

Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pangauban Karinding Dengan Menggunakan Figma

Novitasari Ramadhani Lubis¹, Novita Anggraini², Mamok Andri Senubekti³

¹²³Universitas Teknologi Digital, Jl. Cibogo No.Indah 3, Mekarjaya, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40000

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 05-07-2025

Revisi Akhir: 20-07-2025

Diterbitkan Online: 10-09-2025

KATA KUNCI

Aplikasi Mobile

UI / UX

Prototyping

Pangauban Karinding

Figma

KORESPONDENSI

E-mail: novitasari22380009@digitechuniversity.ac.id

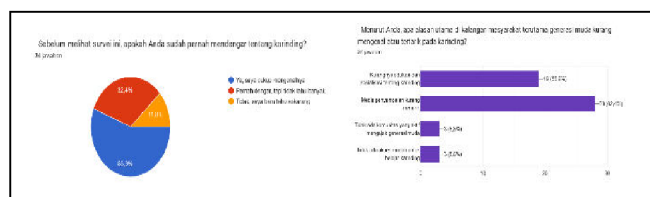
ABSTRACT

This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Pangauban Karinding mobile application as a medium for preserving the art and education of traditional Sundanese musical instruments. Pangauban Karinding functions as a digital space that documents, archives, and shares the dynamics of perkarinding strategically and sustainably. Although this platform is already available in the form of a website, the development of a mobile version was carried out to increase accessibility and user engagement, especially among the younger generation who are more familiar with mobile devices. The method used is a prototyping approach with the help of the Figma application, which supports the process of making wireframes, interface design, and testing interactive prototypes. The application design is carried out through the stages of analyzing user needs, creating navigation and display structures, and evaluating functionality through user feedback. The final results show that the proposed UI/UX design is able to provide a more structured, informative, and attractive user experience than the previous platform. With this application, the preservation of the Karinding culture is not only packaged in an educational way, but also adaptive to the development of technology and the digital behavior of today's society.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang baru dalam pelestarian budaya tradisional, termasuk alat musik karinding. Sayangnya, minat dan pemahaman generasi muda terhadap karinding masih rendah, terutama karena media penyampaiannya kurang menarik dan minimnya edukasi [1]. Berdasarkan survei terhadap 34 responden berusia 15–40 tahun, hanya 55,9% yang cukup mengenal karinding, sebagian besar karena keterlibatan langsung dalam komunitas, sementara 44,1% lainnya belum mengenalnya secara mendalam. Sebanyak 82,4% responden menganggap media penyampaian yang kurang menarik menjadi penyebab

utama rendahnya ketertarikan, disusul oleh minimnya edukasi (55,9%). Untuk mengatasi hal ini, pengembangan aplikasi mobile dengan desain UI/UX yang interaktif dinilai sebagai solusi potensial [2].



gambar 1. Statistik Tingkat Pengenalan Karinding Berdasarkan Hasil Survei

Aplikasi Pangauban Karinding dirancang menggunakan pendekatan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) berbasis prototyping dengan bantuan Figma, guna menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan [3]. Figma memungkinkan proses desain kolaboratif dan pengujian prototipe secara langsung sebelum aplikasi diluncurkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap budaya lokal melalui aplikasi mobile [3]. Aplikasi ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dan layanan budaya, termasuk pembelian tiket acara karinding secara digital.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi mobile Pangauban Karinding yang user-friendly dan menarik?
2. Bagaimana peran desain UI/UX aplikasi mobile dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap alat musik tradisional karinding berdasarkan hasil uji akseibilitas?

1.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi mobile Pangauban Karinding yang user-friendly, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Mengetahui apakah desain UI/UX pada aplikasi mobile dapat membantu menarik minat dan membuat generasi muda lebih tertarik serta aktif mengenal alat musik tradisional karinding melalui hasil akseibilitas aplikasi yang telah dirancang

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan pada smartphone dan tablet. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan dan informasi secara lebih cepat dan fleksibel, serta memberikan pengalaman yang lebih interaktif dibandingkan aplikasi berbasis web. Dalam konteks pelestarian budaya, aplikasi mobile memiliki peran penting dalam menyebarkan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap budaya lokal, termasuk alat musik tradisional seperti karinding [2].

2.2 Perancangan

Perancangan adalah proses menyatukan berbagai elemen secara sistematis menjadi sebuah produk yang utuh dan berfungsi. Dalam pengembangan aplikasi mobile, tahapan perancangan meliputi analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, serta pengujian prototipe. Desain aplikasi yang baik tidak hanya menekankan pada aspek visual, tetapi juga pada kemudahan penggunaan dan fungsi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [5].

2.3 UI / UX

UI dan UX merupakan dua konsep yang saling terkait dalam pengembangan aplikasi. UI (User Interface) berfokus pada tampilan visual dan elemen interaktif yang berhubungan langsung dengan pengguna, seperti tombol, ikon, dan layout [6]. Sementara itu, UX (User Experience) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi, termasuk kemudahan navigasi, kepuasan, dan efektivitas aplikasi dalam memenuhi kebutuhannya [7]. UI dan UX memiliki fokus berbeda, namun keduanya sama-sama penting dalam menciptakan aplikasi yang efektif, menarik, dan nyaman digunakan.

