

INTISARI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE I-TALLENTA DENGAN METODE *DESIGN* *SPRINT* PADA PT.BERTALENTA BERINOVASI INDONESIA

Oleh:

Arum Alra Warani
18/425958/SV/15100

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya seperti adat istiadat, bahasa daerah, kebiasaan, dan kesenian. Pada zaman dahulu kebudayaan tersebut masih sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sekarang ini keberadaan kebudayaan justru semakin pudar di kalangan remaja maupun dewasa. Salah satunya contohnya adalah seni tari. Dahulu seni tari sangat diminati diberbagai acara. Seni tari sering digunakan sebagai pengisi hiburan pada suatu acara tertentu. Tetapi keberadaan seni tari sekarang ini sudah jarang ditemukan. Salah satu faktor penyebabnya adalah masyarakat yang akan mengadakan acara sering kesulitan ketika ingin menyewa penari untuk pengisi hiburan. Hal itu dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai informasi sanggar tari yang terletak di sekitar daerahnya. Selain itu masuknya budaya Asia Timur lebih disukai oleh kalangan anak muda dibandingkan dengan tarian asli Indonesia. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan tampilan antarmuka pengguna bernama website I-Tallenta yang mudah digunakan oleh masyarakat.

Dalam melakukan perancangan dan implementasi antarmuka pengguna website I-Tallenta, penulis menggunakan metode *design sprint*. Tahapan yang harus dilakukan dalam metode *design sprint* ini antara lain: menentukan kebutuhan pengguna, mengumpulkan beberapa solusi untuk menyelesaikan masalah, penentuan solusi melalui pemungutan suara atau voting, pembuatan *prototype*, dan yang terakhir melakukan validasi atau pengujian. Lebih lanjut instrumen penelitian dilaksanakan melalui observasi dan kuesioner. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis elemen desain berupa logo, warna, bentuk, *typography*, dan karakter desain.

Hasil dari pembuatan antarmuka pengguna ini adalah berupa prototipe (*prototype*) yang dapat membantu pihak pengembang (*developer*) dalam melanjutkan proses pembuatan website I-Tallenta. Dari hasil perancangan dan implementasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa antarmuka pengguna website I-Tallenta yang telah dihasilkan dalam bentuk *prototype* ini terbukti mudah dan praktis dalam penggunaannya.

Kata kunci: Seni tari, Antarmuka Pengguna, Website, I-Tallenta.

***THE DESIGN AND IMPLEMENTATION OF I-TALLENTA WEBSITE
USER INTERFACE WITH THE DESIGN SPRINT METHOD AT PT.
BERTALENTA BERINOVASI INDONESIA***

By:

Arum Alra Warani

18/425958/SV/15100

Indonesia is a country rich in cultural diversity such as customs, regional languages, customs, and arts. In ancient times this culture was still very much embedded in everyday life. However, nowadays the existence of culture is actually fading among teenagers and adults. One example is the art of dance. In the past, the art of dance was in great demand in various events. The art of dance is often used as an entertainment filler at a certain event. But the existence of dance today is rarely found. One of the contributing factors is that people who will hold events often find it difficult to hire dancers for entertainment. This is due to the lack of public knowledge regarding information on dance studios located around their area. In addition, the inclusion of East Asian culture is preferred by young people compared to native Indonesian dances. Based on this, this study aims to design and implement a user interface called the I-Tallenta website that is easy to use by the public.

In designing and implementing the I-Tallenta website user interface, the author uses the design sprint method. The stages that must be carried out in this design sprint method include: determining user needs, collecting several solutions to solve problems, determining solutions through voting or voting, making prototypes, and finally validating or testing. Furthermore, the research instrument was carried out through observation and questionnaires. Meanwhile, the data analysis technique used is the design of analytical elements in the form of logos, colors, shapes, typography, and design characters.

The result is in the form of a prototype that can assist developers in continuing the process of developing the I-Tallenta website. From the design and implementation results, it can be concluded that the I-Tallenta website user interface that has been produced in the form of a prototype has proven to be easy and practical in its use.

Keywords: Dance, User Interface, Website, I-Tallenta.