

# Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan *Design Thinking*

Aikal Alfrian Mucjal  
Jurusan Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[17523135@students.uii.ac.id](mailto:17523135@students.uii.ac.id)

Galang Prihadi Mahardhika  
Jurusan Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[galang.prihadi@uui.ac.id](mailto:galang.prihadi@uui.ac.id)

Beni Suranto  
Jurusan Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[beni.suranto@uui.ac.id](mailto:beni.suranto@uui.ac.id)

**Abstract**—Kebutuhan masyarakat terhadap industri acara cukup tinggi tingkat antusiasnya di Indonesia baik itu dalam skala besar atau kecil, mulai dari acara pentas seni, konferensi bahkan hingga konser besar. Dengan besarnya kebutuhan dan peminatnya di Indonesia, peran *vendor* acara maupun *event organizer* sangatlah penting sebagai jawaban terhadap kebutuhan masyarakat itu sendiri. Namun, masyarakat masih kesulitan dalam membuat acara mereka mulai dari memilih *vendor* dan *event organizer* yang tepat dan berkualitas untuk kegiatan acara mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, kami mengembangkan aplikasi Ivent ini sebagai sarana yang dapat mempertemukan para konsumen dengan *vendor* ataupun *event organizer* yang mereka butuhkan. Aplikasi ini akan dikembangkan dalam platform Android dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*[1]. Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, diharapkan dalam proses pengembangan aplikasi ini akan semakin dekat dengan kebutuhan para pengguna dengan memahami karakter mereka dan memberikan gambaran awal dari aplikasi Ivent untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna agar kedepannya dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna.

**Kata Kunci**—*Event organizer*, *Vendor*, *Aplikasi Perangkat Bergerak*, *Ivent*

## I. PENDAHULUAN

Masyarakat pada era ini sudah banyak yang mengenal istilah revolusi industri 4.0 bahkan penerapan dari revolusi industri 4.0 itu sendiri sudah banyak ditemukan di sekitar lingkungan hidup kita seperti contohnya aplikasi perangkat bergerak baik itu berbasis *Android* maupun *iOS*[2], dengan terus berkembangnya aplikasi perangkat bergerak sebagai salah satu bagian dari perkembangan zaman yang mempermudah beberapa kegiatan di kehidupan maka bermunculannya berbagai macam ide yang sangat membantu dalam mempermudah tugas ataupun pekerjaan kita, hal ini salah satunya disebabkan karena aplikasi perangkat bergerak sangat mudah digunakan serta lebih cepat diakses oleh pengguna, seperti *e-commerce* yang merupakan salah satu dari banyaknya jenis aplikasi yang sering kita akses, bahkan *e-commerce* itu sendiri sudah semakin banyak macamnya sesuai dengan fungsi dan target pasar mereka.

Pada sektor industri acara juga tidak luput dari perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, justru dengan adanya kemajuan teknologi ini dapat meningkatkan jumlah kebutuhan acara itu sendiri, masyarakat sekarang sudah banyak menjadikan acara sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi dan merupakan salah satu sarana kegiatan untuk bertemu dan berkumpul, bahkan tanpa disadari bahwa kegiatan-kegiatan yang diadakan di sebuah acara itu sendiri

dapat menunjang kemajuan di beberapa sektor seperti Pendidikan, Teknologi, Perekonomian dan masih banyak lagi. Namun, sebuah acara sering sekali terhambat atau bahkan gagal dalam proses penggarapannya baik itu masalah penyesuaian dana, pemilihan *event organizer*, *vendor* acara, dan bahkan karena pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung ini[3]. Oleh sebab itu, makalah ini menjabarkan sebuah penerapan teknologi dari aplikasi perangkat bergerak dengan mengembangkan sebuah ide bisnis *Startup* yang menghadirkan sebuah wadah bagi penggiat acara baik itu konsumen, *vendor* dan *event organizer* dengan menghubungkan mereka ke dalam satu platform aplikasi perangkat bergerak yang mudah untuk diakses dan fleksibel bagi pengguna untuk saling berinteraksi dalam menggunakan aplikasi Ivent ini.

