

RANCANG ANTARMUKA EVENT MANAGEMENT “JoinUs”

Sophya Hadini Marpaung¹, Winna Halim², Bernard Shane³, Ricardo⁴

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil

¹sophya.marpaung@mikroskil.ac.id, ²211120068@students.mikroskil.ac.id,
³211120138@students.mikroskil.ac.id, ⁴211120220@students.mikroskil.ac.id

Abstrak

Informasi yang banyak dan terus-menerus muncul adalah bagian dari perkembangan teknologi masa kini, dan hal ini tentunya dipicu oleh berbagai *event* atau peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat. *Event* atau peristiwa dianggap sebagai pemberi jalan bagi semua orang, bagi manusia yang merupakan makhluk sosial dan politik yang memang hidup melalui peristiwa itu sendiri agar dapat menikmati setiap hal yang muncul. *Event* ada banyak jenisnya dan ada banyak aplikasi atau situs pengelola *event management* yang digunakan pada masa kini, namun kebanyakan aplikasi atau situs yang tersedia hanya menyediakan jasa atau layanan pemesanan tiket atau *booking system* saja dan penggunaannya masih diharuskan untuk menggunakan aplikasi pihak ketiga untuk mengikuti *event* tersebut, khususnya *event* yang terselenggara secara *online*. Karena dirasa menyulitkan pengguna maka penting untuk merancang sebuah aplikasi yang fleksibel yang berjalan disatu *platform* sekaligus. JoinUs dirancang sebagai sebuah aplikasi *event management* berbasis *mobile* yang dapat membantu peserta *event* agar lebih mudah ketika mengakses *event*, khususnya *event online* dengan berbagai dukungan fitur mumpuni didalamnya. Proses perancangan antarmuka ini menggunakan metode *User Centered Design* dengan menggunakan Figma untuk merancang antarmukanya dan dihasilkanlah antarmuka interaktif dari mulai menu pendaftaran akun pengguna, daftar *event*, pembayaran tiket *event*, hingga kelola akun JoinUs

Kata kunci: aplikasi, event management, online event, user centered design

1. Pendahuluan

Informasi yang banyak dan terus menerus muncul adalah bagian dari perkembangan teknologi masa kini, dan hal ini tentunya dipicu oleh berbagai *event* atau peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat. *Event* atau peristiwa dianggap sebagai pemberi jalan bagi semua orang, bagi manusia yang merupakan makhluk sosial dan politik yang memang hidup melalui peristiwa itu sendiri agar dapat menikmati setiap hal yang muncul (Wagner-Pacifici, 2016). *Event* sendiri terdiri dari banyak jenis. Dikutip dari berbagai sumber, ada beberapa jenis *event* antara lain: *corporate events*, *non-corporate events*, ada juga yang membedakan dari sisi *business event* dan *non business event* atau disebut juga *social event* (Bizzabo, 2022; Event Academy, 2021; Kelly Murphy, 2023). Dan dalam jenis *event* apapun, membutuhkan perencanaan *event* agar dapat berjalan sesuai kebutuhan/tujuan yang diinginkan (Nader dkk., 2022) dan tentunya memiliki harapan yang sama yaitu harus tepat sasaran karena *event* yang terselenggara juga membutuhkan anggaran/*budget* khusus dalam sebuah organisasi (Page & Connell, 2022; Tzenios, 2022).

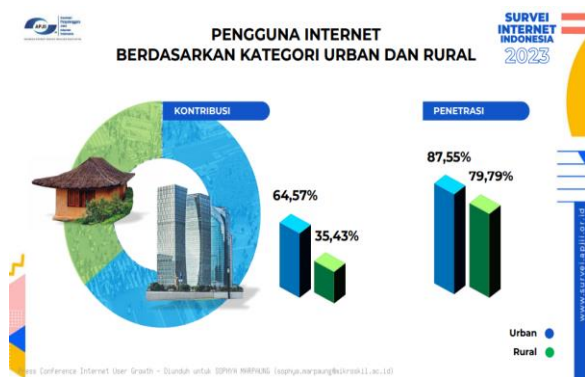
Dan mengulas kembali munculnya pandemi Covid-19 pada beberapa waktu lalu, hal ini telah menyebabkan industri *event* hingga *tertiary event management courses* untuk merefleksikan sifat *event* yang akan muncul di masa depan dan berbagai bentuk yang akan mereka kelola nantinya. Belakangan ini, berbagai rangkaian *event* telah terlaksana dengan

berbagai bentuk diantaranya *hybrid*, *virtual*, dan bentuk-bentuk inovatif lain yang diramalkan untuk tahun-tahun mendatang juga akan semakin bervariasi, dan keterampilan yang dimiliki oleh berbagai penyedia atau pengelola *event* juga perlu dinilai ulang dan direstrukturisasi (Werner dkk., 2022), dan sadar atau tidak sadar, jumlah *event* yang terselenggara secara *online* sudah sangat banyak dan semakin diminati.

Di Indonesia sendiri, sudah banyak pengguna yang memanfaatkan situs pengelola *event*, misalnya LOKET, sebuah *platform* yang memiliki *Ticketing Management Service* (TMS) dengan teknologi unggul dalam mendukung seluruh penyelenggaraan *event* mulai dari distribusi dan manajemen tiket, hingga penyediaan laporan analisis *event* di akhir acara dan telah bekerja sama dengan banyak entitas di seluruh Indonesia dalam melaksanakan *event* (Loket, 2023). Selain LOKET, ada juga Eventbrite, GOERS, KiosTix, dan masih banyak situs atau aplikasi sejenis lainnya yang sudah digunakan oleh berbagai pengguna (Agung et al., 2018; Loket, 2023; Permana et al., 2023).

Penggunaan beragam aplikasi ini tentunya sejalan dengan tingginya penggunaan internet di Indonesia beberapa waktu belakangan ini. Dan berdasarkan survei APJII 2023 dinyatakan bahwa pengguna internet Indonesia mengalami kenaikan pada tahun 2022, awalnya pada 2022 adalah 210 juta pengguna dan pada tahun 2023 sudah menjadi 215 juta pengguna aktif dengan kenaikan sebesar 1,17%

dari sisi penetrasinya, dan berikutnya dari sisi *gender* didominasi oleh pengguna laki-laki dengan jumlah sebesar 51,19% (APJII, 2023). Dari sekian banyak pengguna aktif tersebut, jangkauan internet juga sampai ke kategori rural hingga urban dan berikut tampilannya dalam bentuk grafik yang tampil pada gambar 1.



