

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE TIKET KARYA UNTUK INFORMASI WORKSHOP KREATIF (STUDI KASUS: DE PROJECT)

Yemima Efela¹

¹Universitas Negeri Surabaya
email: yemimaefela@gmail.com

Received:
01-03-2026
Reviewed:
08-03-2026
Accepted:
25-03-2026

ABSTRAK: Perkembangan teknologi digital menuntut sistem informasi yang cepat, terstruktur, dan mudah diakses. De Project sebagai penyelenggara kreatif masih menghadapi kendala dalam penyampaian informasi, pendaftaran, dan pengelolaan data peserta yang belum terpusat. Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI/UX website sebagai solusi digital. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX Website Tiket Karya sebagai media informasi dan pendaftaran *workshop* kreatif pada De Project. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, meliputi analisis kebutuhan pengguna, perumusan masalah (*How Might We*), pembuatan *user flow*, *wireframe*, dan *prototype*. Perancangan difokuskan pada kemudahan akses informasi, penyederhanaan pendaftaran, serta peningkatan pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil validasi media, desain website ini memperoleh nilai 84% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil pengujian pengguna menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan bersifat fungsional, mudah digunakan, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Kata Kunci: UI/UX Design, Website, Kreatif, Tiket Karya, De Project

ABSTRACT: The development of digital technology demands information systems that are fast, well-structured, and easily accessible. De Project, as an organizer of creative workshops, still faces challenges in delivering information, managing registrations, and organizing participant data, which are not yet centralized. Therefore, the design of a UI/UX website is needed as a digital solution. This study aims to design the UI/UX of the Tiket Karya website as an information and registration platform for creative workshops at De Project. The

research applies a Design Thinking approach, which includes user needs analysis, problem formulation using the How Might We method, user flow development, wireframing, and prototyping. The design focuses on ease of access to information, simplification of the registration process, and enhancement of user experience. Based on media validation results, the website design achieved a score of 84% and was categorized as highly feasible. In addition, user testing results indicate that the developed design is functional, easy to use, and effectively meets user needs.

Keywords: UI/UX Design, Website, Creative Workshop, Tiket Karya, De Project

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif pada era modern menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan Databoks (2024), pada tahun 2023, nilai Produk Domestik Bruto (PDB) sektor ekonomi kreatif mencapai lebih dari Rp1.300 triliun dan menyerap lebih dari 22 juta tenaga kerja. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mengukur PDB ini melalui nilai barang dan jasa dari berbagai subsektor, termasuk musik, fotografi, dan desain. Seiring pertumbuhan tersebut, pelatihan dan workshop kreatif menjadi strategi penting untuk meningkatkan kompetensi individu serta memenuhi kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang.

Namun, penyelenggaraan *workshop* kreatif saat ini masih menghadapi kendala terkait sistem informasi yang belum memadai. Informasi kegiatan tersebar di berbagai media yang tidak terintegrasi, seperti media sosial dan formulir manual, sehingga proses pendaftaran dan pengelolaan data kurang efisien (Laksmi et al., 2025). Hal ini juga dialami oleh De Project, rumah produksi yang menyelenggarakan pelatihan di bidang musik, desain, dan fotografi, yang menjadi studi kasus penelitian ini.

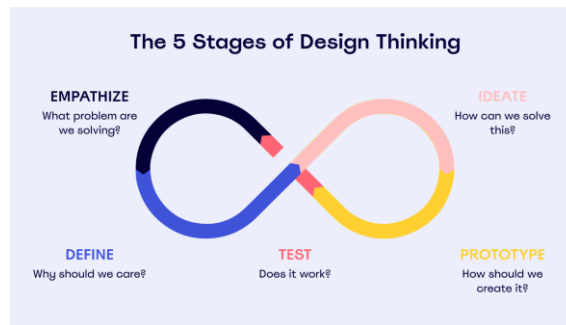
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perancangan Tiket Karya, sebagai *platform* digital berbasis website yang mempermudah pencarian informasi, pendaftaran, serta komunikasi antara peserta dan penyelenggara. Sistem ini memungkinkan peserta mengakses detail acara dan informasi pendukung secara cepat dan terstruktur (Yudatama et al., 2022). Target pengguna meliputi peserta dan calon peserta berusia 18–25 tahun, serta mentor yang terlibat dalam kegiatan, dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman dan kolaboratif (Chidwick et al., 2024).

Perancangan desain UI/UX menjadi aspek krusial dalam pengembangan Tiket Karya, karena memengaruhi pengalaman interaksi pengguna dengan platform. Website ini dirancang agar intuitif, efisien, dan estetik, sesuai karakteristik dan kebutuhan pengguna, dengan tujuan meningkatkan kepuasan serta efektivitas penggunaan. Penelitian ini bertujuan merancang platform digital Tiket Karya dengan desain UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, mendukung aksesibilitas informasi, mempermudah proses pendaftaran, dan meningkatkan kualitas layanan *workshop* kreatif.

