

DESAIN UI UX PAKET TARI KHAS BATAK PADA SANGGAR DALIHAN NATOLU SIGAPITON BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Silvianti¹, Kiky Rizky Nova Wardani²

^{1,2}Universitas Bina Darma

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma
Jl. Jendral Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1, Kota Palembang,
e-mail: silviantisilvi11@gmail.com, kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id

Abstrak

Desa Sigapiton, salah satu desa baru yang terletak di tepi Danau Toba, Kecamatan Ajibata, Kabupaten Toba, Sumatera Utara, Indonesia. Yang berstatus desa wisata. Masyarakat Desa Sigapiton memiliki beragam budaya, salah satunya adalah tari tradisional khas Batak yang disebut Tor-Tor. Namun, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui budaya tari khas Batak ini. Minimnya dukungan pemerintah berupa dana dan sarana penunjang tari menyebabkan tari tradisional khas Batak sulit berkembang. Penulis ingin membuat sebuah platform online untuk perancangan aplikasi ui/ux paket tari tradisional Khas Batak berbasis web dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *Design Thinking* adalah metode perancangan desain User Interface/User Experience melalui empati dalam memahami pemahaman orang-orang untuk siapa suatu produk atau jasa yang dirancang. Metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dengan merancang aplikasi User Interface/User Experience Paket Tari Tradisional Khas Batak Pada Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton berbasis website menggunakan metode *design thinking*, penulis bertujuan untuk membantu masalah pembiasaan dan mengembangkan serta melestarikan budaya tari batak.

Kata kunci: Tarian, Desa Sigapiton, Prototype, Metode *Design Thinking*

Abstract

Sigapiton Village, one of the new villages located on the shores of Lake Toba, Ajibata District, Toba Regency, North Sumatra, Indonesia. Which has the status of a tourist village. The people of Sigapiton Village have a variety of cultures, one of which is the traditional Batak dance called Tor-Tor. However, there are still many Indonesian people who do not know this typical Batak dance culture. The lack of government support in the form of funds and dance supporting facilities has made it difficult for traditional Batak dances to develop. The author wants to create an online platform for designing web-based ui/ux applications for traditional Batak dance packages using the *design thinking* method. The *Design Thinking* method is a method of designing User Interface/User Experience designs through empathy in understanding the understanding of the people for whom a product or service is designed. The *design thinking* method has 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. By designing a website-based User Interface/User Experience Package for Traditional Batak Dance Packages at the Dalihan Natolu Sigapiton Studio using the *design thinking* method, the author aims to help with financing issues and develop and preserve Batak dance culture.

Keywords: Dance, Sigapiton Village, Prototype, *Design Thinking* Method

1. PENDAHULUAN

Desa Sigapiton merupakan salah satu desa yang terpilih untuk dikembangkan menjadi desa wisata berbasis pertanian atau agrowisata pada komoditas bawang merah. Kontur alam Desa Sigapiton memang sangat menarik, posisinya dikelilingi oleh perbukitan dan persawahan. Tak begitu jauh dari desa ini juga ada pula pantai menarik yang diberi nama serupa, yaitu pantai Sigapiton[1]. Kondisi

geografis dengan wilayah bebatuan membuat Desa Sigapiton menjadi sentra bawang merah di kawasan Danau Toba. Karena mata pencarian masyarakatnya adalah petani maka di desa Sigapiton turis dapat menikmati pengalaman berwisata agro. Desa Sigapiton memiliki sanggar yang merupakan sebuah budaya tarian khas yang diberi nama Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton.

Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton merupakan sebuah tempat tarian khas Batak Desa Sigapiton, Sumatera Utara yang sudah menjadi sebuah budaya. Warga Desa Sigapiton terus bergiat melakukan pembenahan menyambut ditetapkannya desa mereka sebagai desa wisata. Selain mempersiapkan infrastruktur jalan menuju desa, warga desa juga aktif berlatih tari-tarian tradisional sebagai atraksi budaya yang nanti ditampilkan ke wisatawan. Tor-tor merupakan tarian khasnya, namun bukan hanya tarian melainkan sebuah doa supaya Desa Sigapiton menjadi lebih baik bagi generasi berikutnya [2].

