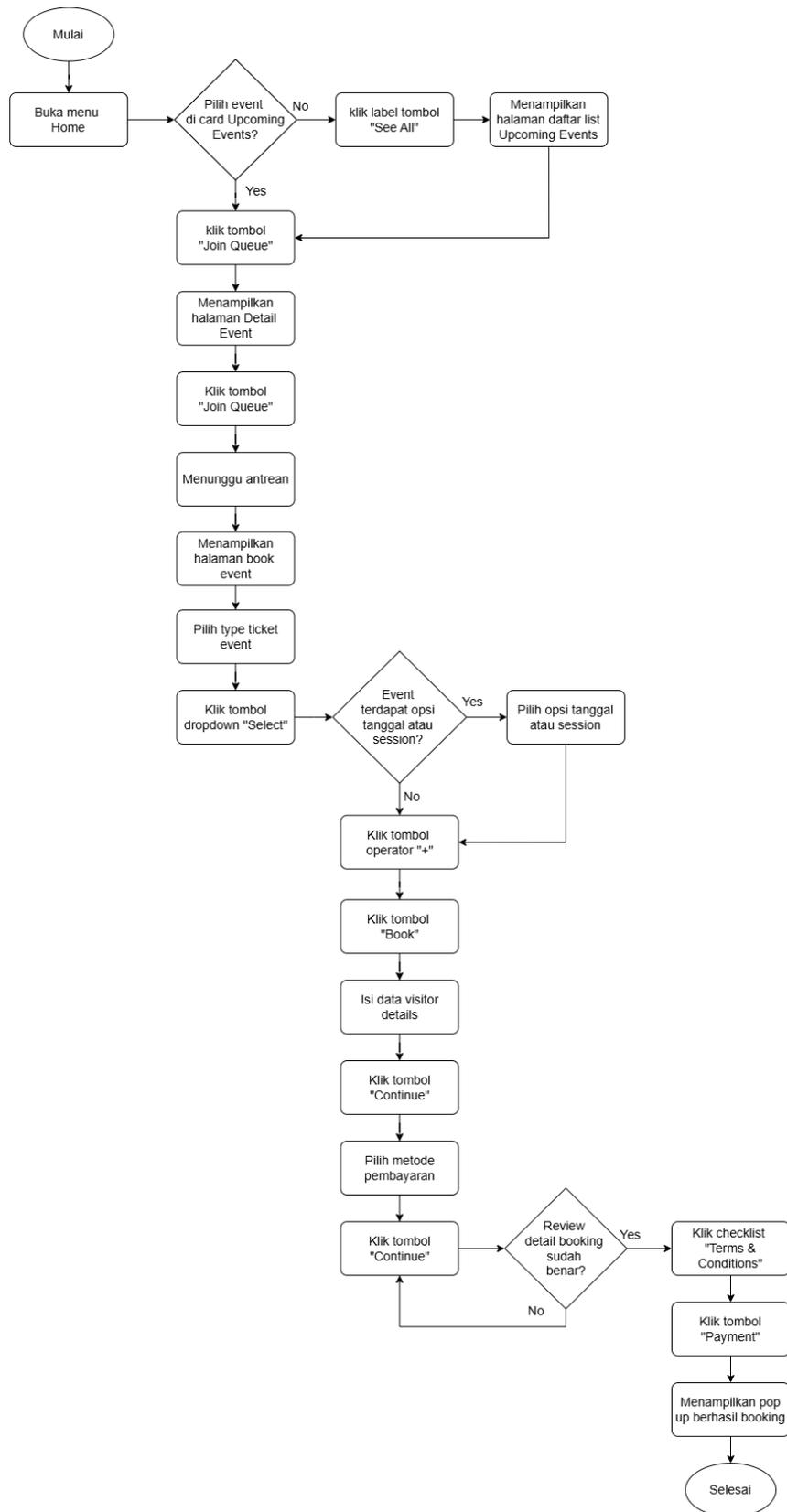
d. *Book Event*

Book event merupakan *userflow* untuk proses pesan tiket *event*. Tahap awal pengguna harus membuka menu *home*. Tahap selanjutnya pengguna memilih *event* dengan klik tombol *book now*, pengguna dapat memilih langsung pada section *popular event* maupun dengan cara klik label tombol *see all* untuk melihat semua daftar list popular *event* yang tersedia. Setelah itu pengguna akan melihat informasi *detail event*, untuk memesan tiket pengguna klik *section tab ticket* kemudian pilih *type ticket* dengan mengklik tombol *dropdown select*. Pengguna dapat melihat *event* tersebut apakah terdapat opsi pilih tanggal atau *sessions*, apabila ada maka pengguna perlu memilih tanggal atau *sessions* terlebih dahulu. Kemudian jika tidak ada opsi, maka pengguna dapat langsung menentukan jumlah tiket yang akan dibeli dengan klik tombol operator plus. Klik tombol *book* maka akan menampilkan halaman *checkout* untuk lanjut ke tahap pembelian tiket. Pada tahap pembelian tiket pengguna harus mengisi data pengunjung dan memilih metode pembayaran. Setelah tahap tersebut dilakukan pengguna dapat melakukan *review* pembelian sebelum melakukan pembayaran. Apabila data sudah benar pengguna perlu *checklist terms and conditions* lalu klik tombol *payment* untuk pengguna melakukan pembayaran. *Userflow book event* dapat dilihat pada Gambar 4.4 dibawah ini.

Gambar 4.4 *Userflow Book Event*

e. *Join Queue*

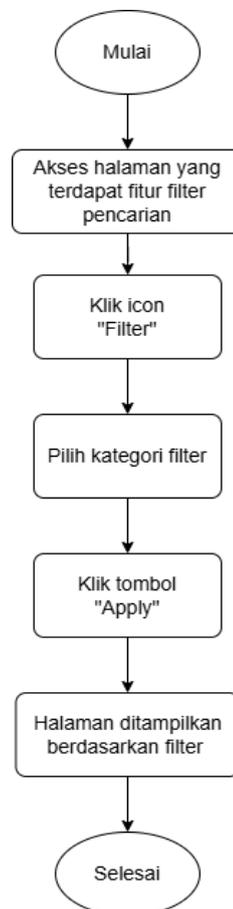
Join queue merupakan *userflow* untuk proses fitur antrean sebelum penjualan tiket resmi dibuka. Tahap awal pengguna harus membuka menu *home*. Tahap selanjutnya pengguna memilih *event* dengan klik tombol *join queue*, pengguna dapat memilih langsung pada section *upcoming event* maupun dengan cara klik label tombol *see all* untuk melihat semua daftar list *upcoming event* yang tersedia. Setelah itu pengguna akan melihat informasi detail *event*, untuk mengikuti antrean pengguna klik tombol *join queue* maka sistem beralih ke halaman *waiting room*. Pada halaman tersebut pengguna akan mendapatkan nomor antrean dan pengguna menunggu waktu gilirannya untuk memesan tiket. Setelah waktu gilirannya mulai maka akan beralih ke halaman *book event* untuk memilih *type ticket* dengan mengklik tombol *dropdown select*. Pengguna dapat melihat *event* tersebut apakah terdapat opsi pilih tanggal atau *sessions*, apabila ada maka pengguna perlu memilih tanggal atau *sessions* terlebih dahulu. Kemudian jika tidak ada opsi, maka pengguna dapat langsung menentukan jumlah tiket yang akan dibeli dengan klik tombol operator *plus*. Klik tombol *book* untuk lanjut ke tahap pembelian tiket. Pada tahap pembelian tiket pengguna harus mengisi data pengunjung dan memilih metode pembayaran. Setelah tahap tersebut dilakukan pengguna dapat melakukan *review* pembelian sebelum melakukan pembayaran. Apabila data sudah benar pengguna perlu *checkboxlist terms and conditions* lalu klik tombol *payment* untuk pengguna melakukan pembayaran. *Userflow join queue* dapat dilihat pada Gambar 4.5 dibawah ini.



Gambar 4.5 Userflow Join Queue

f. Filter Pencarian *Event*

Fitur pencarian *event* merupakan *userflow* untuk proses pencarian *event* menggunakan filter. Tahap awal pengguna akses halaman yang terdapat fitur filter, klik icon filter maka sistem menampilkan *bottomsheet filter*. Sistem memberikan opsi untuk filter yaitu terdapat *event type*, *event date*, *location*, dan *ticket price range*. Pengguna dapat mencari *event* dengan menggunakan semua opsi filter atau hanya salah satu dari opsi filter, kemudian klik tombol *apply* maka halaman tersebut akan ditampilkan berdasarkan filter. *Userflow* filter pencarian *event* dapat dilihat pada Gambar 4.6 dibawah ini.

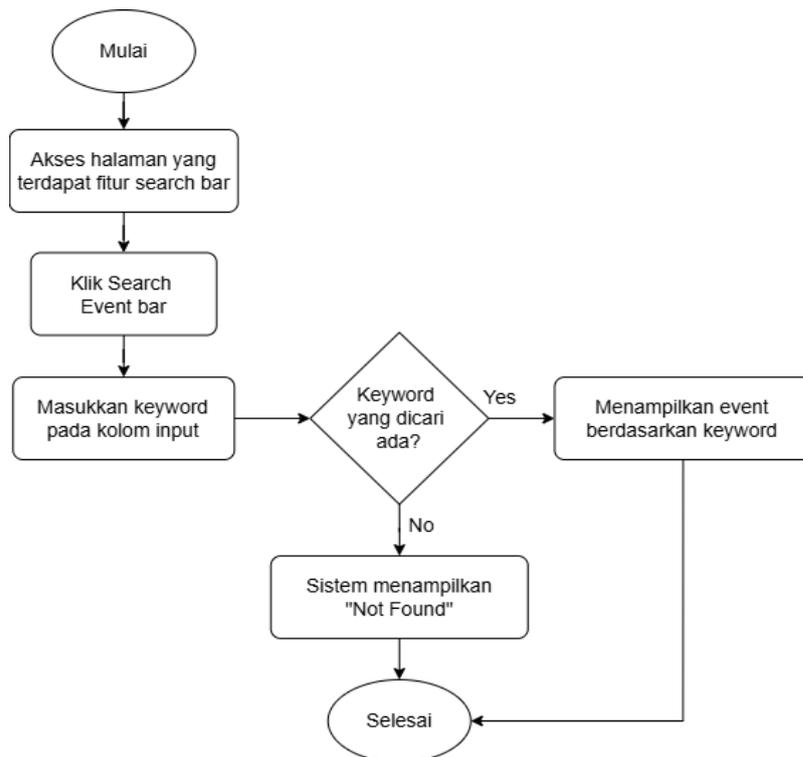


Gambar 4.6 *Userflow* Fitur Pencarian *Event*

g. Fitur *Search Bar*

Fitur *search bar* merupakan *userflow* untuk proses pencarian *event* menggunakan fitur *search bar*. Tahap awal pengguna akses halaman yang terdapat

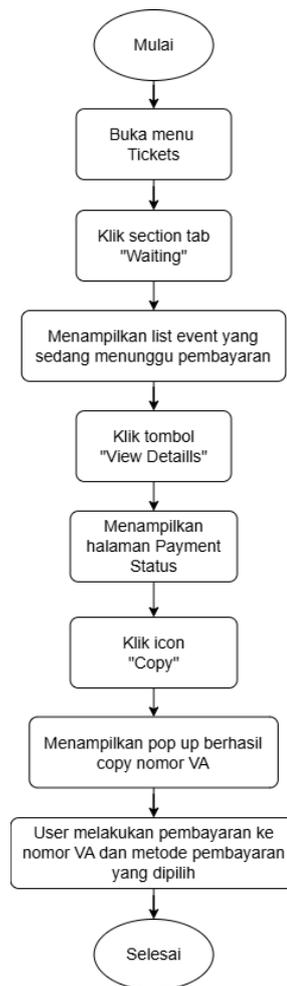
fitur *search bar*, kemudian klik icon *search event bar*. Pengguna dapat memasukkan *keyword* nama *event* yang ingin dicari pada kolom input. *Keyword* yang dimasukan apabila ditemukan maka halaman akan menampilkan *event* berdasarkan *keyword*, namun apabila tidak ditemukan maka halaman akan menampilkan *not found*. *Userflow* fitur *search bar* dapat dilihat pada Gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 *Userflow* Fitur Search Bar

h. *Payment Status*

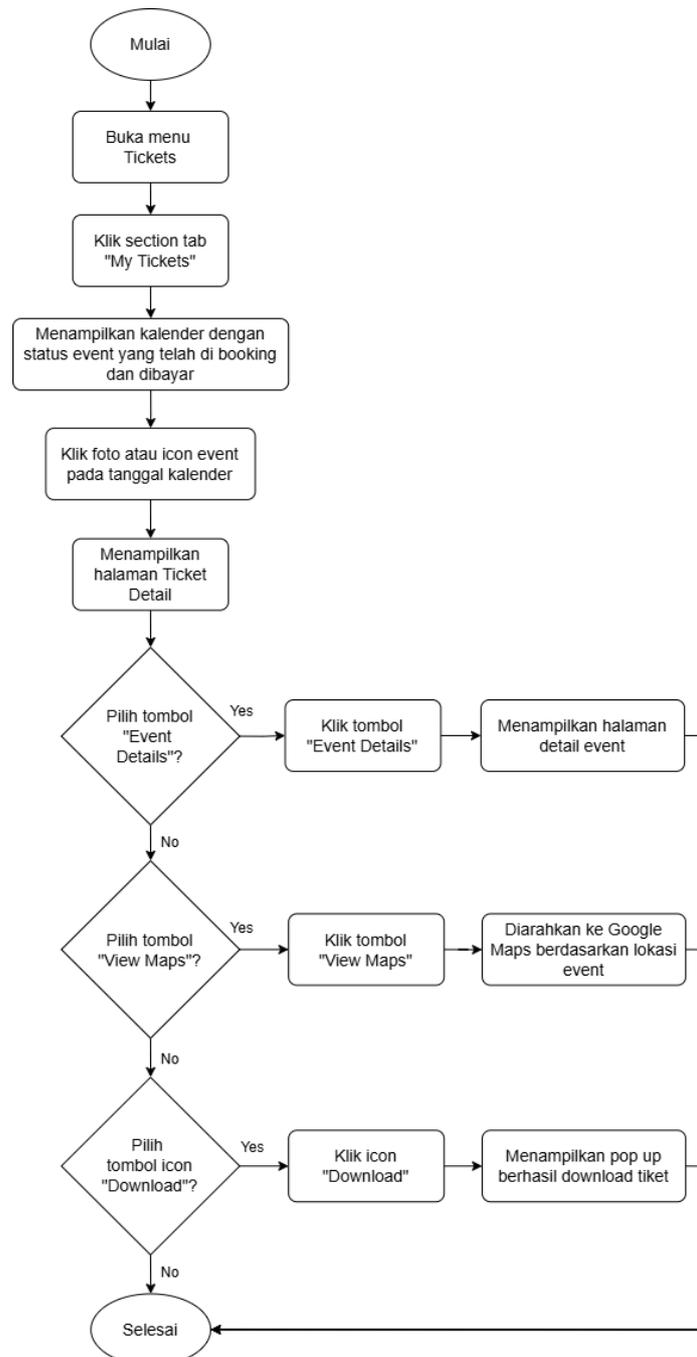
Payment status merupakan *userflow* untuk melihat detail status pembayaran. Tahap awal pengguna harus membuka menu *tickets*, kemudian klik *section tab waiting* maka sistem menampilkan list *ticket order* yang sedang menunggu pembayaran. Tahap selanjutnya klik tombol *view details* untuk melihat detail *payment status*, apabila pengguna ingin melakukan pembayaran maka dapat langsung salin nomor *virtual account* dengan cara klik icon *copy*. Setelah itu, pengguna dapat langsung melakukan pembayaran sesuai dari metode pembayaran tersebut. *Userflow payment status* dapat dilihat pada Gambar 4.8 dibawah ini.



Gambar 4.8 *Userflow Payment Status*

i. *View Detail Ticket*

View detail ticket merupakan *userflow* untuk melihat *detail ticket* dengan status telah dilakukan pembayaran. Tahap awal pengguna harus membuka menu *tickets*. kemudian klik *section tab my tickets* maka sistem menampilkan tiket *event* dengan tampilan kalender. Tahap selanjutnya, klik foto atau icon *event* pada tanggal kalender maka menampilkan halaman ticket detail. Pada halaman detail tiket pengguna dapat mengunduh *ticket* kedalam *device*, melihat lokasi *event* dengan klik tombol *view maps*, dan melihat halaman *detail event* dengan klik tombol *event details*. *Userflow view detail ticket* dapat dilihat pada Gambar 4.9 dibawah ini.

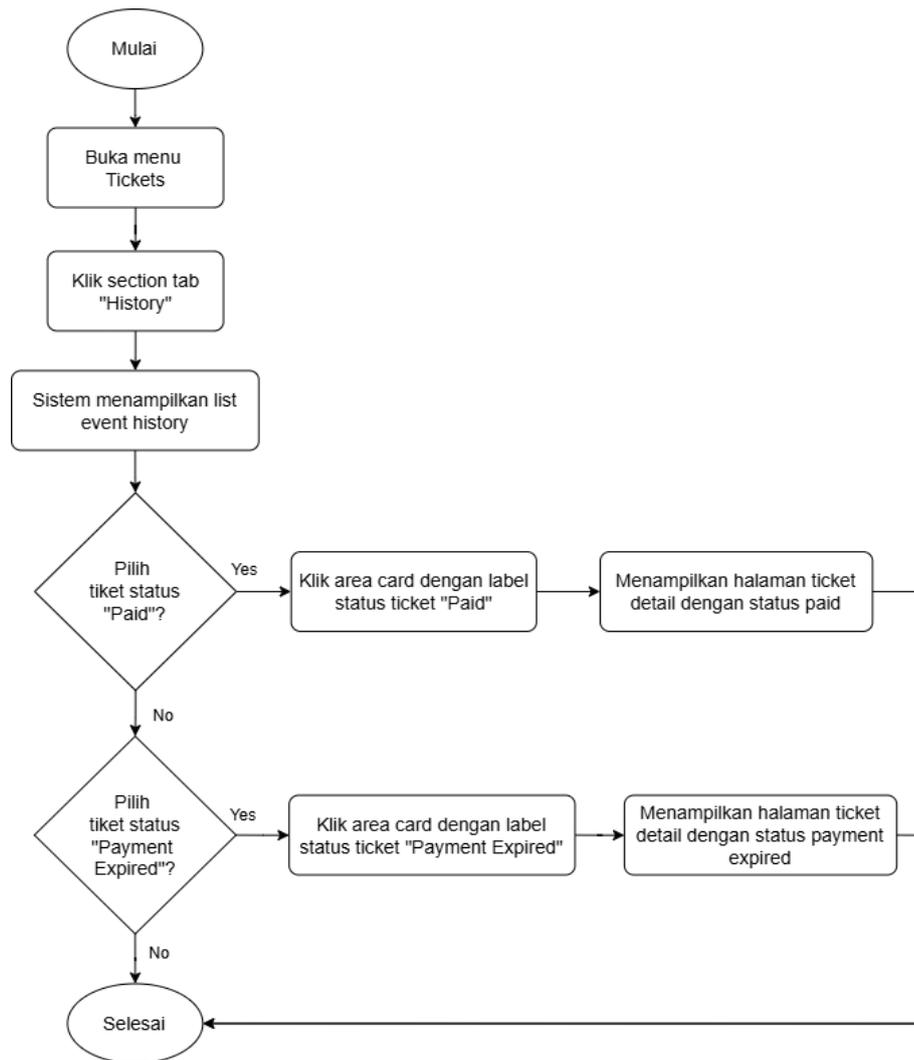


Gambar 4.9 *Userflow Detail Ticket*

j. *View Detail History*

View detail history merupakan *userflow* untuk melihat detail *history ticket event* yang telah berlangsung. Tahap awal pengguna harus membuka menu *tickets*, kemudian klik *section tab history* maka sistem menampilkan list *history ticket*.

Pada *history ticket* terdapat dua status yaitu *paid* untuk tiket yang telah dibayar dan *payment expired* untuk tiket yang melewati batas pembayaran. Klik area card *ticket* tersebut maka akan beralih ke halaman detail *ticket* berdasarkan *history ticket* yang dipilih. *Userflow view detail history* dapat dilihat pada Gambar 4.10 dibawah ini.

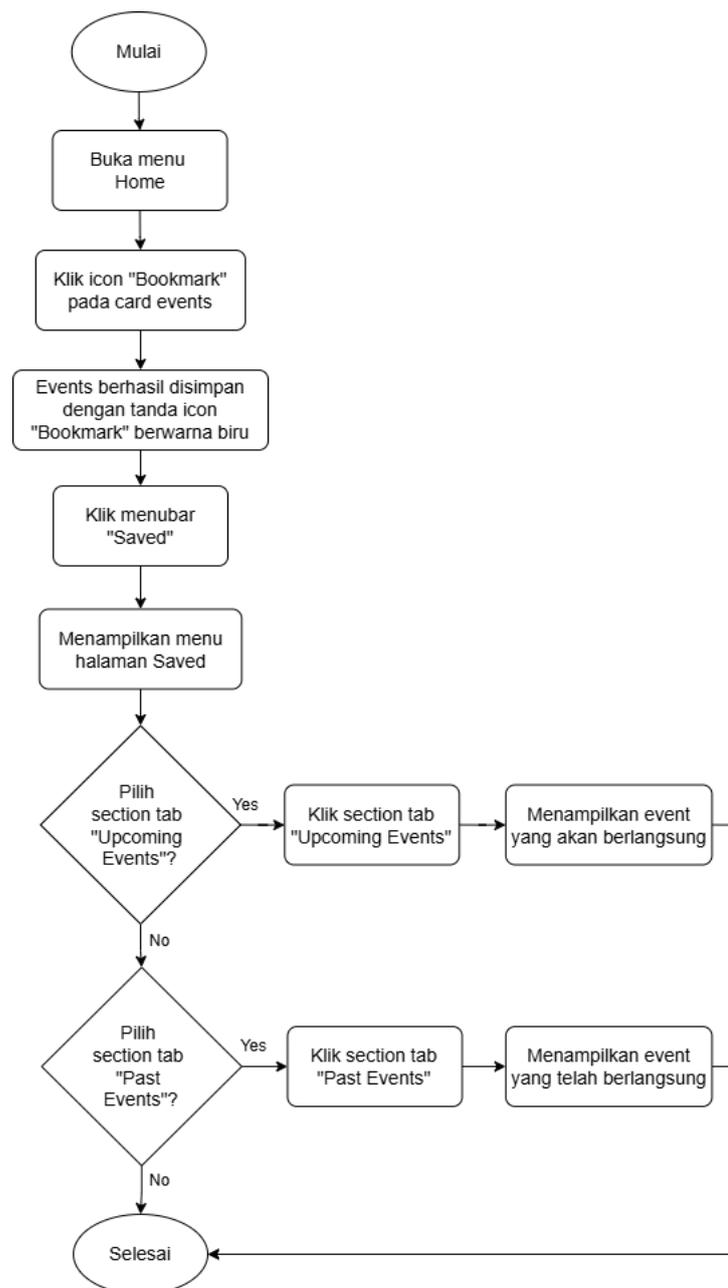


Gambar 4.10 *Userflow Detail History*

k. *Fitur Saved Events*

Fitur saved events merupakan *userflow* untuk proses fitur menyimpan *event*, agar pengguna mudah menemukan kembali *event* tersebut tanpa perlu mencari dari awal. Tahap awal pengguna harus membuka menu *home*, kemudian klik icon

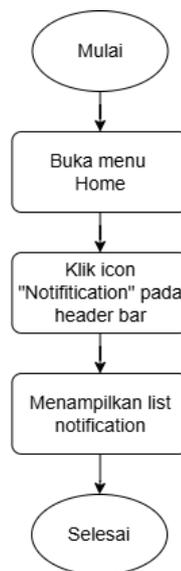
bookmark pada *card events*, maka *event* tersebut berhasil disimpan dengan tanda icon *bookmark* aktif atau berwarna biru. Pengguna klik menu *saved* untuk melihat *event* yang disimpan, maka sistem menampilkan halaman *saved* yang terdapat dua *section tab* yaitu *upcoming events* (*event* yang belum berlangsung) dan *past events* (*event* yang telah berlangsung). *Userflow* fitur *saved events* dapat dilihat pada Gambar 4.11 dibawah ini.