Penelitian ini bertujuan merancang platform digital Tiket Karya dengan desain UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, guna mendukung aksesibilitas informasi, mempermudah proses pendaftaran, serta meningkatkan kualitas layanan *workshop* kreatif. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, diharapkan penyelenggaraan *workshop* kreatif dapat lebih efektif, terstruktur, dan mampu menjangkau peserta lebih luas.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Pada tahap ini, menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Pendekatan *design thinking* dipilih karena berorientasi pada solusi kreatif yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*) dalam proses perancangan (Amalina et al., 2017). Tahapan dalam metode *design thinking* terdiri atas beberapa fase utama sebagai berikut:



Gambar 1. Design Thinking Process (Sumber: Miro.com, 2022)

Proses perancangan mengikuti lima tahapan *design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (von Thienen et al., 2017). Tahap *Empathize* dilakukan melalui penggalan kebutuhan pengguna. Tahap *Define* menghasilkan perumusan masalah berdasarkan temuan lapangan. Tahap *Ideate* difokuskan pada pengembangan konsep solusi dan perancangan awal. Tahap *Prototype* menghasilkan rancangan antarmuka dalam bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity prototype*. Tahap *Test* dilakukan melalui uji coba *usability* untuk memperoleh umpan balik pengguna guna penyempurnaan desain.

Selain itu, data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kuesioner kepada peserta, calon peserta dan peserta berusia 18–25 tahun, serta mentor De Project. Observasi dilakukan secara langsung pada kegiatan workshop dan secara tidak langsung melalui analisis media yang digunakan untuk promosi dan pendaftaran. Kuesioner disebarakan secara daring menggunakan Google Form untuk mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta kendala pengguna dalam mengakses informasi dan melakukan registrasi. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup jurnal ilmiah, buku, dan referensi terkait perancangan UI/UX.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik *4W's* (*Who, What, Where, Why*) untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta analisis SWOT guna mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sistem yang dirancang. Kombinasi kedua metode ini digunakan sebagai dasar perumusan strategi desain.

KERANGKA TEORETIK

UI/UX pada website ini menjadi landasan utama dalam merancang platform informasi dan pendaftaran *workshop* kreatif yang efektif, informatif, dan mudah digunakan. User Interface (UI) dipahami sebagai tampilan visual serta elemen interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem digital, meliputi tata letak, hierarki struktur, tipografi, warna, ikon, serta navigasi (Pushparani et al., 2025). Desain UI yang baik tidak hanya

berorientasi pada estetika, tetapi juga pada fungsi operasional dan kenyamanan pengguna. Rochmawati (2019) menegaskan bahwa antarmuka yang dirancang secara optimal dapat meningkatkan durasi kunjungan dan minat pengguna, sedangkan desain yang kurang baik dapat menyebabkan pengguna meninggalkan situs. Sejalan dengan itu, Norman (2013) menyatakan bahwa desain yang baik harus memiliki kejelasan fungsi, konsistensi, serta kemudahan dipahami melalui tampilannya (*discoverability, mapping, feedback*). Oleh karena itu, UI dalam website Tiket Karya dirancang dengan hierarki visual yang jelas, kontras warna yang tepat, serta navigasi intuitif guna meminimalkan hambatan kognitif pengguna.

Dalam penerapannya, desain UI mengacu pada prinsip-prinsip utama yang dirumuskan oleh Nacheva (2015), yaitu *appearance, consistency, feedback, efficiency*, serta *security and error prevention*. Prinsip *appearance* menekankan tampilan visual yang nyaman, minimalis, dan terstruktur agar tidak membebani pengguna. *Consistency* memastikan penggunaan elemen visual dan pola interaksi yang seragam pada setiap halaman sehingga memudahkan adaptasi. *Feedback* diwujudkan melalui notifikasi dan indikator sistem yang memberikan respons atas tindakan pengguna. *Efficiency* berfokus pada penyederhanaan alur agar proses pencarian informasi dan pendaftaran dapat dilakukan secara cepat. Sementara itu, *security and error prevention* bertujuan meminimalkan kesalahan melalui konfirmasi aksi penting dan sistem pemulihan. Kelima prinsip tersebut mendukung terciptanya antarmuka yang usable, intuitif, dan mendukung pengalaman interaksi yang positif.

User Experience (UX) sendiri merujuk pada keseluruhan persepsi, emosi, dan tanggapan pengguna terhadap interaksi dengan sistem digital. Berdasarkan standar ISO 9241-11:2018, UX dipengaruhi oleh fungsi sistem, tampilan, performa, konteks penggunaan, serta kondisi internal pengguna (ISO, 2019). UX tidak dapat dipisahkan dari UI karena kualitas tampilan dan interaksi sangat menentukan kenyamanan dan efisiensi penggunaan. Norman (2013) menjelaskan bahwa pengalaman pengguna yang baik terbentuk ketika sistem memiliki *affordances* yang jelas, *signifiers* yang mudah dipahami, hubungan logis antara kontrol dan hasil, serta umpan balik yang konsisten. Dalam konteks Tiket Karya, UX dirancang agar pengguna dapat menemukan informasi *workshop*, memahami detail kegiatan, melakukan pendaftaran, hingga menyelesaikan pembayaran secara mudah dan menyenangkan.

Peran UX menjadi penting karena mampu meningkatkan kepuasan pengguna, meminimalkan kesalahan, meningkatkan efisiensi, serta menjadi pembeda kompetitif (Hyun & Marsden, 2023). Website dengan UX yang baik akan mendorong loyalitas dan kepercayaan pengguna. Selain itu, aspek visual juga memengaruhi kualitas UX. Sulianta (2025) menjelaskan bahwa penggunaan *whitespace* dan konsistensi tipografi dapat meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual. Pada website Tiket Karya, *whitespace* digunakan untuk menciptakan hierarki informasi yang jelas, sedangkan tipografi yang konsisten membantu penyampaian pesan secara efektif.

