INDOTERA Vo.1 No.2, 7-17 (2025)
e-ISSN : 3110-3316 | p-ISSN : 3110-3766

INDOTERA
Indonesian Dissemination of Engineering and Applied Technology Research Applications

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TIKET DENGAN METODE PROTOTYPING

Amanda Namira Tsatsabil[*,1], Islami Al Khadafi Ramadhan,[2]
[1,2*] Program Studi D3 Teknik Informatika, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret
*Co-author: amandanamira@student.uns.ac.id

Informasi Artikel

Tanggal:
Dikirim : 28 Juni 2025
Direvisi : 11 Oktober 2025
Diterima : 22 Nop 2025

Kata Kunci:
UI/UX, persewaan outdoor, design thinking, usability testing, website

Keyword:
UI/UX, outdoor, design thinking, usability testing, website
.

Abstrak

Proses pembelian tiket event pada umumnya masih menghadapi berbagai kendala, seperti antrean panjang, keterbatasan informasi, serta keharusan datang langsung ke lokasi penjualan. Kondisi tersebut tidak hanya menurunkan kenyamanan pengguna, tetapi juga menyebabkan inefisiensi waktu dan tenaga serta membatasi jangkauan promosi bagi penyelenggara. Selain itu, akses informasi yang lambat dan tidak akurat turut berpotensi menurunkan pendapatan akibat terhambatnya proses pembelian tiket. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan prototipe website pembelian tiket event yang mampu memfasilitasi pemesanan tiket secara daring sekaligus menyediakan media promosi yang lebih luas bagi penyelenggara.

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode prototyping dengan menekankan pembangunan model awal dan evaluasi iteratif untuk memperoleh masukan langsung dari calon pengguna. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan antarmuka berbasis user-centered design, pembangunan prototipe cepat melalui Figma, serta pengujian awal untuk memvalidasi fungsionalitas. Perancangan sistem disusun melalui Use Case Diagram untuk memodelkan interaksi pengguna, Entity Relationship Diagram untuk menggambarkan struktur data, serta Tabel Relasi sebagai representasi logis basis data. Prototipe website yang dikembangkan memuat fitur pencarian event berdasarkan kategori, lokasi, dan tanggal; tampilan detail event yang informatif; proses pembelian tiket melalui sistem keranjang belanja; riwayat transaksi; autentikasi pengguna dengan validasi keamanan; serta fitur rating dan review. Selain itu, disediakan pula panel admin untuk pengelolaan event, verifikasi pembayaran, dan pemantauan sistem. Evaluasi usabilitas dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap 10 partisipan.

Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata 71,25 yang mengindikasikan tingkat usabilitas yang baik. Meskipun implementasi penuh belum direalisasikan, prototipe ini secara hipotetis berpotensi meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas pengguna dalam memperoleh tiket event, sekaligus memperluas jangkauan promosi serta efektivitas pengelolaan tiket bagi penyelenggara.