Gambar 1. Pengguna Internet Berdasarkan Kategori Urban dan Rural

Dan jika dilihat lebih jauh lagi, hasil survei APJII tersebut juga menemukan bahwa internet digunakan untuk berbagai kebutuhan. Secara berturut-turut, pengguna internet di Indonesia banyak mengakses konten kesehatan, olahraga, *infotainment*, ekonomi, keuangan dan bisnis, sampai kepada konten pendidikan dan IPTEK hingga kategori konten lainnya. Berdasarkan data tersebut dan merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu, penulis menemukan bahwa untuk bidang kesehatan saja penggunaan aplikasi *teleconference* atau aktivitas yang dijalankan secara *online* sudah banyak dilakukan (Aisyah Henry dkk., 2022; Hakimi dkk., 2023; Huang dkk., 2022; F. Aniroh, dkk., 2022). Demikian juga di bidang olahraga, bahkan saat ini berolahraga hingga kompetisi olahraga pun sudah banyak diselenggarakan secara *online* (Kavanagh dkk., t.t.; Winters & Derevensky, 2019). Hal yang sama juga ditemukan di bidang-bidang yang lain termasuk pendidikan dan IPTEK. Hal ini sejalan pula dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa saat ini *event* sudah banyak yang diarahkan ke *online event* karena dianggap lebih hemat biaya juga mudah dalam mengelolanya dan dianggap menjadi hal normal di masa yang akan datang di berbagai bidang kehidupan (Krishnamurthy, 2020; Snoswell dkk., 2020; Xie dkk., 2020).

Berikutnya, dari sekian banyak aplikasi atau situs penyedia layanan *event* yang tersedia saat ini, penulis menyoroti bahwa aplikasi-aplikasi atau situs *event management* tersebut kebanyakan hanya menyediakan layanan pemesanan tiket *event* atau acara saja. Sehingga jika *event* tersebut dilaksanakan secara *online*, tetap saja mengharuskan adanya kerja sama atau keterhubungan dengan aplikasi pihak ketiga untuk mengikuti *event* tersebut secara *online*. Misalnya *user* hendak mengikuti konser virtual dan

memesan tiket dari Locket.com, maka pengguna hanya mendapatkan tiket, namun untuk konsernya masih dilaksanakan di *platform* yang lain, begitu juga dengan Eventbrite misalnya, *user* memesan tiket webinar melalui Eventbrite, namun pelaksanaan webinarnya melalui Google Meet atau *platform* sejenis. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah layanan yang memungkinkan *user* untuk dapat bergabung ke dalam *event* yang dilaksanakan secara *online* dalam satu aplikasi saja tanpa harus ada kerjasama atau keterhubungan dengan aplikasi pihak ketiga yang tentunya memudahkan pengguna dalam melakukan akses dan kelola *event* yang ada, hal ini juga akan bermanfaat bagi semua jenis pengguna (pemilik *event* hingga peserta *event*). Aplikasi *event management* ini bernama "JoinUs" yang menyediakan layanan untuk *event-event* besar ataupun *event-event* kecil yang kurang mendapat perhatian dari publik baik itu dalam bentuk *event offline* maupun *event online*.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, rancangan ini akan memuat:

- 1) *Event* kategori dari berbagai macam kategori (pendidikan, kesehatan, musik, komedi, olahraga, dan lain-lain)
- 2) Fitur pembelian tiket *event* serta fitur *video conference* yang sudah sepaket khusus untuk *event* untuk *event* yang membutuhkan *meeting* atau pertemuan tatap muka virtual (*user* tidak perlu lagi untuk membuat akun baru di aplikasi pihak ketiga untuk bergabung ke dalam *event*)
- 3) Kemudahan akses dan keramahan penggunaan aplikasi karena sudah berbasis *mobile*

2. Metode Pencapaian Tujuan (*Design Methodology*)

Dalam perancangan antarmuka aplikasi *event management* ini, penulis menggunakan *design methodology User Centered Design* (UCD). UCD adalah salah satu metode populer pada perancangan desain yang fokus utamanya adalah pada kebutuhan *user*. Sistem desain yang berpusat pada pengguna juga dianggap sebagai pendekatan untuk menghasilkan atau mendesain produk dengan cara memenuhi kebutuhan pengguna dengan melibatkan pengguna dalam proses desain. Proses ini akan menjadi proses desain berulang, dimana desainer fokus pada pengguna dan kebutuhannya di setiap fase proses desain. Saat mendesain, desainer juga harus memahami apa yang sedang didesain dan untuk siapa mendesain hal tersebut. Dalam mendesain dengan metode ini, fokus utamanya tidak hanya mendesain untuk orang-orang tetapi juga mendesain untuk audiens yang tepat (Bate & Robert, 2022; Cao dkk., 2023; Meenakshi, 2021; Reveall, 2023; Xie dkk., 2020).

Kesimpulannya, UCD menekankan pada pengalaman/*experience* yang disesuaikan kepada penggunaannya (Meenakshi, 2021). Pernyataan lain juga menyatakan bahwa desain sistem yang berpusat

pada pengguna (UCD) adalah bagian dari filosofi desain, dengan alasan bahwa untuk merancang sistem yang dapat digunakan, perancang dan pengembang harus memiliki pemahaman yang jelas tentang: (i) apa yang sebenarnya diinginkan oleh pengguna akhir dari sistem tersebut untuk mereka, (ii) bagaimana pengguna akhir itu sebenarnya menyelesaikan pekerjaan mereka saat ini, dan (iii) apakah pengguna akan mampu untuk memahami dan menggunakan sistem yang belum dirancang yang ada dalam pikiran para desainer untuk mereka dan hal ini menjadikan proses desain menjadi lebih cepat. Hal-hal tersebut menjadi dasar bagi penulis untuk melibatkan pengguna dalam desain ini (Crisan dkk., 2022; Wright & McCarthy, 2010; Zorzetti dkk., 2022).