Konsep kreatif dalam penelitian ini merujuk pada kegiatan pembelajaran partisipatif berbasis praktik yang dipandu oleh fasilitator berpengalaman (Maulidah et al., 2023). Linds dan Gee (2023) menekankan bahwa kegiatan kreatif bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan proses kolaboratif yang mendorong eksplorasi ide, refleksi kritis, serta *creative inquiry*. Dalam konteks pendidikan non-formal, kegiatan ini berperan dalam membangun kompetensi, kreativitas, dan jejaring sosial. Adewumi (2024) menambahkan bahwa kegiatan kreatif mampu membentuk identitas kolektif, meningkatkan motivasi, membuka peluang kolaborasi profesional, serta menjadi alternatif pembelajaran yang lebih demokratis dibanding sistem formal.

Strategi visual dalam perancangan website Tiket Karya meliputi pengaturan *layout*, komposisi, tipografi, dan warna. Layout dirancang secara linear dan responsif untuk memudahkan pemindaian informasi, dengan fitur utama seperti homepage vertikal, sistem filter, *list view*, *rating*, forum diskusi, artikel, *dashboard* peserta, profil mentor, sertifikat digital, serta sistem pembayaran online. Komposisi dibuat sederhana dan seimbang agar tidak membebani tampilan visual serta menjaga keterarahan perhatian pengguna. Tipografi menggunakan *font* poppins yang mudah dibaca untuk mencerminkan karakter kreatif dan profesional. Sementara itu, pemilihan warna berperan dalam membangun identitas visual yang dinamis dan inspiratif, dengan warna aksen yang digunakan sebagai *call to action*, warna sekunder untuk elemen pendukung, latar netral untuk kenyamanan baca, serta warna kontras untuk penegasan elemen penting. Kombinasi elemen visual tersebut dirancang untuk menciptakan tampilan yang harmonis, modern, dan mendukung efektivitas interaksi pengguna dalam mengakses layanan *workshop* kreatif melalui *platform* Tiket Karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan, penulis tidak perlu memisahkan atau memberikan sub-judul tersendiri untuk hasil dan pembahasan. Penulis harus memberikan penjelasan terkait apa dibalik hasil yang diperoleh, yaitu dengan cara melakukan asosiasi atau komparasi. Asosiasi berarti penulis harus menghubungkan hasil yang diperoleh dengan teori. Komparasi yang dimaksud adalah penulis membandingkan hasil yang diperoleh dengan penelitian terdahulu yang relevan.

a. *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil wawancara dengan mentor De Project menunjukkan bahwa penyebaran informasi dan proses pendaftaran masih bergantung pada media sosial seperti Instagram dan WhatsApp sehingga belum terpusat dan kurang interaktif. Observasi langsung pada kegiatan *workshop* serta analisis website De Project berbasis Carrd.co memperlihatkan keterbatasan fitur, terutama dalam penyediaan informasi detail, sistem pendaftaran, dan interaksi pengguna. Sementara itu, hasil kuesioner terhadap 21 responden usia 18–25 tahun menunjukkan mayoritas membutuhkan informasi yang sangat lengkap sebelum mendaftar, mengutamakan profil mentor, jadwal, serta keamanan transaksi, dan sebanyak 90,5% responden menyatakan bersedia menggunakan website resmi jika tersedia.

b. *Define*

Pada tahap *define*, permasalahan dirumuskan secara lebih spesifik melalui teknik 4W's dan analisis SWOT. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan akan platform terpusat yang mampu menyediakan informasi *workshop* secara lengkap, terstruktur, dan mudah diakses. Tiket Karya memiliki kekuatan pada segmentasi industri kreatif dan potensi branding, namun masih memiliki kelemahan dalam pengembangan fitur dan daya saing terhadap platform besar. Analisis kompetitor seperti Eventbrite, Locket.com, Galanesia, dan Mayar menjadi landasan untuk merancang fitur yang lebih relevan, sederhana, dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

c. *Ideate*

Tahap ideate menghasilkan berbagai gagasan solusi melalui pendekatan *How Might We (HMW)* yang berfokus pada peningkatan akses informasi, kemudahan pendaftaran, serta interaksi antara peserta dan mentor. Konsep akhir Tiket Karya dirumuskan sebagai *platform* digital yang tidak hanya berfungsi sebagai sistem pemesanan *workshop*, tetapi juga sebagai ruang interaksi, eksplorasi, dan pengembangan potensi kreatif generasi muda. *Web statement* kemudian disusun sebagai pedoman nilai dan arah pengembangan desain agar tetap konsisten dengan tujuan pemberdayaan komunitas kreatif.