Gambar 4.11 *Userflow* Fitur *Saved Events*

1. *Notification*

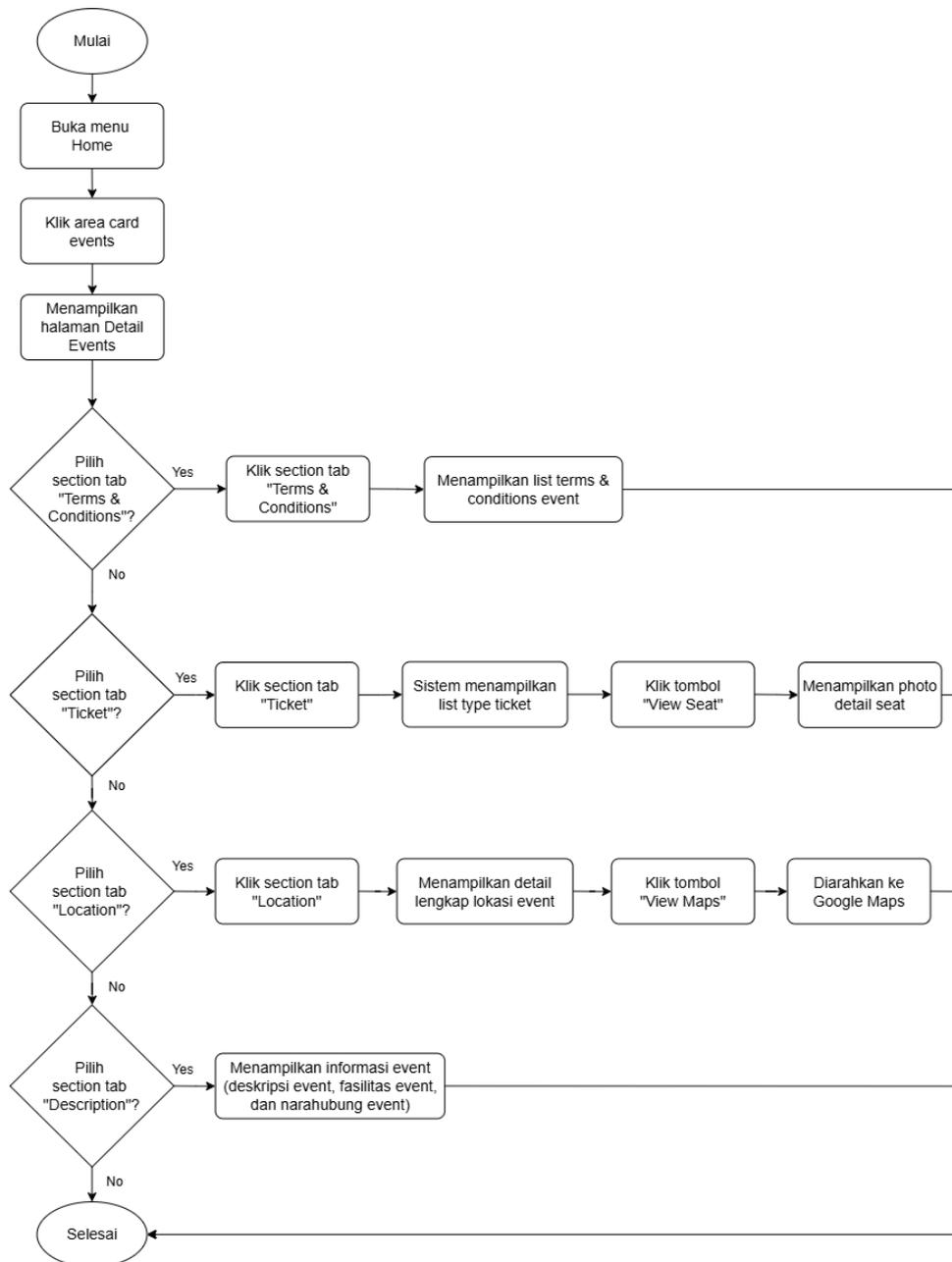
Notification merupakan *userflow* untuk melihat halaman notifikasi. Tahap awal pengguna harus membuka menu *home*, kemudian klik icon *notification* pada *header bar* maka sistem akan menampilkan halaman *notification*. Pengguna dapat melihat berbagai *notification* ketika berhasil melakukan *booking*, *payment*, maupun aktivitas lainnya. *Userflow notification* dapat dilihat pada Gambar 4.12 dibawah ini.



Gambar 4.12 *Userflow Notification*

m. *Detail Event*

Detail event merupakan *userflow* untuk melihat halaman informasi *detail event*. Tahap awal pengguna membuka menu *home*, kemudian klik area card *event* yang menampilkan halaman *detail event*. Pengguna dapat melihat berbagai *section tab* yaitu *description* untuk informasi tentang *event*, *location* untuk melihat detail lokasi *event* yang juga dapat langsung mengarah ke *google maps* dengan klik tombol *view maps*, *ticket* untuk melihat list *type ticket* dari *event*, dan *terms and conditions* dari *event*. *Userflow detail event* dapat dilihat pada Gambar 4.13 dibawah ini.

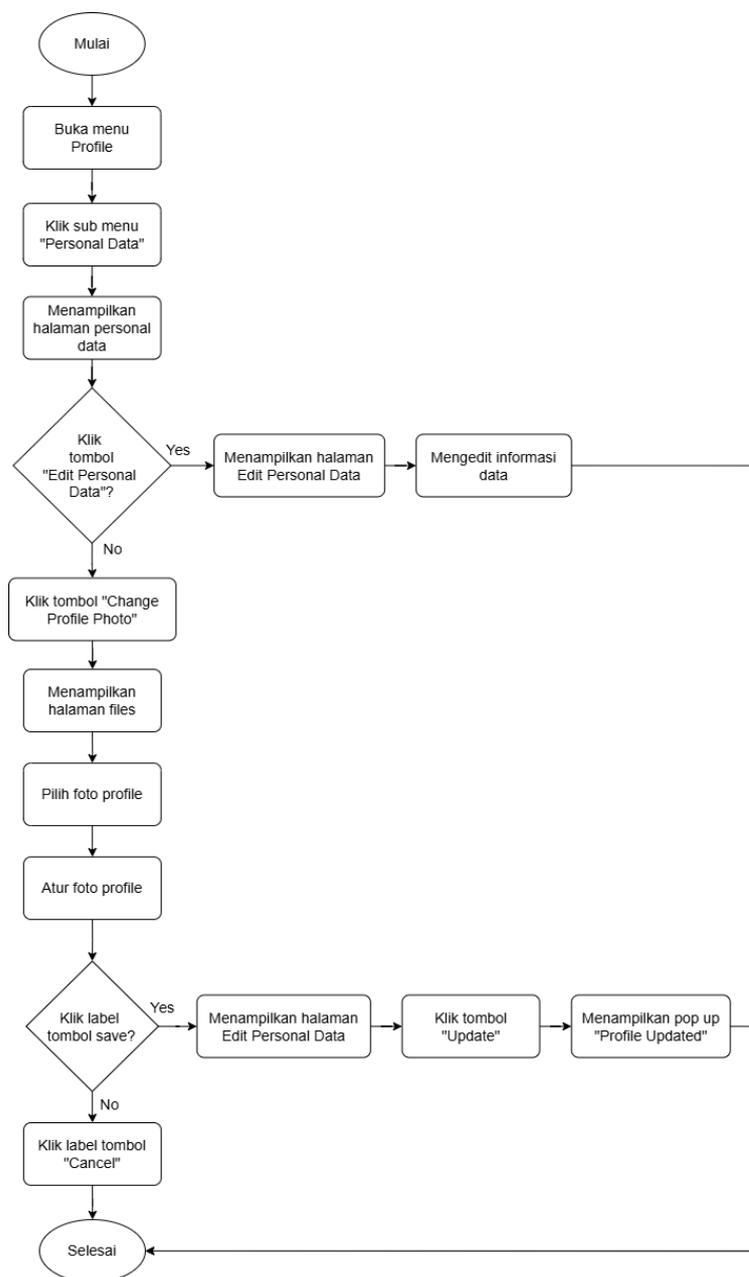


Gambar 4.13 *Userflow Detail Event*

n. *Edit Personal Data*

Edit personal data merupakan *userflow* untuk proses edit informasi data pribadi. Tahap awal pengguna harus membuka menu *profile*, kemudian klik sub menu *personal data* maka menampilkan halaman detail *personal data*. Pada edit *personal data*, pengguna dapat melakukan dua kategori edit. Pertama, edit

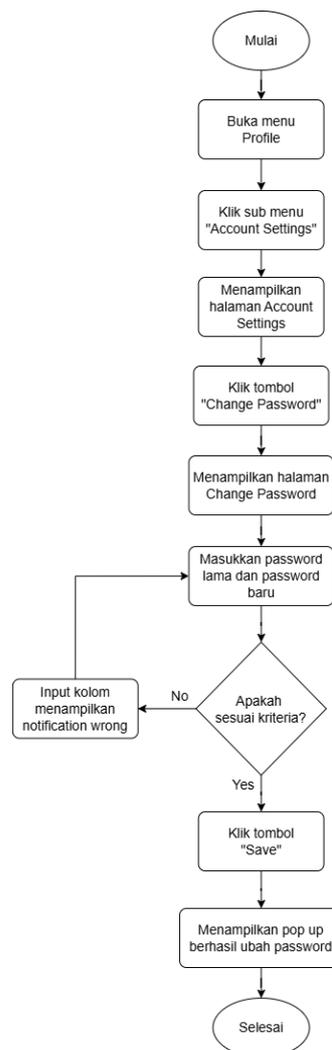
informasi data dengan klik tombol edit *personal data* lalu mengubah informasi data. Kedua, edit *profile photo* dengan klik tombol *change profile photo*, pengguna memilih foto dan mengatur foto kemudian klik label tombol *save*. Pengguna setelah melakukan pengeditan pada *profile photo* maupun informasi data personal, pengguna harus klik tombol *update* maka sistem akan menampilkan *pop up profile updated*. *Userflow* edit *personal data* dapat dilihat pada Gambar 4.14 dibawah ini.



Gambar 4.14 *Userflow* Edit *Personal Data*

o. Ubah *Password*

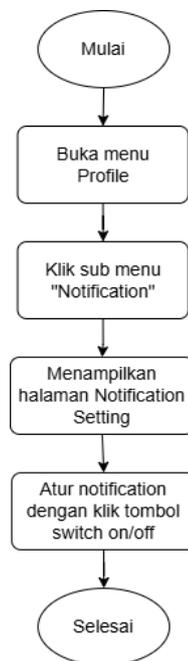
Ubah *password* merupakan *userflow* untuk proses ubah kata sandi. Tahap awal pengguna harus membuka menu *profile*, kemudian klik sub menu *account settings* yang menampilkan halaman *account setting*. Tahap selanjutnya klik tombol *change password* yang beralih ke halaman *change password* untuk mengubah *password* dari lama ke *password* baru. Pengguna memasukkan *password* lama dan *password* baru, kemudian sistem otomatis memeriksa apakah *password* baru sesuai kriteria. Apabila *password* tidak sesuai kriteria maka perlu membuat ulang *password* baru. Setelah itu jika *password* sesuai kriteria, maka pengguna klik tombol *save* kemudian sistem menampilkan *pop up* berhasil ubah *password*. *Userflow* ubah *password* dapat dilihat pada Gambar 4.15 dibawah ini.



Gambar 4.15 *Userflow* Ubah *Password*

p. *Notification Setting*

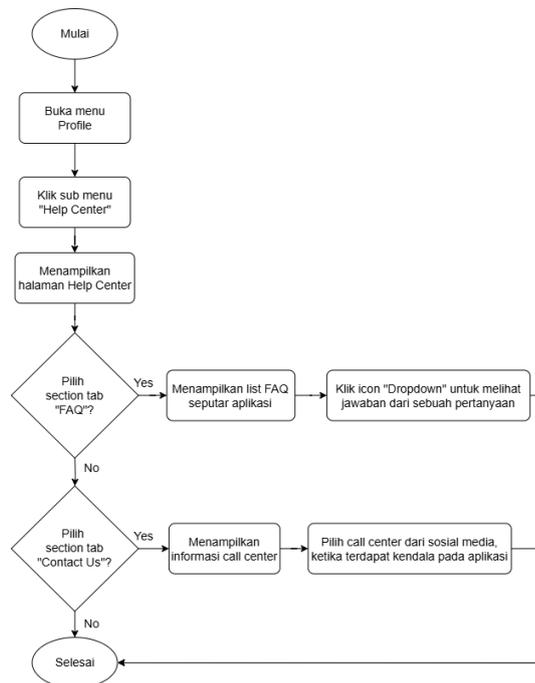
Notification setting merupakan *userflow* untuk proses fitur *notification setting*. Tahap awal pengguna harus membuka menu *profile*, kemudian klik sub menu *notification* maka sistem menampilkan halaman *notification setting*. Pengguna dapat mengatur notifikasi pada aktifitas – aktifitas yang tersedia dengan cara klik tombol *switch*, apabila kondisi tombol *switch on* maka notifikasi aktivitas tersebut menyala begitupun dengan sebaliknya. *Userflow notification setting* dapat dilihat pada Gambar 4.16 dibawah ini.



Gambar 4.16 *Userflow Notification Setting*

q. *Help Center*

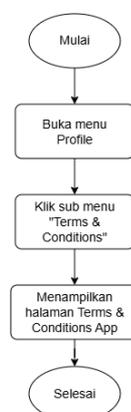
Help center merupakan *userflow* untuk melihat informasi *help center*. Tahap awal pengguna harus membuka menu *profile*, kemudian klik sub menu *help center* maka sistem menampilkan halaman *help center*. Pada halaman *help center* terdapat dua *section tab* yaitu FAQ untuk list pertanyaan umum mengenai aplikasi yang disertai jawaban dan *contact us* untuk informasi kontak aplikasi yang dapat dihubungi apabila terdapat kendala. Pengguna ketika pilih *section tab* maka halaman akan ditampilkan berdasarkan *section tab* yang dipilih. *Userflow help center* dapat dilihat pada Gambar 4.17 dibawah ini.



Gambar 4.17 *Userflow Help Center*

r. *Terms and Conditions*

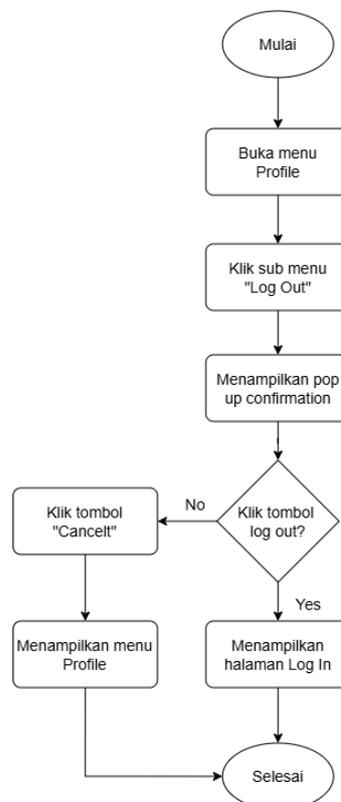
Terms and conditions merupakan *userflow* untuk melihat informasi syarat dan ketentuan aplikasi. Tahap awal pengguna harus membuka menu *profile*, kemudian klik sub menu *terms and conditions* maka sistem akan menampilkan halaman *terms and conditions*. Halaman *terms and conditions* akan memberikan detail informasi mengenai persyaratan dan ketentuan apa saja yang berlaku pada aplikasi. *Userflow terms and conditions* dapat dilihat pada Gambar 4.18 dibawah ini.



Gambar 4.18 *Userflow Terms and Conditions*

s. *Log Out*

Log out merupakan *userflow* untuk proses keluar akun dari aplikasi. Tahap awal pengguna harus membuka menu *profile*, kemudian klik sub menu *log out* maka sistem akan menampilkan *pop up confirmation* dengan terdapat dua tombol *action*. Pertama yaitu tombol *cancel* untuk pengguna yang tidak jadi melakukan *log out*, maka sistem akan menampilkan kembali pada menu *profile*. Kedua yaitu tombol *log out* untuk pengguna yang jadi melakukan *log out*, maka sistem akan menampilkan halaman *log in*. *Userflow log out* dapat dilihat pada Gambar 4.19 dibawah ini.



Gambar 4.19 *Userflow Log Out*

4.3.2 *Wireframe*

Wireframe merupakan rancangan awal berupa kerangka visual aplikasi sebagai dasar perancangan antarmuka pengguna. *Wireframe* dibuat secara *low-fidelity* dengan menggambarkan susunan tata letak, elemen utama, dan navigasi antarmuka aplikasi tanpa memasukkan detail desain seperti warna atau gambar.

Proses pembuatan *wireframe* menggunakan *tools Figma*. Berikut adalah rancangan *wireframe* aplikasi pemesanan tiket *event* berbasis *mobile*.

a. Halaman *Log In*

Halaman *log in* merupakan sebuah fitur autentikasi untuk pengguna dapat mengakses semua fitur pada aplikasi. Tampilan halaman *log in* dapat dilihat pada Gambar 4.20 dibawah ini.



Gambar 4.20 *Wireframe* Halaman *Log In*

Gambar 4.20 merupakan tampilan halaman *log in*, pada halaman ini akan menampilkan logo, nama aplikasi, dan narasi singkat untuk memperkenalkan identitasnya kepada pengguna baru. Halaman *log in* juga akan menampilkan input kolom *email* dan *password*, tombol *log in*, serta label tombol lainnya untuk beralih ke fitur lainnya seperti *forgot password* dan *sign up*.

b. Halaman *Sign Up*

Halaman *sign up* merupakan sebuah fitur autentikasi pengguna untuk mendaftarkan pengguna baru ke dalam aplikasi. Tampilan halaman *sign up* dapat dilihat pada Gambar 4.21 dibawah ini.



Gambar 4.21 *Wireframe* Halaman *Sign Up*

Gambar 4.21 merupakan tampilan halaman *sign up*, pada halaman ini akan menampilkan input kolom nama, *email*, dan *password*. Halaman *sign up* juga menampilkan tombol *sign up* untuk konfirmasi telah mendaftar, serta label tombol beralih ke halaman *log in* dan *terms and conditions*.

c. Menu *Home*

Menu *home* merupakan menu utama atau tampilan utama aplikasi yang memberikan akses ke fitur – fitur utama. Tampilan menu *home* dapat dilihat pada Gambar 4.22 dibawah ini.

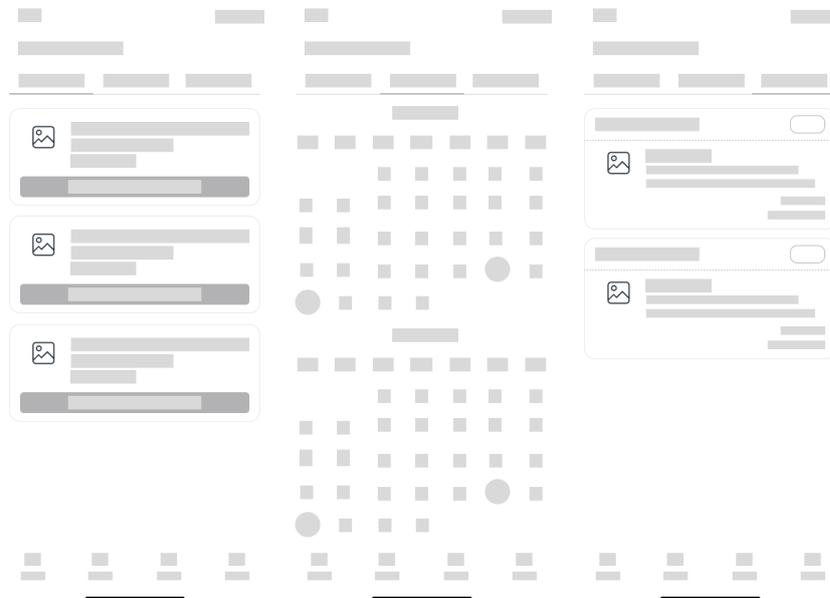


Gambar 4.22 *Wireframe Menu Home*

Gambar 4.22 merupakan tampilan menu *home*, pada menu ini akan menampilkan berbagai *section*. Pertama terdapat *section header bar* yang meliputi foto *profile* pengguna, kalimat sapaan, dan fitur notifikasi. Kedua terdapat *section navigation* yang meliputi *search bar* serta fitur filter berupa *bottomsheet* dan *tab*. Ketiga *section content* yang berupa *card* dengan menampilkan informasi popular *event* dan *upcoming event*. Pada *section content popular event* menampilkan foto *icon event*, *icon save*, judul, tanggal, lokasi, harga tiket, dan tombol pesan tiket. Sedangkan *section content upcoming events* menampilkan foto *icon event*, tanggal *event* berlangsung, *icon save*, judul, dan daftar peserta *join* antrean *event*. Kemudian terdapat *section utama aplikasi* yaitu *navigation menu bar* yang terdiri dari menu *home*, *tickets*, *saved*, dan *profile*.

d. Menu *Tickets*

Menu *tickets* merupakan menu pesanan tiket *event* yang telah di pesan oleh pengguna. Tampilan menu *tickets* dapat dilihat pada Gambar 4.23 dibawah ini.



Gambar 4.23 Wireframe Menu Tickets

Gambar 4.23 merupakan tampilan menu *tickets*, pada menu ini menampilkan judul menu di *header* bar dan *navigation* menu bar di *bottom*. Menu *tickets* juga akan terdapat tiga *section tab* yaitu, *waiting*, *my ticket*, dan *history*. Tampilan awal menu *tickets* adalah *section tab waiting* (gambar bagian kiri). *Section tab waiting* digunakan untuk pesanan tiket yang sedang menunggu pembayaran, kemudian ditampilkan berupa *card list* yang terdapat foto icon *event*, judul *event*, total pembayaran, dan durasi waktu pembayaran. Tampilan *card list* dapat digerakkan dengan cara *scrolling* secara vertical.

Section tab my tickets (gambar bagian tengah) digunakan untuk pesanan tiket yang telah dilakukan pembayaran dan *event* yang akan berlangsung. *My tickets* ditampilkan berupa kalender, tanggal yang terdapat jadwal *event* berlangsung maka ditandai dengan foto icon *event* yang berbentuk *rounded*. Tampilan kalender dapat digerakkan dengan cara *scrolling* secara vertical.

Section tab history (gambar bagian kanan) digunakan untuk riwayat pesanan tiket *event* yang telah berlangsung, kemudian ditampilkan berupa *card list* yang terdapat id pesanan, status *ticket* (*paid* dan *payment expired*), foto icon *event*, judul *event*, tanggal dan waktu *event*, lokasi *event*, dan total pembayaran. Tampilan *card list* dapat digerakkan dengan cara *scrolling* secara vertical.

e. Menu *Saved*

Menu *saved* merupakan menu untuk melihat *event* yang telah disimpan oleh pengguna melalui fitur *save*. Tampilan menu *saved* dapat dilihat pada Gambar 4.24 dibawah ini.



Gambar 4.24 *Wireframe Menu Saved*

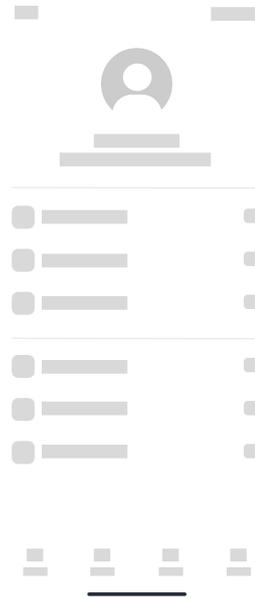
Gambar 4.24 merupakan tampilan menu *saved*, pada menu ini menampilkan judul menu dan filter di *header bar* serta *navigation menu bar* di *bottom*. Menu *saved* juga akan terdapat dua *section tab* yaitu, *upcoming event* dan *past event*. Tampilan awal menu *saved* adalah *section tab upcoming event* (gambar bagian kiri). *Section tab upcoming event* digunakan untuk list *event* yang akan berlangsung.

Section tab past event (gambar bagian kanan) digunakan untuk list *event* yang telah berlangsung. Tampilan list *event* berupa card list yang terdapat foto icon *event*, judul, tanggal, lokasi, fitur *save*, dan harga tiket. Tampilan card list dapat digerakkan dengan cara *scrolling* secara vertical.

f. Menu *Profile*

Menu *profile* merupakan menu yang memberi akses pengelolaan akun pengguna, termasuk informasi pribadi, preferensi, keamanan serta memberikan

akses dukungan dan bantuan tentang aplikasi. Tampilan menu *profile* dapat dilihat pada Gambar 4.25 dibawah ini.



Gambar 4.25 Wireframe Menu Profile

Gambar 4.25 merupakan tampilan menu *profile*, pada menu ini menampilkan foto *profile*, nama pengguna, dan alamat pengguna di *header* bar serta *navigation* menu bar di *bottom*. Menu *profile* juga terdapat beberapa sub menu dalam bentuk list yaitu personal data, *account settings*, *notification settings*, *help center*, *terms and conditions*, dan fitur *logo out*. Sub menu personal data digunakan untuk edit informasi pengguna baik data diri maupun foto *profile*. Sub menu *account settings* merupakan fitur untuk ubah kata sandi akun. Sub menu *notification settings* digunakan untuk mengatur aktivitas notifikasi apa saja yang ditampilkan. Sub menu *help center* merupakan pusat kontak informasi seputar aplikasi yaitu terdapat FAQ dan *contact us*. Sub menu *terms and conditions* merupakan halaman tentang syarat ketentuan yang berlaku pada aplikasi. Terakhir adalah fitur *log out* untuk pengguna yang ingin keluar akun dari aplikasi.

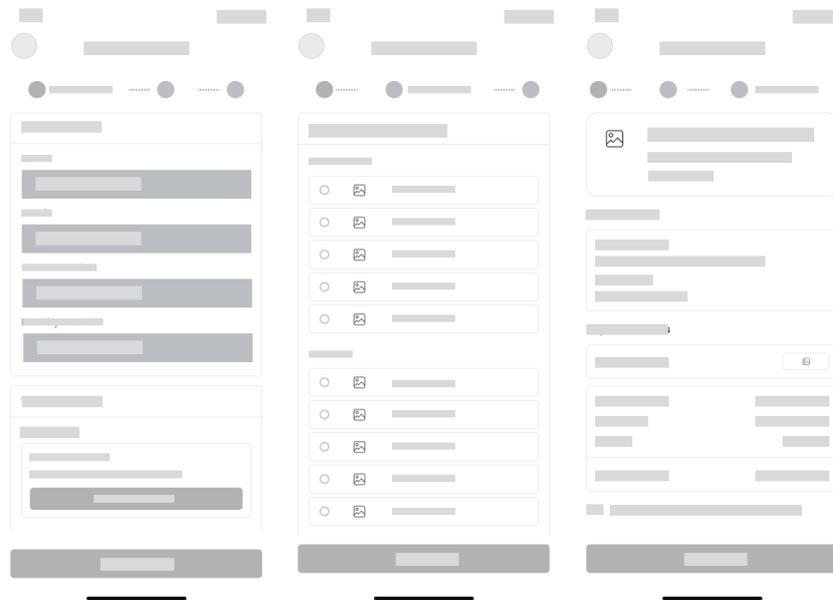
g. Fitur Pesan Tiket

Fitur pesan tiket merupakan fitur utama aplikasi. Tampilan proses fitur pesan tiket dapat dilihat pada Gambar 4.26 dibawah ini.



Gambar 4.26 *Wireframe* Halaman Detail *Event*

Gambar 4.26 merupakan halaman detail *event* atau tampilan proses awal untuk fitur pesan tiket, pada saat user telah menekan tombol pesan tiket di menu *home* maka akan menampilkan halaman detail *event*. Halaman ini menampilkan foto icon *event*, icon *cancel*, icon fitur *save*, dan icon fitur *share* di *header* bar. Kemudian terdapat judul *event*, tanggal dan lokasi *event*, serta terdapat empat *section tab* yaitu *description*, *location*, *ticket*, dan *terms conditions*. Tampilan awal halaman detail *event* adalah *section tab ticket*. *Section tab ticket* merupakan akses untuk membeli tiket yang menampilkan list *type ticket* pada *event*. Card ticket menampilkan judul *type*, status ketersediaan tiket, deskripsi singkat, harga tiket, dan tombol untuk memilih tiket. Kemudian, pada saat pengguna telah memilih tiket maka akan beralih ke halaman *checkout*. Berikut adalah tampilan halaman *checkout* dapat dilihat pada Gambar 4.27 dibawah ini.



