

# Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer “Evoria” Melalui Pendekatan User-Centered System Design

*by* John Doe

---

**Submission date:** 03-Jun-2020 09:06PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1337098312

**File name:** irving03062020\_evoria\_rasyid.docx (1.93M)

**Word count:** 3543

**Character count:** 22744

# Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer “Evoria” dengan Pendekatan User-Centered Design

**Abstrak**– Pencarian hingga pemesanan event organizer di era digital dihadapkan oleh rumitnya proses membandingkan harga, regulasi kontrak kerja, dan fasilitas acara [1] tanpa bantuan sebuah sistem. Belum lagi, muncul kekhawatiran pengguna atas transaksi yang minimnya legalitas dan jaminan keamanan di tiap pemesanan event organizer yang melalui jejaring media sosial. Artikel ini menjabarkan perancangan sebuah aplikasi bernama Evoria untuk memudahkan event organizer maupun para pengguna jasanya saling bertukar informasi. Pendekatan User-Centered Design (UCD) digunakan mengingat maraknya aplikasi yang tidak ramah terhadap keinginan dan kemauan pengguna dengan kustomisasi yang tepat. UCD memiliki beberapa tahapan, yaitu *understand users*, *define interaction*, *design UI*, dan *validate*. Aplikasi ini berhasil menjadi wadah untuk mengakumulasi pasar sektor jasa pengelola kegiatan dengan kontrol harga yang berimbang, jaminan transaksi terpercaya, serta menjadi platform yang tepat bagi calon pemesan untuk mengenali keinginan atau selera mereka dalam menentukan event organizer terbaik.

**Kata Kunci**–Event organizer; Desain; User-Centered Design

## I. PENDAHULUAN

Puluhan ribu pasangan menikah tiap tahun di provinsi DIY sebagaimana tercatat oleh Badan Pusat Statistik. Kesempatan untuk merayakan momen sakral tersebut tentu ingin dilaksanakan secara maksimal serta memuaskan. Berdasarkan riset yang dihasilkan oleh website “Bride Story” terhadap 5000 pengantin di tahun 2017, pengantin perlu mempersiapkan anggaran biaya pernikahan dengan interval 20-400 juta rupiah. Secara umum, biaya tersebut akan dicantumkan untuk pelaksanaan kegiatan yang diprakarsai oleh beberapa vendor maupun event organizer terpilih.

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh penyedia jasa manajemen kegiatan adalah sulitnya membangun jejaring dan publikasi di tengah persaingan pasar yang serba cepat, praktis, dan digital. Tantangan tersebut, selain dari acara pernikahan, juga ditambah lagi dengan beberapa kegiatan instansi pemerintah, sebagaimana dilansir Calender Event Organizer (CEO) bahwa terdapat 200 kegiatan resmi pemerintah di tahun 2019. Selain itu, kegiatan publik semisal konser musik dan pentas seni mendapat perhatian minim di kalangan vendor sehingga pelaksanaan acara hanya dieksekusi oleh panitia lokal dan manajemen yang seadanya. Akumulasi dari rangkaian acara tersebut perlu diintegrasikan ke dalam satu wadah yang komprehensif dan ditangani oleh tenaga vendor yang profesional.

Pencarian hingga pemesanan event organizer di era digital dihadapkan oleh rumitnya proses membandingkan harga, regulasi kontrak kerja, dan fasilitas acara [1] tanpa bantuan sebuah sistem. Belum lagi, muncul kekhawatiran pengguna atas transaksi yang minimnya legalitas dan jaminan keamanan di tiap pemesanan event organizer yang melalui jejaring media sosial. Pengguna sering hanya mengandalkan akumulasi dari review terhadap beberapa event organizer untuk mendapatkan penilaian yang objektif. Padahal tiap vendor dapat mendaftarkan instansi tanpa persyaratan, seleksi, maupun kontrol yang tepat. Hal tersebut berimplikasi pada maraknya kemunculan polemik antar

pengguna jasa dan vendor event organizer yang tidak terstandar. Nihilitas standarisasi pada sektor aplikasi vendor turut berimplikasi pada ketiadaan kontrol harga penyedia jasa organizing hingga penurunan intensitas transaksi via media sosial dan aplikasi [2].

Berangkat dari permasalahan yang disebutkan diatas, sebuah konsep aplikasi pemesanan event organizer bernama “Evoria” dikembangkan. Aplikasi ini dirancang sebagai wadah untuk mengakumulasi pasar sektor jasa pengelola kegiatan dengan skema kontrol harga berimbang serta jaminan transaksi yang legal dan terpercaya. Variabel-variabel ini akan dijabarkan dan dijabarkan secara mendetail dalam artikel ini. Tawaran konkret berupa platform “Evoria” menjadi media yang tepat bagi calon pemesan jasa event organizer untuk mengidentifikasi keinginan dan kebutuhan calon pemesan dalam menentukan EO terbaik [3].