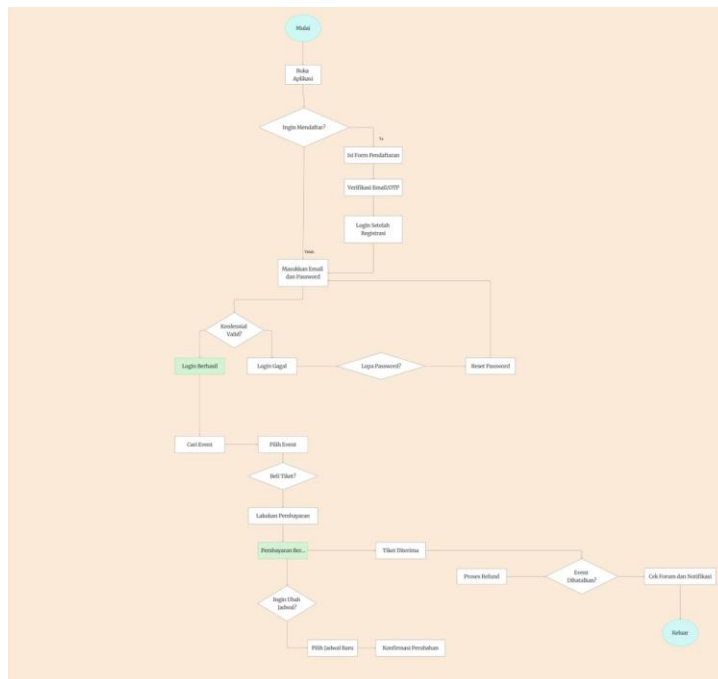
d. Prototype

Prototype dikembangkan melalui beberapa perancangan yaitu *task flow*, *user flow*, *design system*, *wireframe low-fidelity*, hingga *high-fidelity* menggunakan Figma. *Task flow* berfungsi untuk memastikan bahwa setiap langkah yang dilalui pengguna logis, efisien, dan minim hambatan. Dengan menyusun *task flow*, perancang dapat mengidentifikasi potensi kebingungan, langkah yang tidak perlu, atau celah dalam alur interaksi sebelum masuk ke tahap *wireframe* dan *prototyping*.



Gambar 2. Task Flow (Sumber: Efela, 2025)

User flow sendiri merupakan representasi visual yang menggambarkan keseluruhan perjalanan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital, mulai dari titik masuk hingga mencapai berbagai kemungkinan tujuan. *User flow* mencakup berbagai jalur dan percabangan yang mungkin diambil pengguna berdasarkan keputusan, kebutuhan, atau kondisi tertentu.



Gambar 3. User Flow (Sumber: Efela, 2025)

Design system merupakan suatu sistem yang berisi kumpulan standar, komponen, pedoman desain, serta prinsip visual dan interaksi yang digunakan secara konsisten dalam proses perancangan dan pengembangan produk digital. *Design system* mencakup elemen visual seperti logo, warna, tipografi, dan komponen antarmuka (*UI components*).

Logo merupakan elemen utama dalam identitas visual yang berfungsi sebagai representasi dari sebuah brand atau produk. Dalam *design system*, logo diatur secara jelas agar penggunaannya konsisten pada seluruh halaman website.



Gambar 4. Logo (Sumber: Efela, 2025)

Pemilihan warna dalam perancangan UI/UX Website Tiket Karya dilakukan secara strategis untuk mendukung identitas visual, meningkatkan keterbacaan, serta mengoptimalkan pengalaman pengguna. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang mampu memengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku pengguna dalam berinteraksi dengan sistem digital. Warna utama yang digunakan adalah #EA6822 (*Spanish Orange*) yang berperan sebagai warna aksen atau *call to action*. Secara psikologis, warna oranye identik dengan energi, kehangatan, kreativitas, dan semangat. Oleh karena itu, warna ini diaplikasikan pada elemen-elemen penting seperti tombol aksi (misalnya “Daftar Sekarang” atau “Beli Tiket”), ikon interaktif, serta komponen yang membutuhkan perhatian khusus. Penggunaan warna ini bertujuan untuk meningkatkan

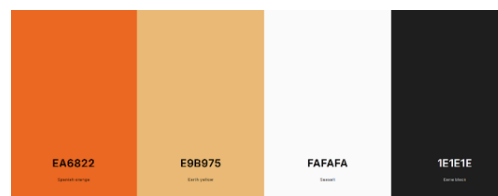
visibilitas elemen penting sekaligus mendorong pengguna melakukan tindakan secara intuitif.

Sebagai warna pendukung, #E9B975 (*Earth Yellow*) digunakan pada elemen sekunder seperti banner dan header. Warna ini menghadirkan nuansa modern dan elegan tanpa menghasilkan kontras yang berlebihan. Earth Yellow membantu menjaga keseimbangan visual antar elemen serta memperkuat kesan hangat yang selaras dengan karakter kreatif platform Tiket Karya.

Sementara itu, #FAFAFA (*Seasalt*) diterapkan sebagai warna latar belakang utama. Warna putih netral ini memberikan kesan bersih, ringan, dan profesional. Dalam konteks desain antarmuka, latar belakang terang berperan penting dalam meningkatkan keterbacaan teks dan memperjelas hierarki visual. Pengguna dapat lebih fokus pada konten seperti deskripsi program, detail workshop, serta formulir pendaftaran tanpa terganggu oleh distraksi visual yang berlebihan.