Abstract

The process of purchasing event tickets often encounters several issues, including long queues, limited event information, and the need to visit ticket counters directly. These conditions reduce user convenience, create inefficiencies in time and effort, and restrict promotional reach for event organizers. Moreover, slow and inaccurate information access may result in lost revenue opportunities due to hindered ticket acquisition. This study aims to design and implement a prototype of an online event ticketing website that facilitates remote ticket purchases and provides an effective promotional platform for organizers. The system was developed using a prototyping method that emphasizes rapid model construction and iterative evaluation to gather early feedback from potential users. The research stages included requirements analysis, user interface design using a user-centered design approach, rapid prototyping through Figma, and preliminary testing to validate system functionality. The system design was constructed using a Use Case Diagram to model user interactions, an Entity Relationship Diagram to represent the database structure, and a Relation Table as the logical representation of required data components. The resulting prototype integrates key features such as event search by category, location, and date; comprehensive event detail pages; an intuitive ticket purchasing flow with a shopping cart mechanism; transaction history; secure user authentication; and rating and review functionality. Additionally, an admin panel is provided to manage events, verify user payments, and monitor system operations. Usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) with 10 participants. The results yielded an average score of 71.25, indicating good system usability. Although full implementation has not yet been completed, the proposed website is hypothetically expected to significantly improve user efficiency and accessibility in purchasing event tickets, as well as enhance promotional reach and ticket management effectiveness for event organizers.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pola keterlibatan masyarakat terhadap event dan aktivitas hiburan [5]. Transformasi digital tersebut memungkinkan proses transaksi dan distribusi informasi dilakukan secara global melalui internet, yang kini berfungsi sebagai platform utama bagi berbagai industri, termasuk sektor event [9]. Seiring meningkatnya minat publik terhadap ragam event, seperti konser musik, seminar, workshop, hingga pertandingan olahraga, kebutuhan akan sistem pembelian tiket yang praktis, efisien, dan mudah diakses menjadi semakin relevan [7]. Tuntutan gaya hidup modern yang menekankan kecepatan dan kemudahan turut memperkuat kebutuhan tersebut.

Meskipun demikian, proses pembelian tiket event di Indonesia masih dihadapkan pada sejumlah kendala yang mengurangi kenyamanan dan efektivitas layanan. Antrean panjang pada loket penjualan fisik sering

menimbulkan ketidaknyamanan dan dapat menyebabkan calon pengunjung enggan menghadiri event karena rendahnya efisiensi waktu. Selain itu, informasi event yang terbatas dan tersebar di berbagai kanal membuat calon pembeli kesulitan memperoleh detail acara secara cepat dan akurat. Keberharusan untuk datang langsung ke lokasi penjualan atau venue juga menjadi hambatan bagi calon pembeli yang berada jauh dari lokasi atau memiliki keterbatasan mobilitas [1]. Hambatan-hambatan tersebut tidak hanya menguras waktu dan tenaga calon pembeli, melainkan juga mengurangi kemampuan penyelenggara event dalam memperluas jangkauan promosi dan distribusi tiket mereka [4]. Akibatnya, banyak calon pembeli kehilangan kesempatan menghadiri event yang diminati karena keterlambatan memperoleh informasi atau sulitnya akses pemesanan tiket [3].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini melakukan proses perancangan dan implementasi website pembelian tiket event menggunakan metode prototyping. Website ini dikembangkan sebagai solusi digital yang komprehensif bagi pembeli maupun penyelenggara event, dengan dukungan terhadap seluruh kategori event termasuk event gratis. Melalui platform ini, diharapkan pengguna dapat melakukan pembelian tiket secara daring kapan saja dan di mana saja, sedangkan penyelenggara memperoleh keuntungan berupa perluasan promosi serta peningkatan efisiensi pengelolaan tiket [10]. Secara keseluruhan, pengembangan sistem ini bertujuan menghadirkan mekanisme pembelian tiket yang lebih terstruktur, transparan, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan.

2. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang website pembelian tiket event menggunakan metode prototyping, mengimplementasikan desain website pembelian tiket event ke dalam bentuk prototipe visual yang mencakup fitur-fitur Utama dan melakukan evaluasi prototipe website pembelian tiket event menggunakan System Usability Scale (SUS). Penelitian diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi beberapa pihak. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis web serta memperdalam pemahaman tentang implementasi metode prototyping. Bagi pembeli tiket, sistem ini menyediakan platform yang mudah diakses dan informatif untuk melakukan pembelian tiket event secara online, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga, serta memperoleh informasi event yang akurat dan terkini. Sementara itu, bagi penyelenggara event, sistem ini menjadi sarana promosi yang efektif, mempermudah manajemen penjualan tiket, dan memperluas jangkauan pembeli tanpa ada batas wilayah. Selain itu, bagi akademisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi serta landasan untuk penelitian selanjutnya di bidang pengembangan sistem informasi event, e-ticketing, maupun penerapan Metode Prototyping.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan prototipe Website Pembelian Tiket Event. Metode pengembangan perangkat lunak yang dipilih adalah metode Prototyping. Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya untuk menghasilkan model awal sistem secara cepat dan efisien, serta kemampuannya untuk melibatkan pengguna dalam proses evaluasi awal secara iteratif. Pendekatan ini sangat efektif untuk meminimalkan risiko ketidaksesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna di tahap-tahap awal pengembangan [2], [7]. Tahapan Metode Prototyping yang diadaptasi dalam penelitian ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