Banyak masyarakat berbondong-bondong mengembangkan tarian khas Desa Sigapiton. Tak bisa dipungkiri lagi bahwa kebudayaan Indonesia mulai kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Padahal ditangan generasi muda lah budaya dipertaruhkan. Tidak hanya itu pemerintah pun memiliki peran penting dalam melestarikan tarian khas Desa Sigapiton. Namun dari hasil diskusi dengan masyarakat terutama pelaku seni Desa Sigapiton bahwa dukungan pemerintah sangat kurang yang meliputi dana serta fasilitas penduduk pelestarian budaya Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton.

Masih banyak sekali masyarakat Indonesia yang belum mengetahui tentang Desa Sigapiton. Internet menjadikan salah satu sumber kelestarian budaya dengan cara memperkenalkan budaya desa ke anak muda dan juga masyarakat luar. Perkembangan pada teknologi internet semakin maju dan pesat dari tahun demi tahun sehingga internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah, mudah. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan sebuah Desain *User Interface/User Experience* Paket Tari Tradisional Khas Batak pada Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton sebagai media promosi budaya tari yang berada di Desa Sigapiton. Maksud dari penulis untuk melakukan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan mengembangkan budaya tari Desa Sigapiton kepada masyarakat luas. Produk yang dihasilkan dalam *User Interface/User Experience* Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton ini adalah sebuah paket tari yang berisi metode dan pembelajaran budaya tari Desa Sigapiton. Masyarakat yang telah membeli paket tari tersebut dapat belajar secara langsung di Desa Sigapiton atau dapat belajar melalui online virtual Zoom. Zoom Meeting merupakan salah satu aplikasi penyedia layanan *virtual* yang dapat mempertemukan peserta didik dengan pendidik menggunakan video online sebagai media proses pembelajaran[15].

Tujuan utama penulis untuk merancang Desain *User Interface/User Experience* Paket Tari Tradisional Khas Batak pada Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton ini adalah untuk membantu ekonomi dan dana terhadap Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton agar bisa lebih berkembang lagi. Sehingga, Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton memiliki dana sendiri untuk perawatan dan kelengkapan tari. Tujuan lainnya adalah memperkenalkan dan mengembangkan budaya tari Desa Sigapiton kepada masyarakat luas. Sehingga, diharapkan budaya tari khas Desa Sigapiton ini tidak hanya dilestarikan oleh masyarakat Desa Sigapiton saja, namun dilestarikan pada masyarakat luas. Pentingnya kebudayaan tari ini harus dilestarikan, karena budaya merupakan salah satu cara hidup untuk berkembang dan sudah dimiliki oleh semua orang, yang kemudian hari akan diwariskan generasi ke generasi[3].

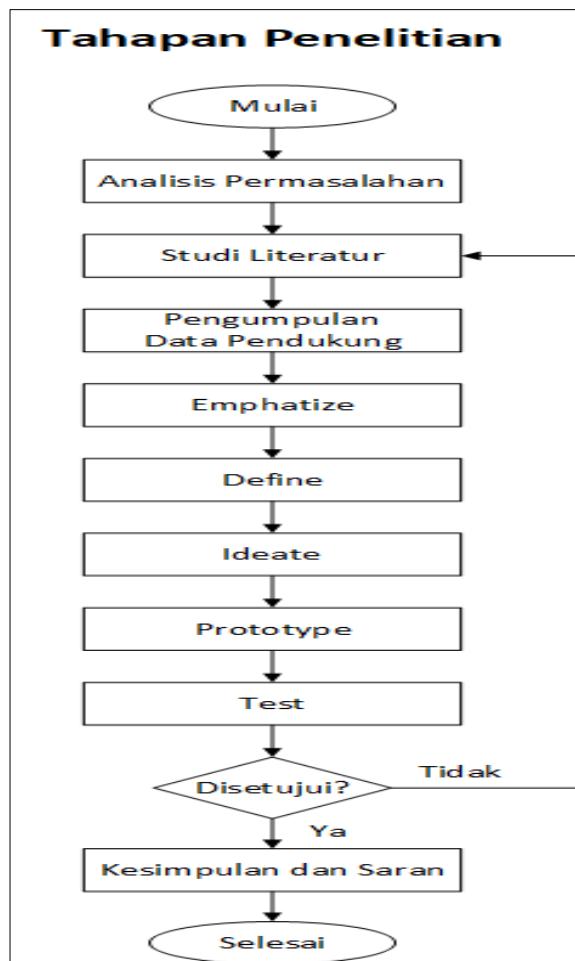
Design User Interface/User Experience Paket Tari Khas Batak Pada Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton akan menggunakan metode *Design Thinking*, yang merupakan sebuah metode pendekatan untuk mendesain sebuah website sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses empati. Metode *Design Thinking* memiliki 5 proses tahapan, yaitu *Emphasize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.