2.4 Penerapan figma dalam perancangan aplikasi mobile pangauban karinding

Figma merupakan alat desain berbasis web yang populer dan banyak digunakan dalam proses perancangan UI dan UX aplikasi

digital. Platform ini memungkinkan kolaborasi secara real-time dalam membuat mockup dan prototipe interaktif. Dalam proyek pengembangan aplikasi *Pangauban Karinding*, Figma digunakan untuk mendesain tampilan dan alur aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan Figma juga memungkinkan proses pengujian awal sebelum aplikasi diluncurkan, sehingga masukan dari pengguna bisa dijadikan dasar perbaikan [2].

2.5 Pelestarian Seni dan Edukasi Alat Musik Tradisional Sunda

Pelestarian seni dan budaya lokal, seperti alat musik tradisional Sunda karinding, membutuhkan pendekatan yang kreatif dan edukatif. Kurangnya media pembelajaran yang menarik membuat generasi muda kurang tertarik mengenal budaya tradisional. Program pelatihan dan edukasi berbasis aplikasi mobile dapat membantu meningkatkan kesadaran, pemahaman, serta rasa bangga generasi muda terhadap budaya lokal. Teknologi digital seperti aplikasi mobile berpotensi besar dalam mendukung keberlanjutan seni tradisional di tengah perkembangan zaman [2].

3. METODOLOGI

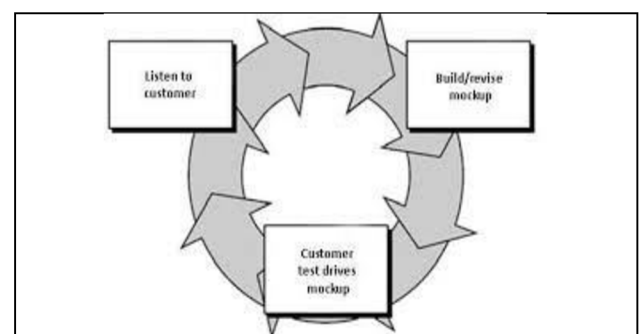
3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Observasi:**
Mengamati struktur, fitur, dan antarmuka website Pangauban Karinding yang sudah ada untuk memahami kebutuhan desain aplikasi mobile.
- Wawancara:**
Melakukan wawancara dengan pihak PT Atap Promotion untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan, ekspektasi desain, serta elemen-elemen yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile Pangauban Karinding.
- Survey:**
Menyebarkan kuesioner kepada calon pengguna aplikasi untuk mendapatkan data mengenai ekspektasi, kebutuhan, dan kebiasaan penggunaan aplikasi.

3.2. Model Prototyping

Model prototipe merupakan metode pengembangan sistem yang mengutamakan keterlibatan aktif antara pengembang dan pengguna. Dalam pendekatan ini, pengembangan dilakukan secara bertahap dengan tujuan utama memastikan bahwa produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prototipe awal berperan sebagai versi percobaan dari sistem yang dapat diuji langsung oleh pengguna, sehingga umpan balik dapat diperoleh sejak awal proses pengembangan [8].



gambar 1 model prototyping

Prototype atau purwarupa berasal dari kata Latin “proto” (awal) dan “typus” (bentuk), yang berarti model awal dari suatu produk atau sistem. Prototipe ini berfungsi sebagai acuan awal bagi tim pengembang untuk merancang sistem lebih lanjut, sekaligus sebagai media evaluasi dalam mengidentifikasi potensi kekurangan sejak dini [9]. Metode ini sangat sesuai diterapkan pada pengembangan aplikasi mobile karena fleksibel dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

Tahapan Pengembangan Prototipe dalam Proyek Ini

1. *Listen to Customer* (Mendengarkan Pengguna)

Pada tahap awal ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap target pengguna. Fokus utama penulis adalah menggali permasalahan yang dialami pengguna, memahami kebutuhan mereka, serta mengidentifikasi fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi. Informasi yang dikumpulkan menjadi dasar dalam mendefinisikan arah desain dan fungsionalitas aplikasi.

2. *Build and Revise Mock-Up* (Membangun dan Merevisi Prototipe)

Setelah kebutuhan pengguna dianalisis, penulis mulai merancang prototipe awal menggunakan Figma. Di tahap ini, penulis membuat wireframe dan mockup antarmuka aplikasi berdasarkan hasil temuan di tahap pertama. Prototipe kemudian direvisi beberapa kali berdasarkan evaluasi internal dan pertimbangan usability, agar desain semakin mendekati kebutuhan pengguna.

3. *Customer Test Drives Mock-Up* (Pengujian oleh Pengguna)

Pada tahap ini, penulis menguji prototipe yang telah dibuat dengan melibatkan pengguna secara langsung. Penulis memfasilitasi uji coba, mengamati interaksi pengguna dengan antarmuka, serta mencatat masukan dan kendala yang dialami. Berdasarkan hasil pengujian ini, penulis melakukan perbaikan pada desain maupun fitur aplikasi agar aplikasi lebih optimal sebelum masuk ke tahap pengembangan akhir.