Proses di dalam UCD menuntut desainer menggabungkan unsur investigatif seperti melakukan survei dan *interview*, hingga unsur generatif seperti *brainstorming* untuk mendefinisikan kebutuhan dari *user*. Proses UCD sendiri berupa iterasi (pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya). Ada 4 tahap pada proses UCD yaitu:

- 1) *User Research*: Langkah pertama dan terpenting untuk memulai proses merancang dengan UCD adalah meneliti pengguna dengan mencari tahu jenis pengguna yang akan menggunakan produk akhir yang didesain, masalah apa yang mungkin mereka hadapi saat menggunakan produk. Hal ini juga berkaitan dengan kebutuhan emosional dan psikologis mereka. Tujuan utamanya adalah untuk memahami untuk siapa desainer merancang produk.
- 2) *User Requirements*: Bagian ini mencakup kebutuhan pengguna dan bisnis. Penting untuk menanyakan mengapa desain ini bermanfaat bagi bisnis dan pengguna. Tahapan ini dapat dicapai dengan *storyboard* yang membantu perancang untuk menganalisis bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk dan memungkinkan desainer melihat produk dari sudut pandang pengguna.
- 3) *Set Out and Design Solutions*: Merancang solusi dari *User Requirements* akan melewati beberapa tahapan yang menghasilkan konsep kasar, *prototype* hingga desain lengkap. Tahapan ini meliputi pemetaan aplikasi, menyiapkan tata letak dengan maket termasuk ikon, warna, tema, gambar, dan lain-lain
- 4) *Analyze*: Melakukan analisis yang melibatkan *user* sebagai pengguna akhir adalah inti dari UCD. Pertanyaan-pertanyaan seperti: apakah produk yang ada sudah sesuai atau tepat sasaran, apakah ada bagian dari produk yang harus ditingkatkan, dan lain sebagainya. Pertanyaan-pertanyaan ini perlu dijawab untuk melanjutkan ke langkah terakhir.

- 5) *Test Design*: Bagian pengujian desain adalah tahapan terakhir.

Pada bagian ini, yang terpenting adalah menghasilkan produk yang akan memenuhi kebutuhan pengguna dan juga tujuan perancang/pengembang sistem (Meenakshi, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah pembahasan lengkap dari perancangan aplikasi JoinUs dengan menggunakan tahapan UCD:

1) *User Research*

Berdasarkan penjelasan pada *point* sebelumnya maka target pengguna yang akan dituju adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna minimal berstatus remaja, berusia ≥ 13 tahun, dikarenakan rata-rata para remaja dinilai mulai memiliki kematangan dalam berpikir, sehingga para remaja seharusnya dapat membedakan mana hal yang dapat dia lakukan dan mana hal yang tidak boleh dia lakukan (Khotimatul Majidah S dkk., 2022; Komarudin, 2016).
- b. Pengguna yang membutuhkan informasi mengenai *event-event* yang akan digelar baik secara *online* atau tidak
- c. Pengguna yang hendak menyelenggarakan berbagai jenis *event* baik gratis atau berbayar

2) *User Requirements*

Terdapat beberapa batasan produk atau spesifikasi persyaratan dalam aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya pembatasan usia untuk dapat menggunakan aplikasi, yaitu minimal berusia ≥ 13 tahun, dikarenakan ada beberapa *event-event* yang tidak disarankan untuk diikuti oleh anak <13 tahun. Untuk anak <13 tahun dapat diwakilkan oleh orang tua
- b. Aplikasi ini masih memiliki 1 pilihan bahasa yaitu Bahasa Indonesia

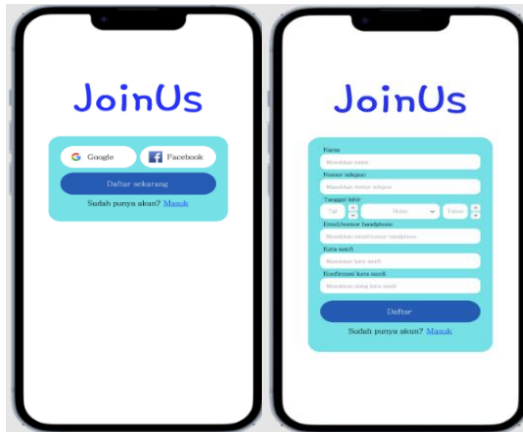
Selanjutnya dari sisi teknologi yang digunakan, aplikasi "JoinUs" dapat diakses melalui perangkat *mobile* apapun sistem operasinya, baik itu Android maupun IOS. Berdasarkan target pengguna yang mencakup

3) *Set Out and Design Solutions*

Berikut adalah uraian masing-masing laman desain yang dimaksud dan merupakan desain yang sudah dianalisis juga diuji oleh penulis:

a. Tampilan *Menu Daftar*

Berikut merupakan tampilan menu daftar akun pada rancangan aplikasi JoinUs yang ditampilkan pada gambar 2.

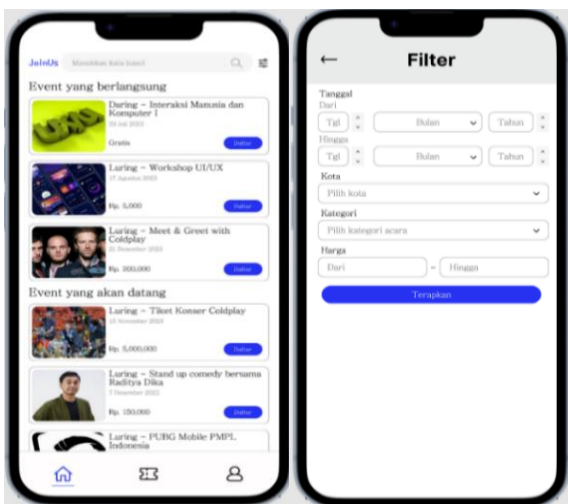


Gambar 2 Tampilan Menu Daftar Pada Aplikasi JoinUs

Gambar 2 bagian kiri merupakan tampilan UI menu daftar dari aplikasi JoinUs. Pada gambar di sebelah kiri, terdapat 2 tombol yang bertuliskan Google dan Facebook. 2 tombol tersebut dapat dipakai oleh user untuk melakukan proses masuk ke dalam aplikasi menggunakan akun Google maupun akun Facebook. Sedangkan tombol yang bertuliskan daftar sekarang akan mengarahkan user untuk membuat sebuah akun baru untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Ketika user menekan tombol daftar sekarang, maka user akan diarahkan ke gambar tampilan yang ada di sebelah kanan. Tampilan tersebut berisi data-data yang harus diisi oleh user seperti nama, nomor telepon, tanggal lahir, email/nomor handphone serta kata sandi. Setelah user mengisi data yang dibutuhkan, user dapat menekan tombol daftar yang akan otomatis mengarahkan user ke tampilan home dari aplikasi JoinUs.