Selain itu, perkembangan teknologi pada *smartphone* dan aplikasi perangkat bergerak akan terus berkembang dan menghadirkan fitur-fitur terbaru untuk mempermudah penggunaannya, dengan pembangunan Ivent pada aplikasi perangkat bergerak ini dalam tahap pengembangannya maka diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat di sektor industri acara ini dengan menghadirkan segala kebutuhan masyarakat hanya dalam genggaman para pengguna. Selain itu, memanfaatkan aplikasi perangkat bergerak bertujuan untuk memudahkan para pengguna dalam melakukan perencanaan kebutuhan acara yang akan dibuat serta proses pemantauan sewa barang kebutuhan acara jauh lebih mudah diakses dengan *smartphone*.

Kedepannya nanti para pengembang dapat menambahkan fitur unik pada aplikasi Ivent yang berguna untuk memberikan pengalaman baru bagi pengguna dalam membuat acara seperti rencana kami yang diharapkan dapat menghadirkan *Augmented Reality* pada proses pengembangan aplikasi ini yang dapat mensimulasikan perencanaan acara sesuai dengan tempat yang akan dipakai dan menyesuaikan kebutuhan pengguna terhadap acara yang akan dibuat, tentunya *Augmented Reality* ini bisa digunakan dengan pemanfaatan dari aplikasi perangkat bergerak itu sendiri.

## II. STUDI PUSTAKA



Gambar 1. Proses pengembangan aplikasi dengan *Design Thinking* dan *Agile Development*[4]

Proses pengembangan aplikasi Ivent ini dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* dan *Agile Development*, menurut kami dalam pengembangan aplikasi Ivent, kedua metode ini merupakan perpaduan yang cukup relevan[4]. Namun, dalam prakteknya berbagai macam metode mungkin memiliki kelebihan maupun kekurangannya masing-masing tetapi pada penggunaan *Design Thinking* dan *Agile Development* menurut kami merupakan salah satu cara yang dapat melengkapi satu sama lain. Berikut ini merupakan penjabaran mengenai kedua metode tersebut.

#### A. *Design Thinking*

Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan melakukan pemfokusan terhadap kebutuhan pengguna, pendekatan ini dilakukan dengan memberikan ide-ide yang berupa solusi dari permasalahan serta kebutuhan setiap pengguna dan mengimplementasikannya ke aplikasi yang akan dibangun, metode ini dirasa dapat menyesuaikan serta memahami kebutuhan pengguna dengan melihat beberapa kebutuhan serta kesulitan mereka yang bervariasi dengan memahami permasalahan pengguna itu sendiri[5].

#### B. *Agile Development*

*Agile* sendiri memiliki pengertian pengembangan aplikasi yang bersifat cepat dalam perubahan dan inovasi suatu aplikasi, untuk memenuhi kebutuhan para pengguna. Pemanfaatan *Agile* dalam pengembangan aplikasi Ivent dapat melakukan perubahan yang cepat serta memberikan inovasi produk terbaru untuk pengguna sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna itu sendiri dengan fitur yang selalu diperbaharui dan ditambahkan[6]. Namun, dalam penggunaan *Agile* ini rawan mengalami kegagalan apabila tim tidak memiliki komitmen untuk pengembangannya dikarenakan aplikasi yang dikembangkan harus selalu mengikuti kebutuhan para pengguna yang menginginkan pembaharuan dan fitur baru secara terus-menerus, selain itu waktu pengembangan aplikasi akan sulit untuk diperkirakan.

tujuan dari penggunaan metode ini sendiri yang memfokuskan pengembangan sebuah aplikasi pada apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna, penerapan metode ini juga dijelaskan pada bagian hasil dan pembahasan dari makalah ini. Berikut ini merupakan penjelasan dari metode *Design Thinking* yang digunakan, tahapan pada metode ini terdiri dari:

#### A. *Empathy*

Pada tahapan ini sangat diharapkan mendapatkan pemahaman dari sebuah permasalahan yang dialami pengguna dengan menjadi pendengar yang baik kepada pengguna sehingga mengetahui apa yang sebenarnya mereka butuhkan dan inginkan[5]. Tujuannya yaitu memiliki pemahaman empati kepada para pengguna itu sendiri dengan menyadari kemauan mereka selama ini. Luaran dari tahapan ini bisa dilakukan dengan observasi kepada para pengguna, semakin dekat dan dalam proses memahami keinginan pengguna semakin dekat tujuan untuk memberikan solusi yang sesuai harapan mereka. Oleh sebab itu, Ivent melakukan survei dengan memberikan beberapa pertanyaan atau kasus seputar industri acara dari beberapa pengguna awam terdekat baik itu teman atau keluarga, namun juga bertanya dan bercerita secara langsung kepada pengguna itu sendiri agar mampu mendapatkan gambaran secara langsung permasalahan dan kebutuhan mereka itu sebenarnya seperti apa.