Dengan pemahaman berdasarkan kelima tahapan tersebut, maka masalah dan kebutuhan pengguna dapat terpecahkan [4]. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Soedewi, dkk, yang berjudul “Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci”, menggunakan metode *Design Thinking* untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang merupakan salah satu UMKM di Kota Bandung, Jawa Barat. Desain *User Interface/User Experience* yang dikembangkan oleh Soedewi, dkk, tersebut dapat dijadikan acuan Desain *User Interface/User Experience* Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton[5].

Berdasarkan dari pendahuluan tersebut, penulis ingin melakukan penelitian tentang Desain *User Interface/User Experience* Paket Tari Tradisional Khas Batak di Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan akan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu proses dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi atau solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Dan juga *Design Thinking* ini menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung [3]. *Design Thinking* memiliki 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Metode Pengembangan

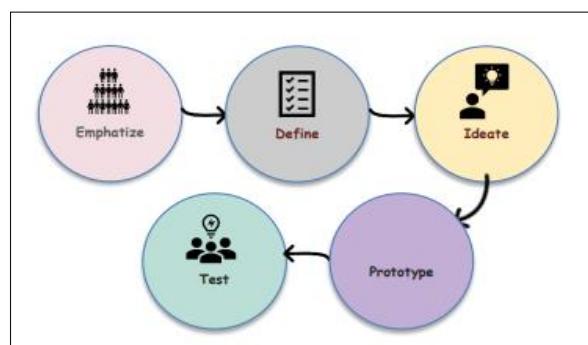
Model pengembangan terdiri dari 3 jenis, yaitu model procedural, model konseptual, dan model teoritik . Model pengembangan ini merupakan awal dalam mengembangkan suatu produk. Menurut Setyosari (2012:221-228)[10]. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen, sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah Design Prototype website dengan menggunakan model prosedural. Model prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. (Setyosari, 2010:200).

Model pengembangan ini menggambarkan alur dan langkah prosedural yang harus diikuti. Jika semua langkah dan prosedur penelitian diikuti dengan baik , dapat menghasilkan sebuah produk yang tepat guna dan bisa dipertanggung jawabkan.

3.1.1 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Perancangan User Interface/User Experience Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton menggunakan model pengembangan Design Thinking :



Gambar 2. Model Pengembangan Design Thinking.

1. *Emphasize*

Pada tahap emphasize ini merupakan suatu proses pemahaman empatik tentang masalah yang ingin diselesaikan, dengan cara melalui observasi atau wawancara. Wawancara dilakukan secara online melalui zoom meeting dan telepon whatsapp dengan 10 narasumber yang ada di Desa Sigapiton yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Interview 1

No	Nama Narasumber	Top Problem
1.	Enny Gultom	Pelaku bagian seni disigapiton masih minim jumlahnya dan untuk seni tari dominasi oleh kaum perempuan (sekitar 40 orang). Adanya sanggar tari budaya desa sigapiton namun belum banyak wisatawan yang tahu dan fasilitas serta perlengkapannya masih sangat minim.

2.	Binsar Pasaribu	Masih Kurangnya dukungan anggaran Pemerintah guna kemajuan sanggar seni di Desa sigapiton
3.	Lina Rosa Manurung	Kurangnya dukungan anggaran pemerintah terhadap fasilitas di sanggar tari dan Masih minimnya promosi seni tari di Desa Sigapiton
4.	Susana Ritonga	Kurangnya dukungan berupa dana dan tindakan dari pemerintah pada kesenian di Desa Sigapiton yang menghambat kemajuan kesenian di Desa Sigapiton
5.	Irma Manurung	Kurangnya dukungan masyarakat sekitar yang membuat sanggar seni ini sulit berkembang
6.	Dewi Liopora Sihombing	Kurangnya dukungan masyarakat sekitar yang membuat sanggar seni ini sulit berkembang
7.	Lunduk Manik	Fasilitas tempat sanggar yang kurang memadai
8.	Yessica Oktavia Boru Sianipar	Fasilitas dan perlengkapan di sanggar tari masih belum terpenuhi sepenuhnya
9.	Rohana Indah Panjaitan	Fasilitas tempat sanggar yang kurang memadai
10.	Reyhard Mansyur	Fasilitas dan perlengkapan di sanggar tari masih belum terpenuhi sepenuhnya