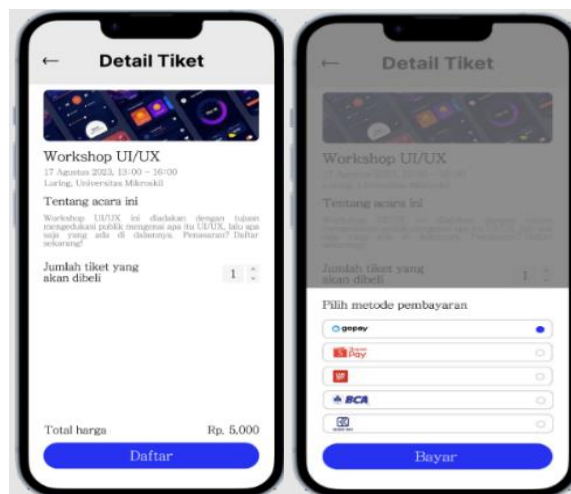
b. Tampilan Menu Home

Berikut merupakan tampilan menu home pada rancangan aplikasi JoinUs yang ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Menu Home Pada Aplikasi JoinUs

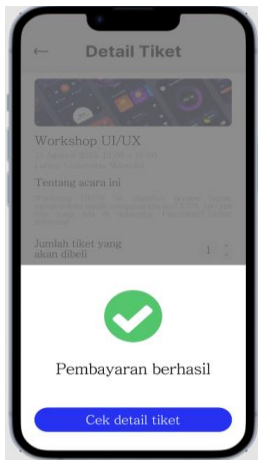
Gambar 3 bagian kiri merupakan tampilan menu home pada aplikasi JoinUs. Di bagian kanan atas, terdapat ikon kaca pembesar yang dapat digunakan user untuk mencari nama event secara spesifik. Lalu disampingnya terdapat ikon filter yang dapat digunakan oleh user untuk menerapkan filter dalam melakukan proses pencarian event. Ada beberapa filter yang telah disediakan, dimulai dari filter tanggal, kota, kategori sampai range harga event. Ketika user menekan tombol terapkan maka filter yang ditentukan oleh user akan diterapkan ke dalam pencarian mereka. Tampilan menu home dibagian tengah menampilkan event yang sedang berlangsung dan juga event yang akan datang. Di setiap event terdapat tombol daftar yang dapat digunakan user untuk mendaftar ke sebuah event. Ketika tombol daftar ditekan, maka user akan diarahkan ke tampilan pembelian tiket. Lalu di bagian bawah terdapat beberapa ikon menu yang terdiri dari menu home, menu tiket dan menu profil (diurutkan dari kiri ke kanan). Dan berikut gambar 4 yang menampilkan lanjutan halaman home yang menampilkan detail tiket pengguna:



Gambar 4 Tampilan Menu Home Pada Aplikasi JoinUs

Gambar 4 bagian kiri merupakan tampilan setelah user menekan tombol daftar yang terdapat pada setiap event di tampilan menu home. Pada tampilan pembelian tiket, user dapat mengatur jumlah tiket yang akan dibeli dengan menggunakan tombol arah panah keatas untuk menambah jumlah tiket dan tombol arah panah kebawah untuk mengurangi jumlah tiket (minimal jumlah tiket berjumlah 1). Setelah jumlah tiket telah disesuaikan, total harga dari pembelian tiket akan tertera di bawah kanan bawah. Setelah itu user dapat menekan tombol daftar untuk melanjutkan pendaftaran. Lalu user akan diarahkan ke tampilan pembayaran. Yang dimana aplikasi JoinUs menyediakan berbagai macam metode pembayaran untuk memudahkan user dalam melakukan proses pembayaran. Setelah memilih metode pembayaran, user dapat melanjutkannya

dengan menekan tombol bayar dan berikut tampilannya pada gambar 5.

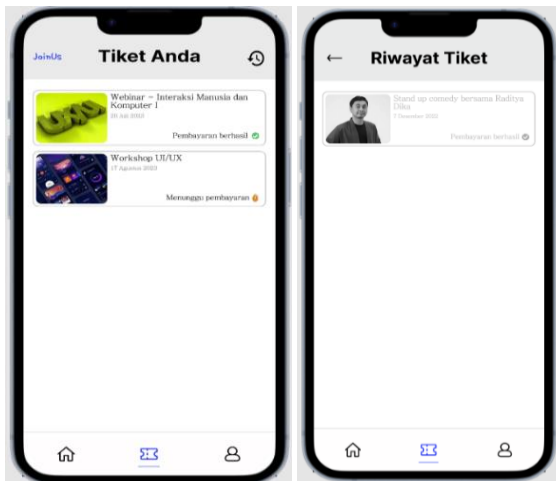


Gambar 5 Tampilan Menu Pembelian Tiket pada Aplikasi JoinUs

Gambar 5 merupakan tampilan setelah *user* menekan tombol bayar untuk menyelesaikan proses pembayaran. Jika pembayaran berhasil dilakukan maka akan muncul tampilan seperti gambar diatas.