## II. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang membahas tentang mendesain atau mendesain ulang sebuah aplikasi telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti atau desainer yang berfokus pada User Experience (UX). Minjoo Yang (2018) mencoba redesign aplikasi belanja daring “Shopee” sebagai e-commerce yang terkenal dengan tingkat penjualan produk dengan harga di bawah standar pasar e-commerce pada umumnya. Yang menyebut perlu membuat pengalaman jual-beli dalam aplikasi dengan aksesibilitas tinggi untuk pengguna dan melakukan penelitian dengan tiga tahap antara lain *discover*, *design*, *testing*. Lewat proses *discover*, Yang menemukan beberapa *pain point* yang ditemukan dari hasil *interview*, *online review* dan *usability testing*. *Search bar* yang terlalu kecil dan susah untuk ditekan ketika ingin mencari suatu barang, ukuran *banner* yang tidak sama dengan yang lain sehingga membuat aplikasinya terlihat ramai. Setelah melakukan desain ulang berdasarkan *pain point* yang ditemukan dari fase *discover* dan melakukan validasi kembali ke responden, kepuasan dan kemudahan bagi pengguna dapat ditemukan.[4]

Berbeda dengan e-commerce, sebuah studi kasus aplikasi perancangan pernikahan ditulis oleh Marina Yalanska dan Olga Popova dalam “Tubik Blog”. Dengan kemudahan teknologi saat ini, mereka memberikan gambaran bagaimana sebuah aplikasi perencanaan pernikahan dapat ditampilkan dengan sederhana tanpa melupakan sisi fungsionalitasnya. Olga Popova, desainer User Interface (UI) Tubik membuat solusi antarmuka untuk aplikasi Wedding Planner, sebuah asisten virtual untuk mereka yang ingin memiliki pernikahan yang terorganisir dengan baik dan sempurna. Fokus dari aplikasi ini adalah tidak melupakan detail yang dapat merusak perayaan pernikahan. Sehingga memungkinkan pengguna untuk merencanakan task dan menandai task tersebut dengan mudah dan cepat. Yalanska dan Popova mengedepankan kebutuhan pengguna yang disesuaikan dengan kemampuan teknologi dan usia target user agar fungsi dan operabilitas dapat dijalankan dengan mudah.[5]

Yalanska dan Popova sadar bahwa mayoritas pengguna jasa wedding planner adalah perempuan. Pertimbangan

tersebut menjadi landasan dalam desain antarmuka dari aplikasi ini. Sehingga, untuk menarik perhatian pengguna, mereka melibatkan perasaan user dengan menentukan color palette dari aplikasi yaitu menggunakan kombinasi warna yang lembut. Hal ini juga ternyata berguna untuk mengatur suasana hati dan tema pernikahan bagi pemesan.[6] Selain itu, aplikasi ini merupakan wadah perencanaan sehingga tiap task dan perencanaan disusun rapi dan diurutkan berdasarkan hari. Kemudahan juga terlihat dari pengguna yang dapat menandai task atau rencana mereka selesai atau tidak dengan menggunakan tanda centang. Hal lain yang memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi adalah tiap kategori ditandai dengan icon, sehingga user dapat dengan mudah mengenali dan memindai apa yang harus mereka lakukan pada hari tersebut seperti bertemu dengan fotografer, memesan bunga atau menentukan jasa catering makanan. Pendekatan ini meningkatkan kegunaan dan menjadi dasar untuk mendapatkan pengalaman pengguna atau user experience yang positif. [7]

Adapun studi kasus lain seperti Sprout Events, sebuah aplikasi yang dapat memudahkan freelancers untuk memilih pekerjaan dan proyek yang bersifat sementara, sementara perusahaan yang memilih freelancer tersebut untuk dikontrak dalam jangka pendek. Grace Ng dan Fatimah Yasin sebagai UI lead dalam proyek ini menggunakan pendekatan design thinking dalam proses mendesain UX. Tahapan dari design thinking terdiri dari research, planning, design, prototyping dan testing. Pada tahap research, mereka memulai dengan survei untuk mengetahui bagaimana perusahaan dapat menemukan staf atau karyawan mereka. Hal terpenting dalam survei yaitu peneliti UX juga harus mengamati perilaku target user secara real time. Selanjutnya, untuk mendapatkan demografi yang secara maksimal, peneliti turut melakukan wawancara. Data yang terkumpul diolah dengan affinity diagram untuk mengkategorisasikan informasi menjadi bagian-bagian kecil agar dapat menganalisis data dengan lebih baik. [8]