A. Tahapan metode prototyping:
   a. Pengumpulan Kebutuhan *(Requirement Gathering)*

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari website pembelian tiket event. Kebutuhan diperoleh melalui studi literatur terhadap sistem serupa yang sudah ada di pasaran seperti KiosTix, YesPlis dan Loket.com, analisis dokumen terkait pengelolaan event, serta pengembangan user stories. Informasi yang dikumpulkan meliputi fitur-fitur inti yang diinginkan pengguna (misal: pencarian, pembelian, riwayat transaksi), struktur data event yang diperlukan, serta alur proses bisnis pembelian tiket dari awal hingga akhir.

b. Pembangunan Prototipe Cepat *(Quick Design/Build Prototype)*

Berdasarkan kebutuhan yang telah berhasil dikumpulkan, selanjutnya dilakukan perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) dari website. Desain konseptual ini kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe visual yang interaktif menggunakan figma. Prototipe ini mencakup visualisasi tampilan halaman utama, halaman detail event, alur proses pembelian, tampilan riwayat transaksi, proses login/registrasi pengguna, dan antarmuka untuk halaman administrasi.

c. Evaluasi Prototipe (*Evaluation*) dengan *System Usability Scale (SUS)*

Setelah prototipe sistem selesai dikembangkan, dilakukan proses evaluasi untuk mengukur tingkat usabilitas dan kemudahan penggunaan website 'Pembelian Tiket Event' dari perspektif pengguna akhir. Evaluasi ini dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*

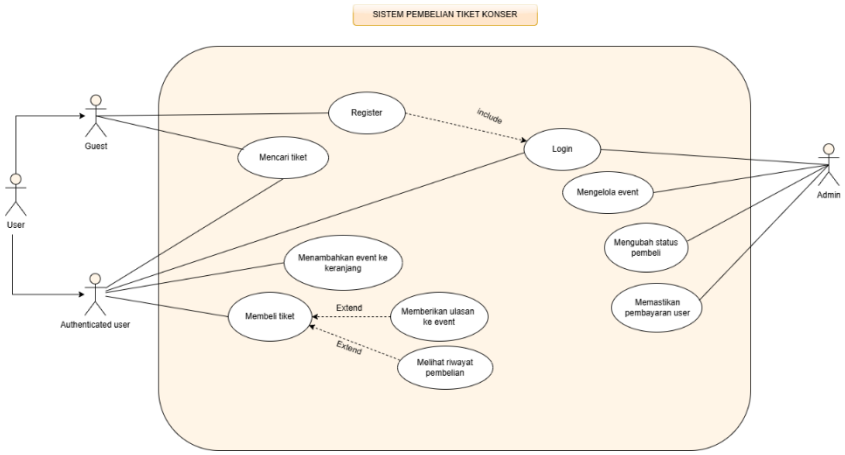
[1] Partisipan: Evaluasi melibatkan 10 partisipan yang merupakan calon pengguna potensial website ini. Partisipan diminta untuk melakukan serangkaian tugas utama pada prototipe seperti melakukan transaksi, melihat detail evant, melihat riwayat pembelian.
[2] Pengumpulan data: Setelah menyelesaikan tugas, setiap partisipan mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 5 poin (1=Sangat Tidak Setuju hingga 5=Sangat Setuju).
[3] Analisis Data: Jawaban dari kuesioner dikonversi dan dihitung untuk menghasilkan skor SUS individual per responden (0-100). Skor SUS keseluruhan dihitung dengan mengambil rata-rata dari semua skor individu partisipan. Skor ini akan menjadi indikator utama tingkat usabilitas prototipe, dengan interpretasi berdasarkan standar umum di mana skor di atas 68 menunjukkan usabilitas yang baik.

d. Perbaikan Prototipe.