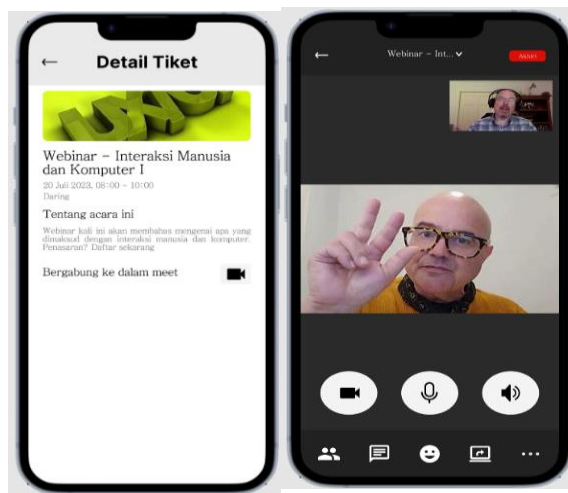
c. Tampilan Menu Tiket

Berikut merupakan tampilan detail menu tiket pada aplikasi JoinUs yang ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Menu Tiket Pada Aplikasi JoinUs

Gambar 6 bagian kiri merupakan tampilan menu tiket pada aplikasi JoinUs. Pada tampilan tiket, terdapat tampilan mengenai tiket-tiket yang berhasil didaftarkan, dan yang masih berstatus menunggu pembayaran yang menandakan proses pembayaran belum selesai. Jika *user* menekan salah satu tiket tersebut maka tampilan akan berpindah ke tampilan detail tiket. Selain itu, disebelah kanan atas terdapat ikon *history*. Yang dapat digunakan *user* untuk melihat daftar *event* yang pernah mereka daftar sebelumnya. Selanjutnya gambar 7 menunjukkan tampilan lanjutan dari tiket yang dibeli oleh *user*.

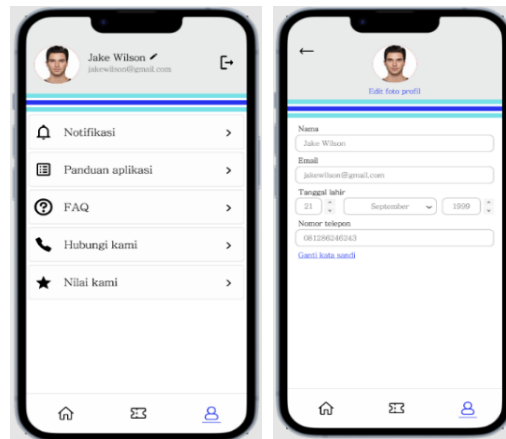


Gambar 7 Tampilan Menu Tiket Pada Aplikasi JoinUs

Gambar 7 di bagian kiri merupakan tampilan dari detail tiket, tampilan ini muncul ketika *user* menekan salah satu tiket yang berada di tampilan menu tiket. Di dalam tampilan detail tiket, berisi informasi detail mengenai tiket seperti nama *event*, tanggal dan lokasi (jika *event* bersifat *online* maka lokasi *event* akan bertuliskan daring) *event* dimulai, serta deskripsi singkat dari *event* yang akan diselenggarakan. Ada satu fitur yang akan digunakan ketika *event* dilaksanakan secara *online*, yaitu fitur *meet* (ikon kamera). fitur *meet* dapat langsung digunakan oleh *user* untuk bergabung kedalam *event online* tanpa mengunduh aplikasi pihak ketiga untuk bergabung ke dalam *event*. Gambar yang berada di sebelah kanan merupakan gambaran ketika *user* menggunakan fitur *meet* yang ada dalam aplikasi JoinUs.

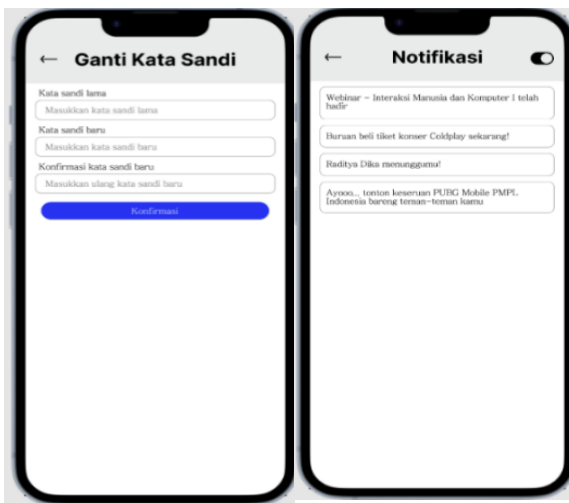
d. Tampilan Menu Profil

Berikut merupakan tampilan detail menu profil pada aplikasi JoinUs yang ditampilkan pada gambar 8.



Gambar 8 Tampilan Menu Profil Pada Aplikasi JoinUs

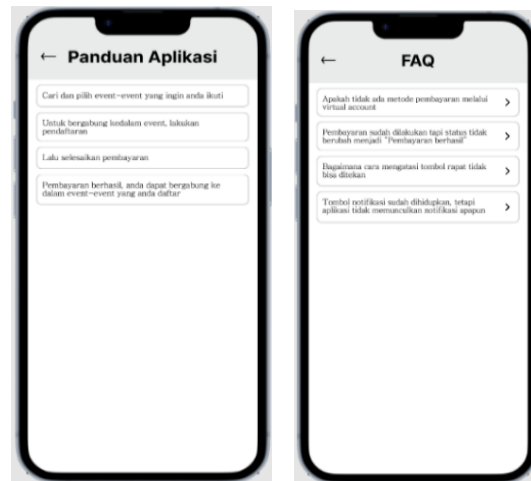
Gambar 8 bagian kiri merupakan tampilan menu profil pada aplikasi JoinUs. Di dalam menu profil terdapat fitur untuk mengubah informasi profil dengan menekan ikon pensil yang terletak disebelah kanan nama *user*, lalu di dalam menu profil juga terdapat menu-menu seperti notifikasi, panduan aplikasi, FAQ (*Frequently Asked Questions*), hubungi kami dan nilai kami. Gambar yang ada di sebelah kanan merupakan tampilan yang muncul ketika ikon pensil ditekan, Di dalamnya *user* dapat mengubah nama mereka, email, tanggal lahir, nomor telepon dan juga mengganti kata sandi mereka, dan detail lengkapnya dapat dilihat pada tampilan gambar 9.