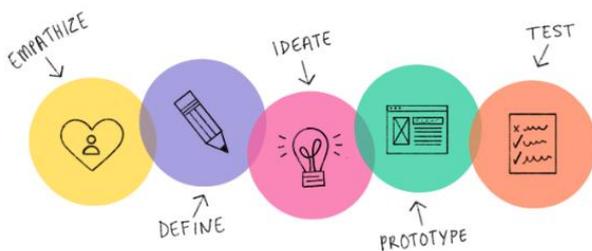
#### B. *Define*

Setelah tahap *Empathy* telah dilakukan dan informasi yang dibutuhkan berhasil didapatkan yang diperoleh setelah melakukan survei maupun bertanya langsung kepada beberapa pengguna maka tahapan yang perlu dilakukan selanjutnya yaitu mengelompokkan permasalahan yang dialami pengguna dan menganalisis masalah tersebut[5], sehingga dapat menetapkan permasalahan yang sebenarnya timbul pada pengguna dan dapat menimbulkan sebuah ide-ide yang relevan serta tepat atau mendekati dengan ekspektasi para pengguna itu sendiri. Pada tahap ini kami melakukan pengelompokan berdasarkan permasalahan yang dihadapi pengguna dan harapan pengguna terhadap aplikasi Ivent yang akan dibangun.

#### C. *Ideate*

Setelah tahap *Define* selesai dilakukan, selanjutnya masuk ke tahap *Ideate* yang merupakan tahapan untuk menghasilkan ide. Semua ide-ide akan dikumpulkan sebagai proses penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini sangat penting untuk mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya agar bisa menghasilkan beberapa solusi yang tepat[5]. Setelah ide sudah cukup terkumpul, maka dilakukan penyaringan dan pengujian sebuah ide untuk menemukan cara terbaik dan tepat dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dihadapi oleh pengguna untuk menghindari ataupun meminimalisir terjadinya masalah-masalah baru kedepannya pada tahap pengembangan aplikasi perangkat bergerak Ivent ini.

### III. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 2. Tahapan *Design Thinking*[7]

Pengembangan aplikasi perangkat bergerak Ivent akan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian sebuah masalah yang kami gunakan supaya perancangan aplikasi Ivent yang dibangun berdasarkan dari tindakan yang berpusat kepada pengguna, sesuai dengan

#### D. Prototype

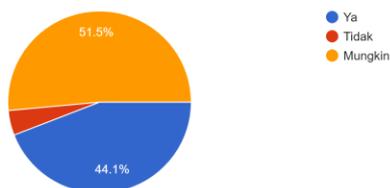
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sebuah *prototype* versi awal dalam pengembangan aplikasi, fungsi pada tahap ini yaitu memberikan bayangan kepada pengguna terhadap aplikasi yang dibangun untuk menampilkan sebuah gambaran yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya yang bertujuan untuk memperkirakan solusi yang diberikan itu sudah tepat atau masih kurang dari sudut pandang pengguna[5]. Sebelum dilakukan proses yang lebih matang *prototype* diuji oleh kami dan beberapa orang terdekat terlebih dahulu. Jadi, ketika ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan lagi pada *prototype* ini, sehingga pada pengembangannya akan dihasilkan sebuah *prototype* aplikasi Ivent yang benar-benar bagus dan layak untuk diuji kepada calon pengguna.

#### E. Test

Pada tahapan ini *prototype* dari aplikasi perangkat bergerak Ivent akan diuji coba oleh pengguna, sehingga kita dapat melihat respon maupun interaksi pengguna saat menggunakan *prototype* sekaligus mengumpulkan sejumlah *feedback* dari pengguna berupa pengalaman mereka dalam menggunakan *prototype* ini[5], dengan melakukan tahap *Test* ini maka kita dapat menyimpulkan beberapa hasil pengujian yang masih menjadi kekurangan dari *prototype* Ivent yang ditampilkan setelah dilakukan uji coba terhadap pengguna, sehingga kedepannya bisa dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kekurangan dan mendekati ekspektasi pengguna terhadap aplikasi yang dibangun sebelum akan dilakukannya perilisasi aplikasi Ivent.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Apakah dibutuhkan platform khusus Event Organizer (EO) dan Vendor Acara?  
68 responses