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan prototipe secara bertahap. Proses ini melibatkan revisi berulang terhadap tampilan dan alur penggunaan website agar semakin sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Perbaikan yang dilakukan antara lain mencakup penyesuaian tata letak halaman, pemindahan tombol ke lokasi yang lebih strategis, penyederhanaan proses pembelian tiket, penataan ulang informasi agar lebih jelas dan mudah dipahami guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses website.

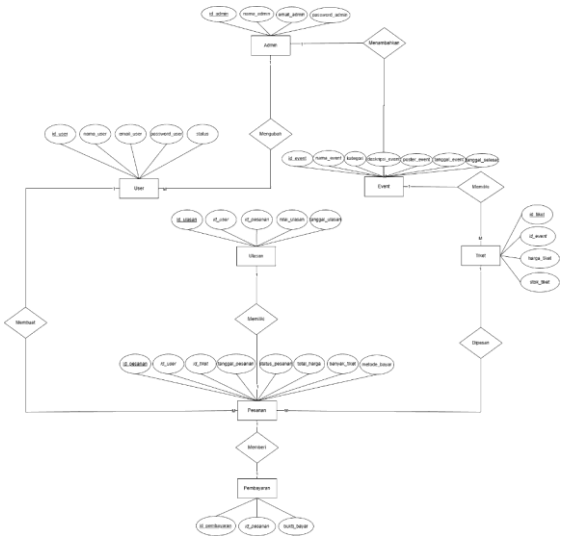
B. Perancangan sistem dalam penelitian ini mencakup pemodelan fungsionalitas dan struktur database menggunakan beberapa diagram standar dalam pengembangan sistem informasi. Pemodelan ini membantu dalam memvisualisasikan arsitektur sistem dan hubungan antar komponen:

a. Use Case Diagram. Gambar 1 di bawah menunjukkan gambaran secara visual interaksi antara aktor (seperti pengguna terdaftar, pengguna tidak terdaftar, dan administrator) dengan sistem, serta fungsionalitas-fungsionalitas utama yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram ini memberikan gambaran umum tentang batasan sistem dan tujuan penggunaannya.



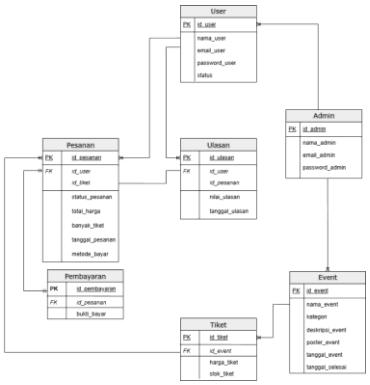
Gambar.1 Use Case Diagram Website Pembelian Tiket Event

b. Entity Relationship Diagram (ERD). Gambar 2 merepresentasikan struktur database dari website pembelian tiket event. ERD menunjukkan entitas data (misalnya User, Event, Tiket, Pesanan), atribut masing-masing entitas, serta kardinalitas hubungan antar entitas tersebut.



Gambar.2 Entity Relationship Diagram Website Pembelian Tiket Event

c. Tabel Relasi. Gambar 3 merupakan representasi logis dari ERD dalam bentuk tabel-tabel database beserta atribut (kolom) dan relasinya (kunci primer dan kunci asing). Tabel relasi ini menjadi blueprint untuk implementasi database nantinya.



Gambar.3 Diagram Tabel Relasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan memaparkan keluaran dari proses perancangan serta implementasi prototipe website pembelian tiket event, disertai analisis mengenai fungsi sistem dan potensi pengujiannya. Implementasi tersebut diwujudkan dalam bentuk prototipe visual antarmuka pengguna yang menggambarkan representasi tampilan serta alur interaksi sistem secara menyeluruh.