Gambar 9 Tampilan Menu Profil Pada Aplikasi JoinUs

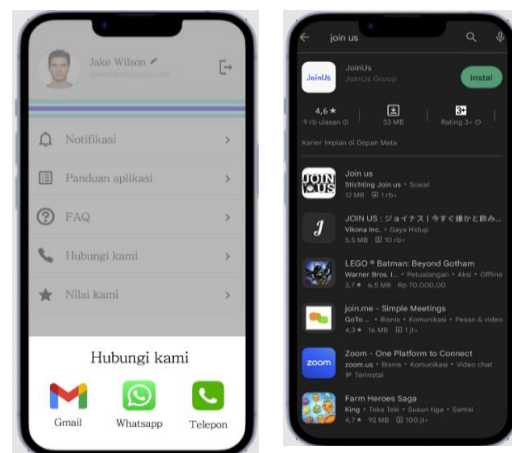
Gambar 9 bagian kiri merupakan tampilan yang muncul ketika *user* menekan huruf ganti kata sandi yang bertanda biru pada menu ubah profil. Untuk mengganti kata sandi *user* harus memasukkan kata sandi sebelumnya, jika *user* tidak ingat persis kata sandi mereka sebelumnya, setidaknya *user* bisa memasukkan sedikit kata sandi yang mereka ingat. Hal tersebut untuk mencegah orang asing membajak akun *user* untuk mengganti kata sandi. Setelah memasukkan kata sandi sebelumnya, *user* dapat memasukkan kata sandi baru mereka lalu juga memasukkan konfirmasi kata sandi untuk mencegah adanya salah pengetikan. Setelah semua terisi maka *user* dapat menekan tombol konfirmasi untuk mengganti kata sandi.

Lalu pada gambar sebelah kanan, merupakan tampilan menu notifikasi yang ada pada menu profil. Menu notifikasi berisikan notifikasi-notifikasi yang berisi informasi mengenai *event* yang relatif dengan si *user*. Jika *user* tak nyaman dengan notifikasi, *user* dapat mematikannya dengan menekan tombol *off* yang terletak pada kanan atas. Selanjutnya berikut tampilan panduan aplikasi dan FAQ umum yang ditampilkan pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Menu Profil Pada Aplikasi JoinUs

Gambar 10 bagian kiri merupakan tampilan yang muncul ketika *user* menekan menu panduan aplikasi yang terdapat pada menu profil. Menu panduan aplikasi berisi panduan mengenai bagaimana cara menggunakan aplikasi JoinUs yang seharusnya. Lalu pada gambar disebelah kanan merupakan tampilan yang muncul ketika *user* menekan menu FAQ yang terdapat pada menu profil. Menu FAQ berisi berbagai macam pertanyaan yang sering ditanyakan oleh *user* lainnya. Jika *user* memiliki masalah dengan pemakaian aplikasi, *user* dapat mencari terlebih dahulu di menu FAQ, apakah masalah mereka merupakan permasalahan umum yang dialami oleh *user* lainnya, jika iya, *user* dapat melihat solusi untuk menyelesaikan masalah mereka melalui menu FAQ. Jika *user* belum juga menemukan solusi, *user* dapat menggunakan menu hubungi kami untuk menghubungi layanan pelanggan dari pihak JoinUs seperti tampak pada tampilan gambar 11.

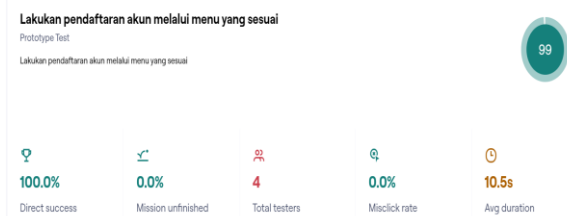


Gambar 11 Tampilan Menu Profil Pada Aplikasi JoinUs

Gambar 11 bagian kiri merupakan tampilan yang muncul ketika *user* menekan menu hubungi kami yang terdapat pada menu profil. Menu hubungi dapat

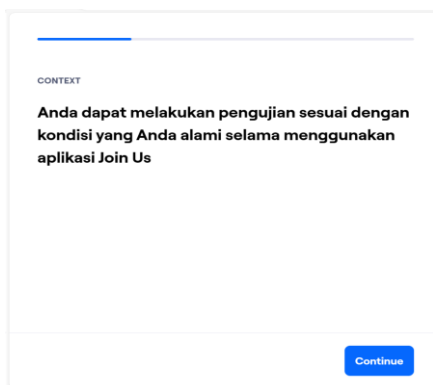
digunakan oleh *user* untuk menghubungi langsung layanan pelanggan dari pihak JoinUs mengenai permasalahan yang mereka alami ketika menggunakan aplikasi JoinUs. *User* memiliki beberapa opsi untuk terhubung ke layanan pelanggan JoinUs, diantaranya melalui *Gmail*, *WhatsApp* dan juga telepon. Tampilan yang berada di sebelah kanan merupakan tampilan yang muncul ketika *user* menekan *menu* nilai kami yang berada di *menu* profil. *Menu* nilai kami dapat digunakan *user* untuk menilai bagaimana kinerja dan fungsi dari aplikasi JoinUs *User* akan diarahkan ke tampilan aplikasi pihak ketiga yaitu aplikasi yang merupakan toko resmi yang menyediakan aplikasi-aplikasi contohnya seperti *playstore*.

Untuk memastikan kelayakan desain, penulis juga telah melakukan pengujian dengan menggunakan maze design yang dapat diakses pada situs <https://maze.co/> dengan menampilkan beberapa *sample* atau pertanyaan seperti terlihat pada gambar 12 dibawah ini dengan melibatkan 4 orang calon pengguna yang dipilih secara acak. Berikut adalah tampilan laporan pengujian yang menampilkan keberhasilan pengujian, misi pengujian yang tidak berhasil hingga rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh para *tester* untuk menyelesaikan setiap tugas pada pengujian yang diberikan, dimana tampak bahwa misi pengujian berhasil 100% dengan rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh *tester* adalah 10,5s untuk setiap *task* yang diberikan.