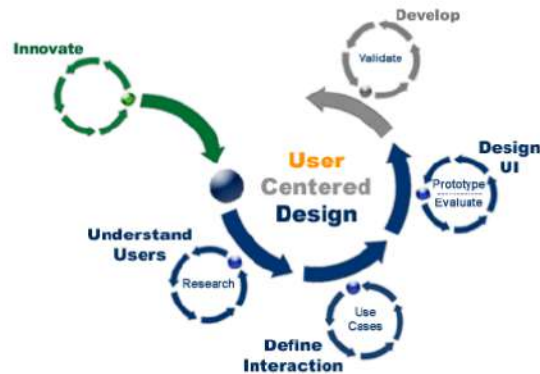
Grace Ng dan Fatimah Yasin juga membuat storyboard dan customer journey map untuk mengilustrasikan aspek yang berbeda-beda dari tiap persona. Dengan adanya storyboard dan customer journey map, maka fitur pada aplikasi dapat lebih mudah untuk ditentukan. Pada tahap design, tujuan utamanya adalah membuat desain yang mudah dipahami dan digunakan serta prototype yang efisien. Maka dari itu, design prototype diawali dengan paper prototyping, lalu diterjemahkan menggunakan mid-fidelity prototype. Terakhir adalah tahap testing yang berguna untuk menerima umpan balik dari pengguna. Tahap ini dapat merangkum kekurangan aplikasi dari berbagai macam aspek seperti penggunaan flag, pemilihan card dalam antarmuka, menentukan pembayaran dan pemberian rating. [9]

Berdasarkan pada sejumlah studi secara kolektif, disimpulkan bahwa tiap metode penelitian yang digunakan oleh para desainer dalam bidang UI/UX akan melakukan pendekatan dengan mengutamakan user needs sehingga ketika membuat sebuah desain akan menghasilkan desain yang sesuai dengan apa yang pengguna akan butuhkan. alah satu produk yang sukses menggunakan metode User Centered Design (UCD) adalah Microsoft. Sejak masa awal pembentukan perusahaan, Microsoft dibangun dengan visi mengembangkan teknologi yang berfokus pada kenyamanan dan keamanan pengguna [10]. Berangkat dari kesadaran tersebut, penulis mengaplikasikan metode UCD yang memprioritaskan user needs lewat sejumlah tahapan identifying.[3] Proses ini terbagi menjadi beberapa tahapan,

antara lain diskusi tim, analisis, wawancara, dan strategi generatif.[11]

### III.METODE PENELITIAN

Pendekatan UCD akan digunakan sebagai dasar rancangan aplikasi Evoria. Menurut Garrett (2005), UCD merupakan tahapan sistematis yang berfokus pada keinginan dan tingkah laku pengguna dalam proses penciptaan produk desain untuk meningkatkan taraf utilitas dan aksesibilitasnya [1]. Pembentukan aplikasi “Evoria” berangkat dari sebuah observasi pada sejumlah transaksi pemesanan vendor di aplikasi daring dan luring yang menghadapi sejumlah permasalahan semisal minimnya kenyamanan pengguna, keambiguan transaksi. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam UCD dapat dilihat pada skema sebagai berikut:



Gambar 1. The SAP User-Centered Design Process[12]

Sebagaimana terlihat dalam gambar 1, skema proses user-centered design terbagi ke dalam beberapa langkah, antara lain; Tahapan pertama yaitu understand user. Upaya memahami keinginan pengguna beserta permasalahan yang mereka hadapi ditelusuri melalui riset yang dibagi ke dalam beberapa metode yakni observasi, wawancara, dan kuisioner. Wawancara dilakukan dengan responden pelaku usaha event organizer [13] [14], sedangkan kuisioner diisi oleh 52 informan dengan mayoritas berprofesi sebagai mahasiswa.

Tahapan kedua adalah define interaction. Penulis melakukan diskusi kolektif dalam tim (brainstorming) guna memecahkan masalah dari hasil reseach dari calon pengguna dan menentukan masalah yang akan dikembangkan menjadi fitur.

Tahapan ketiga adalah prototyping. Pada tahapan ini, penulis melakukan proses desain UI menggunakan design tools “Adobe XD” dan proses prototyping menggunakan marvel app. Proses desain tersebut menyesuaikan dengan kebutuhan fungsional ataupun non-fungsional bagi pengguna sebagai solusi dari sistem yang dibangun [15]. Tahapan tersebut diteruskan dengan membangun model purwarupa lanjutan guna mempermudah proses selanjutnya yakni evaluasi desain.