3.3. Alat bantu pengembangan sistem

1. Figma

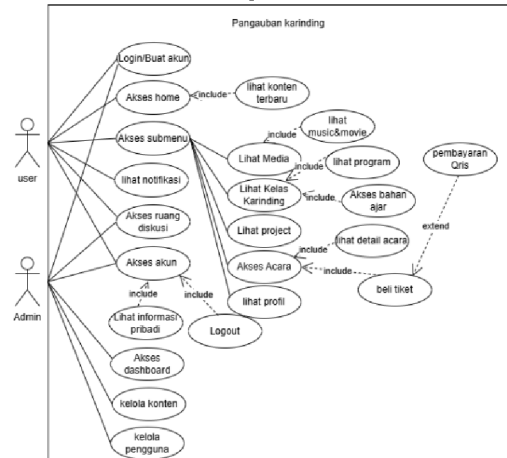
Figma merupakan alat desain berbasis cloud yang mendukung proses pembuatan antarmuka pengguna secara kolaboratif dan efisien. Keunggulannya terletak pada fleksibilitas akses, baik melalui browser maupun aplikasi desktop, serta fitur kolaborasi real-time tanpa memerlukan instalasi tambahan. Dibandingkan dengan alat lain seperti Sketch dan Adobe XD, Figma dinilai lebih praktis untuk kerja tim dan pengujian desain awal. Dalam pengembangan aplikasi Pangauban Karinding, Figma digunakan untuk membuat mockup dan prototipe yang realistis, sehingga mempermudah proses evaluasi, perbaikan, dan validasi desain. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Figma mampu meningkatkan kualitas desain antarmuka berkat kemudahan kolaborasi dan fitur prototyping. Hal ini juga diperkuat oleh Harjanegara & Senubekti (2024) yang menyatakan bahwa Figma efektif dalam pendekatan desain berbasis prototipe karena mendukung visualisasi kebutuhan pengguna secara real-time [3].

2. UML

UML adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Dalam proyek ini, UML berfungsi

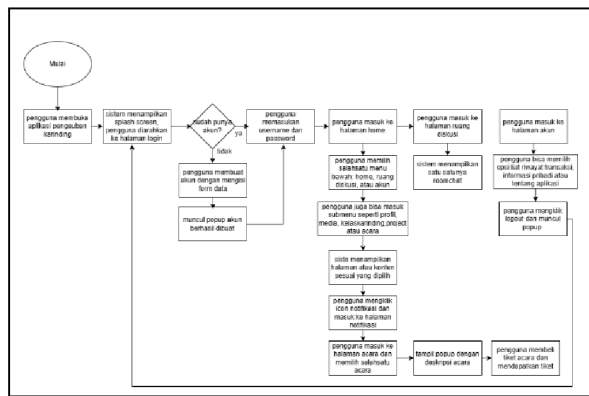
sebagai alat bantu utama dalam memvisualisasikan struktur, perilaku, dan alur sistem aplikasi [8]

- Use case diagram aplikasi *Pangauban Karinding* menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu pengguna dan admin. Pengguna dapat membuat akun, login, mengakses konten media, kelas, acara, ruang diskusi, dan halaman akun. Admin bertugas mengelola konten, data pengguna, memantau transaksi, serta ikut dalam ruang diskusi. Relasi *include* digunakan untuk proses yang selalu terjadi dalam satu aktivitas sedangkan *extend* digunakan pada fitur yang bersifat tambahan atau opsional.



gambar 2 usecase

- Activity diagram pengguna memperlihatkan alur dari membuka aplikasi, login atau membuat akun, hingga mengakses fitur-fitur seperti melihat konten, mengikuti kelas, membeli tiket acara melalui pembayaran QRIS, serta berdiskusi. Pengguna juga bisa mengelola informasi akun dan logout. Alur ini melibatkan interaksi antara pengguna dan system.
 - Activity diagram admin menggambarkan proses login hingga ke dashboard yang menampilkan data pengguna dan konten. Admin bisa mempublish konten melalui form, dan hasilnya langsung muncul di dashboard. Admin juga dapat mengelola data pengguna, melihat riwayat transaksi, ikut berdiskusi, serta mengatur data pribadi di halaman akun. Semua aktivitas admin terhubung ke sistem dan database.
- #### 3. Flowchart
- Flowchart merupakan alat visual yang menggambarkan alur logika dan proses dalam sistem secara berurutan. Dalam konteks desain UI/UX aplikasi, flowchart berfungsi untuk menyusun alur interaksi pengguna, membantu perencanaan struktur navigasi, serta mengidentifikasi potensi masalah sejak tahap awal. Flowchart memberikan gambaran yang jelas kepada tim pengembang mengenai tahapan-tahapan dalam penggunaan aplikasi, sehingga sistem dapat dirancang lebih efisien dan mudah dipahami [10] [14] [15].



gambar 3 flowchart

4. Sitemap

Site map adalah representasi grafis dari struktur halaman dalam aplikasi. Fungsinya adalah untuk mengorganisir hierarki konten dan navigasi, sehingga pengguna dapat menjelajahi aplikasi dengan lebih mudah. Dalam proyek aplikasi mobile, site map membantu desainer dalam merancang relasi antar halaman dan memastikan bahwa seluruh fitur penting tersaji dengan logis. Site map juga mendukung pengembangan aplikasi yang lebih terstruktur dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi konten aplikasi [11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis sistem berjalan dan analisis hasil solusi

Sistem website Pangauban Karinding yang telah berjalan sebelumnya memiliki beberapa kekurangan, terutama dari sisi tampilan yang kurang menarik dan tidak responsif untuk perangkat mobile. Selain itu, fitur interaksi dengan pengguna masih terbatas dan belum mampu menjangkau generasi muda secara optimal. Berdasarkan masalah tersebut, penulis mengembangkan aplikasi mobile Pangauban Karinding dengan pendekatan UI/UX yang lebih interaktif, ramah pengguna, dan sesuai dengan kebiasaan digital generasi muda.

Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur login dan registrasi, menu utama dengan akses cepat ke media, kelas karinding, proyek, dan acara, serta tampilan konten terbaru di halaman beranda. Fitur tambahan seperti ruang diskusi, halaman akun, pengaturan bahasa, dan notifikasi ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Sistem pembayaran QRIS diintegrasikan untuk mendukung pembelian bahan ajar dan tiket acara, sementara admin diberikan akses khusus untuk mengelola konten, pengguna, serta riwayat transaksi melalui dashboard. Dengan solusi ini, aplikasi diharapkan mampu menjadi media digital yang menyenangkan dan efektif untuk memperkenalkan serta melestarikan budaya karinding kepada masyarakat luas.

4.2. Warna

Warna memberikan pengaruh psikologis langsung terhadap cara seseorang memaknai tampilan visual. Dalam desain antarmuka aplikasi, warna menjadi salah satu elemen penting yang tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan kesan kuat dan nilai tambah kompetitif terhadap

produk yang dirancang [12] . Adapun perincian warna-warna yang dipakai di dalam aplikasi ini :

tabel 1 warna

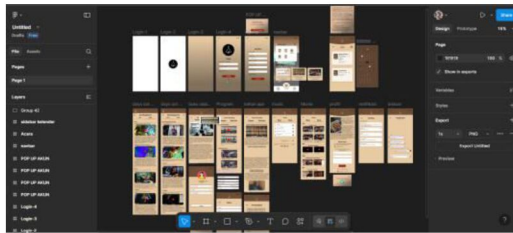
Kode warna	Warna	Keterangan
#6F4E37	 Coklat tua / Cokelat Karinding	Digunakan pada header, Mencerminkan nuansa tradisional, alami, dan bumi.
#E8CAA4	 Beige terang / Pasir Lembut	Warna latar belakang. Memberikan kesan hangat dan lembut agar nyaman dilihat oleh pengguna.
#FFFFFF	 Putih bersih	Digunakan agar teks dan elemen terlihat jelas. Memberikan kesan bersih dan sederhana. digunakan sebagai latar belakang pada area seperti form login, pendaftaran akun dan lainnya
#000000	 Hitam	Dipakai untuk teks dan ikon penting agar mudah dilihat dan terbaca dengan jelas.
#941509	 Merah tua	Warna aksen untuk tombol dan elemen interaktif agar menarik perhatian pengguna.

4.3. Implementasi Sistem

1. Figma

Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi *Pangauban Karinding*, penulis menggunakan aplikasi desain berbasis cloud yaitu Figma.

- yang dilakukan adalah membuka situs resmi Figma di <https://www.figma.com> melalui browser. Setelah halaman terbuka, penulis melakukan login menggunakan akun Google yang telah terdaftar sebelumnya.
- Setelah berhasil masuk ke halaman utama, penulis memilih opsi “New design file” untuk memulai proyek baru.
- Pada tahap awal, penulis menyiapkan artboard (frame) sesuai dengan ukuran layar perangkat mobile, yaitu menggunakan template ukuran iPhone 16 agar sesuai dengan target perangkat pengguna.
- Selanjutnya, penulis mulai merancang setiap halaman aplikasi seperti login, home, profil, media, kelas karinding, ruang diskusi, dan lainnya menggunakan berbagai tools yang tersedia, seperti Rectangle Tool, Text Tool, dan Ellipse Tool. Warna, font, dan ukuran elemen disesuaikan berdasarkan skema warna dan identitas visual aplikasi.



gambar 4 figma 1 – Mockup

- e. Setelah semua tampilan selesai dirancang, penulis melanjutkan ke tahap prototyping dengan menghubungkan antar frame menggunakan fitur Prototype. Interaksi antartombol disesuaikan dengan alur aplikasi yang telah dirancang.



gambar 5 figma 2 – fitur prototype

2. Wireframe

Dalam proses pengembangan antarmuka pengguna aplikasi Pangauban Karinding, pembuatan wireframe memegang peran penting sebagai langkah awal sebelum desain visual dikembangkan. Wireframe berfungsi sebagai kerangka dasar untuk memetakan posisi elemen-elemen utama seperti menu, teks, media, dan tombol interaktif [13]. Proses ini diawali dengan sketsa manual yang kemudian dikembangkan lebih lanjut menggunakan platform digital seperti Figma, guna memberikan gambaran yang lebih konkret dan terstruktur mengenai tata letak dan alur aplikasi [11].



gambar 6 wireframe

4.4. Implementasi Prototyping

1. Halaman Pengguna

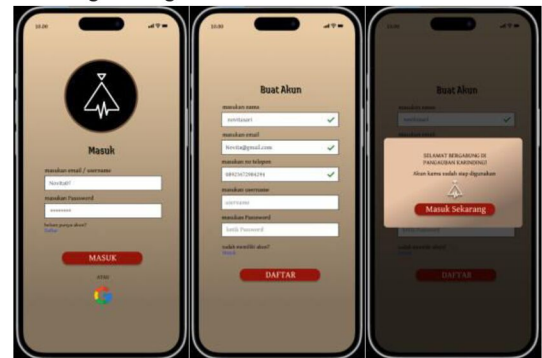
a. Splash screen



gambar 7 splash screen

Tampilan awal yang muncul selama 5 detik saat aplikasi dibuka pertama kali, menampilkan logo Pangauban Karinding sebagai identitas visual utama.