Gambar 3. Penilaian pengguna mengenai platform penyedia *event organizer* dan *vendor* acara

Gambar diatas menampilkan diagram yang menunjukkan tingkat kebutuhan pengguna terhadap platform penyedia *event organizer* dan *vendor* acara, diagram tersebut kami dapatkan berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada pengguna melalui *Google Form* jumlah responden yang kami dapatkan lebih kurang 68 responden. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah diberikan, cukup banyak pengguna yang menginginkan adanya platform ini untuk memenuhi kebutuhan di sektor industri acara.

Oleh sebab itu, kami mengembangkn aplikasi perangkat bergerak Ivent yang berbasis *Android*. Tujuan dikembangkan aplikasi ini untuk mempermudah para

pembeli dan penjual layaknya sebuah *e-commerce* pada umumnya. Namun, aplikasi ini merupakan sebuah wadah yang bertujuan untuk menghubungkan seluruh pengguna yang memiliki antusias terhadap industri acara baik itu konsumen dengan *vendor* acara atau *event organizer*. Dari sisi *event organizer* dan *vendor* acara pun akan membuka dan memperluas peluang bisnis mereka dalam memasarkan produk dan jasanya di dalam aplikasi Ivent. Setelah melakukan pendekatan *Design Thinking* yang telah diterapkan maka kami mendapatkan hasil pengujian yang berfokus kepada pengguna sebagai berikut:

#### A. Empathy

Pada tahap ini kami memberikan kuesioner kepada calon pengguna untuk melihat respon mereka terhadap aplikasi Ivent, hasil dari kuesioner menampilkan lebih dominan pengguna yang menginginkan adanya aplikasi Ivent ini untuk mempermudah mereka dalam mencari *vendor* dan *event organizer*. Beberapa masukan dari calon pengguna kami sampaikan sebagai berikut:

1. Pengguna menyadari pentingnya keamanan dari proses transaksi pada aplikasi dengan menyarankan *event organizer* dan *vendor* yang sudah terverifikasi secara resmi dan jelas yang dapat menjual jasa mereka agar tidak adanya penipuan.
2. Pengguna juga mengharapkan fitur jenis penjualan tiket yang detail seperti *VIP*, *VVIP* dan *Reguler*.
3. Pengguna menginginkan adanya fitur pesan/*chat* agar dapat berkomunikasi secara langsung ke *event organizer* dan *vendor*.

Melihat tanggapan ini kami berupaya mendengarkan *feedback* dari pengguna dan selalu melakukan observasi yang lebih matang serta melakukan perbaikan agar bisa memberikan solusi yang benar-benar mereka butuhkan.

#### B. Define

Setelah tahap *Empathy* selesai, selanjutnya melakukan proses pengklasifikasian atau pengelompokan masalah yang telah didapatkan dari kuesioner yang dibagikan kepada pengguna. Hasil pengklasifikasian atau pengelompokan jenis masalah sebagai berikut:

Masalah	Klasifikasi Masalah
Keamanan saat bertransaksi dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Verifikasi keamanan
Opsi pilihan jenis tiket seperti <i>VIP</i> , <i>VVIP</i> dan <i>Reguler</i>	Jenis Tiket
Fitur pengiriman pesan/ <i>chat</i> antara konsumen dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Aksesibilitas

Tabel 1. Klasifikasi masalah

### C. Ideate

Setelah klasifikasi atau pengelompokan masalah telah dilakukan. Maka, selanjutnya dilakukan pengumpulan ide oleh tim melalui *Brainstorming* yang bertujuan untuk menentukan solusi dari permasalahan yang timbul. Pada tahap ini dihasilkan solusi sebagai berikut:

Masalah	Solusi
Keamanan saat bertransaksi dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Melakukan verifikasi akun yang berisi biodata dan keterangan berupa dokumen yang sah pada saat <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i> mendaftarkan akunnya
Opsi pilihan jenis tiket seperti <i>VIP</i> , <i>VVIP</i> dan <i>Reguler</i>	Memberikan pilihan jenis tiket yang akan dijual sesuai dengan rencana acara yang pengguna buat
Fitur pengiriman pesan/ <i>chat</i> antara konsumen dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Memberikan fitur pengiriman pesan interaktif antara pembeli dengan penjual, sehingga bisa bertanya atau konsultasi terlebih dahulu