Tahapan keempat adalah validate. Setelah proses prototyping, penulis menguji hasil desain yang dianggap telah sesuai dengan keinginan pengguna berupa melakukan testing kepada tujuh responden dan anggota tim. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengukur taraf ketersesuaian antara desain sistem dengan kebutuhan dari calon pengguna.[16] Setelah produk desain purwarupa telah memenuhi ekspektasi kelima narasumber dari aspek aksesibilitas dan utilitasnya, maka tahapan berlanjut pada proses pengembangan aplikasi (system developing).

#### IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

Evoria adalah online platform berbasis web yang memasarkan EO dan menghubungkan mereka dengan calon pengguna. Bagan ini membahas skema yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan aplikasi berbasis UCD dalam sejumlah tahapan, antara lain:

##### A. Understand Users

Pada tahapan pertama penulis melakukan observasi dengan menyebarkan kuisioner dan wawancara secara langsung dengan penggiat event organizer. Kuisioner yang disebarakan mendapatkan 52 responden yang kebanyakan mengatakan bahwa sulit mencari informasi seputar event organizer karena belum terpusat seperti mencari hotel, sulit mencari EO yang jujur dan terpercaya kualitasnya, tidak tertera range harga yang jelas di platfrom media sosial dan harus menyimpan contact person ttaa-tiap vendor untuk mempertanyakan kejelasannya. Penulis turut menerima sejumlah saran pengembangan dari 52 koresponden antara lain pencarian sesuai lokasi, kategori, kalender ketersediaan waktu EO.

Detail informasi dan portofolio dari EO dan ditampilkan harga paten tiap paket yang ditawarkan. Halaman yang menampilkan inspiration kegiatan atau perayaan pernikahan serta menyediakan bacaan seputar tips and trik memilih vendor.

Hasil wawancara yang penulis lakukan kepada sejumlah penggiat EO menunjukkan bahwa terdapat beberapa tantangan yang turut mereka hadapi dalam menampilkan portofolio dan memasarkan produk. Data tersebut, baik dari calon pengguna jasa maupun dari penyedia jasa EO, akan diproses pada tahapan lanjutan yakni define interaction.

##### B. Define Interaction

Pada tahapan ini, penulis melakukan analisis secara kolektif guna memecahkan permasalahan yang dihadapi calon pengguna jasa maupun penyedia jasa. Pada bagan "home", aplikasi akan menampilkan sejumlah opsi preferensi calon pengguna dengan profiling. Profiling bertujuan untuk mengaransemen halaman tema dan konten dalam halaman "home" dalam segi UX guna menyesuaikan antara kebutuhan calon pengguna. Fitur tersebut diharapkan mampu memudahkan calon pengguna dalam pemesanan sebab konten yang ditampilkan di dalamnya adalah "what you need" bukan "all you need".



Gambar 2. Prototype home Evoria.

Penulis menampilkan informasi, portofolio, pricelist dan paket harga yang ditawarkan EO di tiap profil dan fitur negosiasi dalam bentuk ruang chat. Fitur tersebut dibuat untuk meningkatkan kredibilitas EO dan memberikan rasa aman bagi calon pemesan jasa. Aplikasi turut menyediakan fitur "inspiration" guna memantik ide calon pemesan jasa EO dalam rangka memaksimalkan kualitas acara.

Warna dasar yang akan dikembangkan adalah warna ungu dan merah muda karena akan membuat kesan keseruan

dalam memnbuat sebuah acara. Kami juga menerapkan clean design dan neomorphism pada background dan cards. Hal itu bertujuan untuk membuat mata pengguna menjadi nyaman ketika menggunakan aplikasi.