Berdasarkan Hasil Interview diatas dengan begitu penulis mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Kesimpulan Hasil interview 2

NO	Problem	Total muncul/ Disebutkan	Valid (yes/no)
1.	Kungnya kapasitas pelaku kesenian sigapiton dalam melakukan video editing dari promosi media digital	1	Yes
2.	Pelaku bagian seni di sigapiton masih minim jumlahnya dan untuk seni tari dominan oleh kaum perempuan (sekitar 40 orang)	1	Yes
3.	Adanya Sanggar tari budaya desa sigapiton namun belum banyak wisatawan yang tau dan fasilitas serta perlengkapannya masih sangat minim, serta kurangnya dukungan pemerintah untuk pengembangan sanggar tari desa sigapiton	8	Yes

Dari tabel diatas. dapat disimpulkan bahwa yang menjadi top problem permasalahan yang ada di Sanggar seni dalihan natolu sigapiton yaitu adanya sanggar tari budaya Desa Sigapiton namun belum banyak wisatawan yang tau dan fasilitas serta perlengkapannya masih sangat minim serta kurangnya dukungan pemerintah untuk pengembangan sanggar tari Desa Sigapiton.

2. *Emphasize*

Minimnya fasilitas serta perlengkapan yang ada di sanggar tari dalihan natolu sigapiton membuat para pelaku seni desa menjadi tidak semangat dalam berlatih menari di desa sigapiton, padahal sanggar dalihan natolu sigapiton ini merupakan salah satu cara melestarikan budaya yang ada di desa serta memperkenalkan budaya dan juga tarian desa ke masyarakat Indonesia dan mancaranegara, serta menambah perekonomian desa.

What : Mengalami penurunan semangat dan minat berlatih tarian desa Sigapiton

Where : Lingkungan Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton

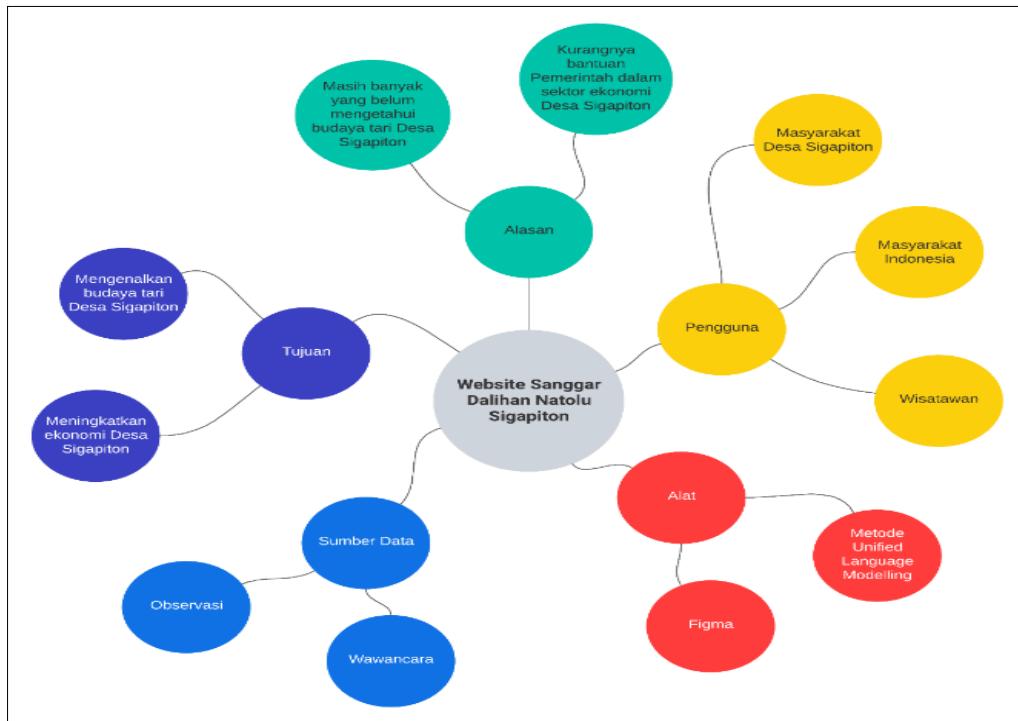
Why : Meningkatkan Semangat Latihan, Memperkenalkan Desa Sigapiton dan Penambah Penghasilan dari pelaku seni di Desa Sigapiton dan juga meningkatkan perekonomian desa.