Gambar 4.27 Wireframe Halaman Checkout

Gambar 4.27 merupakan tampilan halaman *checkout*, pada halaman ini menampilkan judul menu dan icon *cancel* di *header* bar, *stepper* pembelian tiket, dan tombol *continue* di *bottom*. Proses pembelian tiket terdapat informasi data pengunjung, metode pembayaran, dan *review* pesanan. Pada halaman informasi data pengunjung (gambar bagian kiri) menampilkan card informasi data pengguna atau pembeli dengan tampilan input kolom nama, *email*, no telepon, dan no identitas. Setelah itu, dibawah informasi tersebut terdapat card informasi data pengunjung yang menampilkan judul *type ticket* dan tombol tambah data. Apabila data pengunjung telah diisi maka card informasi data pengunjung menampilkan judul *type ticket*, nama pengunjung, dan tombol ubah data. Kemudian beralih ke proses metode pembayaran.

Halaman proses metode pembayaran (gambar bagian tengah) menampilkan judul *stepper*, judul kategori pembayaran, list metode pembayaran, dan tombol *continue* di *bottom*. Pemilihan metode pembayaran ini menggunakan model *radio button*, saat dipilih maka *radio button* tersebut aktif. Kemudian beralih ke proses *review* pesanan.

Halaman proses *review* (gambar bagian kanan) terdapat beberapa *section* yaitu informasi detail tiket, detail pengunjung, dan detail pembayaran, serta

tombol *payment* di *bottom* untuk melanjutkan proses ke pembayaran tiket. *Section* detail tiket menampilkan foto icon *event*, judul, tanggal dan lokasi *event*. *Section* detail pengunjung menampilkan judul *type ticket* dan nama pengunjung. *Section* detail pembayaran menampilkan foto metode pembayaran, harga tiket, sub total, pajak, dan total pembayaran.

h. Fitur Join Antrean

Fitur join antrean merupakan fitur utama aplikasi. Tampilan proses fitur join antrean dapat dilihat pada Gambar 4.28 dibawah ini.

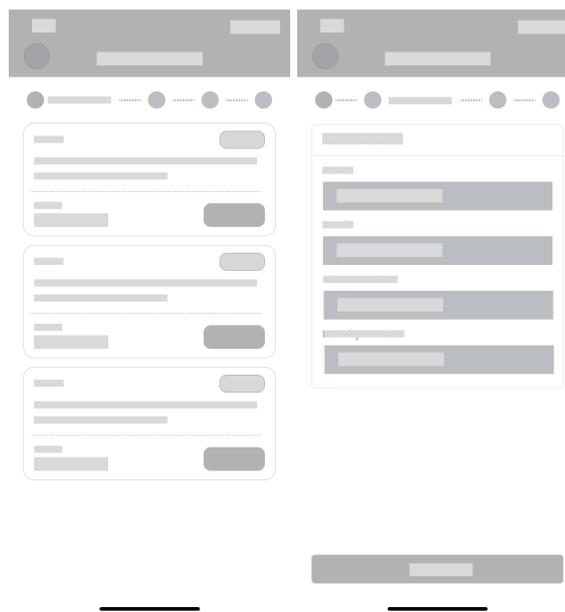


Gambar 4.28 Wireframe Halaman *Waiting room*

Gambar 4.28 merupakan halaman *waiting room* untuk proses fitur join antrean. Pada saat user telah menekan tombol *join queue* di menu *home* maka beralih ke halaman *waiting room* awal (gambar bagian kiri) yang menampilkan judul dan icon *cancel* di *header bar* dan informasi detail *event*. Informasi detail *event* terdapat foto icon, judul, dan deskripsi *event*, *terms and conditions*, serta tombol join untuk mendaftarkan pengguna kedalam antrean. Kemudian beralih ke proses menunggu antrean.

Halaman *waiting room* kedua yaitu menunggu antrean (gambar bagian kanan) menampilkan judul dan icon *cancel* di *header bar*, foto icon *event*, judul,

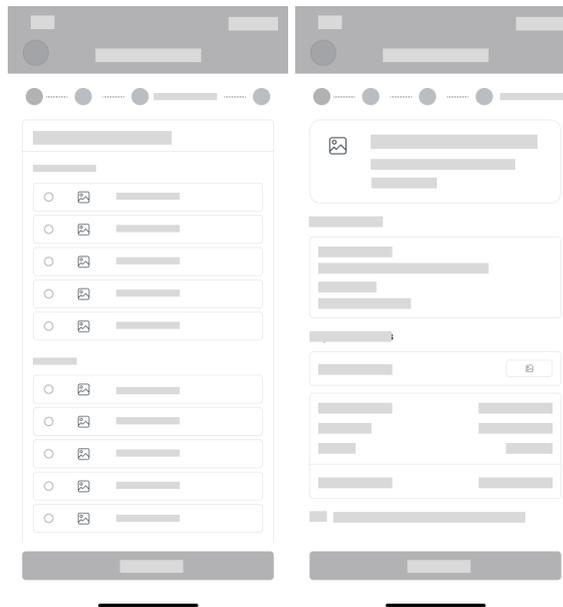
nomor antrean, tanggal dan waktu *event*, durasi antrean, dan narasi singkat tentang peringatan tidak keluar antrean. Kemudian, apabila giliran dimulai maka beralih ke halaman *checkout*. Tampilan halaman *checkout* dapat dilihat pada Gambar 4.29 dibawah ini.



Gambar 4.29 *Wireframe* Halaman *Checkout* Proses 1 dan 2

Gambar 4.29 merupakan tampilan halaman *checkout* di fitur join antrean, pada halaman ini menampilkan judul menu dan icon *cancel* di *header* bar, *stepper* pembelian tiket, dan list *type* tiket. Proses pembelian tiket terdapat pilih *type* tiket, informasi data pengunjung, metode pembayaran, dan *review* pesanan. Pada halaman pilih *type ticket* (gambar bagian kiri) menampilkan *type* tiket yang terdapat pada *event* dengan model card list. Card *ticket* menampilkan judul *type*, status ketersediaan tiket, deskripsi singkat, harga tiket, dan tombol untuk memilih tiket. Kemudian beralih ke proses informasi data pengunjung.

Halaman informasi data pengunjung (gambar bagian kanan) menampilkan card informasi data pengunjung dengan tampilan input kolom nama, *email*, no telepon, dan no identitas, serta tombol *continue* di *bottom* untuk melanjutkan proses pembelian tiket. Kemudian beralih ke proses metode pembayaran dan *review* pesanan, dapat dilihat pada Gambar 4.30 dibawah ini.



Gambar 4.30 *Wireframe* Halaman *Checkout* Proses 3 dan 4

Gambar 4.30 merupakan tampilan proses metode pembayaran dan *review* pesanan. Halaman metode pembayaran (gambar bagian kiri) menampilkan judul *stepper*, judul kategori pembayaran, list metode pembayaran, dan tombol *continue* di *bottom* untuk melanjutkan proses pembelian tiket. Pemilihan metode pembayaran ini menggunakan model *radio button*, saat dipilih maka *radio button* tersebut aktif. Kemudian beralih ke proses *review* pesanan.

Halaman *review* pesanan (gambar bagian kanan) terdapat beberapa *section* yaitu informasi detail tiket, detail pengunjung, dan detail pembayaran, serta tombol *payment* di *bottom* untuk melanjutkan proses ke pembayaran tiket. *Section* detail tiket menampilkan foto icon *event*, judul, tanggal dan lokasi *event*. *Section* detail pengunjung menampilkan judul *type* ticket dan nama pengunjung. *Section* detail pembayaran menampilkan foto metode pembayaran, harga tiket, sub total, pajak, dan total pembayaran.

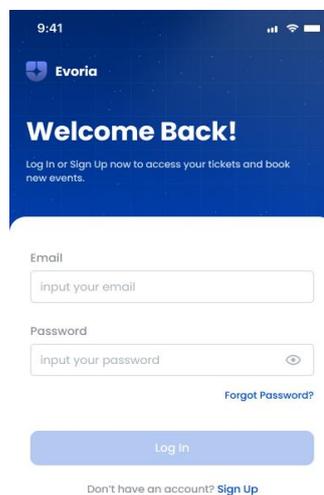
4.4 *Design Prototype 1*

Design Prototype adalah perancangan user *interface*, navigasi, dan alur interaksi yang memiliki tampilan *high-fidelity*. *Design prototype 1* merupakan rancangan desain tahap awal sebelum melakukan *usability testing*. Desain aplikasi

ini dirancang berdasarkan hasil analisa kebutuhan pengguna. Proses pembuatan *design prototype* menggunakan *tools* Figma. Link figma interatif pada *design prototype*: <https://figma.fun/SUJ7mL>. Berikut adalah *design prototype* tahap 1.

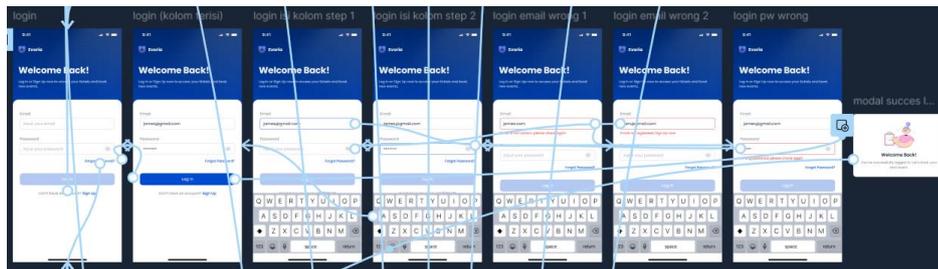
4.4.1 Halaman *Log In*

Halaman *log in* adalah halaman autentikasi pengguna yang berfungsi untuk memastikan bahwa hanya pengguna yang telah mendaftar akun dapat mengakses semua fitur pada aplikasi. Halaman ini memuat perintah berupa input *email* dan *password*, ketika input kolom belum terisi maka tombol *log in* akan *disable*. Tampilan halaman *log in* ditampilkan pada Gambar 4.31 dibawah ini.



Gambar 4.31 Desain Halaman *Log In*

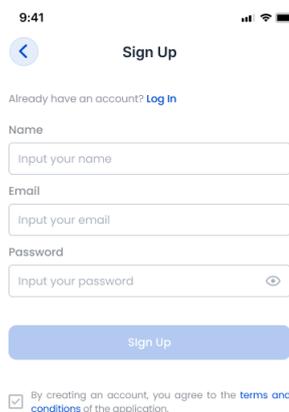
Interaksi prototipe pada halaman *log in*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Kemudian, ketika pengguna berhasil *log in* maka sistem akan menampilkan *pop up* yang menjalankan aksi *open overlay* disertai *animation dissolve in* dengan *interaction after delay* selama 1300ms. Alur *prototype* dari halaman *log in* ditampilkan pada Gambar 4.32 dibawah ini.



Gambar 4.32 Prototipe Halaman *Log In*

4.4.2 Halaman *Sign Up*

Halaman *sign up* adalah halaman daftar akun bagi pengguna yang belum memiliki akun untuk masuk kedalam aplikasi. Halaman ini memuat perintah berupa input nama, *email*, dan *password*, ketika input kolom belum terisi maka tombol *sign up* akan *disable*. Tampilan halaman *sign up* ditampilkan pada Gambar 4.33 dibawah ini.



Gambar 4.33 Desain Halaman *Sign Up*

Interaksi prototipe pada halaman *sign up*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Kemudian, ketika pengguna berhasil *sign up* maka sistem akan

menampilkan *pop up* yang menjalankan aksi *open overlay* disertai *animation dissolve in* dengan *interaction after delay* selama 1300ms. Alur *prototype* dari halaman sign up ditampilkan pada Gambar 4.34.



Gambar 4.34 Prototipe Halaman *Sign Up*

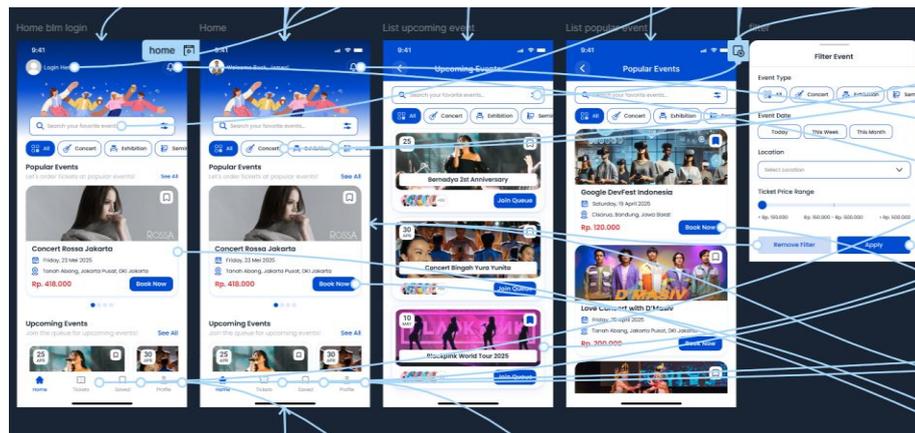
4.4.3 Menu *Home*

Menu *home* adalah menu utama pengguna dapat mengakses semua fitur yang ada dalam aplikasi. Menu *home* memuat informasi populer *event* dan *upcoming event* yang tersedia. Popular *events* merupakan *event* yang akan berlangsung. Sedangkan, *upcoming events* merupakan *event* yang belum resmi dijual, namun terdapat fitur antrean untuk memesan tiket dahulu agar pengguna tidak kehabisan tiket. Tampilan menu *home* ditampilkan pada Gambar 4.35 dibawah ini.



Gambar 4.35 Desain Menu *Home*

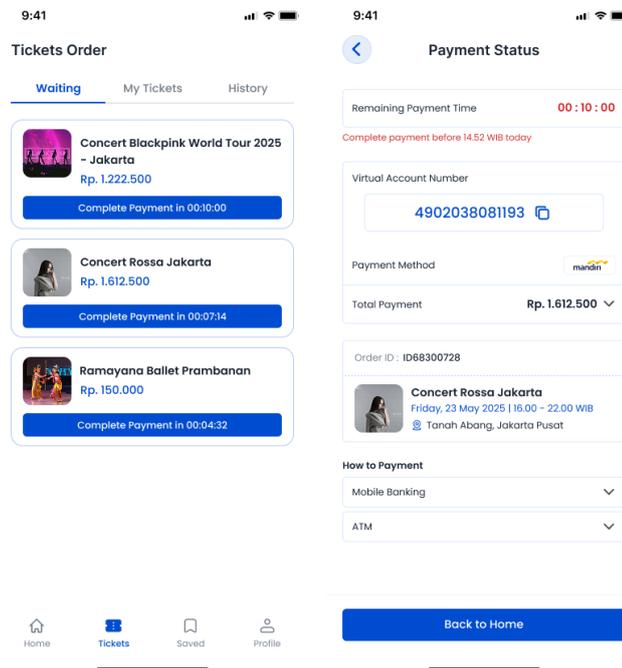
Interaksi prototipe pada menu *home*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Ketika pengguna tap icon filter maka menampilkan *bottomsheet* dengan interaksi aksi *open overlay bottom center* disertai dengan animasi *smart move in up* berdurasi 300ms. Alur prototipe dari menu home ditampilkan pada Gambar 4.36.



Gambar 4.36 Prototipe Menu *Home*

4.4.4 Menu *Tickets*

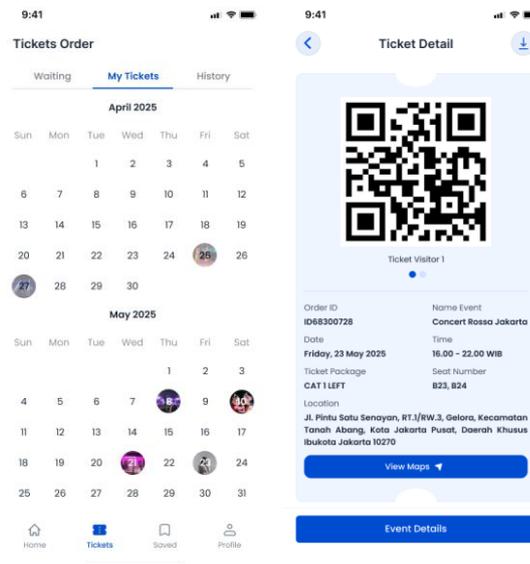
Menu *tickets* adalah menu untuk mengakses pesanan. Menu *tickets* memuat *section tab waiting*, *my tickets*, dan *history*. Tampilan awal menu *tickets* adalah *section tab waiting*. *Section tab waiting* digunakan untuk status pesanan yang sedang menunggu pembayaran. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas konteks skenario terhadap *sub task* menunggu pembayaran, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.3. Pengguna ketika ingin melihat detail *payment status* maka dapat klik area card. Halaman detail *payment status* dari *section tab waiting* memuat durasi sisa waktu pembayaran, nomor *virtual account*, detail pembayaran, detail pesanan, dan detail cara pembayaran. Tampilan menu *tickets section tab waiting* dan detail *payment status* ditampilkan pada Gambar 4.37 dibawah ini.



Gambar 4.37 Desain Menu *Tickets Section Tab Waiting*

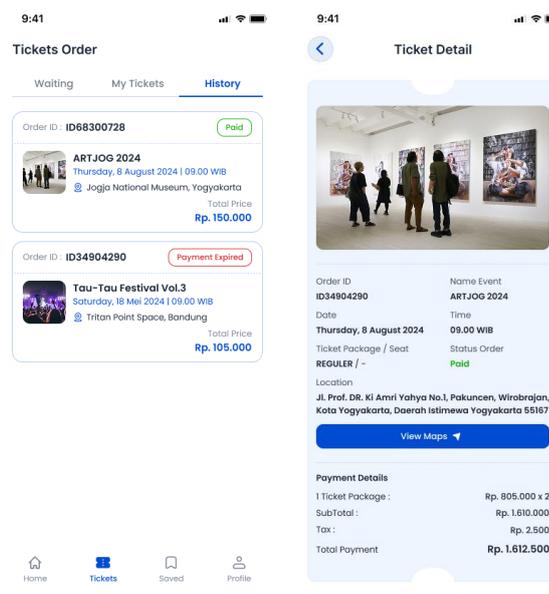
Section tab my tickets digunakan untuk status pesanan yang telah dibayar dan menunggu *event* berlangsung. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas kebutuhan pengguna terhadap fitur pengingat *event* yang terintegrasi dengan kalender, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.2. Menu ini terhubung langsung dengan kalender pada perangkat pengguna, sehingga ketika terdapat jadwal acara pada tanggal tertentu, sistem akan secara otomatis memberikan pengingat melalui notifikasi. *Push notification* tersebut akan muncul menjelang waktu pelaksanaan *event*, sehingga membantu pengguna untuk tidak melewatkan acara yang telah dijadwalkan.

Pengguna ketika ingin melihat detail tiket maka dapat klik icon foto pada tanggal kalender. Halaman *ticket detail* dari *section tab my tickets* memuat *code QR ticket* untuk *check in* ditempat lokasi *event*, detail informasi tiket, button mengarah ke *gmaps*, dan *button* melihat detail *event*. Tampilan menu *tickets section tab my tickets* dan detail *ticket* ditampilkan pada Gambar 4.38 dibawah ini.



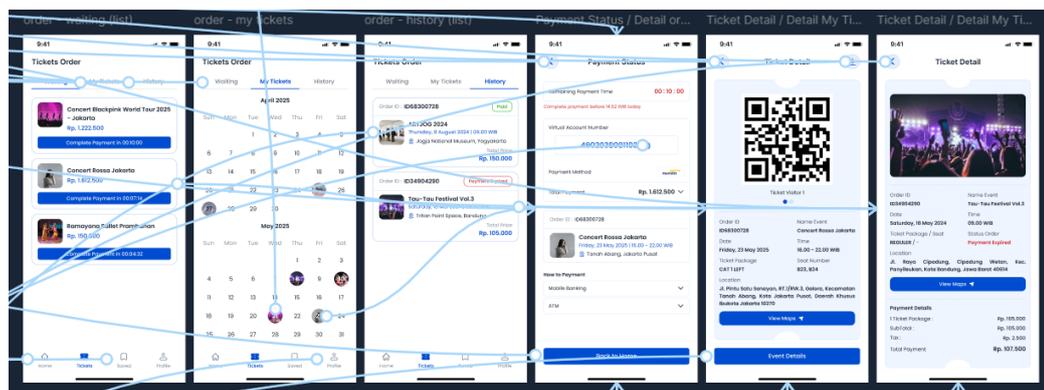
Gambar 4.38 Desain Menu *Tickets Section Tab My Tickets*

Section tab history digunakan untuk status pesanan *event* yang telah berlangsung. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas konteks skenario terhadap *sub task* riwayat pesanan, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.3. Pengguna ketika ingin melihat detail riwayat pesanan maka dapat klik area card. Halaman *ticket* detail dari *section tab history* memuat foto icon *event*, detail informasi tiket, dan detail pembayaran. Tampilan menu *tickets section tab history* dan detail riwayat pesanan *ticket* ditampilkan pada Gambar 4.39 dibawah ini.



Gambar 4.39 Desain Menu *Tickets Section Tab History*

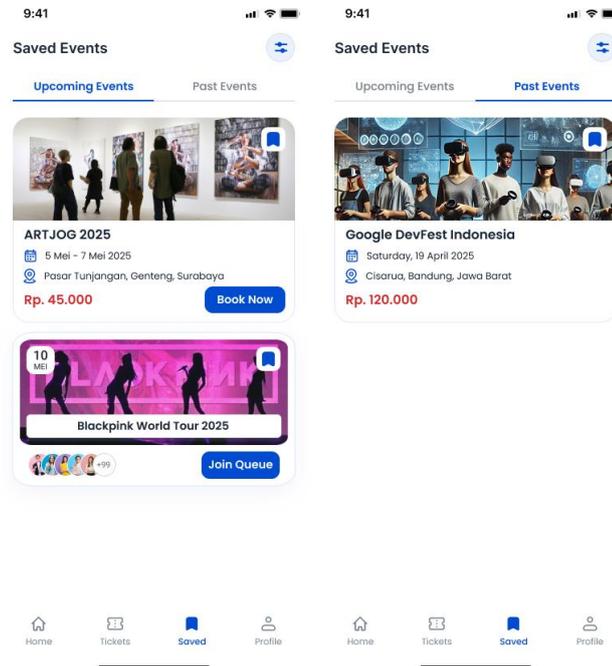
Interaksi prototipe pada menu *ticket*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Alur prototipe dari menu ticket ditampilkan pada Gambar 4.40.



Gambar 4.40 Prototipe Menu *Tickets*

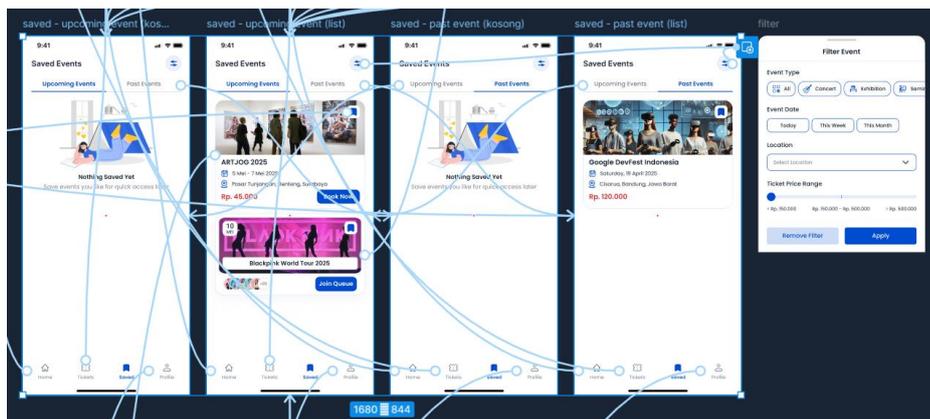
4.4.5 Menu *Saved*

Menu *saved* adalah menu untuk mengakses *event* yang disimpan. Menu *saved* memuat *section tab upcoming events* dan *past events*. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas konteks skenario terhadap *sub task saved events*, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.3. Tampilan awal menu *saved* adalah *section tab upcoming events*. *Section tab upcoming events* digunakan untuk *event* yang akan berlangsung. *Section tab past events* digunakan untuk *event* yang telah berlangsung. *Event* yang telah berlangsung namun tetap ditampilkan pada aplikasi, maka *event* tersebut tidak ada tombol untuk memesan. Pengguna ketika ingin *unsaved event* maka klik icon *save* sehingga *event* tersebut tidak ditampilkan pada menu *saved*. Tampilan menu *saved* dapat dilihat pada Gambar 4.41 dibawah ini.



Gambar 4.41 Desain Menu *Saved*

Interaksi prototipe pada menu *saved*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Alur prototipe dari menu *saved* ditampilkan pada Gambar 4.42 dibawah ini.