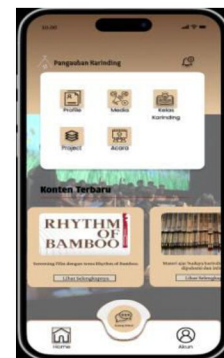
b. Login / Register akun



gambar 8 login / registe akun

Halaman autentikasi yang menyediakan opsi login dan pendaftaran akun baru. Setelah registrasi, pengguna mendapat notifikasi berhasil dan diarahkan masuk ke aplikasi.

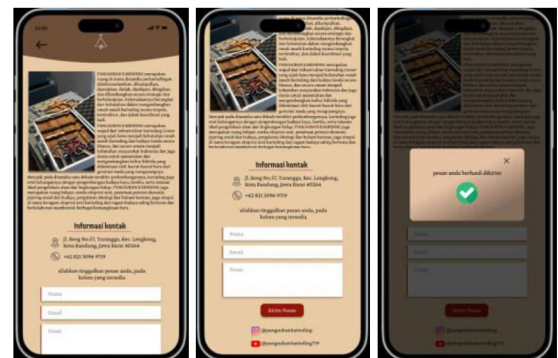
c. Home



gambar 9home

Halaman home berisi navigasi utama seperti Profil, Media, Kelas Karinding, Project, dan Acara. Dilengkapi konten terbaru dan menu bar bawah untuk akses cepat ke Home, Diskusi, dan Akun.

d. Profil

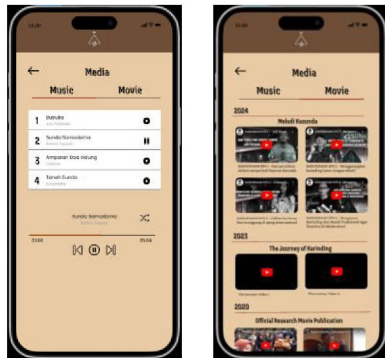


gambar 10 profil

Halaman profil menyajikan deskripsi tentang Pangauban Karinding, informasi kontak, serta form yang memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan atau pertanyaan langsung ke pihak pengelola. Setelah

mengirim pesan, akan muncul popup notifikasi bahwa pesan berhasil dikirim.

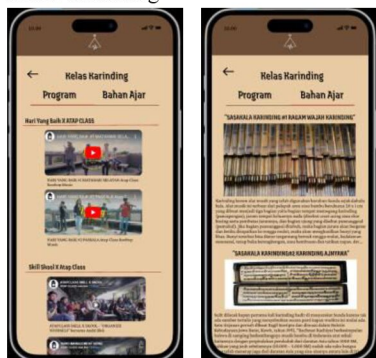
e. Media



gambar 11 media

Tampilan media terbagi dua bagian yaitu Music dan Movie. Di bagian Music, pengguna dapat memutar lagu-lagu karinding. Di bagian Movie, terdapat daftar video dokumentasi kegiatan atau film yang dapat diputar langsung dalam aplikasi.

f. Kelas karinding



gambar 12 kelas karinding

Fitur ini berisi dokumentasi dan materi pembelajaran seputar Karinding. Di dalamnya terdapat tab Program, yang berisi dokumentasi pelatihan, dan Bahan Ajar, yang menyajikan materi teks atau visual untuk mempelajari Karinding secara lebih mendalam.

g. Project

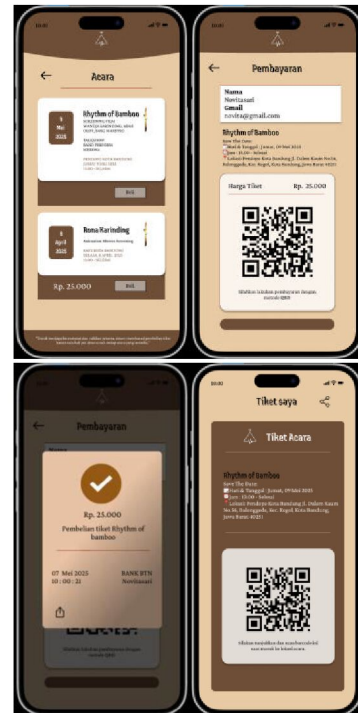


gambar 13 project

Halaman project menyajikan daftar kegiatan dan program yang telah dilaksanakan oleh Pangauban Karinding, seperti pemutaran film dokumenter, buku sejarah, hingga konser Days Out. Setiap project

dilengkapi dengan deskripsi dan dokumentasi visual berupa gambar atau video.

h. Acara



gambar 14 acara

Halaman Acara Menampilkan daftar kegiatan, baik gratis maupun berbayar. Tersedia fitur pembayaran dengan QRIS dan tiket digital berbarcode yang dapat diakses kembali lewat Riwayat Transaksi.

i. Notifikasi



gambar 15 notifikasi

Halaman notifikasi Memberikan informasi terkini seperti ucapan selamat, status proses, serta konten terbaru. Memudahkan pengguna mengikuti pembaruan tanpa membuka semua halaman.