A. Hasil Implementasi Prototipe Website Prototipe

Website pembelian tiket event dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dimengerti dan user-friendly, sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi di tahap awal. Berbagai tampilan halaman utama dari prototipe ini disajikan sebagai berikut untuk memberikan gambaran nyata mengenai fungsionalitas sistem:

[1] Halaman Beranda / Daftar Event:



Gambar.4 Tampilan Halaman Beranda / Daftar Event

Gambar 4 menampilkan antarmuka halaman beranda website, di mana pengguna dapat melihat daftar event yang sedang atau akan berlangsung. Event disajikan dalam format kartu informasi singkat yang mencakup judul event, tanggal, dan harga. Terdapat pula fitur pencarian untuk mempermudah pengguna menemukan event yang diminati.

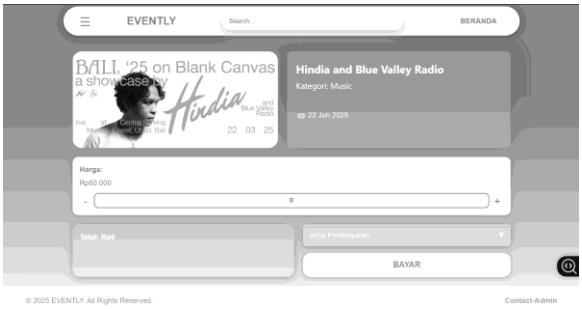
[2] Halaman Detail Event:



Gambar.5 Tampilan Halaman Detail Event

Tampilan pada Gambar 5 ini menunjukkan halaman detail untuk sebuah event tertentu. Halaman ini menyediakan informasi lengkap dan mendalam tentang event yang dipilih, termasuk deskripsi rinci, jadwal yang spesifik, informasi lokasi. Selain itu pengguna juga bisa memberikan ulasan mengenai konser tersebut jika sudah berhasil membelinya.

[3] Halaman Transaksi



Gambar.6 Tampilan Halaman Transaksi

Gambar 5 menggambarkan halaman ringkasan pesanan pengguna. Halaman ini pengguna dapat memasukkan jumlah tiket yang ingin dibeli, memilih jenis pembayaaran yaitu bisa menggunakan e-wallet atau bank transfer, selain itu di halaman ini juga menampilkan total biaya yang harus dibayar. Pengguna memiliki opsi untuk melanjutkan ke tahap pembayaran atau membatalkan pesanan jika ada perubahan.

[4] Halaman Konfirmasi Pembayaran

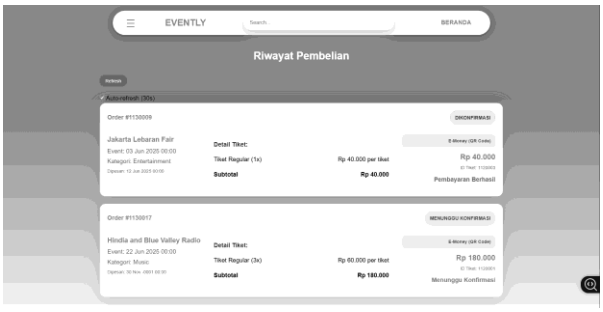


Gambar.7 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi setelah pengguna melakukan pemesanan ditunjukkan pada Gambar 7. Setelah menyelesaikan proses pemesanan, pengguna akan melihat halaman konfirmasi yang berisi detail pesanan dan instruksi pembayaran yang harus diikuti (misal: informasi rekening transfer bank atau QRIS).

Pengguna juga diberikan opsi untuk mengunggah bukti pembayaran di halaman ini untuk diverifikasi oleh admin.