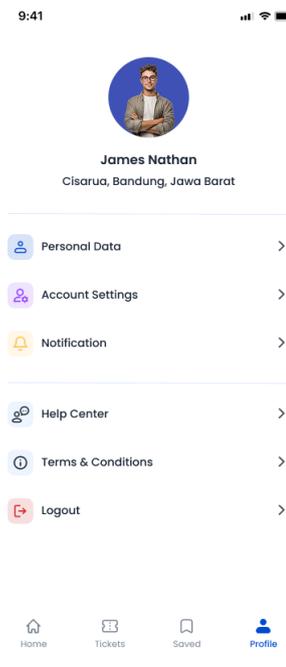


Gambar 4.42 Prototipe Menu *Saved*

4.4.6 Menu *Profile*

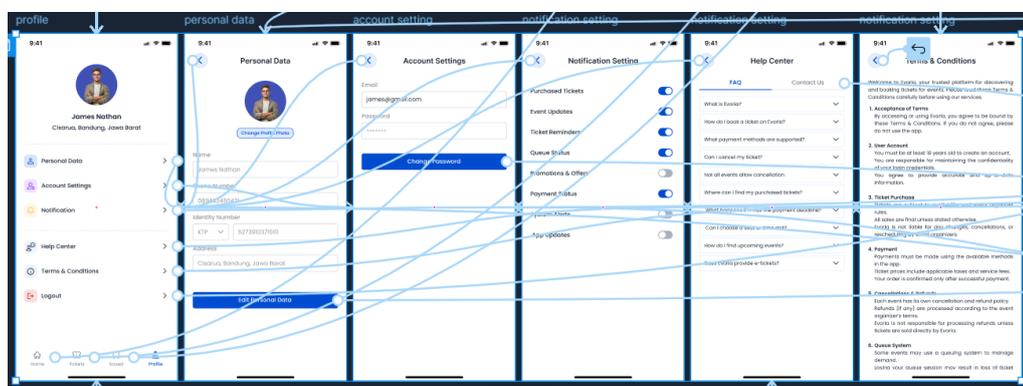
Menu *profile* adalah menu untuk mengelola informasi pribadi, akun, maupun preferensi. Menu *saved* memuat foto profil, nama dan alamat pengguna,

serta beberapa sub menu. Sub menu yang terdapat pada menu *profile* yaitu personal data, *account settings*, *notification settings*, *help center*, *terms and conditions*, serta fitur *log out*. Tampilan menu *profile* dapat dilihat pada Gambar 4.43 dibawah ini.



Gambar 4.43 Desain Menu *Profile*

Interaksi prototipe pada menu *profile*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Alur prototipe dari menu *profile* ditampilkan pada Gambar 4.44.

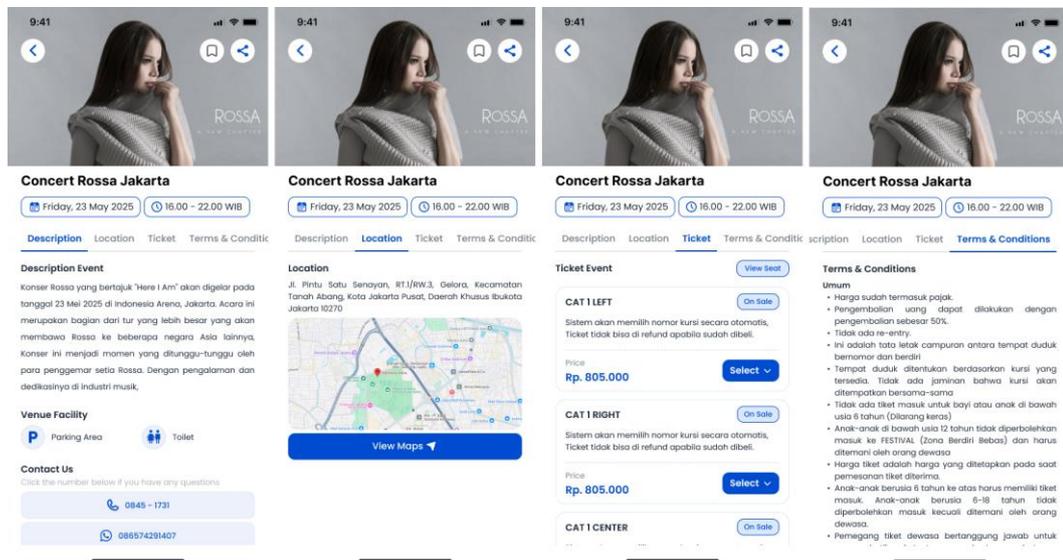


Gambar 4.44 Prototipe Menu *Profile*

4.4.7 Halaman Detail Event

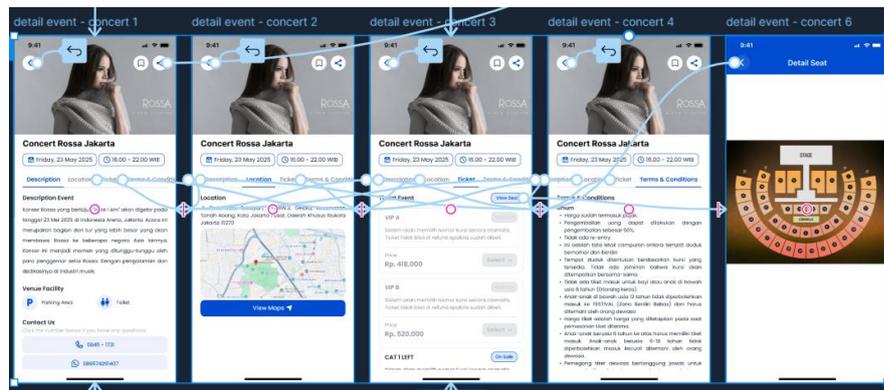
Halaman detail *event* adalah halaman untuk menampilkan informasi lengkap mengenai *event* yang juga merupakan proses awal untuk melakukan pemesanan tiket. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas konteks skenario terhadap *sub task* detail *event*, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.3. Halaman ini memuat foto icon *event*, judul *event*, tanggal dan waktu *event*, lokasi *event*, dan beberapa *section tab*. *Section tab* yang terdapat pada halaman detail yaitu *description*, *location*, *ticket*, dan *terms and conditions*.

Tampilan awal detail *event* adalah *section tab description* yang memuat deskripsi singkat tentang *event*, informasi fasilitas dan kontak yang dapat dihubungi. *Section tab location* memuat detail lokasi *event*, tampilan *maps*, dan *button view maps* untuk melihat titik lokasi melalui *google maps*. *Section tab ticket* memuat list *type event* dan *button detail seat* (apabila ada). *Section tab terms and conditions* memuat informasi syarat ketentuan pada *event*. Tampilan halaman detail *event* dapat dilihat pada Gambar 4.45 dibawah ini.



Gambar 4. 45 Desain Halaman Detail *Event*

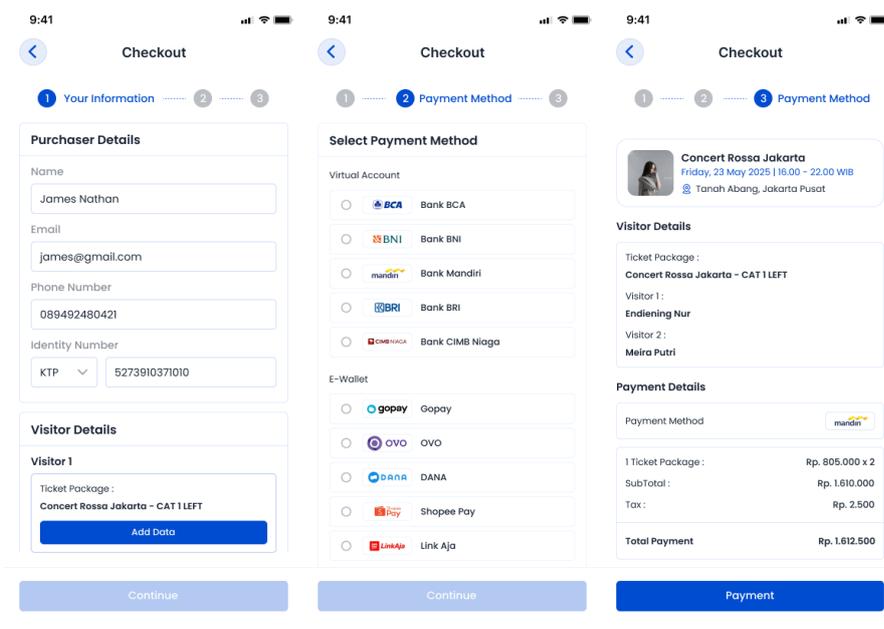
Interaksi prototipe pada menu detail *event*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Alur prototipe dari menu detail *event* ditampilkan pada Gambar 4.46.



Gambar 4.46 Prototipe Halaman Detail Event

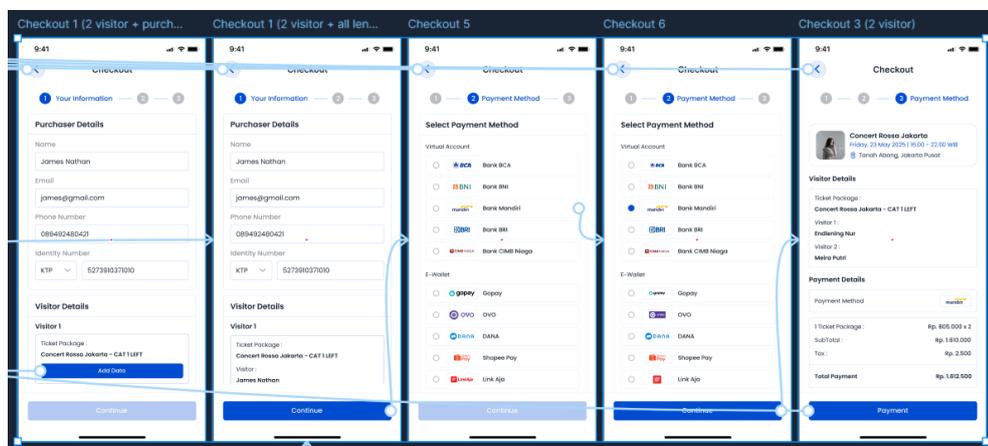
4.4.8 Halaman Checkout

Halaman *checkout* adalah halaman untuk proses pembelian tiket. Halaman ini memuat beberapa tahapan yaitu *information*, *payment*, dan *review*. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas konteks skenario terhadap *sub task* proses pesan tiket dan pembayaran tiket, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.3. Tahapan *information* digunakan untuk pengguna memasukkan data pengunjung. Tahapan *payment* digunakan untuk pengguna memilih metode pembayaran. Tahapan *review* digunakan untuk pengguna melihat detail pesanan sebelum dilakukan pembayaran. Tampilan halaman *checkout* ditampilkan pada Gambar 4.47.



Gambar 4.47 Desain Halaman Checkout

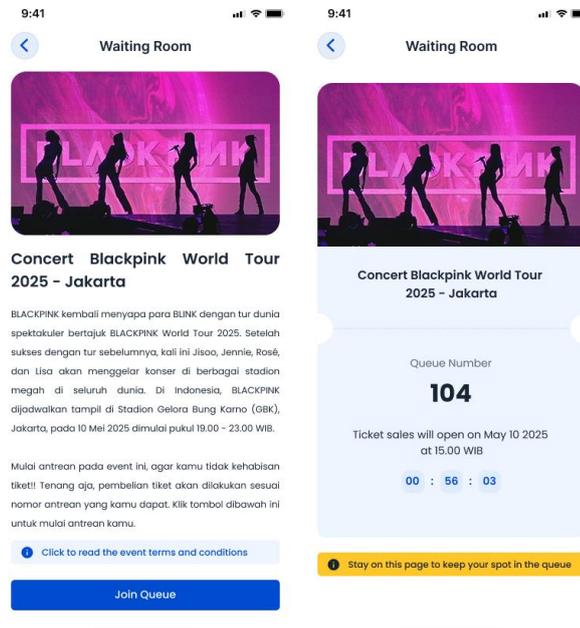
Interaksi prototipe pada halaman *checkout*, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Ketika pengguna klik tombol *payment* maka sistem akan menampilkan *pop up confirmation*, kemudian *pop up* berhasil memesan apabila pengguna melanjutkan untuk ke pembayaran. Aksi modal *confirmation* dengan *interaction after delay* selama 1300ms. Alur prototipe dari halaman *checkout* ditampilkan pada Gambar 4.48.



Gambar 4.48 Prototipe Halaman *Checkout*

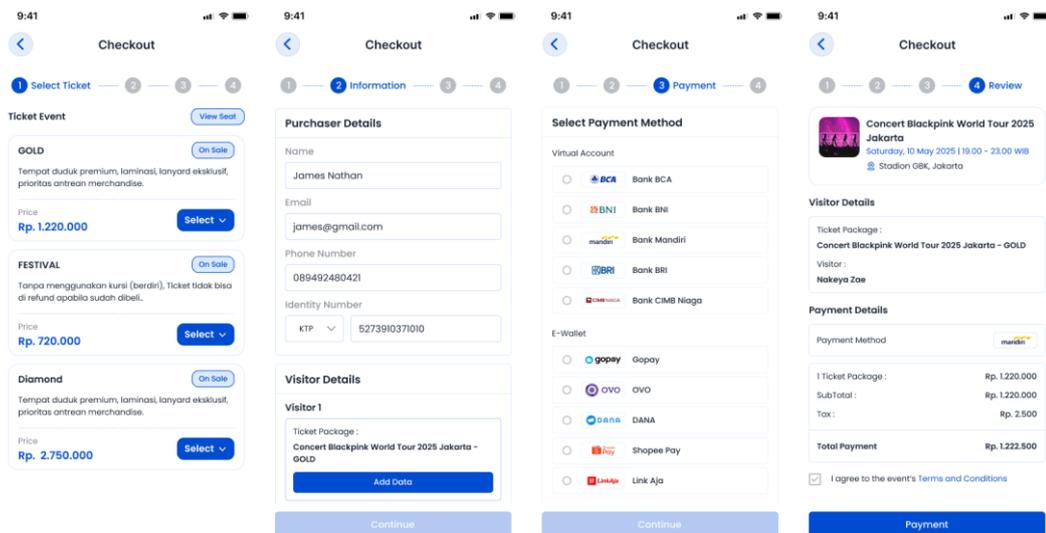
4.4.9 Fitur Join Antrean

Fitur join antrean adalah pembelian tiket dahulu melalui antrean sebelum tiket dijual resmi di aplikasi. Fitur ini akan digunakan pada *event – event* besar yang memiliki minat pengunjung banyak. Halaman ini dirancang sebagai solusi atas kebutuhan pengguna terhadap fitur antrean dengan *live tracking* antrean secara *real-time*, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.2. Fitur join antrean memuat halaman *waiting room* dan halaman *checkout*. Pada halaman *waiting room* awal menampilkan deskripsi *event* dan memuat *button join queue* untuk mendaftar antrean. Halaman *waiting room* selanjutnya memuat informasi nomor antrean. Pada halaman ini pengguna dapat menunggu waktu giliran untuk *checkout* berdasarkan nomor antrean dan *terdapat* informasi sisa durasi menunggu. Tampilan halaman *waiting room* ditampilkan pada Gambar 4.49 dibawah ini.



Gambar 4.49 Desain Halaman *Waiting Room*

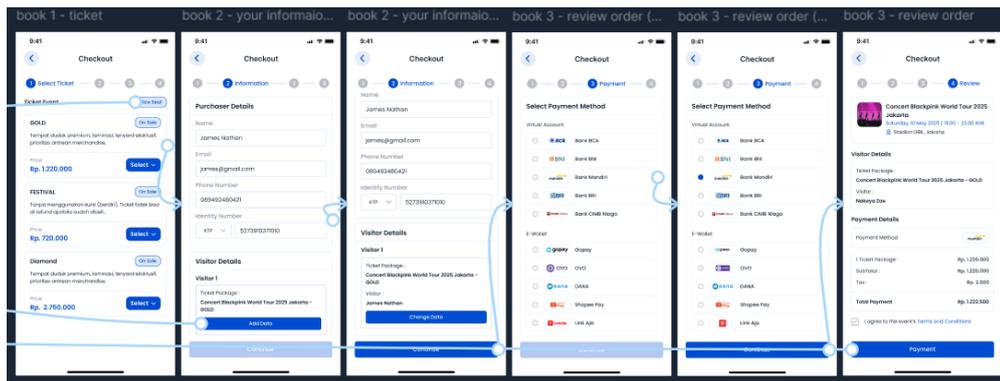
Apabila proses menunggu antrean selesai, maka sistem otomatis akan beralih ke halaman *checkout*. Halaman ini memuat beberapa tahapan yaitu *select ticket*, *information*, *payment*, dan *review*. Tampilan halaman ditampilkan pada Gambar 4.50 dibawah ini.



Gambar 4.50 Desain Halaman *Checkout* Fitur Join Antrean

Interaksi prototipe pada fitur join antrean, ketika pengguna melakukan tap pada komponen yang memiliki keterhubungan ke frame lain, sistem akan

menjalankan aksi *navigate to* disertai dengan animasi *smart animate* berdurasi 300ms. Ketika pengguna klik tombol *payment* maka sistem akan menampilkan *pop up confirmation*, kemudian *pop up* berhasil memesan apabila pengguna melanjutkan untuk ke pembayaran. Aksi *modal confirmation* dengan *interaction after delay* selama 1300ms. Alur *prototype* fitur join antrean dapat dilihat pada Gambar 4.51 dibawah ini.



Gambar 4.51 Prototipe Fitur Join Antrean

4.5 Evaluate Against Requirements 1

Usability testing pada desain antarmuka aplikasi pemesanan tiket *event* dilakukan dengan pendekatan eksplorasi bebas tanpa menggunakan *task testing*. Pendekatan ini bertujuan untuk menangkap perilaku alami pengguna saat berinteraksi dengan prototipe aplikasi yang dibuat menggunakan Figma. Setelah menyelesaikan eksplorasi, responden diminta memberikan umpan balik langsung mengenai pengalaman mereka selama menggunakan prototipe tersebut. Selain itu, responden juga mengisi kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang disediakan melalui *Google Form* sebagai alat ukur kuantitatif tingkat *usability* desain.

Teknik sampling pada penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* dengan mengambil populasi pada jumlah penduduk di Indonesia. *Simple Random Sampling* adalah sebuah teknik pengambilan sampel secara acak serta berasal dari populasi yang ada (Noor dkk., 2022). Berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Utara (2024) jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2024 yaitu berjumlah 281.603,8 jiwa. Perhitungan sampel menggunakan rumus *slovin*

dengan menggunakan *margin of error* sebanyak 10% atau 0,10 berikut perhitungan pengambilan sampel.

$$n = \frac{281.603,8}{1 + 281.603,8 \times (0,10)^2}$$

$$n = \frac{281.603,8}{1 + 281.603,8 \times 0,01}$$

$$n = \frac{281.603,8}{2.817,038}$$

$$n = 99,964$$

$$n = 100$$

Populasi penduduk Indonesia berjumlah 281.603,8 jiwa. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *slovin*, diperoleh ukuran sampel minimum sebanyak 100 responden. Jumlah ini dinilai cukup untuk menggambarkan pengalaman pengguna terhadap pengujian *usability* desain sistem. Kuesioner disebarluaskan secara luas melalui media *daring*. Sebagian besar responden berasal dari Provinsi Jawa Timur, namun terdapat juga responden yang berasal dari Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Barat, DKI Jakarta, Kalimantan Timur, Lampung, dan Sumatera Utara.

Pengujian dan evaluasi ini melibatkan 100 responden, yang merupakan mahasiswa dan pekerja dengan rentang usia 18 hingga 26 tahun. Tahapan pelaksanaan *usability testing* adalah sebagai berikut.

- a. Responden diberikan tautan prototipe Figma tanpa disertai *task testing*.
- b. Responden melakukan eksplorasi desain secara bebas.
- c. Responden memberikan umpan balik langsung yang kemudian dikumpulkan untuk dijadikan dasar dalam iterasi desain.
- d. Responden mengisi kuesioner SUS untuk mengukur tingkat *usability* dari desain yang telah dieksplorasi.

Setelah tahapan *usability testing* selesai, peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari umpan balik responden serta hasil kuesioner SUS. Analisis umpan balik digunakan untuk mengidentifikasi masalah desain dan area yang memerlukan perbaikan, sedangkan analisis kuesioner SUS dilakukan dengan

menghitung skor *usability* secara keseluruhan. Berikut hasil analisis umpan balik dari responden dan analisis perhitungan SUS.

4.5.1 Hasil Analisis Umpan Balik

Berdasarkan hasil pengumpulan umpan balik dari responden, terdapat beberapa aspek desain yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut.

- a. Tampilan *stepper* pada halaman *checkout* perlu dilengkapi dengan informasi detail pada setiap tahap serta penambahan tanda *checkboxlist* untuk tahap yang telah dilalui oleh pengguna.
- b. Penambahan tombol *view detail* pada menu *tickets section tab waiting* dan *tab history* untuk memudahkan pengguna melihat rincian pesanan.
- c. Penambahan informasi penggunaan pada menu *tickets* khususnya di *section tab my tickets* agar pengguna lebih memahami fungsi dan cara penggunaannya.
- d. Tampilan *modal confirmation* pada opsi tombol perlu disusun secara horizontal (*left-right*) untuk meningkatkan keterbacaan dan kemudahan interaksi pengguna.

4.5.2 Hasil Kuesioner SUS

Perhitungan tingkat *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam penelitian ini dilakukan secara manual dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pernyataan yang menggunakan skala Likert 5 poin, dengan rentang nilai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Menurut Brooke (2024), aturan perhitungan skor SUS adalah sebagai berikut:

- a. Pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1.
- b. Pertanyaan dengan nomor genap, hasil skor akhir diperoleh dari pengguna akan dikurangi 5.
- c. Jumlah skor rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor dari 10 pertanyaan, kemudian mengalikan hasilnya dengan 2,5 untuk menghasilkan skor akhir dalam rentang 0 hingga 100.

Hasil perhitungan skor SUS ini kemudian digunakan untuk menentukan tingkat *usability* berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Tabel 4.4 di bawah ini menampilkan hasil perhitungan SUS pada tahap *usability testing* 1.

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan SUS *Usability Testing* 1

R	Skor Hasil Hitung SUS										Jml	Nilai SUS
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	3	3	2	4	4	2	2	2	1	25	62,5
2	2	1	1	1	4	1	3	1	2	1	17	42,5
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
4	4	2	3	0	4	2	3	4	2	0	24	60
5	4	0	4	3	3	1	2	3	3	2	25	62,5
6	2	1	2	1	3	2	4	4	2	4	25	62,5
7	3	2	3	3	4	2	2	3	3	1	26	65
8	2	3	2	4	3	1	3	3	3	4	28	70
9	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27	67,5
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
...
91	2	0	1	3	4	1	3	2	3	2	21	52,5
92	3	2	3	1	4	3	1	3	3	3	26	65
93	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	33	82,5
94	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	34	85
95	4	3	4	0	4	3	4	0	4	0	26	65
96	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38	95
97	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	20	50
98	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	34	85
99	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
100	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	34	85
Skor Rata -Rata (Hasil Akhir)												63,5

Berdasarkan Tabel 4.4, diperoleh hasil dari perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS). Sebagai contoh perhitungan, digunakan data dari

responden 1 (R1). Pada pertanyaan nomor 1 yang termasuk kategori ganjil, R1 memberikan nilai 3. Sedangkan, pada pertanyaan nomor 2 yang termasuk kategori genap, R1 memberikan nilai 2. Perhitungan skor SUS pada pertanyaan ganjil, perhitungan dilakukan dengan cara mengurangi nilai yang diberikan responden dengan angka 1, sehingga $3 - 1 = 2$. Sementara itu, untuk pertanyaan genap, perhitungan dilakukan dengan mengurangi nilai responden dari angka 5, yaitu $5 - 2 = 3$. Proses ini dilakukan untuk seluruh 10 pertanyaan, dan hasil penjumlahan akhir untuk Responden 1 adalah 25. Nilai total tersebut kemudian dikalikan dengan 2,5 sesuai rumus SUS, sehingga diperoleh skor akhir sebesar 62,5 untuk responden 1. Setelah proses serupa dilakukan terhadap seluruh responden, maka seluruh skor SUS dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden, yaitu 100 orang. Perhitungan tersebut, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 63,5.

Hasil perhitungan rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) dengan total 100 responden dikonversikan ke dalam beberapa kategori, yaitu *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability Range*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.2. Berdasarkan hasil perhitungan, skor SUS sebesar 63,5 menunjukkan bahwa desain antarmuka aplikasi pemesanan tiket *event* masih belum optimal dalam hal kegunaan atau *usability*. Hasil rata – rata dalam kategori standar SUS, skor ini termasuk dalam kategori *Adjective Rating* "OK", *Grade Scale* "D", dan *Acceptability Range* "*Marginal Low*". Artinya, secara umum pengguna merasa antarmuka aplikasi ini masih belum baik secara *usability*, sehingga belum memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Skor ini mencerminkan persepsi pengguna bahwa aplikasi masih memiliki berbagai kekurangan yang berdampak pada kurangnya kenyamanan dalam penggunaan serta menghambat kelancaran proses interaksi pengguna dengan sistem.

Hasil ini dapat terjadi karena beberapa faktor, antara lain adanya kekurangan dalam aspek desain antarmuka, alur interaksi pengguna, penyajian informasi, dan pemenuhan ekspektasi pengguna. Pada konteks aplikasi pemesanan tiket, pengguna pada umumnya mengharapkan proses yang cepat, jelas, dan bebas hambatan. Sehingga kekurangan kecil sekalipun dapat memberikan dampak terhadap persepsi dan pengalaman pengguna pada sistem.

Sebagai upaya perbaikan, peneliti melakukan evaluasi *usability* secara lebih mendalam dengan memanfaatkan umpan balik dari pengguna. Umpan balik tersebut sangat penting untuk mengidentifikasi komponen-komponen aplikasi yang dianggap membingungkan atau menimbulkan kesulitan dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti melakukan perbaikan pada desain antarmuka agar menjadi lebih intuitif, memperjelas penyajian informasi agar lebih mudah dipahami, serta menyempurnakan alur navigasi agar sesuai dengan ekspektasi pengguna. Proses perbaikan ini dilaksanakan secara iteratif melalui siklus penyempurnaan dan pengujian ulang. Demikian, peneliti dapat melihat apakah adanya peningkatan skor SUS pada pengujian berikutnya serta tercapainya pengalaman penggunaan yang lebih nyaman dan mudah bagi mayoritas pengguna.