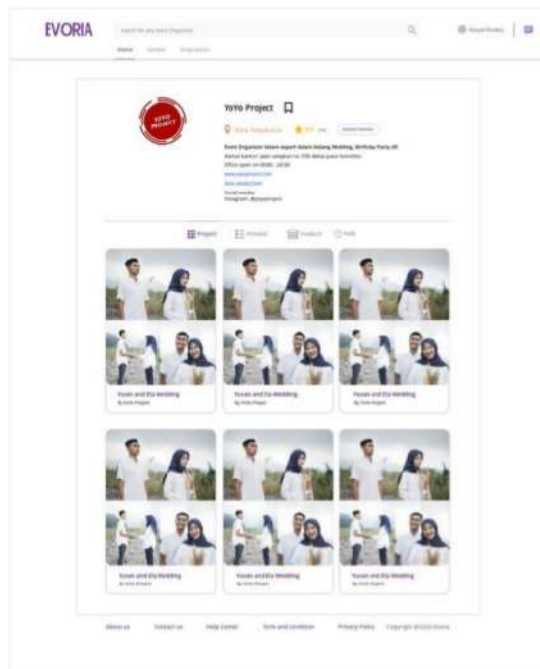
##### C. Prototyping

Pada tahapan ketiga yaitu proses desain UI menggunakan design tool "Adobe XD". Purwarupa laman beranda, sebagaimana terlihat pada gambar 2 berisi header. Header diisi dari bagian kiri ke kanan adalah logo dari "Evoria", tombol search pada bagian tengah untuk mencari event organizer yang dibutuhkan oleh calon pengguna, foto profil dan nama pengguna dan ketika diklik akan muncul pop up yang menampilkan profil pengguna, icon chat untuk melihat inbox pesan yang ada antara pengguna dengan EO, bagian bawah tombol search ada menu dari aplikasi yaitu home, vendor, inspiration.

Pada tampilan home dimulai dari atas ke bawah ada carousel yang berisi promo-promo dari Evoria, setelah carousel promo ada slogan dari Evoria. Lalu dibawahnya ada section flash sale, section ini berisi potongan harga dari paketan yang EO dengan yang ditampilkan dengan waktu hitung mundur sebagai pengingat waktu flash sale berlangsung, lalu ada card yang berisi foto, kota, nama paketan, nama EO, potongan harga, rating dan review, dan rencana keterangan Evoria partner. Section flash sale ini menggunakan background merah muda ditambah ornamen kotak dan lingkaran untuk membuat section ini terlihat eye catching.

Kemudian, aplikasi menyediakan fitur section profiling. Bagan ini berfungsi untuk mengetahui minat dan kebutuhan pengguna yang ditampilkan dihalam home masing-masih pengguna. Jadi yang akan muncul dihalaman mereka adalah yang mereka butuhkan dan tidak terkesan ramai. Bagian ini juga dilakukan ketika pertama kali membuka website Evoria pada landing space untuk mengetahui ketertarikan mereka saat pertama kali menggunakan Evoria dan bisa mengatur kembali pada beranda.

Selanjutnya adalah section yang akan muncul berdasarkan dari hasil profiling pengguna, pada kali ini yang ditampilkan adalah section wedding event organizer. Section ini berisi EO yang paling sering dicari dan memiliki rating yang bagus, ada tombol see more yang ketika diklik akan menuju tab baru yang berisi kumpulan wedding event organizer dan ini terdapat pada menu halaman vendor. Selanjutnya adalah section yang berisi informasi tentang Evoria yang ditampilkan dengan 3 kotak berjejer. Informasi ini sebagai pengenalan apa aja yang bisa dilakukan pengguna Evoria. Section selanjutnya adalah Birthday party event organizer dan engagement event organizer. Bagian ini memiliki kesamaan dengan section wedding event organizer dan juga muncul sesuai profiling pengguna. Section terakhir adalah penutup dari halaman home yang berisi about us, contact us, help center, term and condition, privacy policy, dan copyright.



Gambar 3: Purwarupa profil EO.

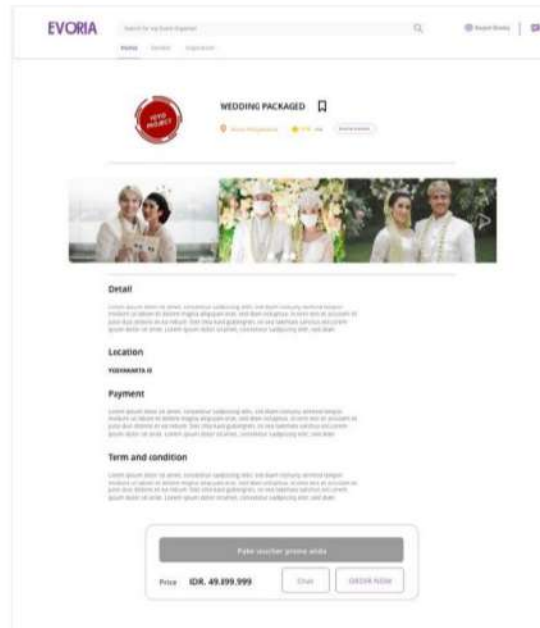


Gambar 4: Purwarupa profil EO menu product.