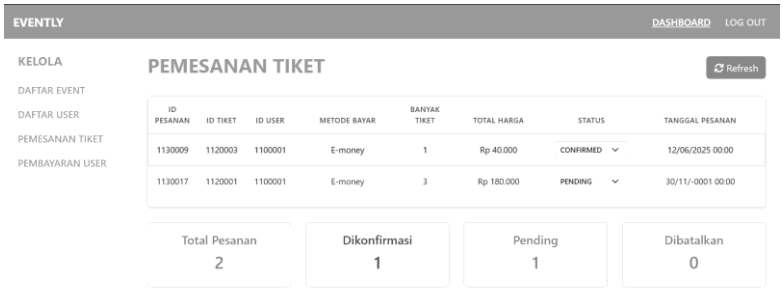
[5] Halaman Riwayat Transaksi (Pengguna)



Gambar.8 Tampilan Halaman Riwayat Transaksi Pengguna

Gambar 8 menampilkan halaman riwayat transaksi yang dapat diakses oleh pengguna yang telah berhasil login. Informasi yang ditampilkan meliputi status pembayaran (misal: menunggu konfirmasi, pesanan dikonfirmasi admin, atau dibatalkan), detail event, dan tanggal pembelian.

[6] Halaman Admin Mengonfirmasi Pembayaran User



Gambar.9 Tampilan Halaman Admin Konfirmasi Pembayaran

Antarmuka halaman admin yang digunakan untuk pengelolaan pembayaran pengguna ditunjukkan pada Gambar 10. Admin memiliki kapasitas untuk melihat daftar pesanan yang masuk, memeriksa bukti pembayaran yang diunggah oleh pengguna, dan melakukan tindakan seperti mengonfirmasi pembayaran atau membatalkan pesanan, memastikan kelancaran proses transaksi.

B. Hasil Evaluasi Usabilitas dengan System Usability Scale (SUS)

Evaluasi usabilitas prototipe website 'Pembelian Tiket Event' dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 10 partisipan. System Usability Scale (SUS) ialah kuesioner yang bisa dimanfaatkan untuk menilai usability system berdasarkan sudut pandang subjektif pengguna. SUS berupa kuesioner ini disebar secara daring dan acak kepada orang-orang melalui google form. Kuesioner tersebut memiliki 10 item pertanyaan dengan jawaban skala likert dari 1 sampai 5 dengan urutan “Sangat setuju”, ”Setuju”, ”Cukup Setuju”, ”Tidak setuju”, ”Sangat Tidak Setuju” [1]. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel.1 Daftar Pertanyaan Kuisioner SUS

Kode	Pertanyaan
P1	Saya rasa saya akan sering pakai sistem ini.
P2	Menurut saya, sistem ini susah sekali.
P3	Saya rasa sistem ini mudah dipakai.

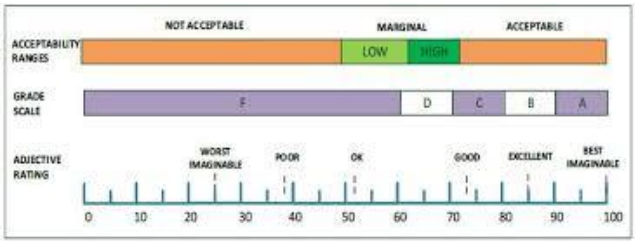
P4	Saya butuh bantuan orang lain untuk bisa pakai sistem ini.
P5	Semua fitur di sistem ini terasa nyambung dan teratur.
P6	Sistem ini terasa tidak konsisten.
P7	Saya yakin kebanyakan orang bisa cepat belajar pakai sistem ini.
P8	Saya merasa sistem ini sangat sulit dipakai.
P9	Saya cukup yakin (percaya diri) saat menggunakan sistem ini.
P10	Saya harus banyak belajar dulu sebelum bisa pakai sistem ini.