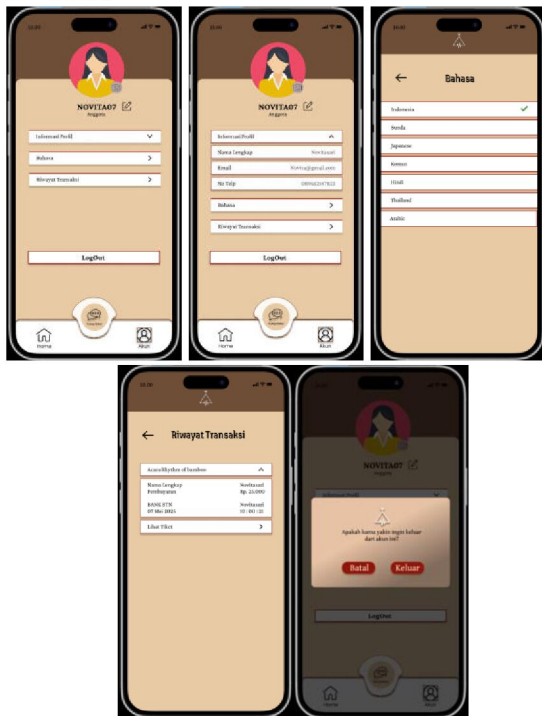
j. Ruang diskusi



gambar 16 ruang diskusi

Fitur ini berfungsi sebagai forum interaktif antar pengguna untuk bertukar pendapat, bertanya, dan berdiskusi seputar Karinding. Tampilan menyerupai aplikasi chat memudahkan pengguna mengikuti percakapan secara real-time.

k. Akun



gambar 17 akun

Fitur Akun pada aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat informasi profil seperti nama, email, dan nomor telepon, mengatur bahasa tampilan aplikasi, serta memantau riwayat transaksi yang telah dilakukan. Selain itu, tersedia opsi untuk keluar dari akun dengan konfirmasi terlebih dahulu guna memastikan keamanan pengguna.

2. Halaman Admin

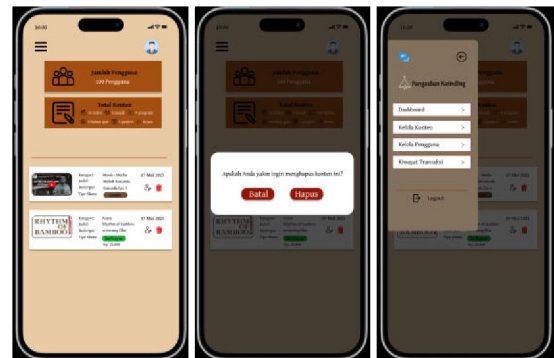
a. Login admin



gambar 18 login admin

Halaman login admin dapat diakses melalui ikon khusus di pojok kanan atas pada tampilan login pengguna. Setelah diklik, admin diarahkan ke form login khusus yang terdiri dari isian username dan password. Jika berhasil masuk, admin akan langsung diarahkan menuju halaman dashboard.

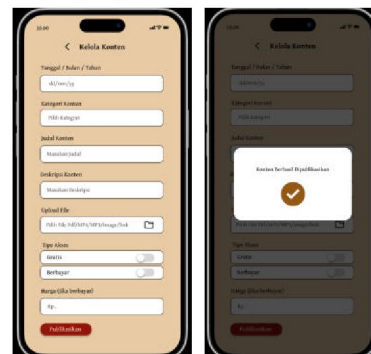
b. Dashboard



gambar 19 dashboard

Halaman dashboard menampilkan ringkasan informasi sistem, yaitu jumlah total pengguna dan jumlah total konten yang telah dipublikasikan. Di bagian bawah, terdapat daftar konten lengkap dengan informasi seperti judul konten, kategori, deskripsi singkat, status berbayar/gratis, serta tombol aksi berupa edit dan hapus. Konten yang muncul di sini merupakan hasil dari halaman Kelola Konten.

c. Kelola konten

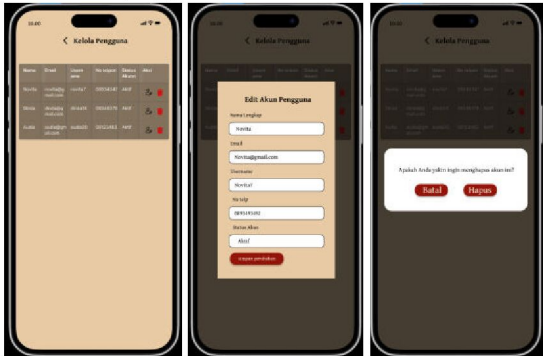


gambar 20 kelola konten

Halaman kelola konten menyediakan formulir untuk menambahkan konten baru ke platform. Formulir ini mencakup input judul, deskripsi, kategori konten, status berbayar atau gratis, serta tombol unggah file jika

diperlukan. Setelah konten dipublikasikan, datanya akan otomatis muncul pada dashboard.