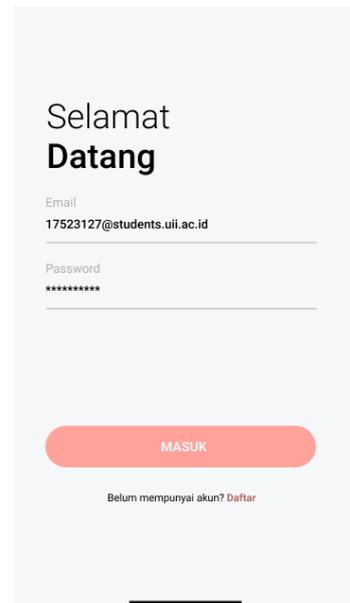
Tabel 2. Solusi dari masalah

### D. Prototype

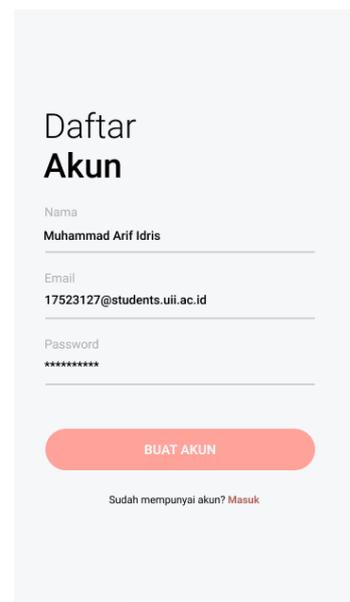
Setelah mengusulkan ide untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi pengguna. Selanjutnya yaitu mengimplementasikan ide tersebut ke dalam *prototype* yang dibangun, tujuan dari implementasi ide ke dalam *prototype* yaitu untuk melihat respon pengguna terhadap gambaran sementara terhadap aplikasi yang diberikan sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna atau belum, sehingga apabila terjadinya perubahan maka akan dilakukan perbaikan untuk memberikan kepuasan terhadap pengguna.

Dalam perancangan aplikasi Ivent kedepannya akan mengalami beberapa pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan hasil *feedback* mereka melalui *prototype* ini. Dengan adanya *feedback* pengguna, maka tim dapat mengetahui letak kekurangan aplikasi yang dibangun sehingga bisa menentukan solusi yang tepat kepada pengguna dan tetap berinovasi untuk menghadirkan produk yang mampu mengatasi permasalahan pengguna.

Oleh sebab itu, peran *Hacker*, *Hipster* dan *Hustler* sangat penting untuk terus saling berkolaborasi dalam proses menyesuaikan desain dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, *Hacker* pun akan memberikan pandangan dalam proses pembangunan aplikasi ke tahap selanjutnya untuk memperkirakan aplikasi yang akan dibangun sudah sesuai dengan tampilan yang dirancang oleh *Hipster*. Hasil dari pengembangan aplikasi Ivent ini sendiri telah mencapai tahap *prototype*, beberapa tampilan dari *prototype* aplikasi Ivent sebagai berikut:

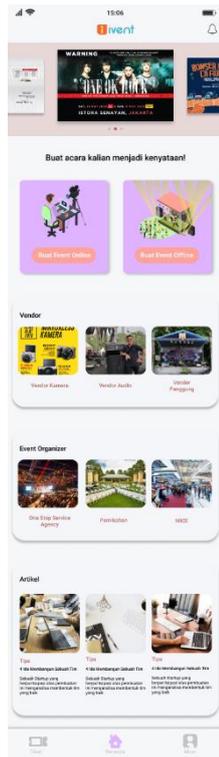


Gambar 4. Sign-In Ivent



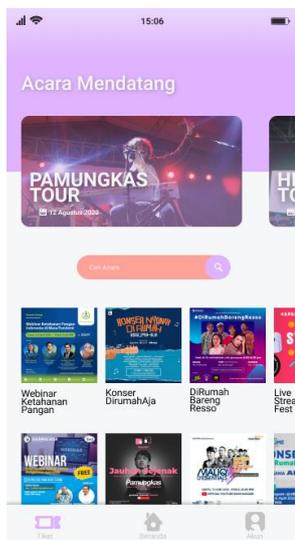
Gambar 5. Sign-Up Ivent

Pada gambar 3 dan 4 di atas merupakan halaman *Sign-In* dan *Sign-Up*. Pada halaman *Sign-In* pengguna hanya memerlukan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya untuk bisa masuk, sedangkan halaman *Sign-Up* pengguna hanya perlu mengisikan nama, *email*, dan *password* untuk mendaftarkan akunnya.