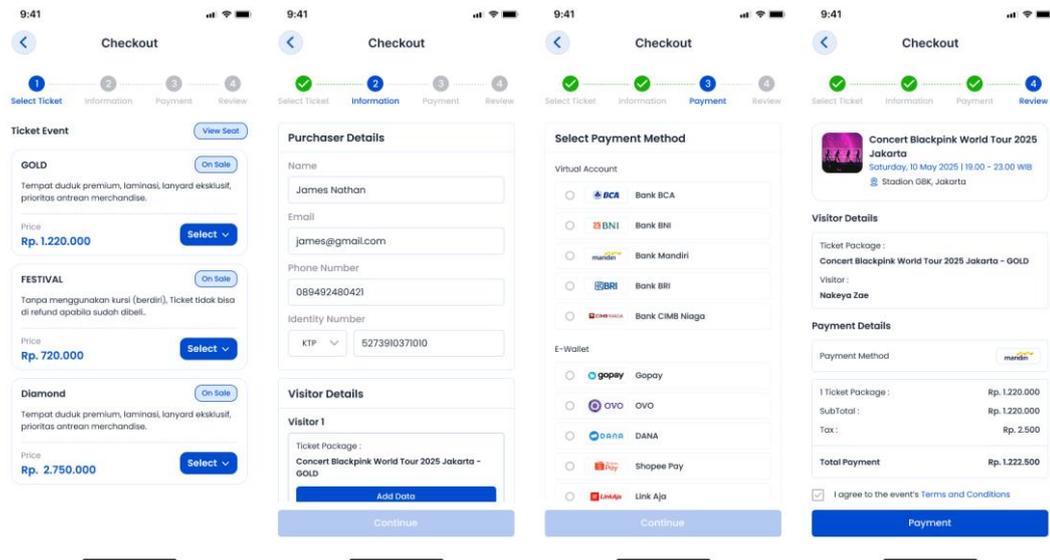
4.6 *Design Prototype 2*

Design prototype 2 merupakan hasil iterasi desain setelah melakukan *usability testing*. Desain tahap kedua dirancang berdasarkan umpan balik dari pengguna, yaitu terdapat perbaikan pada desain antarmuka, memperjelas penyajian informasi, dan alur navigasi. Proses pembuatan *design prototype* menggunakan *tools* Figma. Link figma interaktif pada *design prototype*: <https://figma.fun/SUJ7mL>. Berikut beberapa tampilan dari perbaikan rancangan desain.

a. *Stepper* di halaman *checkout*

Pada desain prototipe sebelumnya, pengguna merasa kurang nyaman dengan tampilan *stepper* yang digunakan. Hal ini disebabkan karena pada tahap yang sudah dilalui maupun belum dilalui ditampilkan seperti memberi kesan *disable*, sehingga kurang jelas bagi pengguna. Selain itu, pengguna tidak dapat melihat secara lengkap tahapan yang ada pada halaman *checkout*, karena langkah yang belum dilalui hanya ditunjukkan dengan angka, tanpa penjelasan lebih lanjut mengenai isi dari setiap tahap. Solusi dari umpan balik tersebut yaitu dengan menambahkan teks informasi dari setiap tahap dan tahap yang telah dilalui akan

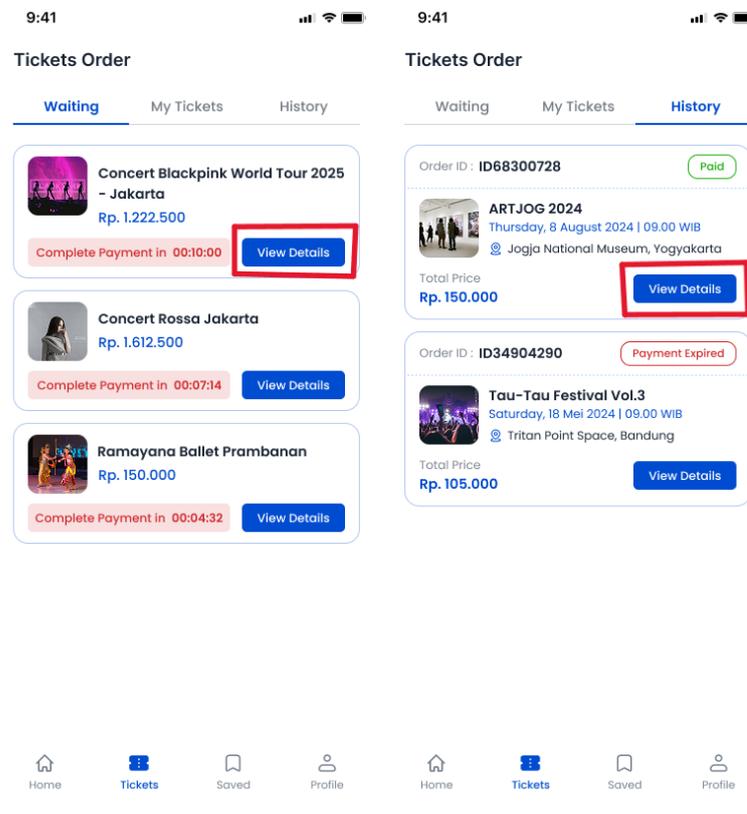
ditandai dengan *checklist*. Tampilan *stepper* di halaman *checkout* ditampilkan pada Gambar 4.52 dibawah ini.



Gambar 4.52 Iterasi Desain Halaman *Checkout*

- b. Menambahkan *button view detail* di menu *tickets section tab waiting* dan *history*

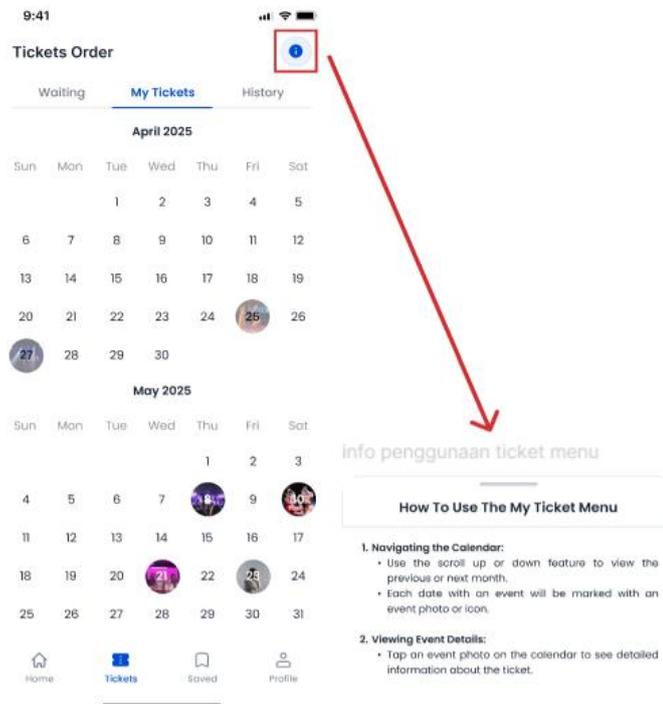
Pada desain prototipe sebelumnya, pengguna merasa bingung ketika ingin melihat detail pesanan dari *section tab waiting* maupun *tab history*. Hal ini disebabkan karena tidak adanya *button* untuk melihat detail. Solusi dari umpan balik tersebut yaitu dengan menambahkan *button view detail* pada setiap card pesanan di *section tab waiting* dan *tab history*. Tampilan *section tab waiting* dan *tab history* ditampilkan pada Gambar 4.53 dibawah ini.



Gambar 4.53 Iterasi Desain Menu *Tickets* - Tab *Waiting* dan Tab *History*

- c. Menambahkan informasi petunjuk penggunaan di menu *tickets section tab my tickets*

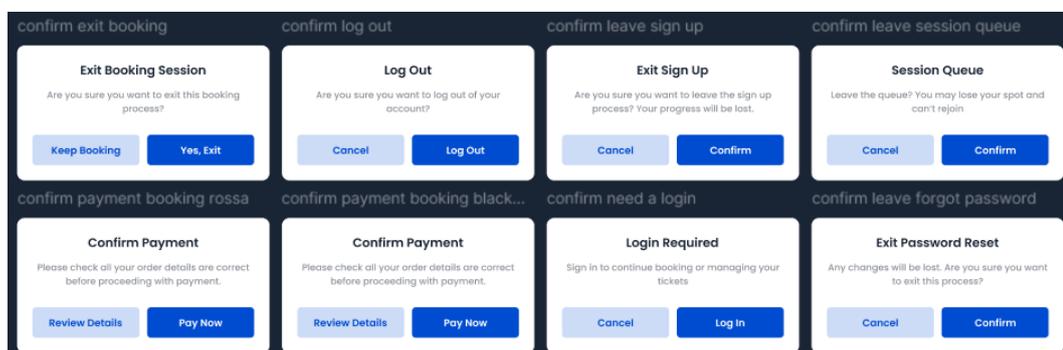
Pada desain prototipe sebelumnya, pengguna merasa bingung ketika mengakses menu *tickets section tab my tickets*. Hal ini disebabkan karena tidak adanya informasi penggunaan pada halaman tersebut. Solusi dari umpan balik tersebut yaitu dengan menambahkan fitur informasi tentang cara penggunaan yang digambarkan melalui icon info, dimana ketika pengguna klik icon tersebut maka akan menampilkan *bottomsheet* informasi tentang petunjuk penggunaan menu. Tampilan *section tab my tickets* ditampilkan pada Gambar 4.54 dibawah ini.



Gambar 4.54 Iterasi Desain Menu *Tickets* - Tab *My Tickets*

d. Opsi tombol disusun secara horizontal pada *modal confirmation*

Pada desain prototipe sebelumnya, opsi tombol pada *modal confirmation* disusun secara vertikal (*top-bottom*). Tata letak susunan tersebut dinilai kurang optimal karena membuat tampilan *pop-up* terlihat terlalu besar dan memakan banyak ruang, yang berdampak pada penurunan kenyamanan pengguna. Sehingga, dilakukan perubahan tata letak tombol menjadi horizontal (*left-right*) untuk mengoptimalkan penggunaan ruang dan kenyamanan dalam berinteraksi. Tampilan *pop up* konfirmasi ditampilkan pada Gambar 4.55 dibawah ini.



Gambar 4.55 Iterasi Desain *Modal Confirmation*

Setelah proses iterasi dan pembaruan alur prototipe selesai dilakukan, peneliti kembali melakukan *usability testing* ulang untuk memastikan apakah perubahan yang dilakukan berhasil meningkatkan tingkat *usability* dibandingkan dengan versi sebelumnya.

4.7 Evaluate Against Requirements 2

Usability testing kedua dilakukan dengan menggunakan pendekatan dan struktur proses yang sama seperti pada *usability testing* pertama. Setelah menyelesaikan pengujian, pengguna diminta untuk memberikan umpan balik serta mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap umpan balik responden dan perhitungan skor SUS untuk mengevaluasi hasil pengujian. Berikut hasil analisis umpan balik dari responden dan analisis perhitungan SUS.

4.7.1 Hasil Analisis Umpan Balik

Pada tahap evaluasi ini, mayoritas pengguna tidak memberikan umpan balik yang spesifik terkait perbaikan desain aplikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna merasa desain antarmuka aplikasi telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka, sehingga tidak terdapat keluhan maupun saran mengenai aspek desain. Hal ini juga dapat menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pengujian sebelumnya berhasil mengatasi masalah utama yang ditemukan, sehingga pengguna tidak merasa perlu memberikan masukan tambahan.

Ketiadaan umpan balik tertulis dari pengguna tidak selalu berarti bahwa desain aplikasi sudah sepenuhnya baik. Beberapa pengguna mungkin tidak memberikan tanggapan karena kurangnya dorongan atau pemahaman dalam menyampaikan masukan. Sehingga, peneliti menggunakan perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi secara terukur.

4.7.2 Hasil Kuesioner SUS

Pengujian *usability* dengan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) dilakukan kembali setelah proses iterasi desain. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan skor SUS dibandingkan dengan hasil pengujian sebelumnya. Setelah melakukan pengujian ulang, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana perbaikan pada desain berpengaruh terhadap persepsi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem.

Perhitungan tingkat *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam penelitian ini dilakukan secara manual yang menggunakan *Microsoft Excel* dengan mengikuti aturan perhitungan SUS. Tabel 4.5 menampilkan hasil perhitungan SUS pada tahap *usability testing 2*.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan SUS *Usability Testing 2*

R	Skor Hasil Hitung SUS										Jml	Nilai SUS
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	3	4	4	4	1	4	4	2	4	32	80
2	1	2	3	1	2	3	4	4	2	2	24	60
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	33	82,5
7	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34	85
8	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36	90
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
10	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	34	85
...
91	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	21	52,5
92	4	3	4	0	3	2	2	3	4	0	25	62,5
93	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	30	75
94	3	2	2	1	4	3	4	3	2	2	26	65
95	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	20	50

R	Skor Hasil Hitung SUS										Jml	Nilai SUS
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
96	3	2	3	2	2	2	2	3	3	4	26	65
97	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	22	55
98	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	33	82,5
99	3	2	2	4	4	4	1	2	2	1	25	62,5
100	3	1	2	2	3	0	2	2	2	2	19	47,5
Skor Rata -Rata (Hasil Akhir)												76

Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh hasil dari perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS). Sebagai contoh perhitungan, digunakan data dari responden 1 (R1). Pada pertanyaan nomor 1 yang termasuk kategori ganjil, R1 memberikan nilai 3. Sedangkan, pada pertanyaan nomor 2 yang termasuk kategori genap, R1 memberikan nilai 2. Perhitungan skor SUS pada pertanyaan ganjil, perhitungan dilakukan dengan cara mengurangi nilai yang diberikan responden dengan angka 1, sehingga $3 - 1 = 2$. Sementara itu, untuk pertanyaan genap, perhitungan dilakukan dengan mengurangi nilai responden dari angka 5, yaitu $5 - 2 = 3$. Proses ini dilakukan untuk seluruh 10 pertanyaan, dan hasil penjumlahan akhir untuk Responden 1 adalah 32. Nilai total tersebut kemudian dikalikan dengan 2,5 sesuai rumus SUS, sehingga diperoleh skor akhir sebesar 80 untuk responden 1. Setelah proses serupa dilakukan terhadap seluruh responden, maka seluruh skor SUS dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden, yaitu 100 orang. Dari perhitungan tersebut, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 76.

Hasil perhitungan rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) dengan total 100 responden dikonversikan ke dalam beberapa kategori, yaitu *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability Range*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.2. Berdasarkan hasil perhitungan skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 76, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka aplikasi pemesanan tiket event memiliki tingkat kegunaan yang tergolong baik, disebabkan skor tersebut masuk dalam kategori *Adjective Rating* "Good", *Grade Scale* "C", dan *Acceptability Range* "Acceptable". Artinya, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna menilai

antarmuka aplikasi mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Kemudian, performa aplikasi berada di atas rata-rata, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Selain itu, aplikasi telah memenuhi standar kelayakan penggunaan bagi sebagian besar pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi mampu memberikan pengalaman penggunaan yang relatif nyaman dan memuaskan bagi pengguna.

4.8 Evaluasi Hasil

Tahapan evaluasi hasil merupakan tahap evaluasi setelah diperoleh hasil dari *usability testing* kedua. Tahap selanjutnya adalah melakukan perbandingan dengan hasil *usability testing* pertama untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi setelah dilakukan iterasi pada desain aplikasi pemesanan tiket *event*. Tabel 4.6 menampilkan hasil perbandingan antara kedua pengujian berdasarkan skor SUS dan kategorinya.

Tabel 4.6 Hasil Perbandingan *Usability Testing*

Kategori SUS Score	<i>Usability Testing 1</i>	<i>Usability Testing 2</i>
SUS Score	63,5	76
Adjective Ratings	Ok	Good
Grade Scale	D	C
Acceptability Ranges	<i>Marginal Low</i>	<i>Acceptable</i>

Berdasarkan tabel 4.6, terlihat adanya peningkatan skor SUS dari 63,5 pada *usability testing* pertama menjadi 76 pada *usability testing* kedua. Peningkatan ini juga diikuti oleh perubahan kategori pada *Adjective Rating* dari "Ok" menjadi "Good", serta *Grade Scale* dari "D" ke "C". Selain itu, pada *Acceptability Range*, terjadi kenaikan dari kategori "*Marginal Low*" ke "*Acceptable*".

Peningkatan skor SUS dari *usability testing* pertama ke *usability testing* kedua disebabkan oleh perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil umpan balik pengguna pada pengujian pertama. Pada tahap awal pengujian, ditemukan sejumlah kekurangan dalam desain antarmuka, seperti alur navigasi yang membingungkan, kurangnya kejelasan informasi, serta tampilan yang belum

sepenuhnya mendukung kenyamanan interaksi. Kekurangan-kekurangan tersebut berdampak pada rendahnya persepsi kegunaan dan kenyamanan aplikasi oleh pengguna.

Setelah dilakukan iterasi desain, berbagai perbaikan difokuskan pada aspek-aspek yang menjadi sumber masalah, antara lain perbaikan desain antarmuka agar menjadi lebih intuitif, memberikan informasi penggunaan menu agar lebih mudah dipahami, serta menyempurnakan alur navigasi agar sesuai dengan ekspektasi pengguna. Perbaikan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap fungsi aplikasi, serta menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman dan intuitif.

Hasil dari perbaikan tersebut kemudian divalidasi melalui *usability testing* kedua, yang menunjukkan peningkatan skor secara jelas. Hal ini menandakan bahwa perbaikan desain yang dilakukan telah menjawab kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara lebih baik dibandingkan versi sebelumnya. Dengan demikian, kenaikan skor *usability* mencerminkan dampak positif dari proses iteratif yang berbasis pada umpan balik nyata dari pengguna.

Berdasarkan hasil *usability testing* pertama dan kedua, ditemukan sejumlah kekurangan sistem yang ditunjukkan oleh skor *System Usability Scale* (SUS) bernilai 0. Fokus analisis ditujukan pada pertanyaan dengan skor terendah, karena menunjukkan aspek kekurangan dari sudut pandang pengguna. Pertanyaan genap dalam SUS merupakan pernyataan negatif, nilai rendah maka pengguna cenderung setuju terhadap pernyataan negatif tersebut yang sistem dinilai buruk pada aspek tersebut. Sebaliknya, pertanyaan ganjil merupakan pernyataan positif, nilai rendah maka pengguna cenderung tidak setuju terhadap pernyataan positif tersebut yang menunjukkan adanya kekurangan pada sistem.

Pertanyaan nomor 4 (saya merasa saya membutuhkan bantuan dari orang yang memiliki keahlian teknis untuk bisa menggunakan sistem ini) dan pertanyaan nomor 10 (saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya bisa mulai menggunakan sistem ini) merupakan yang paling banyak memperoleh skor SUS 0 dalam dua kali pengujian. Pertanyaan nomor 4 mengenai kebutuhan bantuan teknis untuk menggunakan sistem, sedangkan nomor 10 mengenai perlunya

mempelajari banyak hal sebelum menggunakan sistem. Rendahnya skor pada kedua poin tersebut menunjukkan bahwa sistem belum cukup intuitif dan *user-friendly*, serta memiliki kurva pembelajaran yang tinggi.

Sistem desain aplikasi pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kekurangan utama sistem terletak pada aspek kemudahan penggunaan khususnya pada desain antarmuka dan tingkat pembelajaran awal yang tinggi. Namun demikian telah dilakukan iterasi desain, temuan ini menunjukkan bahwa perbaikan lanjutan masih diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian “Penggunaan Metode *User Centered Design* (UCD) terhadap Rancangan UI/UX Sistem Pemesanan Tiket *Event* Berbasis *Mobile*” yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Perancangan tampilan *user interface* dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) yaitu mencakup empat tahapan utama: analisis user persona dalam tahapan *understand context of use*, analisis kebutuhan pengguna dan konteks skenario dalam tahapan *specify user requirements*, merancang *userflow*, *wireframe*, dan *design prototype* dalam tahapan *design solutions*, serta pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam tahapan *evaluate against requirements*.
- b. Pengukuran pengalaman pengguna melalui *usability testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan skor *System Usability Scale* (SUS) dari 63,5 pada *usability testing* pertama menjadi 76 setelah dilakukan iterasi desain dilakukan berdasarkan umpan balik pengguna. Namun demikian, masih ditemukan kekurangan pada aspek kemudahan penggunaan dan aksesibilitas.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang didapatkan berdasarkan kesimpulan dari penelitian, sebagai berikut.

- a. Iterasi lanjutan terhadap desain antarmuka untuk menyempurnakan elemen – elemen yang masih belum optimal berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi berikutnya.
- b. Iterasi desain selanjutnya sebaiknya difokuskan pada perbaikan aspek-aspek yang menjadi kelemahan utama berdasarkan hasil SUS, khususnya pada pertanyaan nomor 4 dan 10 mengenai kemudahan penggunaan dan aksesibilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, E. (2022) 'Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis *Mobile* Studi Kasus UMKM', *Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(1), pp. 19–33. doi:<https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>.
- Alfianto, M. A., A. Rihhadatul'Ais, I. N. Syafiqah, M. A. Saputro, dan Z. U. E. Farouq (2023) 'Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Memperkuat Brand Awareness Pekan Raya Jakarta (PRJ)', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), pp. 20760–20765. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9563>.
- Amin, N. F., S. Garancang, dan K. Abunawas (2023) 'Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian', *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), pp. 15–31.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Utara (2024) 'Jumlah Penduduk Menurut Provinsi di Indonesia (Ribuan Jiwa) 2024', *BPS Provinsi Sulawesi Utara*, [Diakses pada 4 Maret 2025]. <https://sulut.bps.go.id/id/statistics-table/2/OTU4IZI=/jumlah-penduduk-menurut-provinsi-di-indonesia.html>
- Bratha, W. G. E. (2022) '*Literature Review* Komponen Sistem Informasi Manajemen: *Software*, *Database* dan *Brainware*', *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), pp. 344–360. doi: <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3>.
- Brooke, J. (1995) 'SUS : *A quick and dirty usability scale*', *Usability Eval. Ind.*, 189, [Diakses pada 28 Maret 2024]. https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale.
- Dakhilullah, T. D. A. and Suranto, B. (2022) 'Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star', *AUTOMATA*, 3(2).
- Damayanti, C., A. Triayudi, dan I. D. Sholihati (2022) 'Analisis UI / UX untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* dan *System Usability Scale*', *Media Informatika Budidarma*, 6(1), pp. 551–559. doi: [10.30865/mib.v6i1.3526](https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526).

- Darmawan, M. K. dan M. Ziveria (2023) 'Analisis Kebutuhan UI/UX Mahasiswa Kalbis Institute pada Studi Kasus *Learning Management System (LMS) LEAPS Kalbis Institute*', *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis Volume*, 9(2), p. 403.
- Ernawati, S. dan Indriyanti, A. D. (2022) 'Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)', *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 03(04), pp. 90–102.
- Fernando, F. (2020) 'Perancangan *User Interface (UI)* & *User Experience (UX)* Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padangpanjang', *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), pp. 101–111. doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- Firdaus, R. M. dan N. Latifah (2024) 'Implementasi *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX pada *Website* Penjualan Tiket Konser', *Bit-Tech (Binary Digital - Technology)*, 7(2), pp. 600–607. doi: <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1970>.
- Hartawan, M. S. (2022) 'Penerapan *User Centered Design (UCD)* pada *Wireframe* Desain *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Sinopsis Film', *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), pp. 43–47. doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- Herniyanti, M. A. F. Hafidin, E. Prasetya, Shabrina, R. Dewi, dan V. Z. Kamila (2022) 'Analisis Perilaku Desainer dalam Memanfaatkan *Software* Figma untuk Mendesain', *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, 1(2), p. 102. doi: <https://doi.org/10.30872/atasi.v1i2.374>.
- Idris, M. A. (2021) 'Perancangan *User Interface* & *User Experience* pada Aplikasi E-Commerce Ivent Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*'.
- Idris, M. A., G. P. Mahardika, dan B. Suranto (2021) 'Perancangan UI / UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (*Human Centered Design*)', *Automata*, 2(1).

- Interaction Design Foundation - IxDF 'What is User Centered Design (UCD)?', *Interaction Design Foundation - IxDF*, [Diakses pada 15 Mei 2024]. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>.
- ISO 9241-110 (2020) 'Ergonomics of Human-System Interaction – Part 110: Interaction Principles', *iTeh Standards*, [Diakses pada 10 Mei 2024]. <https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/88ea5894-05f7-42cd-8f74-cd817ad8c0e5/iso-9241-110-2020>.
- Juliana, R. Sianipar, D. M. Lemy, A. Pramezwary, R. Pramono, dan A. Djakasaputra (2023) 'Factors Influencing Visitor Satisfaction and Revisit Intention in Lombok Tourism: The Role of Holistic Experience, Experience Quality, and Vivid Memory', *International Journal of Sustainable Development and Planning*, 18(8), pp. 2503–2511. doi: <https://doi.org/10.18280/ijmdp.180821>.
- Kememparekraf (2021) 'Konser Musik Indonesia Kelas Dunia yang Selalu Dinantikan', *Kememparekraf*, [Diakses pada 20 Maret 2024]. <https://www.kememparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Konser-Musik-Indonesia-Kelas-Dunia-yang-Selalu-Dinantikan>.
- Kememparekraf (2023) 'Siaran Pers: Jumpa Pers Akhir Tahun, Kememparekraf Paparkan Capaian Kinerja di Sepanjang 2023', *Kememparekraf*, [Diakses pada 4 Maret 2025]. <https://kememparekraf.go.id/berita/siaran-pers-jumpa-pers-akhir-tahun-kememparekraf-paparkan-capaian-kinerja-di-sepanjang-2023>.
- Kinanthi, W. C. dan N. Setiyawati (2021) 'Perancangan dan Evaluasi *User Experience* Aplikasi Virtual Event Menggunakan *User Experience Questionnaire*', *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), pp. 973–987.
- Lestari, M. T. (2021) 'Public Relations Event: Membangun Image, Reputasi, dan Mutual Understanding', (Penyunting Suwito dan L. Kim). Edisi ke 1. Jakarta: KENCANA.
- Mair, J. dan K. Weber (2019) 'Event and Festival Research: A Review and Research Directions', *International Journal of Event and Festival*

- Management*, 10(3), pp. 209–216. doi: <https://doi.org/10.1108/IJEFM-10-2019-080>.
- Maulana, S., A. I. Agung, dan M. Ali (2024) ‘Rancang Bangun Sistem Peminjaman Perlengkapan *Event* Menggunakan Metode Topsis di Universitas Hasyim Asy’ari Jombang’, *Ilmiah Inovasi Teknologi Informasi*, 8(2), pp. 178–188.
- Ningsih, N., Aprianto, dan O. Sahartian (2023) ‘Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace *Event Online* untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Berbasis *Mobile*’, *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 5(1), pp. 7–12. doi: <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2247>.
- Noor, S., O. Tajik, dan J. Golzar (2022) ‘*Simple random sampling*’, *International Journal of Education & Language Studies*, pp. 78–82. doi: <https://doi.org/10.22034/ijels.2022.162982>.
- Oktaviani, S. N., C. F. Aziz, dan B. M. Sulthon (2022) ‘Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Prototype*’, *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), pp. 225–233.
- Pratama, A. T. dan N. Santoso (2021) ‘Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen *Event* Berbasis *Mobile*’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 5(6), pp. 2399–2407.
- Purbo, Y. S., F. S. Utomo, dan Y. Purwati (2023) ‘Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode *User-Centered Design (UCD)*’, *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), pp. 123–132. doi: <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>.
- Putra, P. O. H., R. A. W. W. C. K. Dewi, dan I. Budi (2022) ‘*Usability Factors that Drive Continued Intention To Use and Loyalty of Mobile Travel Application*’, *Heliyon*, 8(9), pp. 1–16. doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e10620.
- Putra, Y. W. S., A. M. Dawis, N. F. Natsir, Fitria, A. A. S. Widhiyanti, F. N. Hasan, Somantri, dan Maniah (2023) ‘Pengantar Aplikasi *Mobile*, (Penyunting W. Andriyani dan Erlangga). Edisi ke 1. Sukabumi: CV. Haura Utama.