Perhitungan skor SUS menggunakan rumus sebagai berikut:
Pertanyaan ganjil (P1, P3, P5, P7, P9): skor = nilai skala - 1
Pertanyaan genap (P2, P4, P6, P8, P10): skor = 5 - nilai skala
Skor total SUS = (jumlah semua skor) × 2.5
Skor SUS = (P1−1) + (5−P2) + (P3−1) + (5−P4) + (P5−1) + (5−P6) + (P7−1) + (5−P8) + (P9−1) + (5−P10)
Hasil evaluasi usabilitas dari responden dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel.2 Skor rata-rata SUS

RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	SUS
1	2	1	1	1	2	1	3	2	3	1	17	42.5
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
3	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	36	90
4	1	3	3	4	2	2	3	3	3	3	27	67.5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	34	85
7	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	27	67.5
8	4	4	4	2	3	2	4	3	4	2	32	80
9	2	3	3	1	2	2	1	2	2	2	20	50
10	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
											Total skor SUS	71.25

Skor SUS rata-rata 71,25 menunjukkan bahwa prototipe website 'Pembelian Tiket Event' memiliki tingkat usabilitas yang baik. Mengacu pada interpretasi skor SUS (Gambar 10), nilai ini berada di zona "acceptable" pada skala acceptability ranges, masuk dalam kategori "good" pada adjective ratings, dan mendapat grade "C+" pada grade scale.



Gambar.10 System Usability Scale

Analisis lebih lanjut dari jawaban individual di setiap pernyataan SUS yang telah terlampir pada Tabel 3 menunjukkan mayoritas partisipan setuju bahwa sistem ini mudah dipakai dan mereka merasa

percaya diri saat menggunakannya. Sebagian besar partisipan juga yakin bahwa orang lain dapat dengan cepat mempelajari sistem ini, dengan tingkat kebutuhan bantuan dari orang lain yang relatif rendah. Namun, terdapat beberapa masukan terkait inkonsistensi minor yang perlu diperbaiki di iterasi selanjutnya, di mana beberapa partisipan masih merasakan sistem agak rumit dalam penggunaan tertentu dan sebagian pengguna merasa perlu waktu belajar tambahan sebelum dapat menggunakan sistem secara optimal.

Data menunjukkan variasi skor yang cukup lebar dengan skor tertinggi 100 dan terendah 42,5, di mana 3 partisipan memiliki skor di bawah rata-rata dan 7 partisipan dengan skor di atas rata-rata. Variasi respons yang beragam ini menunjukkan bahwa ada aspek tertentu dari sistem yang perlu disesuaikan untuk mengakomodasi berbagai tipe pengguna dengan tingkat literasi digital yang berbeda.

Temuan dari evaluasi SUS ini memperkuat kesimpulan bahwa desain prototipe telah memenuhi aspek usabilitas yang diharapkan dan memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan skor 71,25, sistem Evently berada dalam kategori "baik" menurut standar SUS, menunjukkan bahwa sistem dapat diterima oleh mayoritas pengguna dengan tingkat usabilitas yang sudah baik namun masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam hal konsistensi elemen UI dan penyederhanaan beberapa proses yang masih terasa kompleks bagi sebagian pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian proses perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa website pembelian tiket event berhasil dikembangkan dalam bentuk prototipe visual melalui metode prototyping. Metode ini mencakup tahapan identifikasi kebutuhan, pembuatan prototipe secara cepat, evaluasi usabilitas, serta perbaikan berulang sesuai umpan balik pengguna. Prototipe yang dihasilkan telah memuat berbagai fitur inti, antara lain pencarian event, penyajian detail event, proses pembelian tiket, riwayat transaksi, autentikasi pengguna, fitur rating event, serta halaman pengelolaan event bagi administrator. Hasil evaluasi dengan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor rata-rata 71,25, yang menandakan bahwa prototipe telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan efektivitas bagi pengguna.