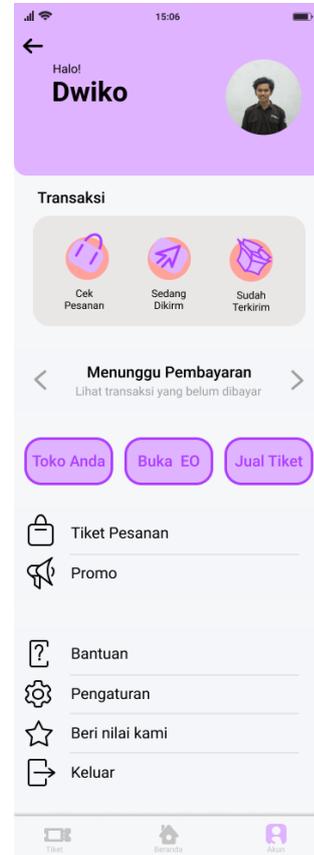
Gambar 6. Home Page Ivent

Pada Gambar 5 di atas menampilkan halaman *Home Page* akan menampilkan acara yang akan diadakan dalam waktu dekat, pemilihan jenis acara yang ingin pengguna buat baik itu acara *online* ataupun *offline*, di bagian tengah akan diisi oleh sejumlah pilihan *vendor* maupun *event organizer* serta dibagian bawahnya akan ada artikel yang menampilkan sejumlah informasi terkait acara. Pada bagian *Navigation Bar* juga terdapat tiga menu utama untuk bagian *Main Page* pada aplikasi Ivent yang terdiri dari menu *Tiket*, *Beranda*, dan *Akun*.



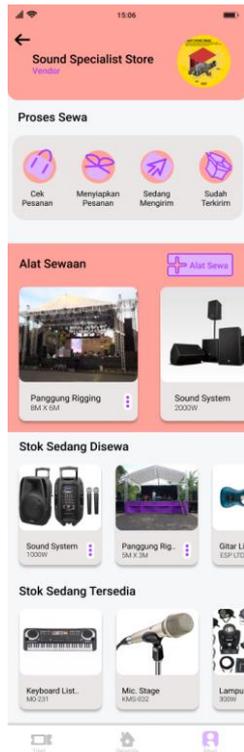
Gambar 7. Ticket Page Ivent

Pada Gambar 6 di atas menampilkan halaman tiket menampilkan acara yang akan diadakan dalam waktu dekat pada bagian atas, serta terdapat *search box* untuk mencari acara sesuai kriteria pengguna dan pada bagian bawah terdapat pilihan acara-acara yang dapat pengguna pilih dan tekan untuk melihat informasi secara detail.

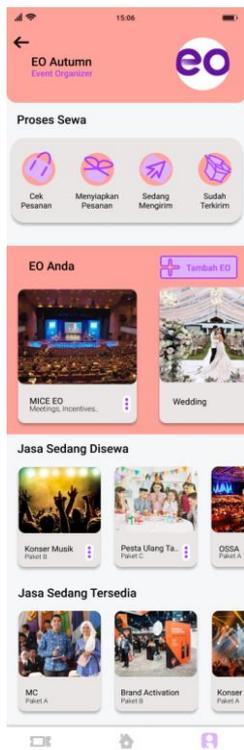


Gambar 8. Account Page Ivent

Pada Gambar 7 di atas menampilkan halaman akun pengguna, dalam halaman ini pengguna bisa melihat transaksi pesanan mereka, serta pengguna sendiri bisa mulai membuka bisnis mereka juga sebagai *vendor* maupun *event organizer*, para pengguna juga bisa melakukan penjualan tiket mereka dengan mengarahkan pengguna ke halaman *home page* untuk mendaftarkan acara dan membuat tiket mereka, selain itu pada halaman ini pengguna juga bisa mengakses promo menarik.