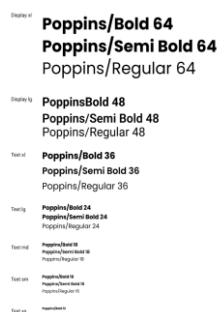
Untuk menciptakan kontras yang tegas, #1E1E1E (*Eerie Black*) digunakan pada bagian yang membutuhkan penekanan visual, seperti header, footer, atau area dengan informasi penting. Warna ini memberikan kesan kuat, profesional, dan modern. Ketika dipadukan dengan teks berwarna putih, tingkat keterbacaan meningkat secara signifikan sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi.

Secara keseluruhan, kombinasi keempat warna tersebut menghasilkan komposisi visual yang harmonis, modern, dan dinamis, sekaligus tetap mempertahankan profesionalitas. Strategi pemilihan warna ini mendukung prinsip hierarki visual, konsistensi desain, dan kemudahan navigasi, sehingga mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta memperkuat identitas visual Website Tiket Karya.



Gambar 5. Color Palette (Sumber: Efela, 2025)

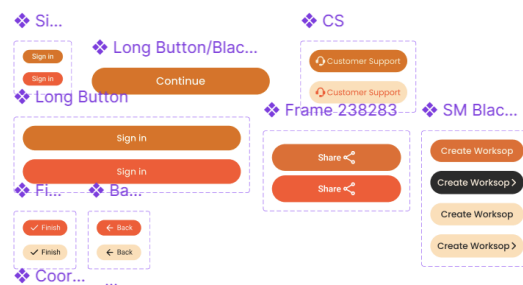
Tipografi yang digunakan yaitu Poppins. Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan jarak antar teks dirancang agar konten mudah dibaca dan nyaman bagi pengguna. Pada Website Tiket Karya, tipografi digunakan secara konsisten untuk membedakan hierarki informasi, seperti judul, subjudul, dan isi teks. Penggunaan tipografi yang sederhana dan modern membantu meningkatkan keterbacaan serta memberikan kesan profesional, sehingga pengguna dapat memahami informasi dengan lebih jelas dan efektif.



Gambar 6. Tipografi (Sumber: Efela, 2025)

Tombol (*button*) merupakan salah satu komponen fundamental dalam perancangan antarmuka pengguna karena berfungsi sebagai penghubung utama antara pengguna dan sistem. Dalam konteks Website Tiket Karya, tombol berperan sebagai elemen interaksi yang memungkinkan pengguna mengeksekusi tindakan tertentu, seperti berpindah halaman, mengirim formulir pendaftaran, melakukan pemesanan tiket, atau memulai proses transaksi. Oleh karena itu, desain tombol tidak hanya mempertimbangkan aspek visual, tetapi juga efektivitas fungsional dan kemudahan penggunaan.

Perancangan tombol pada Website Tiket Karya dilakukan dengan memperhatikan prinsip kejelasan (*clarity*), konsistensi (*consistency*), dan kemudahan dikenali (*recognizability*). Secara visual, tombol dirancang dengan ukuran yang proporsional, kontras warna yang memadai, serta tipografi yang terbaca dengan jelas. Penggunaan warna aksen pada tombol utama (*primary button*) membantu menciptakan hierarki visual yang kuat sehingga pengguna dapat segera mengidentifikasi tindakan utama yang perlu dilakukan.



Gambar 7. Tombol (Sumber: Efela, 2025)

Navigation Bar merupakan salah satu komponen inti dalam perancangan antarmuka pengguna yang berfungsi sebagai sistem navigasi utama pada website Tiket Karya. Komponen ini berperan dalam membantu pengguna berpindah antar halaman secara cepat, terarah, dan tanpa kebingungan. Dalam konteks website pemesanan workshop kreatif, keberadaan *navigation bar* yang efektif menjadi elemen krusial untuk memastikan alur eksplorasi pengguna berjalan secara sistematis dan efisien.

Pada Website Tiket Karya, *navigation bar* memuat menu-menu utama seperti logo sebagai identitas sekaligus akses kembali ke halaman beranda, menu forum, fitur pencarian (*search*), serta menu navigasi lainnya yang mendukung kebutuhan pengguna. Penempatan elemen-elemen tersebut disusun berdasarkan prinsip hierarki visual dan pola perilaku pengguna digital, di mana navigasi utama umumnya diletakkan pada bagian atas halaman agar mudah dijangkau dan langsung terlihat.



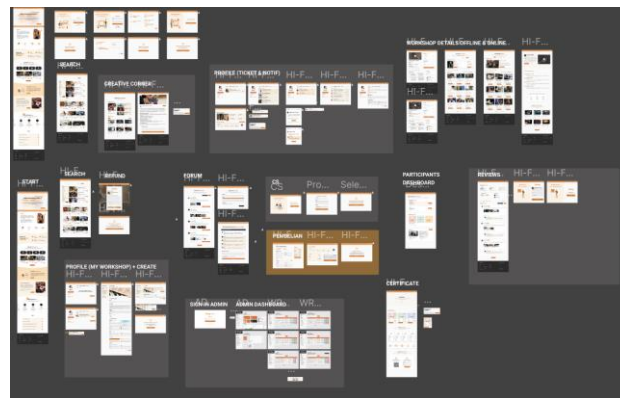
Gambar 8. *Navigation Bar* (Sumber: Efela, 2025)

Wireframe low-fidelity (Lo-Fi) merupakan representasi awal dari rancangan antarmuka yang dibuat secara sederhana untuk menggambarkan struktur dasar, tata letak (*layout*), serta hierarki informasi pada suatu produk digital. Wireframe umumnya disusun menggunakan sketsa kasar, bentuk geometris sederhana, atau elemen visual minimal tanpa detail warna, tipografi, maupun elemen grafis yang kompleks.