d. Kelola pengguna



gambar 21 kelola pengguna

Di halaman kelola pengguna, admin dapat melihat tabel berisi daftar pengguna terdaftar. Informasi yang ditampilkan mencakup nama lengkap, username, alamat email, serta tombol aksi untuk edit atau hapus data pengguna. Halaman ini memudahkan admin dalam melakukan manajemen akun pengguna.

e. Riwayat transaksi



gambar 22 riwayat transaksi

Halaman ini menampilkan daftar transaksi yang dilakukan oleh pengguna saat melakukan pembayaran (misalnya pembelian tiket acara berbayar). Admin hanya memiliki hak akses lihat saja tanpa bisa mengedit atau menghapus data transaksi. Informasi transaksi mencakup nama pengguna, nominal pembayaran, metode pembayaran (misalnya QRIS), dan waktu transaksi.

f. Kelola Tiket



gambar 23 kelola tiket

Halaman Kelola Tiket memungkinkan admin memantau data penjualan tiket acara, termasuk informasi kuota, jumlah tiket terjual, dan sisa tiket. Admin juga dapat memfilter berdasarkan nama acara untuk melihat data pembeli, termasuk QR code dan status tiket, sehingga memudahkan proses validasi saat acara berlangsung.

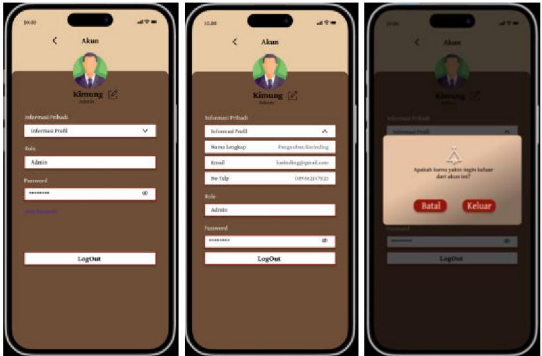
g. Ruang diskusi – admin



gambar 24 ruang diskusi

Di halaman ruang diskusi, admin bisa berinteraksi dengan pengguna melalui satu ruang obrolan publik (chatroom). Fungsi ini memungkinkan komunikasi dua arah antara admin dan pengguna untuk diskusi ringan, saran, atau feedback.

h. Akun admin



gambar 25 akun admin

Halaman akun memungkinkan admin untuk mengelola informasi pribadinya. Informasi yang dapat dilihat atau diperbarui termasuk nama, username, email, dan password. Halaman ini juga menyediakan tombol logout untuk keluar dari sistem admin.

4.5. Testing

Setelah proses *prototyping* selesai, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa setiap fitur berfungsi sesuai dengan tujuan dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Setelah proses pengujian, dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi guna meningkatkan kualitas dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi sebagai penyelesaian dari proses desain antarmuka pada project tampilan aplika pangauban karinding.

tabel 2 testing halaman pengguna

Fitur	Sesuai Harapan	Keterangan
-------	----------------	------------

Splash Screen & Login/Daftar Akun	Ya	Splash screen tampil 5 detik, login dan pembuatan akun berjalan sesuai alur dengan pop-up notifikasi.
Navigasi Menu & Sub Menu	Ya	Menu bar bawah (Home, Diskusi, Akun) dan sub menu atas (Profil, Media, Kelas Karinding, Project, Acara) berfungsi baik.
Lihat Konten Terbaru & Detail	Ya	Konten terbaru tampil di home, bisa digeser dan diklik untuk menuju halaman detail/topik terkait.
Akses Media	Ya	Halaman Media menampilkan konten music dan movie sesuai kategori.
Akses Kelas Karinding	Ya	Pengguna bisa melihat program dan bahan ajar; konten gratis bisa langsung diakses.
Akses Project & Acara	Ya	Halaman menampilkan daftar project dan acara yang bisa diklik untuk melihat deskripsi.
Pembayaran Acara Berbayar	Ya	Acara berbayar dapat dibeli dengan metode QRIS dan muncul halaman konfirmasi sukses dan ada tiket acara
Lihat & Akses Notifikasi	Ya	Notifikasi tampil sesuai aktivitas, bisa dibuka dari ikon di pojok atas.
Ruang Diskusi	Ya	Pengguna dapat berinteraksi dalam satu ruang obrolan/chatroom.
Halaman Akun & Logout	Ya	Informasi pribadi dapat dilihat, dan tombol logout menampilkan pop-up konfirmasi.

tabel 3 testing halaman admin

Fitur	Sesuai Harapan	Keterangan
Login Admin & Akses Dashboard	Ya	Admin dapat login melalui tombol khusus dan diarahkan ke dashboard yang menampilkan jumlah pengguna dan total konten.