Gambar 9. Seller Page(Vendor) Inevent



Gambar 10. Seller Page(EO) Inevent

Pada gambar 8 dan 9 merupakan tampilan *Seller Page* untuk *vendor* dan *event organizer*, kedua *page* ini memiliki tampilan yang serupa, tetapi menampilkan penjualan sesuai dengan jenis dan kebutuhan para pengguna itu sendiri, baik itu proses sewa, stok yang sedang tersedia maupun stok yang

sedang disewakan, penggunaan tampilan seperti ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam pemantauan serta melihat proses penjualan.

### E. Test

Setelah melakukan tahap pembuatan *prototype*, maka selanjutnya masuk ke tahap *Test* atau pengujian dari *prototype* berdasarkan kebutuhan pengguna. Fungsi dari tahap *Test* ini dilakukan untuk melihat respon dan *feedback* pengguna terhadap *prototype* yang dibangun sudah sesuai dengan harapan calon pengguna atau masih terdapat kekurangan agar kedepannya dapat diperbaiki dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini merupakan beberapa *feedback* yang berupa kritik dan saran serta diagram penilaian dari pengguna melalui kuesioner yang diberikan lewat *Google Form*:

“Kalau dari yang ada (diatas) cuma bisa komentar dari segi UI nya. Style nya masih kurang padu ada yang beda satu sama lainnya, kayanya terlalu banyak untuk warna paletnya mungkin bisa dibatas 2 atau 3 kalau mau lebih mungkin perlu diperhatiin lagi palet yang paling cocok, ada bagian-bagian yang kontras juga antara warna font sama background, padding/margin kayanya belum seirama, shadow button masih bisa diperhalus. Sarannya: aplikasiin clean design pasti lebih kece tips2 atau contohnya bisa di search aja”

“Menurut saya, tampilan dari setiap menu sudah bagus, disini anda sudah memberikan bentuk yang menarik sehingga membuat pengguna tertarik dan tidak bosan dalam melihat menu yang anda buat. Saya ingin menyarankan saja untuk tampilan utama diberikan slot yg bisa membuat pengguna tertarik, misal gambar yang lebih banyak atau pendeskripsian dri setiap acara dalam bentuk satu kalimat, supaya pengguna bisa tau secara garis besar tentang acara atau apa yang ingin mereka pesan.”

“Perpaduan warna yg saya kira kurang tepat, beberapa tampilannya terlihat sedikit terlalu polos. Saran saya karena ini aplikasi untuk event jadi mungkin bisa lebih dibuat menarik lagi untuk desain dan tampilan aplikasinya baik itu dari perpaduan warna, background, font, dan mungkin afa tambahan animasi pada beberapa menu tampilan.”

“Mungkin bisa ditambah fitur save, kemudian terhubung sama Google Calendar, ada remindernya, kalo bisa sih untuk tiket konser ada pilihan genre musik gt (optional sih). Untuk vendor acara bagusnya ada optional tema acara jg gt, terus ada referensi2 acaranya seperti apa (bisa dari pinterest), terus disediakan detail acara (rundown dll).”

## V. KESIMPULAN

Dalam membangun sebuah aplikasi memerlukan sebuah rancangan dan tahapan yang matang dan terstruktur, menurut kami pengembangan aplikasi perangkat bergerak Ivent dengan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* dan *Agile Development* merupakan paduan yang tepat dan cukup relevan dengan mengedepankan *feedback* calon pengguna aplikasi ini untuk mempermudah konsumen dalam mencari *vendor* dan *event organizer* begitu juga sebaliknya, meskipun permintaan dan permasalahan masing-masing pengguna berbeda-beda dan saling bertolak belakang, diharapkan dengan menerapkan kedua metode ini dapat memunculkan ide-ide kreatif sebagai solusi dan jalan tengah untuk mengatasi permasalahan tersebut.