- Putri, A. R. R. dan A. D. Indriyanti (2023) 'Evaluasi *Usability User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi M.Tix dengan Metode *Usability Testing* (UT) dan *System Usability Scale* (SUS)', *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 4(2), pp. 21–32.
- Raharjo, J. S. D., R. Tullah, dan H. Setiana (2019) 'Sistem Informasi Pemesanan dan Pembelian Tiket Bus *Online* Berbasis *Web* pada PO Budiman', *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2), pp. 120–125. doi: 10.38101/SISFOTEK.V9I2.259.
- Santoso, M. F. (2024) '*Implementation of UI/UX Concepts and Techniques in Web Layout Design With Figma*', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), p. 282. doi: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1223>.
- Setiawan, V., I. Suhartana, dan I. Dwidasmara (2023) 'Perancangan Desain Antarmuka Sistem Pemesanan Tiket Acara Berbasis *Website*', *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1, pp. 937–942.
- Soedewi, S., A. Mustikawan, dan W. Swasty (2022) 'Penerapan *Metode Design Thinking* Pada Perancangan *Website* UMKM Kirihuci', *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), p. 86. doi: <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>.
- Sukmawati, M. D. dan G. N. J. A. Negara (2022) 'Analisis Pengaruh Aplikasi Digital Marketing sebagai Strategi Pemasaran dalam Minat Beli Konsumen', *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 5, pp. 267–272.
- Suriani, N., Risnita, dan M. S. Jailani (2023) 'Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), pp. 24–36. doi: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Wijaya, S., M. Kristanti, S. Thio, dan R. Jokom (2020) 'Manajemen *Event* Konsep dan Aplikasi, (Penyunting R. Mirsawati). Edisi ke 1. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Yamin, A. G., M. A. Surur, dan A. S. R. S. Samodra (2024) 'Analisa Pelanggaran Etika dalam Industri Hiburan (Studi Kasus: Penipuan Calo Tiket Konser Coldplay)', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(14), pp. 126–134. doi: :

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13360477>.

Yoganata, M. W. (2024) 'Transformasi E-Business di Era Society 5.0 Mengubah Perilaku Konsumen dan Model Bisnis', *Jurnal Kajian dan Penalaran Ilmu Manajemen (JKPIM)*, 2(2), pp. 54–68. doi: <https://doi.org/10.59031/jkpim.v2i2.402>.

Zieglmeier, V. dan A. M. Lehene (2021) '*Designing Trustworthy User Interfaces*', pp. 1–8. doi: <https://doi.org/10.1145/3520495.3520525>.

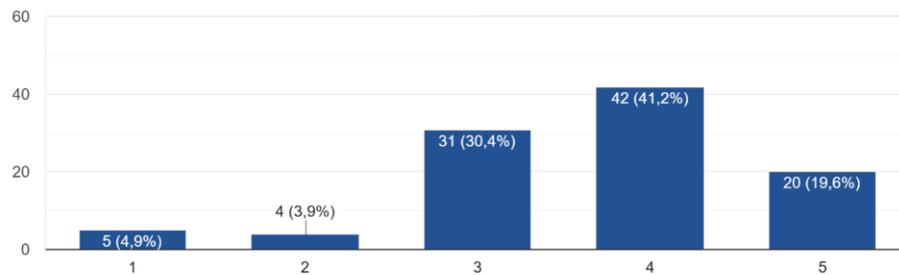
LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner *Evaluate Against Requirements 1* di *Google Form*

Link Gform : <http://bit.ly/4ldKspo>

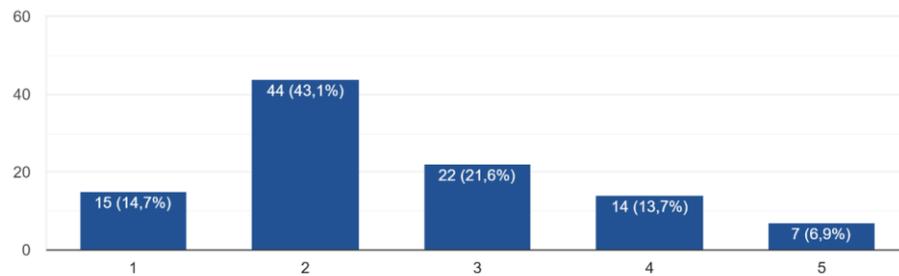
1. Saya rasa saya ingin menggunakan sistem ini sesering mungkin

102 jawaban



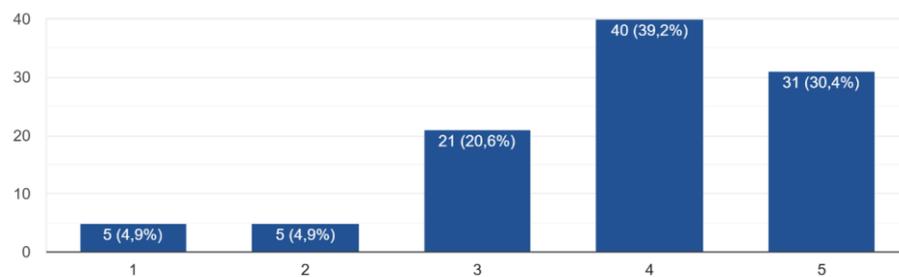
2. Saya merasa sistem ini terlalu rumit

102 jawaban



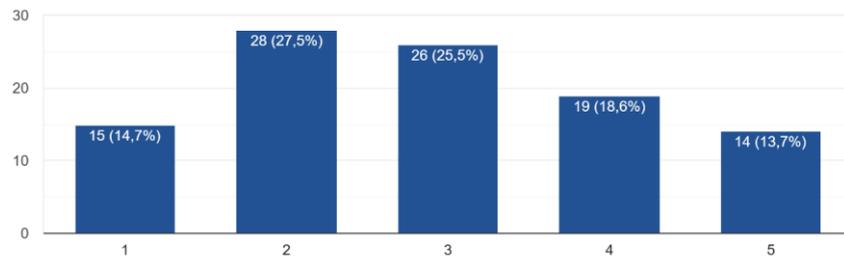
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan

102 jawaban



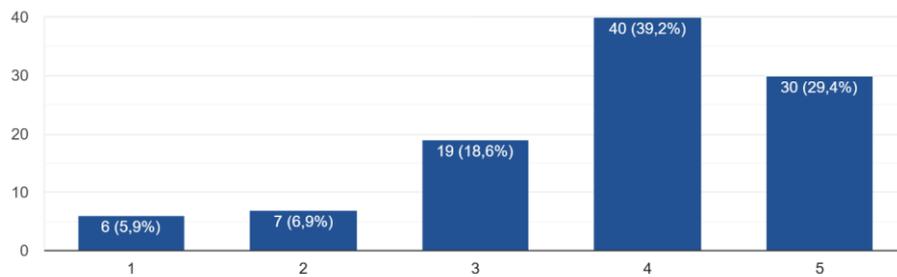
4. Saya merasa saya membutuhkan bantuan dari orang yang memiliki keahlian teknis untuk bisa menggunakan sistem ini

102 jawaban



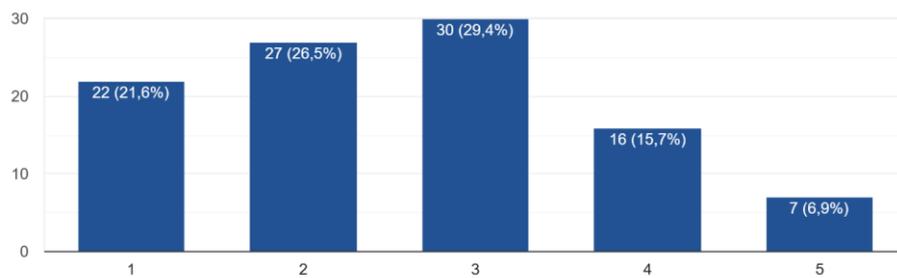
5. Saya merasa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik

102 jawaban



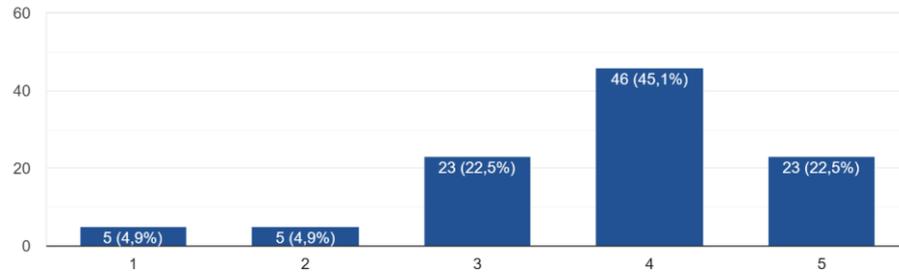
6. Saya merasa ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini

102 jawaban



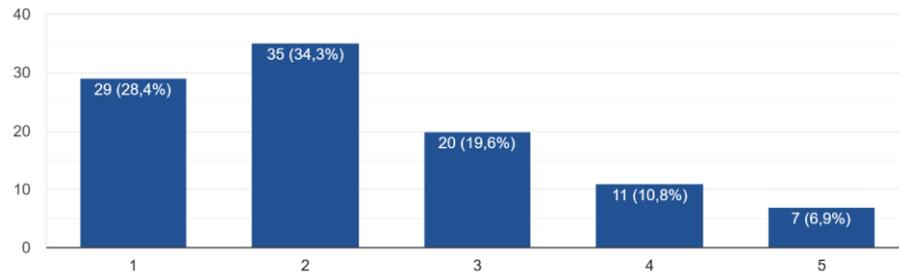
7. Saya rasa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat

102 jawaban



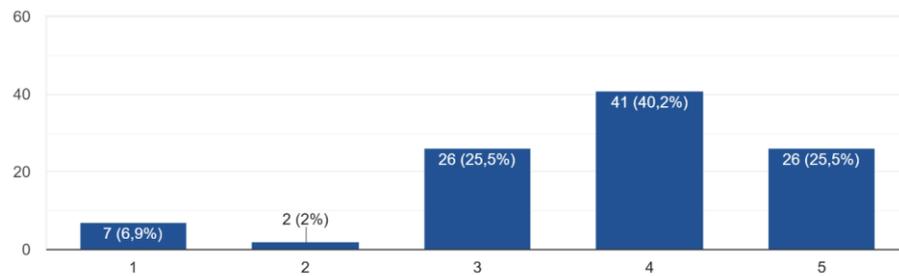
8. Saya merasa sistem ini sangat sulit digunakan

102 jawaban



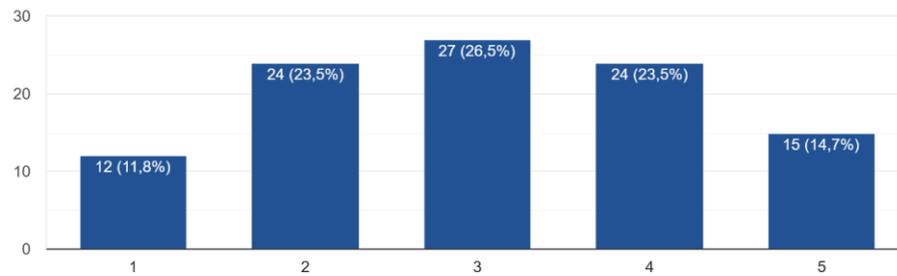
9. Saya merasa sangat percaya diri saat menggunakan sistem ini

102 jawaban



10. Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya bisa mulai menggunakan sistem ini

102 jawaban

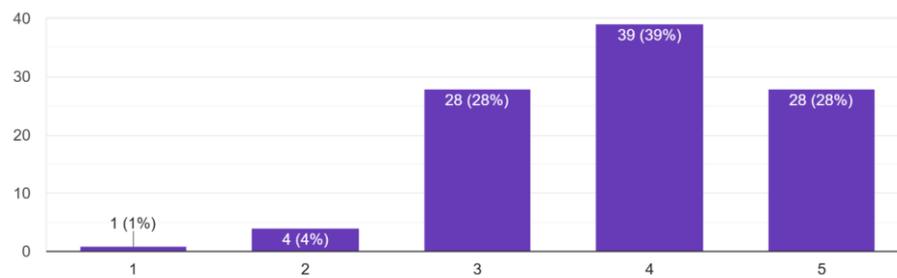


Lampiran 2. Hasil Kuesioner *Evaluate Against Requirements 2* di *Google Form*

Link Gform : <http://bit.ly/4e720RG>

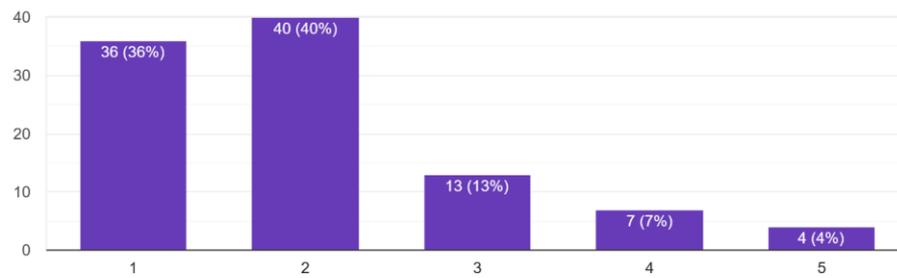
1. Saya rasa saya ingin menggunakan sistem ini sesering mungkin

100 jawaban



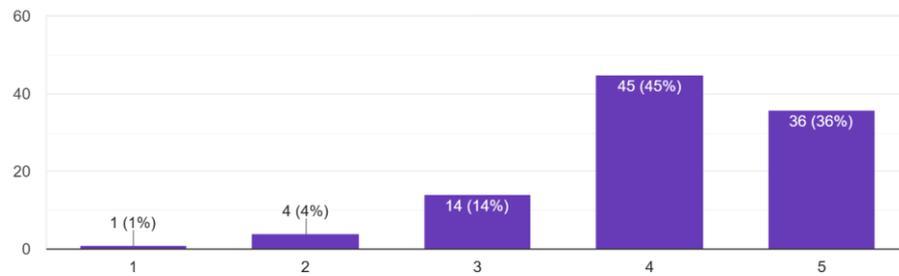
2. Saya merasa sistem ini terlalu rumit

100 jawaban

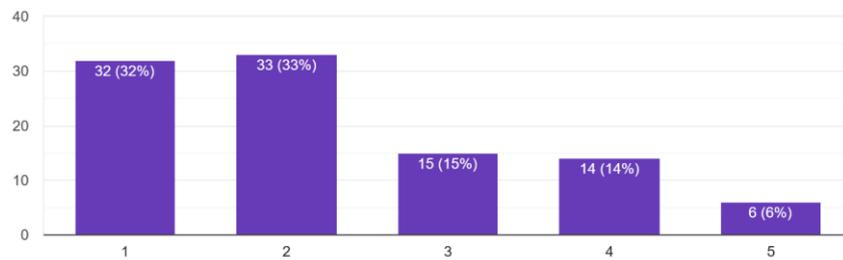


3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan

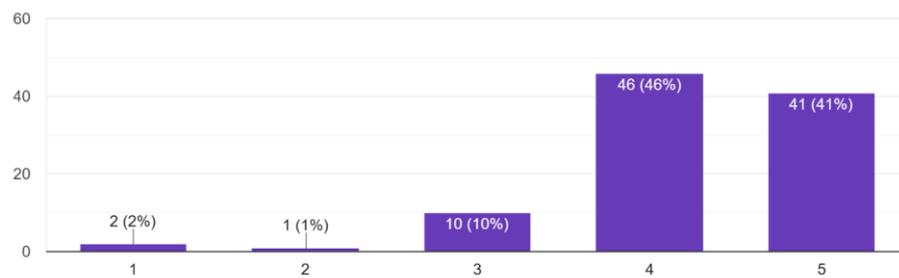
100 jawaban

**4. Saya merasa saya membutuhkan bantuan dari orang yang memiliki keahlian teknis untuk bisa menggunakan sistem ini**

100 jawaban

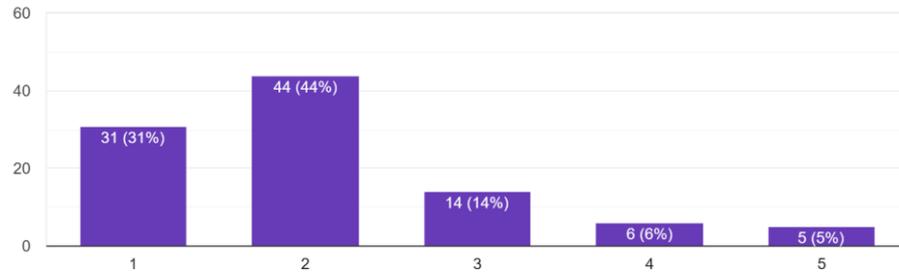
**5. Saya merasa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik**

100 jawaban



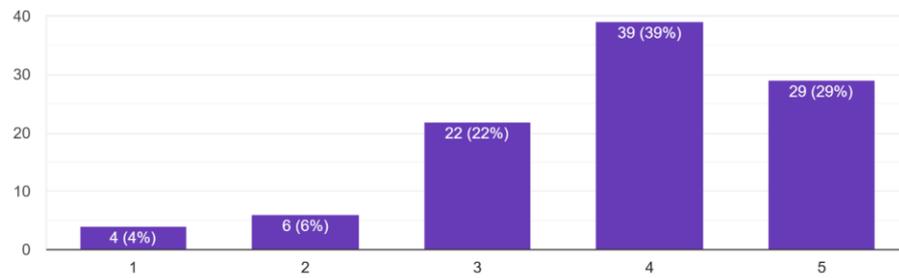
6. Saya merasa ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini

100 jawaban



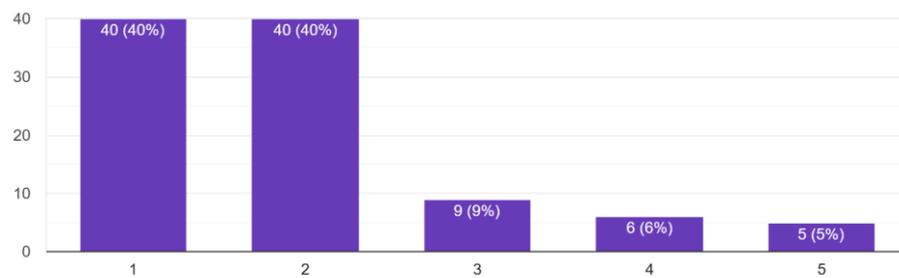
7. Saya rasa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat

100 jawaban



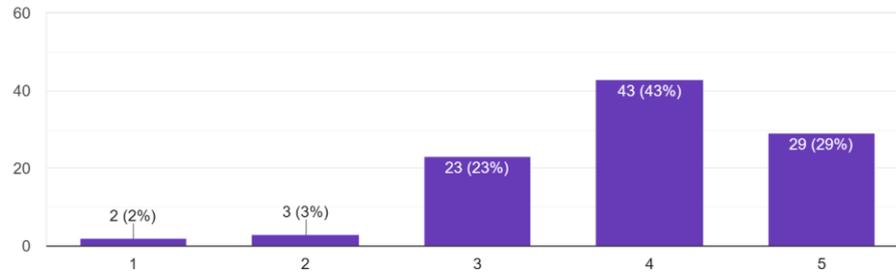
8. Saya merasa sistem ini sangat sulit digunakan

100 jawaban



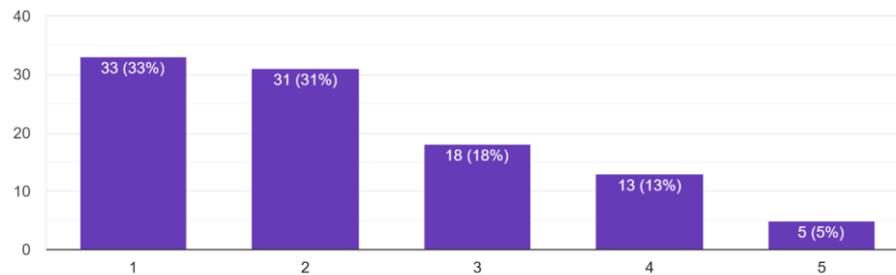
9. Saya merasa sangat percaya diri saat menggunakan sistem ini

100 jawaban



10. Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya bisa mulai menggunakan sistem ini

100 jawaban



Lampiran 3. Data Kuesioner SUS *Evaluate Against Requirements 1*

Link Gsheet : <http://bit.ly/3ZDULe8>

Timestamp	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Nomor Shoppe Pay/Dana/C Email	Apakah sudah	Saya ri 1	Saya ri 2	Saya ri 3	Saya ri 4	Saya ri 5	Saya ri 6	Saya ri 7	Saya ri 8	Saya ri 9	Saya ri 10
5/6/2025 11:36:56	Aldo pandu wicaksono	19	Laki - Laki	081944601174(shopee pay aldopanduws@gmail.com	Ya, sudah	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2
5/6/2025 11:37:14	A. MAULANA AFRIZA I	20	Laki - Laki	085730737813	sanstone203@gmail.com	Ya, sudah	3	4	3	3	3	3	3	3	3
5/6/2025 11:37:24	LUSZIANA AZZAHRA F	18	Perempuan	085748013582	luszianaputri@gmail.com	Ya, sudah	4	4	5	2	3	2	4	3	4
5/6/2025 11:37:38	Yogy	19	Laki - Laki	081228796937(dana)	vanilanabati70@gmail.com	Ya, sudah	3	2	4	3	3	3	4	4	5
5/6/2025 11:37:40	M. Arya	20	Laki - Laki	08993507756	moh.nio1103@gmail.com	Ya, sudah	3	3	5	2	4	3	1	1	3
5/6/2025 11:37:40	M. Wafiq Marzuq Yuw	20	Laki - Laki	081357021604	wafiqmarzuq@gmail.com	Ya, sudah	4	3	4	2	3	3	4	2	4
5/6/2025 11:37:42	Mahardika Lucky Perm	19	Laki - Laki	081358111998 (dikalucky)	dikalucky24@gmail.com	Ya, sudah	4	2	5	5	5	2	5	1	4
5/6/2025 11:37:59	Ibnu Sabitil Rosad	19	Laki - Laki	085658981750	ibnusabitulrosad240905.Ya, sudah	4	1	5	2	4	2	4	1	5	1
5/6/2025 11:38:01	Yovi Leony Agustina	19	Perempuan	085604122319(Dana)	yvivilcony801@gmail.com	Ya, sudah	3	4	3	2	3	2	4	1	3
5/6/2025 11:38:29	Amira sofia widiantini	18	Perempuan	08563664511(Dana)	almirasofia2508@gmail.com	Ya, sudah	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5/6/2025 11:38:30	Zaelani Abdul Rozak	18	Laki - Laki	081329303180 (Dana)	zaelanibadulr123@gmail.com	Ya, sudah	3	2	4	4	4	3	4	2	4
5/6/2025 11:38:53	Agnelisa Dian Artini	19	Perempuan	088989529632	agnelissadnanartiniartini.Ya, sudah	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4
5/6/2025 11:38:54	Elsa Ardningrum	19	Perempuan	0895426093366	elsaare14@gmail.com	Ya, sudah	3	3	3	2	2	3	3	3	4
5/6/2025 11:38:59	Saskia Zahratul Jennaf	19	Perempuan	082334173590 (Saskia)	zahratusaskia87@gmail.com	Ya, sudah	4	4	5	5	4	4	5	4	5
5/6/2025 11:39:19	Febriani amalia nurhas	20	Perempuan	089501822030(Dana)	febrianiamalianurhasan.Ya, sudah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5/6/2025 11:39:23	Reni Rahmawati	19	Perempuan	085707006729	rahmawati945@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	3	4	3	4	3	4
5/6/2025 11:39:33	Mercindy Arlie Nurrahn	19	Perempuan	shopee pay : 08579220621 mercindy3141@gmail.com	Ya, sudah	4	2	5	2	3	3	4	2	4	5
5/6/2025 11:40:54	Fertilia	17	Laki - Laki	085658981750	rh4bin4chya035@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	3	3	2	4	2	4
5/6/2025 11:40:54	Arianti Nur Fa'idah	19	Perempuan	082143948503 (Dana)	ariantinurfa@gmail.com	Ya, sudah	4	1	5	4	4	1	4	1	4
5/6/2025 11:41:13	Dwi nur bati	19	Perempuan	083834283911	dhw9558@gmail.com	Ya, sudah	4	1	5	2	4	1	4	2	5
5/6/2025 11:42:00	A. Maulana Afriza H.	20	Laki - Laki	085730737813	sanstone203@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	4	2	2	4	1	4
5/6/2025 11:42:38	dzaki naufal rofiandri	19	Laki - Laki	0895804240301	dzakirofiandri39@gmail.com	Ya, sudah	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5/6/2025 11:43:05	Elsa Firmanda	20	Perempuan	085785143733	elsafirmandae851@gmail.com	Ya, sudah	2	2	4	4	4	2	4	2	5
5/6/2025 11:43:37	Oktaviana Nurawah	21	Perempuan	085706356542	awwahoktaviana@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	4	4	3	4	3	4
5/6/2025 11:45:59	Muh Masrukhin Ferdjar	20	Laki - Laki	089603902466 (Shopee pa	ferdjarbaru.fb@gmail.com	Ya, sudah	4	4	3	3	4	5	3	4	3
5/6/2025 19:38:40	Yasin	27	Laki - Laki	-	-	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5