Gambar 12 Laporan Pengujian Desain

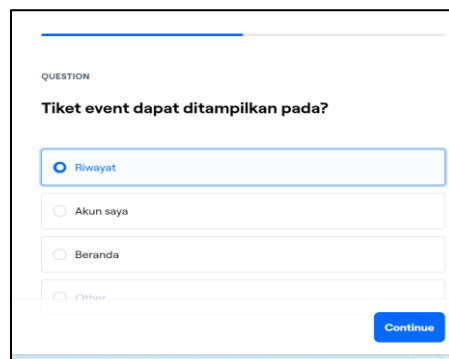
Selanjutnya, gambar 13 menunjukkan beberapa pertanyaan sederhana pada pengujian yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 13 Pengujian Desain Bagian 1

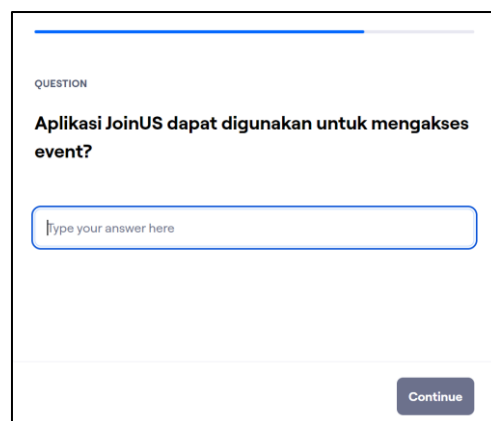
Gambar 14 selanjutnya menanyakan terkait informasi tiket *event* yang dapat diakses oleh pengguna aplikasi JoinUs, pengguna diminta memberikan respon

dengan menjawab langsung pada laman pengujian dengan tampilan seperti pada gambar 14.



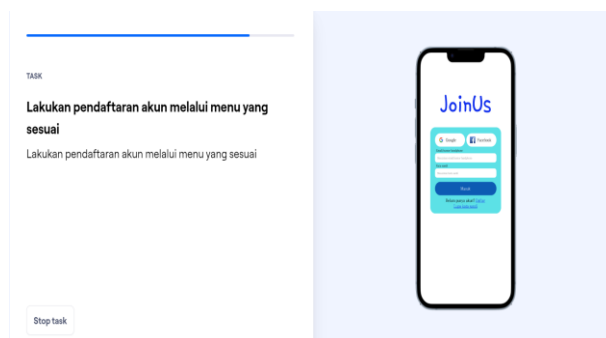
Gambar 14 Pengujian Desain Bagian 2

Selanjutnya sebuah pertanyaan sederhana ditanyakan kembali untuk memastikan pengguna apakah benar-benar memahami fungsi aplikasi JoinUs, dalam kasus ini *tester* harus menuliskan responnya secara langsung seperti tampak pada gambar 15.



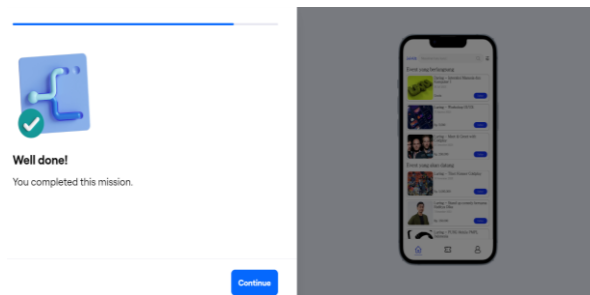
Gambar 15 Pengujian Desain Bagian 3

Selanjutnya *tester* diberikan tugas untuk memastikan apakah mereka memahami bagaimana cara mendaftarkan akun pada aplikasi JoinUs hingga melakukan transaksi di dalam aplikasi JoinUs, dan berikut *sample* pengujian yang dilakukan.



Gambar 16 Pengujian Desain Bagian 4

Dan sebagai penutup pengujian diberikan informasi yang mengakhiri pengujian berupa pesan sukses bahwa *tester* telah menyelesaikan misi pengujian desain seperti tampak pada gambar 17.



Gambar 17 Pengujian Desain Bagian Akhir

Secara umum berdasarkan berbagai tahapan diatas, table 1 memberikan kesimpulan hasil uji yang telah berjalan.

Tabel 1. Kesimpulan Pengujian

Uji	Deskripsi	Hasil yang Diharapkan
Registrasi dan Masuk	Masuk ke halaman registrasi dan halaman masuk pengguna	Menampilkan informasi registrasi berhasil dan masuk ke tampilan home
Home	Masuk ke halaman home	Menampilkan halaman home
Kelola Tiket dan Transaksi	Memilih kelola tiket dan transaksi lainnya	Menampilkan halaman kelola tiket dan transaksi lainnya (event, riwayat, dll)
Pengaturan	Memilih pengaturan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	Memilih pengaturan terkait

4. Kesimpulan

Rancangan aplikasi JoinUs dapat dijadikan sebagai *blueprint* awal untuk menghasilkan aplikasi *event management* yang mumpuni karena pada rancangan aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengikuti berbagai macam *event* dengan akses fleksibel karena dapat diakses secara *mobile*, kapan saja dan dari mana saja tanpa bantuan aplikasi pihak ketiga dan hal inilah yang menjadikannya berbeda dari rancangan sistem/aplikasi pada umumnya. Dengan kemudahan akses tersebut, maka penulis merekomendasikan agar berikutnya rancangan ini dilanjutkan ke tahapan implementasi dan dimungkinkan kembali untuk melakukan penambahan fitur sesuai dengan kebutuhan *event* masa kini yang akan cocok digunakan oleh berbagai organisasi/instansi yang membutuhkan (misalnya: pendidikan, perusahaan jasa, keuangan, dan lain sebagainya).

Daftar Pustaka:

Agung, I., Andreswari, R., Hasibuan, M. A., & Kunci, K. (2018). *Perancangan Prototype Situs Web Sebagai Sarana Marketing Event di Kota*

Bandung dengan Menggunakan Metode Iterative Incremental Website Prototype Designing as A Marketing Tool in Bandung City Using Iterative and Incremental Method. 5(3), 7303.