Kelola Konten	Ya	Admin dapat membuat, mengedit, dan menghapus konten melalui form yang lengkap. Konten yang dipublish muncul otomatis di dashboard.
Kelola Pengguna	Ya	Tabel pengguna tampil dengan data lengkap dan fitur edit serta hapus tersedia.
Lihat Riwayat Transaksi	Ya	Admin dapat melihat riwayat transaksi pengguna, namun tidak dapat mengedit data.
Akun Admin & Logout	Ya	Informasi pribadi admin dapat dilihat dan fitur logout menampilkan popup konfirmasi.
Ruang Diskusi (Admin)	Ya	Admin dapat bergabung dalam satu ruang diskusi yang sama dengan pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan UI/UX aplikasi mobile *Pangauban Karinding* berhasil dirancang sebagai solusi digital yang mendukung pelestarian budaya lokal, khususnya alat musik tradisional Karinding. Aplikasi ini menghadirkan berbagai fitur penting seperti login pengguna, navigasi menu terstruktur, akses ke media berupa musik dan film, kelas pembelajaran Karinding, daftar acara, ruang diskusi, serta sistem pembayaran berbasis QRIS untuk konten berbayar. Dengan menggunakan metode prototyping melalui platform *Figma*, proses perancangan antarmuka menjadi lebih efektif, memungkinkan pengujian dan penyesuaian desain sesuai kebutuhan pengguna. Hasilnya, aplikasi memiliki tampilan yang ramah pengguna, responsif, dan menarik secara visual. Tidak hanya sebagai media edukasi dan dokumentasi, aplikasi ini juga berperan penting dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya kepada generasi muda melalui pendekatan yang modern dan sesuai dengan kebiasaan digital masa kini.

Ke depan, disarankan agar aplikasi dikembangkan hingga tahap implementasi teknis yang stabil, dilengkapi dengan konten edukatif yang lebih variatif, serta fitur komunitas yang interaktif. Penguatan kampanye edukasi untuk pelajar dan pengembangan berkelanjutan juga penting agar aplikasi ini dapat berkembang menjadi platform pelestarian budaya Sunda yang komprehensif, mencakup informasi alat musik dan seni tradisional Jawa Barat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fijriansyah, D. Anindita, and S. Hidayat, "Perancangan Graphical User Interface pada Mobile Game 'Karinding' untuk Pelajar SMP dan SMA," *eProceedings of Art & Design*, vol. 2, no. 2, 2015.
- [2] F. Azizi and N. N. Anggalih, "Perancangan UI/UX Digital Innovation Sustainable Tourism Mobile Apps Desa Kemiren Banyuwangi," *Desgrafia*, vol. 1, no. 1, pp. 80–93, 2023.
- [3] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [4] N. N. M. Arif, "Perancangan Puzzle Sudoku Warisan Hanacaraka Menggunakan Metode Design Thinking dan Game Design," *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 15, no. 2, pp. 196–207, 2022.
- [5] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," vol. 10, no. 2, 2020.
- [6] S. N. Oktaviani, C. F. Aziz, and B. M. Sulthon, "Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 6, pp. 225–233, 2022.
- [7] R. E. Putri, Y. Yusman, and Y. W. Pratama, "UI/UX design of early childhood learning applications using Figma: Perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran anak usia dini menggunakan Figma," *SYSTEMATICS*, vol. 4, no. 3, pp. 525–533, 2022.
- [8] E. B. Pratama, A. Hendini, and A. Fristian, "Pendekatan Metode Prototype pada Aplikasi Presensi Berbasis Mobile (Studi Kasus: Kantor Desa Mekar Jaya)," *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 4, no. 1, pp. 33–39, 2023.
- [9] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [10] R. Widjaya, H. P. Fitriani, and N. Anggraini, "Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) untuk Aplikasi Perpustakaan Digital SMK Pasundan Rancaekek," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 6, pp. 11701–11707, 2024.
- [11] G. S. Syaharani and W. Sulastris, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Perpustakaan Pintar di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma," *Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 250–260, 2024.
- [12] A. C. Ferariani, M. A. Senubekti, and T. Sumarni, "Optimalisasi pengalaman pengguna melalui desain antarmuka pengguna intuitif melalui sistem MONEV SOP," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 6, pp. 11695–11700, Dec. 2024.
- [13] G. H. Harjanegara and M. A. Senubekti, "Desain UI/UX aplikasi 'SOPWATCH' dibuat dengan metode prototyping menggunakan Figma untuk monitoring SOP," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 5, pp. 8723–8731, 2024.
- [14] Sunaryana, S., & Nisa, K. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Learning Pada Mtss Irsyadul Athfal Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah informatika*, 12(01), 59–67. <https://doi.org/10.33884/jif.v12i01.8326>
- [15] Ramadhan, M. F. ., & Zukhri, Z. . (2023). Pengembangan rest api sistem uiiadmisi dengan menggunakan pendekatan domain driven design. *Jurnal ilmiah informatika*, 11(02), 176–182. <https://doi.org/10.33884/jif.v11i02.8017>

BIODATA PENULIS

**Novitasari Ramadhani Lubis**

Mahasiswa Prodi Manajemen Informatika D3,
Universitas Teknologi Digital.

Email:

novitasari22380009@digitechuniversity.ac.id

**Novita Anggraini S.kom., M.kom.**

Kepala Program Studi Informatika S1,
Universitas Teknologi Digital.

Email:

novitaanggraini@digitechuniversity.ac.id

**Mamok Andri Senubekti S.kom., M.kom.**

Kepala Program Studi Manajemen Informatika
D3, Universitas Teknologi Digital.

Email: mamokandri@digitechuniversity.ac.id