Timestamo	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Nomor Shoppo Pay/Dana/C Email	Apakah sudah	Saya n 1	Saya n 2	Saya n 3	Saya n 4	Saya n 5	Saya n 6	Saya n 7	Saya n 8	Saya n 9	Saya n 10	
5/6/2025 19:38:40	Yasin	27	Laki - Laki	-	-	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/6/2025 19:39:48	Niken	25	Perempuan	-	-	Ya, sudah	4	2	5	2	4	1	4	2	4	2
5/6/2025 19:40:42	M Luthfi A	22	Laki - Laki	087850351300(sppay)	azharmochammadluthfi	Ya, sudah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5/6/2025 19:41:05	Cornelia	22	Perempuan	085851065295 (sopan,danf daffaadiya2912@gmail	Ya, sudah	5	3	5	3	5	4	4	5	3	4	4
5/6/2025 19:42:24	Ahmad Edzam P	23	Laki - Laki	085731318313 (ShopeePa	ahmededzampriestya@	Ya, sudah	3	3	4	3	5	4	4	2	4	3
5/6/2025 19:50:20	Fizza	22	Perempuan	081359061174(Shopee)	nurfizam@gmail.com	Ya, sudah	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2
5/6/2025 19:50:21	Nila Shofiyatul Karima	22	Perempuan	089524153346	nilashofiyatulkarima10	Ya, sudah	4	2	4	1	5	1	5	5	5	2
5/6/2025 19:56:35	Mochamad Arya Rosyc	25	Laki - Laki	081529307261	aryarosyadianto942@gr	Ya, sudah	5	2	5	2	4	1	4	2	4	2
5/6/2025 20:04:17	Zhafriah	21	Perempuan	081310991082	alleshiabatsia@gmail.c	Ya, sudah	1	5	1	5	1	5	2	4	1	5
5/6/2025 20:10:23	Akhdan Robbani	21	Laki - Laki	085708574368	danakhdan12@gmail.c	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
5/6/2025 20:13:26	Rokhmad	26	Laki - Laki	-	rohmad@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	4	4	3	4	2	4	2
5/6/2025 20:15:20	Sulthoni Nurrohmam	25	Laki - Laki	-	sulthoni.ganteng@gmail	Ya, sudah	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5/6/2025 20:15:26	Nila diyah ayu k s	25	Perempuan	082338768989	ayuzayu335@gmail.c	Ya, sudah	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
5/6/2025 20:19:39	Indra Triwibowo	23	Laki - Laki	081235931283 (Dana)	indra.tbw@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2
5/6/2025 20:16:20	Kuni Sangadati	23	Perempuan	085877242289(Gopay)	kunnsadhly@gmail.com	Ya, sudah	4	3	4	2	4	2	5	2	4	3
5/6/2025 20:31:20	Rizki Paramita Ayu Adh	24	Perempuan	08907899420(Shopee pay	rizkiparamitaayuaadisa	Ya, sudah	4	2	4	4	3	1	4	1	5	2
5/6/2025 20:34:11	Trisna	25	Perempuan	08950909085 (Shopeepay	trisnaoktanti1995@gme	Ya, sudah	4	2	4	2	5	2	5	1	4	2
5/6/2025 20:39:32	Sasabila Putri	22	Perempuan	085706452342 (spay)	sasabilaputriharyuni@	Ya, sudah	2	4	1	4	2	4	1	4	1	5
5/6/2025 20:37:07	Dewi Rahmawati Putri	25	Perempuan	085707027445	dewirahmawatiputri183	Ya, sudah	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
5/6/2025 20:41:42	Iham Ferry Saputra	20	Laki - Laki	081229228393	aryapenyok2@gmail.c	Ya, sudah	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3
5/6/2025 20:59:49	Ana Umni Sulthona	22	Perempuan	085708006627	anauummi87@gmail.c	Ya, sudah	4	3	4	5	4	3	4	3	3	5
5/6/2025 21:00:27	Intan nadhifatul Jamilah	25	Perempuan	082140403511(ovo)	intannadhifatu03@gmail	Ya, sudah	3	2	3	4	4	1	3	2	4	3
5/6/2025 21:14:33	Hana Nur Anifah	22	Perempuan	085784689910	hananurifah1@gmail.c	Ya, sudah	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5
5/6/2025 22:49:28	Retno Rahayu	25	Perempuan	Tidak punya	retnorahayu639@gmail	Ya, sudah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5/7/2025 0:48:42	Iham Ferry Saputra	20	Laki - Laki	085784096002	ihamferry615@gmail.c	Ya, sudah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Timestamo	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Nomor Shoppo Pay/Dana/C Email	Apakah sudah	Saya n 1	Saya n 2	Saya n 3	Saya n 4	Saya n 5	Saya n 6	Saya n 7	Saya n 8	Saya n 9	Saya n 10	
5/7/2025 8:26:05	nur ul ummah Iqarwah	23	Perempuan	085815832448	nurulummah24@gmail.c	Ya, sudah	3	2	3	3	4	1	3	1	4	1
5/7/2025 8:28:48	Jacobus agung caward	25	Laki - Laki	081328709302	agung.cawardanug@gmail	Ya, sudah	3	1	4	3	4	2	3	1	3	2
5/7/2025 10:30:32	Enggar Susmla	21	Perempuan	081450254503(Shopeepay)	enggarsusmla10@gmail	Ya, sudah	5	1	4	1	5	1	5	1	4	4
5/7/2025 11:04:56	Rosyida Arian Rahma	22	Perempuan	0895414407867 (ShopeePr	rosyidaarian@gmail.c	Ya, sudah	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2
5/7/2025 11:16:15	Anis Susilawati	26	Perempuan	085624053801	anis.susilawati2812@	Ya, sudah	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4
5/7/2025 11:18:25	Maulana Akbar	22	Laki - Laki	089504990855	variousra@gmail.com	Ya, sudah	3	3	4	2	3	4	3	2	3	2
5/7/2025 12:17:38	Morgan	22	Laki - Laki	088995823234(spay)	diphaandimorgan@gmail	Ya, sudah	5	2	4	5	1	5	1	5	1	5
5/7/2025 12:19:42	AMALIA FITRIA DEW	21	Perempuan	081332090294 (SHOPEEP	amelamalia208@gmail	Ya, sudah	5	2	4	1	2	2	4	1	5	4
5/7/2025 12:27:30	Faris Faikar	23	Laki - Laki	089046458649	farisfaikar_r@gmail.c	Ya, sudah	4	2	5	1	5	1	4	2	5	3
5/7/2025 13:13:21	Raie Aswajillah	22	Laki - Laki	088218136394 (Gopay)	aswajillah.kuliah@gmail	Ya, sudah	4	2	5	1	5	1	5	1	5	2
5/7/2025 13:41:24	Yeuna Hana	20	Perempuan	081385990341	yeunayohana@gmail.c	Ya, sudah	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2
5/7/2025 15:56:12	Adnan Rafiyansyah Ma	22	Laki - Laki	089601648631 (Gopay)	armajid1902@gmail.c	Ya, sudah	4	1	5	3	5	1	5	1	5	1
5/7/2025 17:56:10	Az-Zatun Nabila. S	21	Perempuan	082226618037 (dana)	azzatunnabila1212@gma	Ya, sudah	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3
5/7/2025 18:51:47	wijang afholanabil kus	22	Laki - Laki	081252277680	afholanabil@gmail.c	Ya, sudah	3	5	2	2	5	4	4	3	4	3
5/7/2025 21:29:37	Harianto	24	Laki - Laki	081332979310	harianto01@gmail.com	Ya, sudah	4	3	4	4	5	2	2	2	4	2
5/7/2025 21:43:19	Anggun	22	Perempuan	092081334398126	anggunmartha517@gm	Ya, sudah	2	2	5	1	4	3	4	1	5	2
5/8/2025 0:31:34	Ratih Dewi Sefiani	22	Perempuan	081231295086	rasubiness562@gmail.c	Ya, sudah	5	2	4	2	5	1	5	2	5	3
5/8/2025 9:32:29	Asri	20	Perempuan	081318404469	asribudoyo2@gmail.c	Ya, sudah	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5
5/8/2025 16:30:19	Hery Budoyo	24	Laki - Laki	-	herbudoyo7@gmail.c	Ya, sudah	5	1	5	1	4	1	5	1	5	2
5/8/2025 17:06:11	Yunus	22	Laki - Laki	087871782758	yunusikhansanodini2@g	Ya, sudah	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
5/8/2025 17:14:51	Elmi Dhona	26	Perempuan	085895126700	dhonaemi123@gmail.c	Ya, sudah	4	1	5	2	4	1	4	1	4	2
5/9/2025 11:40:13	Ahmad Ansoni	23	Laki - Laki	-	sanblogme@gmail.com	Ya, sudah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5/10/2025 22:29:28	Sangga Dewa Ramadh	23	Laki - Laki	085290543351(Dana)	sanggadewaw80@gmail	Ya, sudah	5	2	5	2	5	2	4	1	5	3

Lampiran 4. Data Kuesioner SUS Evaluate Against Requirements 2

Link Gsheet : <http://bit.ly/3ZDVIZm>

Timestamo	Nama	Umur	Jenis Kelamin	No Shoppo Pay/Dana/C Email	Apakah sudah	Saya n 1	Saya n 2	Saya n 3	Saya n 4	Saya n 5	Saya n 6	Saya n 7	Saya n 8	Saya n 9	Saya n 10	
5/11/2025 16:30:13	Maulia Milla Rosadiah	23	Perempuan	-	nurhanifah2@gmail.c	Ya, sudah	3	2	5	1	5	4	5	1	3	1
5/11/2025 16:33:42	hanifah	23	Perempuan	-	nurhanifah2@gmail.c	Ya, sudah	2	3	4	4	3	2	5	1	3	3
5/11/2025 16:36:54	Dewi Rahmawati Putri	25	Perempuan	085707027445	dewirahmawatiputri183	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/11/2025 16:46:56	Agnes Monika	22	Perempuan	081334104617 (shopee	siagnes17@gmail.com	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/11/2025 16:47:23	Daffa Aditya Rajasa Rt	22	Laki - Laki	085851065295 (sopay,	daffaadiya2912@gma	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/11/2025 16:52:46	Raie Aswajillah	22	Laki - Laki	088218136394	aswajillah.kuliah@gmail	Ya, sudah	4	1	4	2	3	2	5	1	5	2
5/11/2025 19:00:31	Niken Laklati	25	Perempuan	085682538584	nikenlaklati295@gm	Ya, sudah	4	2	5	1	5	1	4	2	4	2
5/11/2025 19:05:39	Mochamad Arya Rosyc	25	Laki - Laki	-	aryarosyadianto942@gr	Ya, sudah	5	1	4	1	4	1	5	2	4	1
5/11/2025 19:07:47	Sulthoni	26	Laki - Laki	-	Sulthoni.nurrohmam@g	Ya, sudah	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5/11/2025 19:13:51	Indra Triwibowo	26	Laki - Laki	081235931283 (Dana)	indratribowo1@gmail	Ya, sudah	4	1	5	1	4	2	4	1	4	2
5/11/2025 19:25:50	Ahli Rohul Abrori	22	Laki - Laki	081515016396 (Dana)	ahlimmyahset22@gmail	Ya, sudah	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3
5/11/2025 19:32:38	Ana Umni Sulthona	22	Perempuan	085708006627	anauummi872@gmail.c	Ya, sudah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5/11/2025 19:34:42	Nila Shofiyatul Karima	22	Perempuan	089524153346	nilashofiyatulkarima10	Ya, sudah	3	2	3	2	3	1	2	1	4	1
5/11/2025 19:36:38	Hery Budoyo	26	Laki - Laki	-	herbudoyo7@gmail	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	1	1	5	1
5/11/2025 19:39:42	Nur Fitza Mufida	22	Perempuan	081359061174(fiza)	nurfizam@gmail.com	Ya, sudah	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/11/2025 19:41:14	Asri	26	Perempuan	081318404469	asribudoyo2@gmail.c	Ya, sudah	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
5/11/2025 19:43:50	Zamir Yasin	24	Laki - Laki	085854204550	yasinzambong121@gm	Ya, sudah	5	1	5	2	4	2	4	1	4	2
5/11/2025 19:55:03	Kuni Sangadati	23	Perempuan	085877242289 (GO-PA	kunnsadhly@gmail.c	Ya, sudah	4	2	4	3	4	2	4	1	4	3
5/11/2025 20:13:33	Ahmad Edzam P	22	Laki - Laki	085731318313	lzamap77@gmail.com	Ya, sudah	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1
5/11/2025 20:51:48	Syalendra	23	Laki - Laki	832849056127	ramaadityapratama85@	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/11/2025 21:47:24	Dipha andimorgan	22	Laki - Laki	089995823234 (Spay)	diphaandimorgan@gm	Ya, sudah	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5/1																

Tanggal	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Nomor Shoppe Pev/Da/Email	Alamat sudah melauk 1. Saya 2. Saya 3. Saya 4. Saya 5. Saya 6. Saya 7. Saya 8. Saya 9. Saya 10. Saya
5/14/2025	10:21:49 Amalda Sahalan Syifa	18	Perempuan	08132090294 (SPay) devinanaaa@gmail.com	Ya, sudah 4 1 4 1 4 1 4 1 4 1 4 2
5/14/2025	10:54:40 Putri Rahayu	22	Perempuan	087846301345 (Dana) putrihry22@gmail.com	Ya, sudah 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1
5/14/2025	11:39:50 Nawan rohaman	24	Laki - Laki	08127699583 novanrohaman@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2
5/14/2025	11:46:44 Muhamad Sugeng Cah	21	Laki - Laki	08512455631 (Gopay) muhamadsugengcahy.com	Ya, sudah 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1
5/15/2025	8:55:23 andru amana	23	Laki - Laki	08885006561 (spay) andruamana@gmail.com	Ya, sudah 3 4 4 4 3 4 4 3 4 4 3 4 5
5/15/2025	12:44:14 PUTRI ANGGUN MARTI	22	Perempuan	092081334398126 anggunkartika17@gmail.com	Ya, sudah 4 1 5 4 2 4 2 4 2 4 2 4 3
5/15/2025	12:50:41 Nila Putri Rosdiana	21	Perempuan	089504395516 nilaputrirosdiana@gmail.com	Ya, sudah 5 1 4 2 5 1 5 1 5 1 5 1
5/15/2025	17:05:55 Elia	17	Perempuan	-	3 2 4 2 3 2 3 2 3 2 3 3
5/15/2025	17:07:44 Putri wahyuni	25	Perempuan	087855327004 putriwahyuni101021@gmail.com	Ya, sudah 4 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1
5/15/2025	21:24:11 Tria Y	21	Perempuan	0895342743004(shoppe) triaynta@gmail.com	Ya, sudah 3 1 4 1 5 1 5 1 4 1 4 2
5/16/2025	8:44:40 Retno Rahayu	25	Perempuan	Tidak punya retnorahayu83@gmail.com	Ya, sudah 5 1 5 2 5 1 4 2 4 1 4 2
5/16/2025	8:46:55 Rosyida Anan Rahma	22	Perempuan	089544407867 (Shop) rosyidaanan@gmail.com	Ya, sudah 5 1 4 2 5 1 4 2 5 1 4 2 5 2
5/16/2025	8:49:42 Ratih Dewi Seliati	22	Perempuan	081231250366 ratihdewiseliati@gmail.com	Ya, sudah 3 2 4 1 4 2 5 1 4 2 5 1 4 3
5/16/2025	8:51:38 Abhdan Robbani	21	Laki - Laki	085708574368 danakhdan12@gmail.com	Ya, sudah 5 1 5 1 5 1 5 1 4 1 5 1 5 1
5/16/2025	8:55:57 M Luthfi A	22	Laki - Laki	087850351300(spay) azhamochammadluthfi.com	Ya, sudah 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
5/16/2025	8:56:42 Iham Ferry Saputra	20	Laki - Laki	085784096002 ihamferry015@gmail.com	Ya, sudah 2 2 2 4 4 5 1 4 2 4 1 4 2 4 1
5/16/2025	8:59:02 zhafrah ade putri	21	Perempuan	081310991082 aleshababatisa@gmail.com	Ya, sudah 4 1 5 2 2 5 1 4 2 4 2 4 2 4 2
5/16/2025	9:01:12 Nila diyah ayu	25	Perempuan	082338768989 ayuzahyu35@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 1 5 2 2 4 1 4 2 4 2 4 2
5/16/2025	9:02:55 Salsabila Putri	22	Perempuan	085708452342 (spay) salsabikaputriwahyuni@gmail.com	Ya, sudah 4 2 5 2 4 2 5 2 4 2 5 2 5 1
5/16/2025	9:02:72 Wijang Aldholanabli Ki	22	Laki - Laki	081252277680 aldholanabli@gmail.com	Ya, sudah 3 2 5 2 5 2 5 2 4 2 5 2 5 1
5/16/2025	9:10:03 Cornelia	22	Perempuan	08232578968 (SPay) corneliarama02@gmail.com	Ya, sudah 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 1 4 2 2
5/16/2025	9:13:02 Rokhmad	25	Laki - Laki	-	4 2 4 2 4 4 4 2 4 2 4 2 4 2
5/16/2025	9:15:23 Maulana akbar	22	Laki - Laki	089504990855 variousra@gmail.com	Ya, sudah 3 2 4 2 4 2 4 2 3 2 5 2 5 2
5/16/2025	9:17:21 Faris Fakar	23	Laki - Laki	08964645849 farsifakar@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 5 3
5/16/2025	9:19:15 Adnan Raflyansyah M	22	Laki - Laki	089601648631 (Gopay) arnadj1190@gmail.com	Ya, sudah 4 1 5 2 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1
5/16/2025	10:23:28 Dinda Adisty	22	Perempuan	085748277399 dindaadisty9@gmail.com	Ya, sudah 3 1 5 2 4 2 4 2 4 2 4 1 4 2 4
5/16/2025	12:25:25 dhila	23	Perempuan	08136039551 dhilaangelina@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 2 5 2 5 2 2 2 2 4 4 1
5/16/2025	12:34:34 Sammy Demanda	23	Laki - Laki	081905241043 sammydmn@gmail.com	Ya, sudah 5 1 4 3 4 3 4 2 4 2 4 2 4 4
5/16/2025	13:30:19 Oklavianura Nuravah	21	Perempuan	085706350542 avahoklavianura@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 4 4 4 4 1 4 2 4 2 4 4
5/16/2025	13:32:23 Fadli putri herianti	25	Perempuan	081316860514 fadliapr07@gmail.com	Ya, sudah 4 1 5 2 4 2 4 2 3 1 5 1 5 1

Tanggal	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Nomor Shoppe Pev/Da/Email	Alamat sudah melauk 1. Saya 2. Saya 3. Saya 4. Saya 5. Saya 6. Saya 7. Saya 8. Saya 9. Saya 10. Saya
5/16/2025	16:36:08 Nurli Umamah Faerwati	23	Perempuan	085815832448 nurlikumamah24@gmail.com	Ya, sudah 2 1 4 2 5 2 3 1 5 2 1 5 2 1
5/16/2025	17:37:48 Hana Nur Anifah	22	Perempuan	085784689910 hanaanifah1@gmail.com	Ya, sudah 4 2 5 1 4 3 5 1 4 3 5 1 4 4 1
5/16/2025	18:42:23 Satria Rajendra	23	Laki - Laki	081340314772 randrasatriaa@gmail.com	Ya, sudah 5 1 5 1 4 1 5 2 4 4 1 5 2 4 1
5/16/2025	18:44:20 ardhian	24	Laki - Laki	089510485576 ardhiansaputra@gmail.com	Ya, sudah 4 3 4 4 3 5 3 5 1 4 4 3 1
5/16/2025	18:46:18 Dede Kurniawan	22	Laki - Laki	08229119544 dedekurnw34@gmail.com	Ya, sudah 3 1 5 2 5 2 5 2 4 1 4 1 4 2
5/16/2025	18:49:18 Farius Ade Putra	23	Laki - Laki	08130274023 putriademan@gmail.com	Ya, sudah 3 1 4 2 4 2 4 2 2 3 2 3 2 3
5/16/2025	20:52:05 hanif	22	Laki - Laki	089563188535 muhammahhanif@gmail.com	Ya, sudah 4 1 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 3 3
5/16/2025	22:55:40 m. raihnan	23	Laki - Laki	085790342187 raihnanwiputra@gmail.com	Ya, sudah 5 2 4 2 5 2 5 2 5 2 3 1 1
5/16/2025	23:04:46 alfa mahendra	22	Laki - Laki	081327963181 mahendra04@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2
5/16/2025	23:34:13 mohammad rizal	21	Laki - Laki	081364749816 verisrizalmoammad@gmail.com	Ya, sudah 5 2 4 1 5 2 4 1 4 2 4 2 4 2
5/16/2025	23:39:00 Yesuna Hana	20	Perempuan	081385990341 (Dana) yeunyohana@gmail.com	Ya, sudah 4 1 4 4 4 4 2 3 2 3 2 3 4 4
5/17/2025	0:31:57 Zain	21	Perempuan	081259681623(Shoppe) urazwein@gmail.com	Ya, sudah 5 2 4 1 5 2 4 1 5 2 4 1 5 2
5/17/2025	8:56:31 Nurjannah	23	Perempuan	-	3 4 2 4 3 4 3 4 3 4 2 3 2 3
5/17/2025	8:47:05 Noir rohm	21	Perempuan	083835143968 noirrohmawiyanti@gmail.com	Ya, sudah 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2
5/19/2025	8:47:19 Eriyana Berlian Prastiti	21	Perempuan	082244125284 berlianeryana@gmail.com	Ya, sudah 4 2 5 1 4 1 4 1 4 1 5 1 1 5 1
5/19/2025	8:56:25 ganes retro astuti	23	Perempuan	085733048406 ganesretro2@gmail.com	Ya, sudah 2 2 5 2 5 2 2 2 1 2 4 4 4 4
5/19/2025	11:08:09 Iham Ferry Saputra	20	Laki - Laki	085734090022 ihamferry15@gmail.com	Ya, sudah 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
5/19/2025	14:51:58 Denik purwanti	23	Perempuan	085895176267 denik_purwanti@gmail.com	Ya, sudah 4 3 3 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3
5/19/2025	16:51:51 baaisatul mu'izzah	23	Perempuan	089678935621 isatulmuizzah18@gmail.com	Ya, sudah 3 2 4 3 4 3 4 2 3 2 4 2 4 2
5/19/2025	21:37:50 Nur Lintang Erjang Kir	20	Perempuan	082182229603(Dana) nurlintang972@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 2 5 2 5 1 4 2 5 1 4 2 5 1
5/20/2025	7:41:09 maulana dani	22	Laki - Laki	085734529013 maulanadan@gmail.com	Ya, sudah 3 1 4 1 5 2 5 2 5 1 4 5 2 1
5/20/2025	7:44:42 Hafiz putra ade	20	Laki - Laki	083150704627 adeputrahafiz@gmail.com	Ya, sudah 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2
5/20/2025	8:46:44 Andrian	24	Laki - Laki	083198036722 andrian13@gmail.com	Ya, sudah 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
5/20/2025	8:49:36 Nindia Martha Putri	23	Perempuan	085733720327 nindiamartha_putri@gmail.com	Ya, sudah 4 4 3 1 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3
5/20/2025	9:46:36 syifa nur rozaq	21	Perempuan	-	3 2 4 2 5 2 5 2 3 1 5 1 1
5/20/2025	12:48:48 Ervania Wahyu A.P	20	Perempuan	085707367879 (Shoppe) ervaniawahyu@gmail.com	Ya, sudah 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
5/20/2025	12:49:08 Rama Aditya Pratama	19	Laki - Laki	082334495278 gopay ramadityapratama85@gmail.com	Ya, sudah 3 3 2 3 4 3 4 3 4 3 4 3 3 3
5/20/2025	12:05:57 Alon Arsa Angelo Ary	19	Laki - Laki	085645985847 alonarsaangels@gmail.com	Ya, sudah 3 4 3 4 5 1 4 4 5 1 4 4 5 1
5/20/2025	12:01:17 sandy silva	20	Perempuan	082131467355 sandsyliva789@gmail.com	Ya, sudah 5 3 4 1 5 3 4 1 5 3 4 1 3 2 2
5/20/2025	12:02:02 nabila	19	Perempuan	085748084985(Dana) nabilazahra15@gmail.com	Ya, sudah 3 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli dari Responden										Responden	P1	P2	P3	P4
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10					
1	Amanda rauliyya	24	Perempuan	3	2	4	3	5	1	3	3	3	4	R1	2	3	3	2
2	aqila hibrida zweta	19	Perempuan	3	4	2	4	5	4	4	4	3	4	R2	2	1	1	1
3	Alon Arsa Angelo Arysula	19	Laki - Laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	R3	2	2	2	2
4	SINDY SILVIA SARI	20	Perempuan	5	3	4	5	5	3	4	1	3	5	R4	4	2	3	0
5	Mochwaliputriyoga	20	Laki - Laki	5	5	5	2	4	4	3	2	4	3	R5	4	0	4	3
6	LENDRA WAHYU PRATAMA	19	Laki - Laki	3	4	3	4	4	3	5	1	3	1	R6	4	2	1	2
7	Anan	19	Laki - Laki	4	3	4	2	5	3	3	2	4	4	R7	3	2	3	3
8	Dito Jefriandana Saputra	19	Laki - Laki	3	2	3	1	4	4	4	2	4	1	R8	2	3	2	4
9	Muhammad Jazza'at Aulfa	20	Laki - Laki	4	2	4	3	4	3	3	2	4	2	R9	3	3	3	2
10	Roki Wahyu Kurniawan	18	Laki - Laki	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	R10	3	3	3	3
11	Ruri dan ashrati	21	Laki - Laki	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	R11	2	3	2	2
12	Super Prince	19	Laki - Laki	3	2	4	3	3	3	4	2	3	4	R12	2	3	3	2
13	Afin Rahmad Fauzi	19	Laki - Laki	2	2	3	3	1	1	2	4	3	4	R13	1	3	2	2
14	MUHAMMAD IKMAL HILMI	19	Laki - Laki	2	2	4	3	4	2	4	2	3	3	R14	1	3	3	2
15	Rama Aditya Pratama	19	Laki - Laki	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	R15	4	2	1	2
16	Shilys trisna rasika	19	Perempuan	5	2	5	5	4	3	3	2	5	5	R16	4	3	4	0
17	Laila	20	Perempuan	3	1	4	1	4	2	4	1	4	1	R17	2	4	3	4
18	Larasati safana muntaz	20	Perempuan	5	1	5	3	5	3	5	3	5	3	R18	4	4	4	2
19	Dani Permestaran	19	Perempuan	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	R19	3	2	2	3
20	Nabila	19	Perempuan	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	R20	2	3	2	2
21	Octavia putri	19	Perempuan	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	R21	2	3	3	3
22	Ervania Wahyu A.P	20	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	R22	2	2	2	2
23	Muhammad iqbal rahka	19	Laki - Laki	5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	R23	4	1	2	1
24	DIMAS ALDI SAPUTRA	20	Laki - Laki	4	3	3	5	4	4	4	4	3	4	R24	3	2	2	0
25	Farida Novella Masda	18	Perempuan	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R25	3	4	4	4
26	Rheyya whiny asmarary	20	Perempuan	4	3	3	4	5	2	5	1	4	3	R26	3	2	2	1
27	Aldo pandu wikaksono	19	Laki - Laki	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	R27	2	2	1	2
28	A. MAULANA FARIZHA H.	20	Laki - Laki	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	R28	2	1	2	2