Aisya Henry, S., Agusmawanti, P., & Dwi Agustin, E. (2022). The Effect of Online Counseling Through Video Teleconference in Improving of Knowledge of Oral and Dental Health in Children. Dalam *MEDALI Journal* (Vol. 4, Nomor 2).

APJII. (2023). *Survei Penggunaan Internet.* <https://survei.apjii.or.id/>

Bate, P., & Robert, G. (2022). *Bringing User Experience to Healthcare Improvement.* CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781846197086>

Bizzabo. (2022, Mei 2). *Hybrid, Virtual, or In-Person: The Top 10 Event Types for Your Strategy.* Bizzabo. <https://www.bizzabo.com/blog/event-types>

Cesuli, Lam, K.-Y., Lee, L.-H., Liu, X., Hui, P., & Su, X. (2023). Mobile Augmented Reality: User Interfaces, Frameworks, and Intelligence. *ACM Computing Surveys*, 55(9), 1–36. <https://doi.org/10.1145/3557999>

Crisan, A., Drouhard, M., Vig, J., & Rajani, N. (2022). Interactive Model Cards: A Human-Centered Approach to Model Documentation. *ACM International Conference Proceeding Series*, 427–439. <https://doi.org/10.1145/3531146.3533108>

Event Academy. (2021, November 3). *The Types of Events You'll Manage During Your Career as an Event Manager.* Event Academy. <https://eventacademy.com/news/types-of-events/>

Hakimi, A. A., Hutchison, D. M., Park, A. C., McIntosh, C., & Wong, B. J. F. (2023). Preparing for a Paradigm Shift in Medical Conference Development and Implementation. *Facial Plastic Surgery and Aesthetic Medicine*, 25(1), 40–41. <https://doi.org/10.1089/fpsam.2021.0349>

Huang, I. A., Dhindsa, Y., Chen, A. J., Wu, J., Wagner, J. P., Tillou, A., & Chen, F. (2022). Medical Student Teleconferencing Experiences and Financial Status: A Cross-Sectional Survey. *International Journal of Medical Students*. <https://doi.org/10.5195/ijms.2022.1016>

Ilmu Kesehatan, F., Aniroh, U., Mawardika, T., & Ngudi Waluyo, U. (2022). *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) Peningkatan Pengetahuan tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Putri dengan Metode Teleconference di Masa Pandemi.*

Kavanagh, E., Jones, I., & Sheppard-Marks, L. (t.t.). *Towards typologies of virtual maltreatment: Sport, digital cultures and dark leisure.*

- Kelly Murphy. (2023, Mei 25). *From Business to Social: Understanding the Types of Events*. Conference Source. <https://conference-source.com/types-of-events/>
- Khotimatul Majidah S, Rhea Aquilla Fawaz, & Hajijah Adelina Ritonga. (2022). *Perilaku Overprotektif Orang Tua Terhadap Penyesuaian Diri Pada Usia Remaja. 1*, 73–84.
- Komarudin. (2016). Membentuk Kematangan Emosi dan Kekuatan Berpikir Positif pada Remaja Melalui Pendidikan Jasmani. Dalam *JPJI* (Vol. 12, Nomor 2).
- Krishnamurthy, S. (2020). The future of business education: A commentary in the shadow of the Covid-19 pandemic. *Journal of Business Research*, 117, 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.05.034>
- Loket. (2023, Agustus 21). *Tentang Loket*. loket.com. <https://www.loket.com/tentang-kami>
- Meenakshi. (2021, November 1). *User-Centered Design Approach: Core Principles & Methods*. OpenSense Labs. <https://opensenselabs.com/blog/articles/user-centered-design-approach-core-principles-methods>
- Nader, J., El-Khalil, R., Nassar, E., & Hong, P. (2022). Pandemic planning, sustainability practices, and organizational performance: An empirical investigation of global manufacturing firms. *International Journal of Production Economics*, 246, 108419. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2022.108419>
- Page, S. J., & Connell, Joanne. (2022). *Designing Event Experiences*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429280993>
- Permana, J. A., Mirzanti, I. R., & Wibowo, S. A. (2023). Proposed Marketing Strategy for Sales Increase for PT Aino Indonesia. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(07). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i7-20>
- Reveall. (2023). *A Guide to User-Centered Design: Principles, Methods, and Processes*. Reveall.co. <https://www.reveall.co/guides/user-centered-design>
- Snoswell, C. L., Taylor, M. L., Comans, T. A., Smith, A. C., Gray, L. C., & Caffery, L. J. (2020). Determining if Telehealth Can Reduce Health System Costs: Scoping Review. Dalam *Journal of Medical Internet Research* (Vol. 22, Nomor 10). JMIR Publications Inc. <https://doi.org/10.2196/17298>
- Ztenios, N. (2022). Budget Management for the Non-Profit Organization. *International Journal of Global Economic Light (JGEL)*, 8(December). <https://doi.org/10.36713/epra0003>
- Wagner-Pacifici, R. (2016). *What Is an Event? Dalam What Is an Event?* University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226439815.001.0001>
- Werner, K., Junek, O., & Wang, C. (2022). Event Management Skills in the Post-covid-19 World: Insights from China, Germany, and Australia. *Event Management*, 26(4), 867–882. <https://doi.org/10.3727/152599521X16288665119558>
- Winters, K. C., & Derevensky, J. L. (2019). A review of sports wagering: Prevalence, characteristics of sports bettors, and association with problem Gambling. Dalam *Journal of Gambling Issues* (Vol. 43, hlm. 102–127). Centre for Addiction and Mental Health. <https://doi.org/10.4309/JGI.2019.43.7>
- Wright, P., & McCarthy, J. (2010). Experience-Centered Design: Designers, Users, and Communities in Dialogue. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*, 3(1), 1–123. <https://doi.org/10.2200/s00229ed1v01y201003hci009>
- Xie, X., Siau, K., & Nah, F. F. H. (2020). COVID-19 pandemic—online education in the new normal and the next normal. *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 22(3), 175–187. <https://doi.org/10.1080/15228053.2020.1824884>
- Zorzetti, M., Signoretti, I., Salerno, L., Marczak, S., & Bastos, R. (2022). Improving Agile Software Development using User-Centered Design and Lean Startup. *Information and Software Technology*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106718>