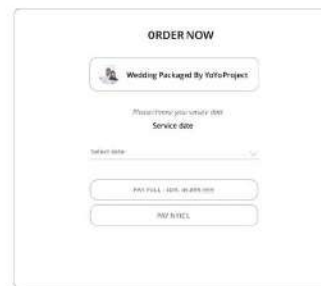
Terlihat di gambar 3, purwarupa profil event organizer menampilkan sejumlah fitur semisal logo dan informasi perusahaan yang disertai dengan empat fitur yaitu "project", "pricelist", "product" dan "FaQ". Halaman ini menampilkan konten dari "menu project", "menu pricelist", dan "menu product" sebagaimana tertera dalam gambar 4.

Pada gambar 5, purwarupa "detail product" menampilkan sejumlah gambaran paket acara, detail penawaran dalam paket, lokasi dan jenis pembayaran yang disertai dengan syarat dan ketentuan pemesanan. Fitur ini turut menyediakan box yang berisi tombol promo, harga, tombol chat agar pengguna bisa bertanya-tanya langsung dengan pihak EO, dan tombol order now. Jika tombol order now dipilih maka akan muncul pop up formulir untuk melakukan order seperti pada gambar 6. Prototype formulir order menampilkan

sebuah box yang berisi nama paket yang akan diorder, pengguna memilih tanggal acara, lalu memilih pembayaran.



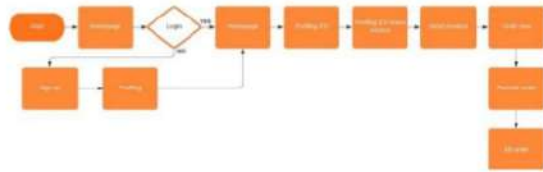
Gambar 5: Prototype detail product.



Gambar 6: Prototype formulir order.

Alur proses UX dapat dilihat pada gambar 7. Tahap pertama diibaratkan pengguna sudah berada pada beranda aplikasi. Pada halaman ini pengguna bisa menggunakan aplikasi tanpa harus login terlebih dahulu. Akan tetapi jika pengguna ingin mengontak atau memesan peketan EO maka harus login dan akan di arahkan ke halaman membuat akun lalu mengisi profiling dan akan kembali ke halaman beranda. Diumpamakan pengguna memilih salah satu EO pada beranda maka akan menuju halaman profil EO yang dituju.

Setelah memasuki halaman profil EO, pengguna dapat melihat keterangan, alamat, kontak dari EO, portofolio, pricelist, product dan FaQ. Diibaratkan pengguna menuju ke halaman product dan memilih paket, maka tampilan akan menuju ke detail product yang berisi info detail dari paket tersebut, lokasi, pembayaran dan term and contidition. Lalu pengguna bisa menghubungi pihak EO dengan tombol chat yang ada untuk melakukan dealing atau menanyakan sesuatu. Dan jika sudah ingin memesan product maka akan muncul pop up formulir untuk memesan. Setelah melakukan pembayaran, pengguna akan diarahkan ke bagan "my order" yang berisi informasi terkait pesanan yang telah ditentukan sebelumnya sembari memantau progres pemesanan.

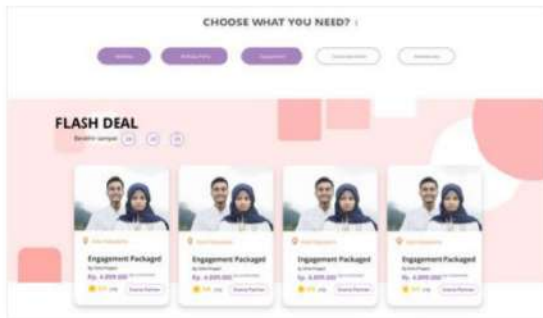


Gambar 7: Alur UX pada Aplikasi “Evoria”

#### D. Validate

Proses validate pada tahap ini adalah melakukan testing. Testing dilakukan dengan internat tim dan 7 orang responden. Beberapa masukan penulis dapatkan yaitu; Pertama, section profiling dalam bagan beranda mendapatkan spotlight karena mata pengguna akan langsung menuju section flash sale. Section informasi Evoria lebih baik diletakan di bawah karena mengganggu kenyamanan pengguna ketika melihat rekomendasi EO. Judul tulisan tiap section kurang besar dan tidak terlihat seperti judul, section bagian penutup lebih baik menggunakan background warna agar terlihat sebagai penutup halaman;

Kedua, penambahan fitur chat pada halaman profil EO untuk memudahkan pengguna menanyakan langsung ke pihak EO. Ketiga yaitu menu pricelist dan product bisa dijadikan satu bagian karena isi konten yang sama.