Lampiran 5. Perhitungan SUS Evaluate Against Requirements 1

Link Gsheet : <https://shorturl.at/9JuVI>

29	LUSZIANA AZHARA PUTRI	18	Perempuan	4	4	5	2	3	2	4	3	4	2	R29	3	1	4	3
30	Yogy	19	Laki - Laki	3	2	4	3	3	3	4	4	5	3	R30	2	3	3	2
31	M. Ayoa	20	Laki - Laki	3	3	5	2	4	3	1	1	1	3	R31	2	2	4	3
32	M. Wafiq Marzuq Yuwono	20	Laki - Laki	4	3	4	2	3	3	4	2	4	3	R32	3	2	3	3
33	Mahardika Lucky Permana Putra	19	Laki - Laki	4	2	5	5	5	2	5	1	4	5	R33	3	3	4	0
34	Ibnu Sabitul Rosad	19	Laki - Laki	4	1	5	2	4	2	4	1	5	1	R34	3	4	4	3
35	Yeni Leon Agustina	19	Perempuan	3	4	3	2	3	2	4	1	3	1	R35	2	1	2	3
36	Ahira sofia widiantini	18	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	R36	2	2	2	2
37	Zaelani Abdul Rozak	18	Laki - Laki	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	R37	2	3	3	1
38	Agnelisa Dian Artini	19	Perempuan	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	R38	2	1	2	2
39	Elsa Andringun	19	Perempuan	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	R39	2	2	2	3
40	Saskia Zahranul Jannah	19	Perempuan	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	R40	3	1	4	0
41	Febriani amalia nurhasanah	20	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	R41	4	0	4	0
42	Reni Rahmawati	19	Perempuan	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	R42	3	3	3	2
43	Mercindy Alia Nurrahma Zahira	19	Perempuan	4	2	5	2	3	3	4	2	4	5	R43	3	3	4	3
44	Feritisa	17	Laki - Laki	4	2	4	3	3	2	4	2	4	4	R44	3	3	3	2
45	Arianti Nur Faidah	19	Perempuan	4	1	5	4	4	1	4	1	4	3	R45	3	4	4	1
46	Dwi nur bati	19	Perempuan	4	1	5	2	4	1	4	2	5	2	R46	3	4	4	3
47	A. Masilana Afriza H.	20	Laki - Laki	4	2	4	4	2	2	4	1	4	4	R47	3	3	3	1
48	Idzaki naufal rofendi	19	Laki - Laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	R48	3	1	3	1
49	Elsa Firmanda	20	Perempuan	2	2	4	4	4	2	4	2	5	4	R49	1	3	3	1
50	Oktaviana Nuraviah	21	Perempuan	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	R50	3	3	3	1
51	Muh Masrukhin Ferdian	20	Laki - Laki	4	4	3	3	4	5	3	4	3	5	R51	3	1	2	2
52	Yasin	27	Laki - Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R52	4	4	4	4
53	Naien	25	Perempuan	4	2	5	2	4	1	4	2	4	5	R53	3	3	4	3
54	M Luthfi A	22	Laki - Laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	R54	3	1	3	1
55	Daffa Aditya Rojasa Ruswanto	22	Laki - Laki	5	3	5	3	5	4	5	3	4	4	R55	4	2	4	2
56	Cornelia	22	Perempuan	5	2	5	2	5	2	5	1	4	3	R56	4	3	4	3
57	Ahmad Edzamp P	23	Laki - Laki	3	3	4	3	5	4	4	2	4	3	R57	2	2	3	2
58	Fiza	22	Perempuan	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2	R58	3	3	4	3
59	Nila Shofiyatul Karima	22	Perempuan	4	2	4	1	5	1	5	5	5	2	R59	3	3	3	4
60	Mochamad Arva Rosvlianto Pambudi	25	Laki - Laki	5	2	5	2	4	1	4	2	4	2	R60	4	3	4	3
61	Zhaifah	21	Perempuan	1	5	1	5	1	5	2	4	1	5	R61	0	0	0	0
62	Akhda Robbani	21	Laki - Laki	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	R62	1	1	4	4
63	Rokhmad	26	Laki - Laki	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	R63	3	3	3	1
64	Sulthoni Nurrohman	25	Laki - Laki	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	R64	3	3	3	3
65	Nita dnyah ayu k s	25	Perempuan	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	R65	0	0	0	0
66	Indira Triwibowo	23	Laki - Laki	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2	R66	3	3	3	3
67	Kumi Sangadati	23	Perempuan	4	3	4	2	4	2	5	2	4	3	R67	3	2	3	3
68	Rzki Paramita Ayu Adytia	24	Perempuan	4	2	4	4	3	1	4	1	5	2	R68	3	3	3	1
69	Trisna	25	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	1	4	2	R69	3	3	3	3
70	Sabaelia Putri	22	Perempuan	2	4	1	4	2	4	1	4	1	5	R70	1	1	0	1
71	Dewi Rahmawati Putri	25	Perempuan	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	R71	0	0	0	0
72	Arva	22	Laki - Laki	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	R72	2	2	3	3
73	Ana Umimi Sulthona	22	Perempuan	4	3	4	5	4	3	4	3	3	5	R73	3	2	3	0
74	Inban nadhifatul Jamilah	25	Perempuan	3	2	3	4	5	1	3	2	4	3	R74	2	3	2	1
75	Hana Nur Anifah	22	Perempuan	5	2	5	5	5	4	5	3	5	5	R75	4	4	4	4
76	Reino Rahayu	25	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	R76	0	4	0	4
77	Iham Ferry Saputra	25	Laki - Laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	R77	4	0	4	0
78	nuri ummah fajarwati	23	Perempuan	3	2	3	3	4	1	3	1	4	1	R78	2	3	2	2
79	Jacobus agung cawardanu	25	Laki - Laki	3	1	4	3	4	2	3	1	3	2	R79	2	4	3	2
80	Enragga Suselma	21	Perempuan	5	1	4	1	5	1	5	1	4	4	R80	4	4	4	4
81	Rosyida Arian Rahma	22	Perempuan	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2	R81	3	3	3	2
82	Anis Susilawati	26	Perempuan	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	R82	0	1	1	0
83	Maulana Akbar	22	Laki - Laki	3	3	4	2	3	4	3	2	3	2	R83	2	2	3	3
84	Morgan	22	Laki - Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R84	4	4	4	4
85	AMALIA FITRIA DEW	21	Perempuan	5	2	4	1	2	2	4	1	5	4	R85	4	3	3	4
86	Faris Faikar	23	Laki - Laki	4	2	5	1	5	1	4	2	5	3	R86	3	3	4	4
87	Rae Aswajillah	22	Laki - Laki	4	2	5	1	5	1	5	1	5	2	R87	3	3	4	4
88	Yeuna Hana	20	Perempuan	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2	R88	3	3	3	3
89	Adnan Rafiyansyah Majid	22	Laki - Laki	4	1	5	3	5	1	5	1	5	1	R89	3	4	4	2
90	Az-Zujin Nabila S	21	Perempuan	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	R90	2	3	3	2
91	wjangan alfdholanabil kusuma	22	Laki - Laki	3	5	2	2	5	4	4	3	4	3	R91	2	0	1	3
92	Hariano	24	Laki - Laki	4	3	4	4	5	2	2	2	4	2	R92	3	2	3	1
93	Anggun	22	Perempuan	4	2	5	1	4	3	4	1	5	2	R93	3	3	4	4
94	Ratih Dewi Setiani	22	Perempuan	5	2	4	2	5	1	5	2	5	3	R94	4	3	3	3
95	Asri	20	Perempuan	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	R95	4	3	4	0
96	Hery Budoyo	24	Laki - Laki	5	1	5	1	4	1	5	1	5	2	R96	4	4	4	4
97	Yunus	22	Laki - Laki	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	R97	2	2	2	1
98	Elna Diona	26	Perempuan	4	1	5	2	4	1	4	1	4	3	R98	3	4	4	3
99	Ahmad Ansori	23	Laki - Laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	R99	3	1	3	1
100	Sangga Dewa Ramadhan	23	Laki - Laki	5	2	5	2	5	2	4	1	5	3	R100	4	3	4	3

Skor

Skor Asli dari Responden										Skor Hasil Hitung SUS											Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10				
4	3	5	1	3	3	3	4	R1	2	3	3	2	4	4	2	2	1	25	62.5			
3	3	5	4	4	3	3	4	R2	2	1	1	1	4	1	3	1	2	17	42.5			
3	3	3	3	3	3	3	3	R3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50			
4	5	5	3	4	1	3	5	R4	4	2	3	0	4	2	3	4	2	24	60			
5	2	4	4	3	2	4	3	R5	4	0	4	3	3	1	2	3	3	25	62.5			
3	4	4	3	5	1	3	1	R6	2	1	2	1	3	2	4	4	2	25	62.5			
4	2	5	3	3	2	4	4	R7	3	2	3	3	4	2	2	3	3	1	26	65		
4	3	4	3	3	2	4	2	R8	2	3	2	4	3	1	3	3	3	4	28	70		
4	3	4	3	3	2	4	2	R9	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27	67.5		
4	2	4	2	4	2	4	2	R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75			
3	3	4	3	4	2	3	3	R11	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24	60			
4	3	3	3	4	2	3	4	R12	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	23	57.5		
3	3	1	1	2	4	3	4	R13	1	3	2	2	0	4	1	1	2	17	42.5			
4	3	4	2	4	2	3	3	R14	1	3	3	2	3	3	3	2	2	25	62.5			
2	3	2	3	4	3	3	3	R15	2	2	1	2	1	2	3	2	2	19	47.5			
5	5	4	3	3	2	5	5	R16	4	3	4	4	0	3	2	2	4	0	25	62.5		
4	1	4	2	4	1	4	1	R17	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	33	82.5		
5	3	5	3	5	3	5	3	R18	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	32	80		
3	2	4	3	3	2	4	4	R19	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	24	60		
3	3	2	3	3	2	2	3	R20	2	3	2	2	1	2	2	3	1	2	20	50		
4	2	4	2	4	2	3	2	R21	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70			
3	3	3																				

5	2	3	2	4	3	4	2	R29	3	1	4	3	2	3	3	2	3	3	27	67.5	
4	3	3	3	4	4	5	3	R30	2	3	3	2	2	2	3	1	4	2	24	60	
5	2	4	3	1	1	1	3	R31	2	2	4	4	3	3	2	0	4	0	2	55	
4	2	3	3	4	2	4	3	R32	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	26	65	
5	5	5	2	5	1	4	5	R33	3	3	4	0	4	3	4	4	3	0	28	70	
5	2	4	2	4	1	5	1	R34	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	35	87.5	
3	2	3	2	4	1	3	1	R35	2	1	2	3	2	3	3	4	2	4	26	65	
3	3	3	3	3	3	3	3	R36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50	
4	4	4	3	4	2	4	3	R37	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	25	62.5	
3	3	3	3	2	3	4	4	R38	2	1	2	2	2	2	1	2	3	1	18	45	
3	2	2	3	3	3	4	4	R39	2	2	2	3	1	2	2	2	3	1	20	50	
5	5	4	4	5	4	5	5	R40	3	1	4	0	3	1	4	1	4	0	21	52.5	
5	5	5	5	5	5	5	5	R41	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50	
4	3	4	3	4	3	3	4	R42	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	24	60	
5	2	3	3	4	2	4	5	R43	3	3	4	3	2	2	3	3	3	0	26	65	
5	4	4	1	4	1	4	3	R44	3	3	4	3	2	2	3	3	3	1	26	65	
5	2	4	1	4	2	5	2	R45	3	4	4	1	3	4	3	4	3	2	31	77.5	
4	4	2	4	1	4	2	5	R46	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	34	85	
4	4	2	2	4	1	4	4	R47	3	3	3	1	1	3	3	4	3	1	25	62.5	
4	4	4	4	4	4	4	4	R48	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50	
4	4	4	2	4	2	5	4	R49	1	3	3	1	3	3	3	4	1	25	62.5		
4	4	4	3	4	3	4	4	R50	3	3	3	1	3	2	3	2	3	1	24	60	
3	3	4	5	3	4	3	5	R51	3	1	2	2	3	0	2	1	2	0	16	40	
5	1	5	1	5	1	5	1	R52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	
5	2	4	1	4	2	4	2	R53	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	80	
4	4	4	4	4	4	4	4	R54	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50	
5	3	5	4	5	3	4	4	R55	4	2	4	2	4	1	4	2	3	1	27	67.5	
5	2	5	2	5	1	4	3	R56	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	34	85	
4	3	5	4	4	2	4	3	R57	2	2	3	2	4	1	3	3	3	2	25	62.5	
5	2	5	2	5	2	5	2	R58	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34	85	
4	1	5	1	5	5	5	2	R59	3	3	3	4	4	4	4	0	4	3	32	80	
5	2	4	1	4	2	4	2	R60	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	33	82.5	
5	1	1	5	2	4	1	5	R61	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	5	
5	1	1	4	1	5	1	1	R62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5	
4	4	4	3	4	2	4	4	R63	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	25	62.5	
4	2	4	2	4	2	4	2	R64	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	
1	5	1	5	1	5	1	5	R65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
4	2	3	2	4	2	4	2	R66	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72.5	
4	2	4	2	5	2	4	5	R67	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	29	72.5	
4	4	3	1	4	1	5	2	R68	3	3	3	1	2	4	3	4	3	3	30	75	
4	2	5	2	5	1	4	2	R69	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	33	82.5	
1	4	2	4	1	4	1	5	R70	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	6	15	
5	1	5	1	5	1	5	1	R71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
4	2	3	3	3	2	3	3	R72	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	23	57.5	
4	5	4	3	4	3	3	5	R73	3	2	3	0	3	2	3	2	2	0	20	50	
3	4	4	1	3	2	4	3	R74	2	3	2	1	3	4	2	3	3	2	25	62.5	
5	5	5	5	3	5	5	5	R75	4	4	3	4	0	4	0	4	2	4	0	25	62.5
1	1	1	1	1	1	1	1	R76	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
5	5	5	5	5	5	5	5	R77	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
3	3	4	1	3	1	4	1	R78	2	3	2	2	3	4	2	4	4	4	29	72.5	
4	3	4	2	3	1	3	2	R79	2	4	3	2	3	2	4	2	3	2	28	70	
4	1	5	1	5	1	4	4	R80	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	35	87.5	
4	3	4	2	4	2	4	2	R81	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72.5	
2	5	1	4	2	5	1	4	R82	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	5	12.5	
4	2	3	4	3	2	3	2	R83	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	23	57.5	
5	1	5	1	5	1	5	1	R84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	
4	1	2	2	4	1	5	4	R85	4	3	3	4	1	3	3	4	1	30	75		
5	1	5	1	4	2	5	3	R86	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	34	85	
5	1	5	1	5	1	5	2	R87	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	37	92.5	
4	2	5	2	4	1	4	2	R88	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80	
5	3	5	1	5	1	5	1	R89	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	37	92.5	
4	3	3	4	3	2	3	3	R90	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	22	55	
2	2	5	4	4	3	4	3	R91	2	0	1	3	4	1	3	2	3	2	21	52.5	
4	4	5	2	2	2	4	2	R92	3	2	3	1	4	3	1	3	3	3	26	65	
5	1	4	3	4	1	5	2	R93	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	33	82.5	
4	2	5	1	5	2	5	3	R94	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	34	85	
5	5	5	2	5	5	5	5	R95	4	3	4	0	4	3	4	0	4	0	26	65	
5	1	4	1	5	1	5	2	R96	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95	
3	4	3	3	4	3	3	3	R97	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	20	50	
5	2	4	1	4	1	4	2	R98	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	34	85	
4	4	4	4	4	4	4	4	R99	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50	
5	2	5	2	4	1	5	3	R100	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	34	85	
Skor Rata - Rata (Hasil Akhir)																				63.5	

Lampiran 6. Perhitungan SUS Evaluate Against Requirements 2

Link GSheet : <https://shorturl.at/hZt6>

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli dari Responden										Skor Hasil Hitung SUS									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8		
1	Maulita Mita Rosidah	23	Perempuan	3	2	5	1	5	4	5	1	3	1	R1	2	3	4	4	4	1	4	4	4
2	hanifah	23	Perempuan	2	3	4	4	3	2	5	1	3	3	R2	1	2	3	1	2	3	4	4	4
3	Dewi Rahmawati Putri	25	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Agnes Monika	22	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Daffa Aditya Rijasa Ruswanti	22	Laki - Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Risa Koswigati	22	Laki - Laki	4	1	4	2	3	2	3	1	5	2	R6	3	4	3	3	2	3	4	4	4
7	Niken Lalatul	25	Perempuan	4	2	5	1	5	1	4	2	4	2	R7	3	3	4	4	4	4	4	3	3
8	Mochamad Anya Rosyudianto F	25	Laki - Laki	5	1	4	1	4	1	5	2	4	1	R8	4	4	3	4	3	4	4	4	3
9	Sulhoni	26	Laki - Laki	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	R9	3	4	3	3	3	3	3	3	3
10	Indra Triwibowo	26	Laki - Laki	4	1	5	1	4	2	4	1	4	2	R10	3	4	4	4	4	3	3	4	4
11	Aff Rohul Abrori	22	Laki - Laki	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	R11	2	3	2	2	2	3	3	1	3
12	Ana Ulum Suthona	22	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	R12	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0
13	Nila Shofiatul Karima	22	Perempuan	3	2	3	2	3	1	2	1	4	1	R13	2	3	2	3	2	4	1	4	1
14	Hery Budoyo	26	Laki - Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	R14	4	4							

Tempat / Jenis / Lokasi / Nama Anda?	Apakah Anda pernah?	berapa dari mana Anda? (kota, nama domisil)	Konsep Anda pernah menggunakan aplikasi?	Konsep yang sedang Anda gunakan?	Jumlah orang yang pernah Anda pesan?
25 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Malang	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik, Lokakarya
18 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Sidoarjo	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
22 Perempuan	Bekerja	Bandung	Ya	Sering (3-5 kali dalam setahun)	Konser musik, Seminar
23 Laki - Laki	Bekerja	Sidoarjo	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
22 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Nganjuk	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Seminar
21 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Malang	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
20 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Nganjuk	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
23 Perempuan	Bekerja	Nganjuk	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Kajian dakwah
25 Perempuan	Bekerja	Kediri	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Lokakarya, Seminar
19 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Kediri	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
20 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Kediri	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
23 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Medan	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
23 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Jakarta	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
24 Laki - Laki	Bekerja	Blitar	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
22 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Malang	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Kajian dakwah, Seminar
20 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Nganjuk	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Seminar
20 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Semarang	Tidak	Jarang (Kurang dari 1 kali dalam setahun)	tidak pernah
26 Perempuan	Bekerja	Tulungagung	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
21 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Koimantan Timur	Tidak	Jarang (Kurang dari 1 kali dalam setahun)	tidak pernah
17 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Nganjuk	Tidak	Jarang (Kurang dari 1 kali dalam setahun)	-
25 Perempuan	Bekerja	Tulungagung	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Konser musik
23 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Lampung	Ya	Jarang (Kurang dari 1 kali dalam setahun)	Seminar
24 Laki - Laki	Bekerja	Blitar	Ya	Sering (3-5 kali dalam setahun)	Konser musik, Seminar
22 Laki - Laki	Bekerja	Surabaya	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Seminar
22 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Bandung	Ya	Sering (3-5 kali dalam setahun)	Konser musik
22 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Jember	Ya	Jarang (Kurang dari 1 kali dalam setahun)	Seminar
22 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Mojoekerto	Ya	Sering (3-5 kali dalam setahun)	Konser musik
22 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Nganjuk	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Lokakarya, Seminar
23 Laki - Laki	Pelajar / Mahasiswa	Surabaya	Ya	Jarang (Kurang dari 1 kali dalam setahun)	Konser musik, Seminar
21 Laki - Laki	Bekerja	Sidoarjo	Ya	Sangat Sering (Lebih dari 5 kali dalam setahun)	Ibadah gereja
23 Perempuan	Pelajar / Mahasiswa	Jember	Ya	Kadang-kadang (1-2 kali dalam setahun)	Seminar

Tempat / Jenis / Lokasi / Nama Anda?	Apakah Anda pernah?	berapa dari mana Anda? (kota, nama domisil)	Konsep Anda pernah menggunakan aplikasi?	Konsep yang sedang Anda gunakan?	Jumlah orang yang pernah Anda pesan?								
Sharingtimeuha.com	5	5	4	4	5	3	2	Hanya ada web itu untuk event te	Fitur pengingat di t-1 atau t-2	Rute kendaraan gmyg avall	Double id tiket		
-	2	2	3	3	3	3	3	3	Mudah dan praktis	-	Tidak		
Traveloka	4	3	4	4	4	3	3	4	secara flow pemesanan mudah	mungkin perlu ditambahkan fitur perbandingan harga, language options	-		
loket.com	3	3	3	3	3	3	3	3	mudah membeli tiket	live tracking antrian dalam	sejauh ini belum ada		
loket.com	3	3	3	3	3	3	2	2	tampilan nya menarik dan mudah	pengingat acara	tidak ada		
Lupa	3	3	4	4	5	3	1	3	Hanya bagus untuk pemesanan	Perlu pengingat waktu ever	Dapat responsif, lebih lengkap untuk rincian event		
maaf lupa, udah lama :(4	5	5	5	5	5	5	5	dapat digunakan dengan mudah	dari segi UI bisa dibuat lebih fitur tata cara penggunaan	-		
maaf lupa	3	3	3	3	3	3	3	3	kemudahan digunakan	tampilan kurang menarik	-		
sharingtimeuha	3	4	3	4	4	4	4	2	opsi pembayaran	tidak ada	informasi pengingat event	tidak ada	
www.lagimedia.id	4	4	5	3	4	4	3	3	Kemudahan pemesanan tiket	Tidak	fitur ulasan/rating acara	ya	Tidak
traveloka	5	5	5	5	5	4	3	2	Mudah digunakan, tata letak baik	Pengingat acara	Pencatatan tinerary	-	Saya pernah beli tiket event nam
https://www.agoersapp.com/	4	5	5	4	4	4	3	2	informasi yang lengkap, filtering	-	-	-	-
tiketcom, loketcom	4	4	4	4	4	4	4	3	kemudahan penggunaan	perlu adanya ulasan dari us	belum ada	-	-
Traveloka	5	5	5	5	5	5	5	5	Banyak promo	Notifikasi jika ada promo be-	Belum ada	-	-
Eventbrite	3	4	3	3	3	3	2	3	Tersedianya deskripsi event	Tampilan user interface nya	-	-	-
-	5	5	5	5	5	5	5	5	Cepat	Tidak kembali tiba tiba atau	Fitur yang mudah dan cepat	Tidak	-
Eventbrite	3	3	3	3	3	3	3	3	mudah dipahami alur nya	tampilan nya kurang menari	tidak ada	-	-
tiket.com // jryk.id // eventbrite	4	4	4	4	4	4	3	3	mudah dimengerti	Semisal untuk event konser,	adanya fitur pengingat acari	tidak	-
Seisfacila	4	3	4	3	4	3	4	5	segiada	lampirannya dibuat lebih ser	notifikasi reminder kalau sudah mau habis	-	-
Kata uha	3	3	3	3	3	3	3	3	Bisa mendapatkan tiket tanpa kolo	Evaluasi atau review	Evaluasi dari event tersebut,	Belum ada	-
Yespis	5	4	4	4	5	4	4	4	Mudah	Mungkin untuk keceptanny	Kurang tau	Tidak	-
-	4	4	4	4	4	4	4	4	-	-	-	-	-
BBO dan Loket.com	4	3	5	4	4	4	3	3	Kelengkapan informasi dan dan a-	-	-	-	-
tiket.com	2	4	3	3	3	3	3	2	tersedia tiket event seminar di sek	tampilannya perlu di ubah	a berharap adanya fitur pengi	tidak	-
eventbrite	3	3	3	3	3	3	3	3	pencarian event mudah	belum ada	tidak ada	-	-
loket dan eventbrite	3	3	3	3	3	3	3	3	kemudahan saat pesan tiket	pilhan pembayaran yang bi	pengingat kalender dari apli	tidak ada	-
tiket, loket, eventbrite	2	3	2	2	3	2	2	2	kemudahan saat memesan tiket	kecepatan kinerja	belum ada	belum ada	-
eventbrite	2	2	3	2	2	2	2	3	lokasi maps	tidak	tidak	-	-
Lupa	3	3	4	4	5	3	1	3	Hanya bagus untuk pemesanan	Perlu pengingat waktu ever	Dapat responsif, lebih lengkap untuk rincian event	-	-