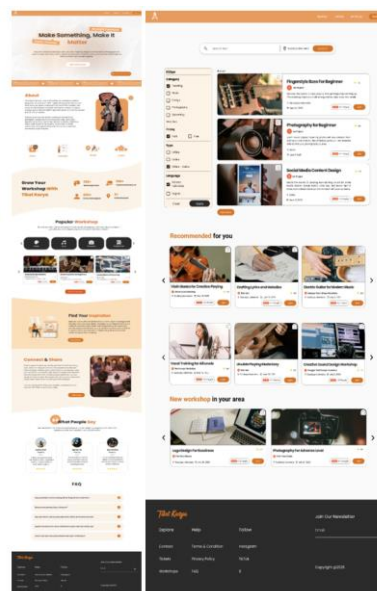


Gambar 9. *Wireframe low-fidelity* (Sumber: Efela, 2025)

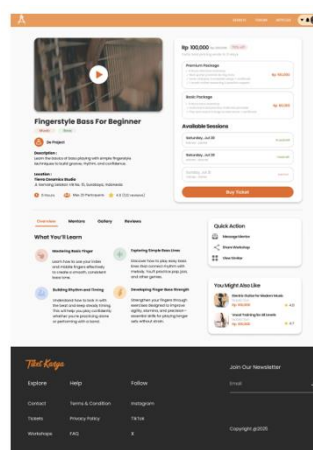
Wireframe high-fidelity (Hi-Fi) merupakan desain dengan tingkat detail yang tinggi dan mendekati tampilan akhir sebuah produk digital. Berbeda dengan *wireframe* tahap awal (*low-fidelity*) yang hanya menampilkan struktur dasar dan tata letak sederhana, *Hi-Fi wireframe* telah memuat elemen visual secara lengkap, termasuk warna, tipografi, ikonografi, ilustrasi, serta komponen antarmuka yang menyerupai produk final. Pada tahap ini, desain tidak lagi bersifat konseptual, melainkan telah memasuki fase simulasi visual dan fungsional yang realistis. Berikut beberapa gambaran fitur dan hasil perancangan *wireframe Hi-Fi* pada Website Tiket Karya yang dikembangkan sebagai representasi visual mendekati produk akhir:



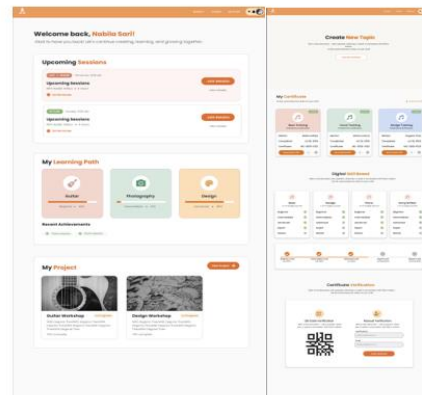
Gambar 10. Wireframe high-fidelity (Sumber: Efela, 2025)



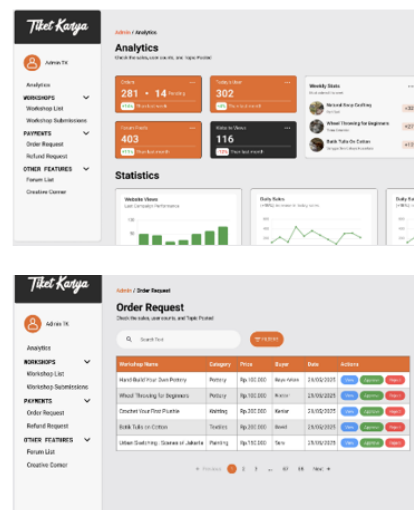
Gambar 11. Homepage dan Search (Sumber: Efela, 2025)



Gambar 12. Details Online dan Offline (Sumber: Efela, 2025)



Gambar 13. Participant Dashboard dan Certificate (Sumber: Efela, 2025)



Gambar 14. Admin Dashboard (Sumber: Efela, 2025)

Validasi dilakukan kepada dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Masing-masing memberikan kesimpulan bahwa perancangan yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. Validator ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan telah relevan, akurat, dan mendukung penyampaian informasi secara jelas. Sementara itu, validator ahli media menyimpulkan bahwa aspek tampilan, struktur navigasi, dan konsistensi desain sudah layak digunakan, meskipun tetap terdapat beberapa saran perbaikan minor untuk penyempurnaan visual dan pengalaman pengguna. Dari dua validator ini didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Validasi

Aspek	Total Skor	
	V1 (Materi)	V2 (Media)
Aspek 1	23	22
Aspek 2	21	21
Aspek 3	23	23