Potential Problem Statement

“Pelaku seni usia 18-30 tahun, mengalami penurunan minat seni tari di sanggar Dalihan Natolu Sigapiton”

3. *Ideate*

Top problem dari permasalahan sanggar seni dalihan natolu sigapiton yaitu Adanya sanggar tari budaya desa sigapiton namun belum banyak wisatawan yang tau dan fasilitas serta perlengkapanya masih sangat minim serta kurangnya dukungan pemerintah untuk pengembangan sanggar tari Desa Sigapiton. Dimana desa ini mendapatkan anggaran hanya melalui uang kas para pelaku seni. Pada tahap ideate ini, penulis membuat sebuah brainstorming mind mapping yang berisi tentang permasalahan dan kebutuhan dari pengguna. Mind mapping merupakan salah satu metode brainstorming untuk meletakkan beberapa informasi ke dalam ide, dan akan dikeluarkan ide tersebut ketika kita membutuhkannya[14].



Gambar 2. Mind Mapping

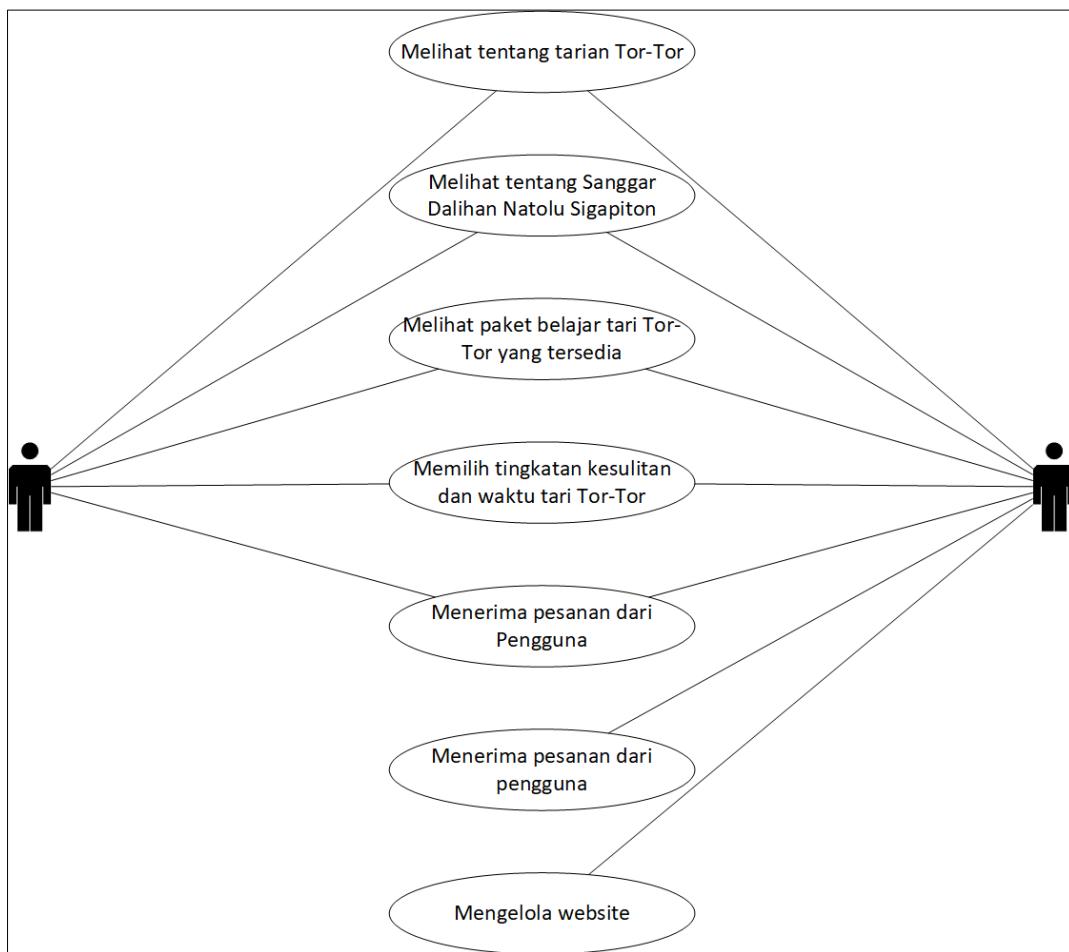
Pada tahap ini penulis mendapatkan ide yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yaitu Desain User Interface/User Experience Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton serta membuat beberapa paket tarian untuk masyarakat diluar desa yang ingin mendalami seni tari terutama tarian khas Desa Sigapiton.