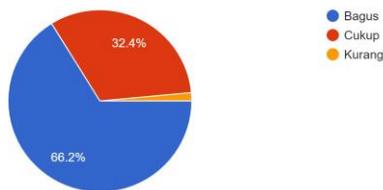
Kami melihat perkembangan industri acara dan kreatif cukup pesat belakangan ini, dengan banyaknya peminat di industri acara yang bervariasi dan bermacam-macam kebutuhan penggunanya ini, maka dari itu kami menyediakan sebuah platform aplikasi perangkat bergerak bernama Ivent ini yang bertujuan untuk memberikan sebuah wadah yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna di sektor ini, baik itu konsumen, *vendor* dan *event organizer* sehingga mendorong terjadinya interaksi bisnis dalam sebuah aplikasi perangkat bergerak yang lebih mudah dan efisien. Selain itu, *vendor* dan *event organizer* yang baru membuka usaha mereka dapat memasarkan jasa dan produknya di aplikasi ini agar bisnis yang mereka kembangkan dapat dijangkau lebih luas, konsumen pun akan semakin banyak opsi dalam memilih *vendor* dan *event organizer* yang sesuai dengan kebutuhan serta anggaran acara mereka, berdasarkan tujuan kami tersebut maka kami harapkan proses interaksi dan kegiatan yang menghubungkan antara konsumen, *vendor* dan *event organizer* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna di sektor industri acara ini.

Pada saat ini masih cukup banyak masukan dari calon pengguna terhadap *prototype* yang ditampilkan dan penerapannya belum bisa kami simpulkan dan selesaikan, kami akan melakukan analisis serta pengelompokan masalah yang menjadi kelemahan utama pada aplikasi ini, kedepannya aplikasi yang dikembangkan akan selalu terbuka dengan *feedback* dari pengguna agar dapat memberikan solusi yang tepat dan sesuai ekspektasi mereka.

## VI. REFERENSI

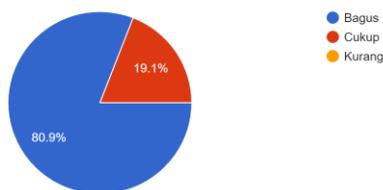
- [1] M. Telaumbanua, "5 Tahap Design Thinking menurut Stanford," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>.
- [2] Vghouse, "Aplikasi Mobile dan Revolusi Industri 4.0," [Online]. Tersedia: <https://www.trentech.id/aplikasi-mobile-dan-revolusi-industri-4-0/>.
- [3] Muliaariyanti, "MASA PANDEMI COVID 19 – MENDORONG BISNIS EVENT ORGANIZER LEBIH KREATIF," [Online]. Tersedia:

Daftar akun dan Login  
68 responses



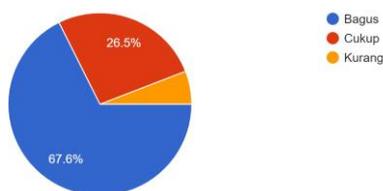
Gambar 11. Penilaian *Sign-In/Sign-up Page* Ivent

Mencari Tiket Konser Acara Terdekat dan Profile Detail Tiket  
68 responses



Gambar 12. Penilaian pencarian tiket dan detail tiket

Profile Akun  
68 responses



Gambar 13. Penilaian *Profile Page* Ivent

berdasarkan hasil survei dari kuesioner melalui *Google Form* yang ditampilkan pada diagram tersebut, kebanyakan respon pengguna sudah cukup baik terhadap *prototype* yang ditampilkan tetapi penilaian juga terdapat pada kolom saran kuesioner agar mendapatkan masukan yang lebih detail, para pengguna juga menanggapi kami untuk melakukan perbaikan pada tampilan dari aplikasi Ivent yang berupa pemilihan warna pada aplikasi yang lebih menarik lagi serta tata letak fitur yang lebih mudah digunakan dan dipandang oleh mata pengguna. Selain itu, pengguna menginginkan terdapatnya beberapa fitur tambahan seperti *login* dengan aplikasi *Facebook*, *Google* atau sosial media lainnya serta fitur *rating* yang terletak pada *event organizer* dan *vendor*.

<https://yonulis.com/2020/10/25/masa-pandemi-covid-19-mendorong-bisnis-event-organizer-lebih-kreatif/>.

- [4] A. Pratomo, "Design Thinking dan Agile Development," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/@kotakmakan/design-thinking-dan-agile-development-5eabb0ca285e>.
- [5] R. Mahfunda, "Apa itu Design Thinking?," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0>.
- [6] M. R. Adani, "Penjelasan Lengkap Metode Agile dalam Pengembangan Perangkat Lunak," [Online]. Tersedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/metode-agile-development/>.
- [7] A. B. Mutiara, "Design Thinking for Everyday Life," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/mytake/design-thinking-for-everyday-life-c19f52352c0f>.