Aspek	Total Skor	
	V1 (Materi)	V2 (Media)
Aspek 4	22	22

Keterangan: V1=Validator 1; V2=Validator 2

Validasi dilakukan kepada dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Masing-masing memberikan kesimpulan bahwa perancangan yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. Validator ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan telah relevan, akurat, dan mendukung penyampaian informasi secara jelas. Sementara itu, validator ahli media menyimpulkan bahwa aspek tampilan, struktur navigasi, dan konsistensi desain sudah layak digunakan, meskipun tetap terdapat beberapa saran perbaikan minor untuk penyempurnaan visual dan pengalaman pengguna. Dari validasi ahli materi, didapati skor 87 dengan perhitungan dari rumus berikut:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 15. Design Thinking Process (Sumber: Miro.com, 2022)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji validasi, dinyatakan skor yang didapat yaitu 87, dengan skor maksimal didapatkan dari (20) jumlah pertanyaan x (5) skor tertinggi. Maka skor yang didapatkan berdasarkan perhitungan rumus di atas adalah 87%. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan prosedur yang sama. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus yang sama seperti pada validasi ahli materi, diperoleh skor sebesar 84% dengan skor maksimal didapatkan dari (20) jumlah pertanyaan x (5) skor tertinggi.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media website Tiket Karya layak dijadikan sebagai media untuk informasi *workshop* kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX pada website Tiket Karya secara umum telah sesuai dengan kaidah perancangan antarmuka yang baik serta dapat diterima oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya.

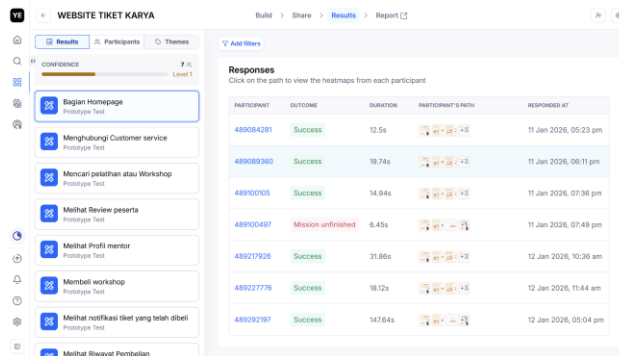
Tabel 2. Persentase Kelayakan Media

Interval Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik / Sangat Layak
60% - 80%	Baik / Layak
41% - 60%	Cukup Baik / Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Baik / Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Baik / Sangat Kurang Layak

e. Test

Tahap pengujian dilakukan menggunakan platform Maze dengan melibatkan tujuh peserta De Project. Hasil *usability testing* menunjukkan sebagian besar pengguna mampu menyelesaikan task utama, seperti membuat akun, mencari *workshop*, membeli kelas *workshop*, hingga mengakses sertifikat, dalam waktu relatif singkat. Hal ini mengindikasikan bahwa

struktur navigasi dan alur penggunaan telah cukup jelas. Namun, variasi waktu penyelesaian pada beberapa task menunjukkan masih adanya ruang perbaikan pada aspek kejelasan navigasi dan konsistensi elemen antarmuka guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.



PARTICIPANT	OUTCOME	DURATION	PARTICIPANT'S PATH	RESPONDED AT
489084281	Success	12.5s	Home > About > Contact	11 Jan 2026, 05:23 pm
489089380	Success	18.74s	Home > About > Contact	11 Jan 2026, 06:11 pm
489107005	Success	14.94s	Home > About > Contact	11 Jan 2026, 07:36 pm
489100487	Mission unfinished	6.45s	Home > About > Contact	11 Jan 2026, 07:49 pm
489217928	Success	31.88s	Home > About > Contact	12 Jan 2026, 10:36 am
489227776	Success	18.12s	Home > About > Contact	12 Jan 2026, 11:44 am
489292197	Success	147.64s	Home > About > Contact	12 Jan 2026, 05:04 pm

Gambar 16. Tahap *Test* (Sumber: Efela, 2025)

f. Karya Pendukung

Pada perancangan website Tiket Karya, tahap selanjutnya adalah memperkuat identitas visual serta strategi komunikasi melalui media pendukung yang terintegrasi. Keberadaan karya pendukung menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa brand tidak hanya hadir secara digital melalui website, tetapi juga memiliki eksistensi visual yang konsisten di berbagai media promosi. Berikut merupakan hasil perancangan karya pendukung yang dikembangkan untuk memperkuat identitas visual dan strategi promosi Website Tiket Karya:



Gambar 17. Brosur (Sumber: Efela, 2025)



Gambar 18. Poster (Sumber: Efela, 2025)



Gambar 19. X-banner (Sumber: Efela, 2025)



Gambar 20. Totebag (Sumber: Efela, 2025)

SIMPULAN DAN SARAN

Website Tiket Karya dirancang sebagai solusi digital untuk mempermudah akses informasi, proses pendaftaran, pengelolaan kegiatan *workshop* kreatif. Platform ini menyediakan informasi kegiatan yang terstruktur, sistem pemesanan tiket yang praktis, serta antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi, baik bagi peserta maupun penyelenggara.

Dari sisi pengelolaan, sistem manajemen memungkinkan penyelenggara mengatur jadwal, kuota peserta, dan harga *workshop*, serta memantau data pendaftaran secara *real-time*. Integrasi metode pembayaran digital turut mendukung proses transaksi yang lebih cepat, aman, dan efisien. Dengan sistem yang terpusat, pengelolaan data menjadi lebih terorganisasi dibandingkan penggunaan media sosial atau pencatatan manual.

Dengan pengalaman pengguna, desain antarmuka yang responsif memastikan aksesibilitas website pada berbagai perangkat. Pendekatan UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna membantu meningkatkan kemudahan navigasi, kejelasan informasi, serta efektivitas proses pendaftaran. Secara keseluruhan, Tiket Karya berfungsi sebagai media informasi dan sistem registrasi terintegrasi yang mendukung perkembangan kegiatan *workshop* dan komunitas kreatif.

Pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan optimalisasi platform. Saat ini, Tiket Karya belum tersedia dalam bentuk aplikasi mobile khusus. Oleh karena itu, disarankan pengembangan versi mobile atau aplikasi berbasis Android/iOS guna meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna, khususnya dalam mengakses informasi dan melakukan transaksi melalui perangkat *smartphone*.

REFERENSI

- Abdulloh, R. (2015). *Web programming is easy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Adewumi, K. C. (2024). Rereading art *workshops* as an interaction ritual for knowledge formation and artists' development. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), 2429929.
- Adom, A. Y., Nyarko, I. K., & Som, G. N. K. (2016). Competitor analysis in strategic management: Is it a worthwhile managerial practice in contemporary times. *Journal of Resources Development and Management*, 24(1), 116–127.
- Agnestisia, A. E., Wenas, M. B., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan UI/UX pada website Arttrash menggunakan metode design thinking. *AITI*, 21(1), 14–28.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang purwarupa aplikasi UniBook menggunakan metode pendekatan design thinking. Dalam *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Anderson, S. P. (2011). *Seductive: Creating playful, fun, and effective user experiences*. New Riders.
- CMM. (2009). Website interaktif MCMS Joomla (CMS).
- Hahn, A. (2024). Citations. *EBSCO Research Starters*. Retrieved July 22, 2025, from EBSCO database.
- Herlianti, H., Setiawan, B. A., & Pantjarani, A. (2023). Sistem informasi pendaftaran online seminar dan *workshop* berbasis web pada Institut Teknologi Sapta Mandiri. *Indonesian Journal of Information Technology and Computing (IMAGING)*, 3(2), 20–30.
- Hidayatullah, R. A. (2016). *Pembuatan desain website sebagai penunjang profile CV*. Hensindo (Skripsi). Universitas.

- Hui, T., Lau, S. S., & Yuen, M. (2021). Active learning as a beyond-the-classroom strategy to improve university students' career adaptability. *Sustainability*, 13(11), 6246.
- Hyun, H., & Marsden, J. (2023). The importance of user experience in brand experience. Dalam *Brand awareness – Recent advances and perspectives*. IntechOpen.
- Ihsan, M. M., Hananto, A. L., & Huda, B. (2024). Thinking UI/UX design online discovery event tickets. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 104–121.
- International Organization for Standardization. (2019). *ISO 9241-210:2019 ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems*. ISO.
- Junior, P. T. A., & Filgueiras, L. V. L. (2005). User modeling with personas. Dalam *Proceedings of the 2005 Latin American Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 277–282).
- Kusumowidagdo, A., Zafriana, L., Saraswati, R., & Teowarang, J. R. (2024). Evaluasi industri kreatif di Surabaya. *Journal Community Service Consortium*, 4(1), 1–10.
- Laksmi, N. C., Purwanto, A., Haryoko, H., & Maulana, R. K. (2025). Perancangan UI/UX platform NACL Entertainment sebagai wadah kreatif digital masyarakat dengan Figma menggunakan metode design thinking. *Syntax Idea*, 7(2), 313–321.
- Linds, W., & Gee, T. (2023). What is *workshop*? Dalam : *The art of creative inquiry* (pp. 19–39). Springer Nature Singapore.
- Lucius, C. R., & Fuad, A. (2017). Coloring your information: How designers use theory of color in creative ways to present infographic. Dalam *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 277, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.
- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan manfaat menggunakan internet dan website pada masa pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7.
- Maulidah, M., Soedewi, S., & Kadarisman, A. (2023). Perancangan prototipe aplikasi *workshop* kreatif untuk remaja akhir hingga dewasa awal di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084–1096.
- Nacheva, R. (2015). Principles of user interface design: Important rules that every designer should follow. Dalam *Conference Proceedings, Union of Scientists – Varna*.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things* (Revised & expanded ed.). New York, NY: Basic Books.
- Pushparani, M. K., Katagi, B., Jain, N. G. S., Sudeep, P. M., & Varun, S. (2025). UI/UX design in the digital era: Trends, challenges and educational gaps. *International Research Journal on Advanced Engineering Hub*, 3(5), 2341–2346.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web *iwearup.com*. *Visualita*, 7(2), 31–44.

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2). Bandung: Alfabeta.
- Sulianta, F. (2025). *UX UI design*. Bandung: Feri Sulianta.
- Utama, B. S. (2020). *Perancangan ulang user interface dan user experience pada website Cosmic Clothes* (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia.
- Von Thienen, J. P., Clancey, W. J., Corazza, G. E., & Meinel, C. (2017). Theoretical foundations of design thinking. Dalam *Design thinking research: Making distinctions: Collaboration versus cooperation* (pp. 13–40). Springer.
- Wulandari, D. A. N., Sunarti, S., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX menggunakan metode design thinking pada website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1), 22–29.
- Yudatama, R., Naury, C., & Wibowo, K. A. T. (2022). Sistem informasi pendaftaran peserta kursus berbasis web menggunakan PHP dan MySQL. *Indonesian Journal of Information Technology and Computing (IMAGING)*, 2(1), 1–8.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.