Gambar 8: Bagan “Flash Deal”

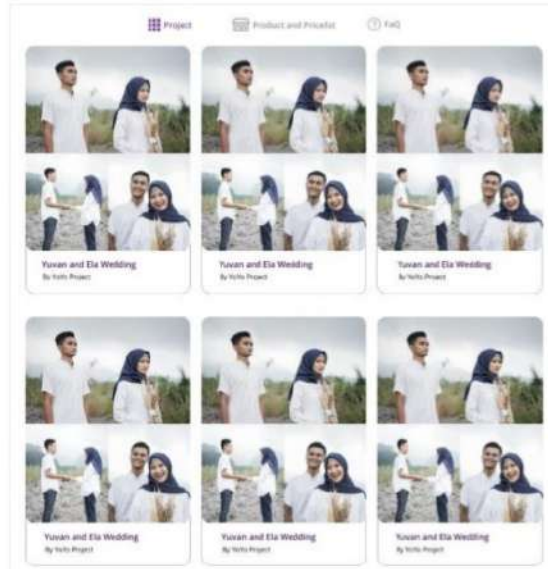
Hasil perbaikan prototype berdasarkan saran dan masukan dari sejumlah tester, antara lain; Pertama, mengubah layout tampilan UI pertama pada section profiling dinaikan dibawah carousel promo dan memperbesar ukuran tulisan “Flash Deal” dari skala 40 menjadi 50 sebagaimana terlihat di gambar 8. Pengembangan lain juga dilakukan pada bagan “informasi aplikasi” ke bagian paling bawah pada tampilan “home” dan memisahkan warna latar bagan tersebut dibanding dengan bagan “konten” menjadi warna biru seperti pada gambar 9.



Gambar 9: Bagan informasi tentang aplikasi.

Kedua, menambahkan fitur chat pada halaman profil EO dan menjadikan satu bagian pada bagan “pricelist and product” seperti pada gambar 10. Saran dan masukan yang diperoleh dari para tester UX meningkatkan taraf utilitas dan aksesibilitas pada aplikasi Evoria. Sesaat setelah pengguna

memasukan beranda, aplikasi akan langsung menampilkan bagan profiling yang diatur kembali yang memudahkan dalam mengakses apa yang mereka inginkan. Pada halaman profile EO dengan adanya tambahan fitur chat akan memudahkan pengguna ketika ingin menanyakan sesuatu ketika kebingungan.



Gambar 10: “Project”, “Pricelist and Product”, dan “FAQ” dalam Profil EO

## V. KESIMPULAN

Desain aplikasi “Evoria” diinisasi oleh sejumlah permasalahan keamanan dan utilitas calon pemesan jasa event organizer dalam negeri. Berbekal pada metode user-centered system design, aplikasi ini dibangun dengan prinsip desain UX yang ramah terhadap demand pengguna yang disertai dengan kustomisasi persona yang tepat. Desain aplikasi tersusun ke dalam sejumlah tahapan, antara lain understand users, define interaction, prototyping, dan validate. Proses tersebut didukung dari hasil kuisioner pada 52 informan dan wawancara terhadap sejumlah calon pemesan maupun penyedia jasa event organizer. Setelah melalui keempat tahapan di atas, aplikasi “Evoria” diharapkan mampu menjadi wadah yang tepat untuk mengakumulasi pasar sektor jasa pengelola kegiatan (EO) dengan kontrol harga yang berimbang dan jaminan transaksi terpercaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web*. New Riders, 2003.
- [2] D. A. Norman dan S. W. Draper, *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. United State of America: CRC Press LLC, 2018.
- [3] K. Hans-Ruediger, *Handbook of Research on Managing and Influencing Consumer Behavior*. United State of America: IGI Global, 2014.
- [4] Yang, “UI/UX Case Study: Shopee,” Medium, Des 06, 2018. <https://blog.prototypr.io/ui-ux-case-study-shopee-ba6907b743cb> (diakses Mei 03, 2020).
- [5] M. Yalanska dan O. Popova, “Case Study: Wedding Planner. UI Design Concept,” Tubik Blog: Articles About Design, Jan 06, 2017. <https://blog.tubikstudio.com/case-study-wedding-planner-ui-design-concept/> (diakses Mei 03, 2020).
- [6] A. Ferreira, “Aesthetics and Cultural Imperatives,” dalam *Universal UX Design*, A. Ferreira, Ed. Boston: Morgan Kaufmann, 2017, hlm. 95–128.