Website Evently memiliki potensi untuk menyederhanakan proses pembelian tiket secara daring serta meningkatkan efisiensi pengelolaan bagi penyelenggara event. Untuk tahap pengembangan selanjutnya, diperlukan implementasi penuh dalam bentuk kode program agar sistem dapat berjalan secara fungsional, integrasi layanan pembayaran digital, serta pengujian usabilitas dengan jumlah partisipan yang lebih besar guna memvalidasi hasil awal. Selain itu, penambahan fitur seperti notifikasi otomatis, penyertaan peta lokasi event, forum diskusi, serta pengembangan versi aplikasi dinilai mampu meningkatkan nilai tambah serta perluasan jangkauan pengguna. Dengan demikian, seluruh tujuan penelitian telah tercapai, meliputi perancangan, implementasi, hingga evaluasi usabilitas prototipe website pembelian tiket event.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. Arif and D. A. P. Putri, “Perancangan dan Implementasi Web Penjualan pada Toko Juragan Laptop Second,” *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 23, no. 1, pp. 56–65, Mar. 2023. [Online].

[2] D. Jois, I. Nuryasin, dan E. D. Wahyuni, "Perancangan Sistem Informasi Event Organizer Berbasis Aplikasi Mobile Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Repositor*, vol. 2, no. 10, 2020.

[3] N. Putri, A. N. Prabowo, dan A. R. Widyanto, "Implementasi Metode Prototyping pada Perancangan Aplikasi Electronic Ticket (E-Ticket) berbasis Android," *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, vol. 3, no. 2, 2019.

[4] R. G. Hidayat, I. Nuryasin, dan W. Suharso, "Implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Menggunakan webERP Pada Cribo Inc Malang," *Jurnal Repositor*, vol. 2, no. 8, 2020. [Online].

[5] F. Herlambang dan N. Santoso, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Event berbasis Web," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 2, pp. 644–650, Feb. 2021.

[6] F. Ghina, R. A. Anugrah, D. N. Febrianto, Munandar, dan A. Saifudin, "Pengujian Aplikasi Pemesanan Tiket Bus dengan QR Code Menggunakan Black Box," *Jurnal Oktal*, vol. 4, no. 1, pp. 32-36, 2021.

[7] A. Saryoko, "TINGKAT KEPUASAN MASYARAKAT TERHADAP PEMBELIAN TIKET KERETA API SECARA ONLINE," dalam *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, 2019.

[8] F. C. Hudi dan C. M. Karyanti, "The Pengujian Black Box Testing pada Sistem Informasi Assesment Berbasis WEB di Bidang Pariwisata," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 22, no. 4, pp. 553–560, Jan. 2024.

[9] E. F. Febri, B. Imran, dan R. Muslim, "Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Website Pada Desa Loang Maka Kecamatan Janapria," *Journal Computer and Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 32–40, Jul. 2023.

[10] A. Susanto dan P. Purnamawati, "Implementasi E-Ticketing Event Organizer Dengan Metode Non Iterative Algorithm Guidelines For Rapid Application Engineering," *SIMKOM*, vol. 8, no. 1, 2023. [Online].

[11] Telkom University, “Perkembangan Teknologi dan Dampaknya dalam Kehidupan Modern”. [Online].

[12] Universitas Sebelas Maret, “FAQ - Frequently Asked Questions”. [Online].

[13] Smith, M. S., & Casserly, C. M. (2019). "The promise of open educational resources." Change: The Magazine of Higher Learning, 38(5), 8-17.

[14] Telkom University, “Mengapa UI/UX Design Sangat Penting dalam Pengembangan Aplikasi?”. [Online].

[15] Telkom University, “Apa itu User Interface Design: Kenali Lebih Dalam!”. [Online].

[16] I. Rochmawati, “Analisis User Interface Situs Web iwearup.com”, Visualita, vol. 7, no. 2, 31, Feb, 2019

[17] W. Buana & B. N. Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course”, Journal of Computer and Information Technology, vol. 5, no. 2, 91, Feb 2022

[18] S. R. Natasia, dkk., “Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”, Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT), vol. 2, no.1, 1, Mei, 2021

[19] J. Brooke, “SUS - A Quick and Dirty Usability Scale”, Usability Evaluation in Industry, vol. 189, no. 194, 4-7, 1996

[20] A. Bangor, dkk., “An Empirical Evaluation of the System Usability Scale”, International Journal of Human-Computer Studies, vol. 66, no. 4, 266-275, 2008