- [7] S. Yaman, F. Fagerholm, M. Munczero, T. Männistö, dan T. Mikkonen, "Patterns of <sup>12</sup>er Involvement in Experiment-Driven Software Development," *Information and Software Technology*, vol. 120, hlm. 106244, Apr 2020, doi: 10.1016/j.infsof.2019.106244.
- [8] M. Ozkaynak, B. Reeder, S. Y. Park, dan J. Huh-Yoo, "Design for Improved Workflow," dalam *Design for Health*, A. Sethumadhavan dan F. Sasangohar, Ed. New York: Academic Press, 2020, hlm. 251–276.
- [9] <sup>11</sup> Agrawal, "Sprout Events: A UX/UI Case Study," Medium, Mar 14, 2019. <https://uxdesign.cc/sprout-events-a-ux-ui-case-study-b423feb7a2> (diakses Mei 03, 2020).
- [10] D. Burkhardt, S. Pattan, K. Nazemi, dan A. Kuijper, "Search Intention Analysis for Task-and User-Centered Visualization in Big Data Applications," *Procedia Computer Science*, vol. 104, hlm. 539–547, <sup>1</sup> 2017, doi: 10.1016/j.procs.2017.01.170.
- [11] J. Kontio, J. Braggé, dan L. Lehtola, "The Focus Group Method as an Empirical Tool in Software Engineering," dalam *Guide to Advanced Empirical Software Engineering*, F. Shull, J. Singer, dan D. I. K. Sjöberg, Ed. London: Springer, 2008, hlm. 93–116.
- [12] "The SAP User-Centered Design (UCD) Process." User Experience (Ux), Desain and Research Methodology, Agu 24, 2006, [Daring]. Tersedia pada: <https://archive.sap.com/documents/docs/DOC-4025>.
- [13] H. Bhatnagar, "User-experience and patient satisfaction with quality of tuberculosis care in India: A mixed-methods literature review," *Journal of Clinical Tuberculosis and Other Mycobacterial Diseases*, <sup>3</sup> l. 17, hlm. 100127, Des 2019, doi: 10.1016/j.jctube.2019.100127.
- [14] J. Jalava-Broman, N. Junttila, L. Sillanmäki, J. Mäkinen, dan P. Rautava, "Psychological behavior patterns and coping with menopausal symptoms among users and non-users of hormone replacement therapy in Finnish cohorts of women aged 52–56 years," *Maturitas*, vol. 133, hlm. 7–12, <sup>10</sup> Mar 2020, doi: 10.1016/j.maturitas.2019.12.009.
- [15] J. Renaud, R. Houssin, M. Gardoni, dan N. Armaghan, "Product Manual Elaboration in Product Design Phases: Behavioral and Functional Analysis Based on User Experience," *International Journal of Industrial Ergonomics*, vol. 71, hlm. 75–83, Mei 2019, doi: 10.<sup>6</sup>6/j.ergon.2019.02.003.
- [16] V. V. Abeele, K. Spiel, L. Nacke, D. Johnson, dan K. Gerling, "Development and Validation of the Player Experience Inventory: A Scale to Measure Player Experiences at the Level of Functional and Psychosocial Consequences," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 135, hlm. 102370, Mar 2020, doi: 10.1016/j.ijhcs.2019.102370.

# Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer “Evoria” Melalui Pendekatan User-Centered System Design

## ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Antonio Carvalho, Welder Luz, Diego Marcilio, Rodrigo Bonifacio, Gustavo Pinto, Edna Dias Canedo. "C-3PR: A Bot for Fixing Static Analysis Violations via Pull Requests", 2020 IEEE 27th International Conference on Software Analysis, Evolution and Reengineering (SANER), 2020 Publication	1%
2	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	<1%
4	Submitted to Universidad Católica de Santa María Student Paper	<1%
5	koreascience.or.kr Internet Source	<1%



6

Internet Source

&lt;1%

7

[www.gris.informatik.tu-darmstadt.de](http://www.gris.informatik.tu-darmstadt.de)

Internet Source

&lt;1%

8

Submitted to Associatie K.U.Leuven

Student Paper

&lt;1%

9

[www.igi-global.com](http://www.igi-global.com)

Internet Source

&lt;1%

10

Submitted to Ajou University Graduate School

Student Paper

&lt;1%

11

Submitted to CSU, San Jose State University

Student Paper

&lt;1%

12

Sezin Yaman, Fabian Fagerholm, Myriam

Munezero, Tomi Männistö, Tommi Mikkonen.

"Patterns of user involvement in experiment-driven software development", Information and Software Technology, 2020

Publication

&lt;1%

13

Submitted to National University of Singapore

Student Paper

&lt;1%

14

[onlinelibrary.wiley.com](http://onlinelibrary.wiley.com)

Internet Source

&lt;1%

15

[www.okutimurkab.go.id](http://www.okutimurkab.go.id)

Internet Source

&lt;1%

16

mafiadoc.com

Internet Source

<1%

---

17

tubikstudio.com

Internet Source

<1%

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On