4. Prototype

Pada tahapan ini, penulis membuat sebuah prototype menggunakan metode Unified Modelling Language (UML) dan desain User Interface/User Experience menggunakan Figma. Dalam membuat sebuah prototype, penulis 2 metode dari UML yaitu Use Case Diagram, dan Activity Diagram.

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan gambaran atau representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan lingkungannya. Use Case Diagram adalah bentuk pemodelan perilaku pengguna terhadap perancangan sistem informasi, dan untuk mengetahui fungsi yang ada di dalam sistem[11]. Alur Use Case Diagram ini berisi 2 aktor yaitu Pengguna dan Admin.

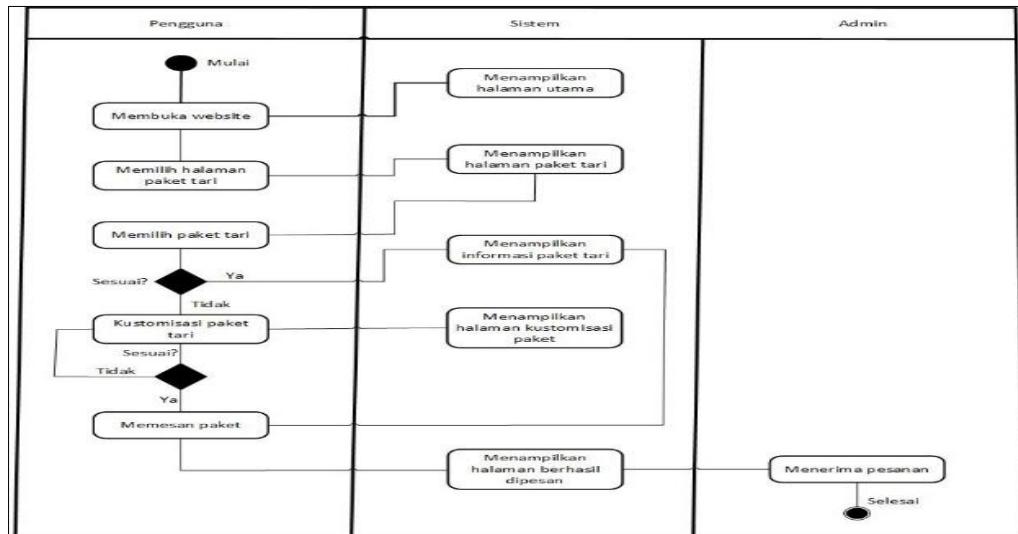


Gambar 3. Use Case Diagram

Pada Use Case Diagram, aktor Pengguna memiliki akses melihat tentang Tari Tor-Tor, melihat tentang Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton, memilih paket belajar Tari Tor-Tor yang tersedia, memilih paket belajar Tari Tor-Tor sesuai dengan keinginan pengguna, dan dapat memilih tingkatan kesulitan dan waktu Tari Tor-Tor. Lalu, aktor Admin memiliki akses untuk menerima pesanan dari Pengguna, dan mengelola website.

b. Activity Diagram

Activity Diagram adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan concurrency. Activity Diagram digambarkan dalam bentuk aliran kerja proses sistem atau bisnis yang ada pada perancangan sistem[11]. Berikut adalah Activity Diagram dari prototype website Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton:

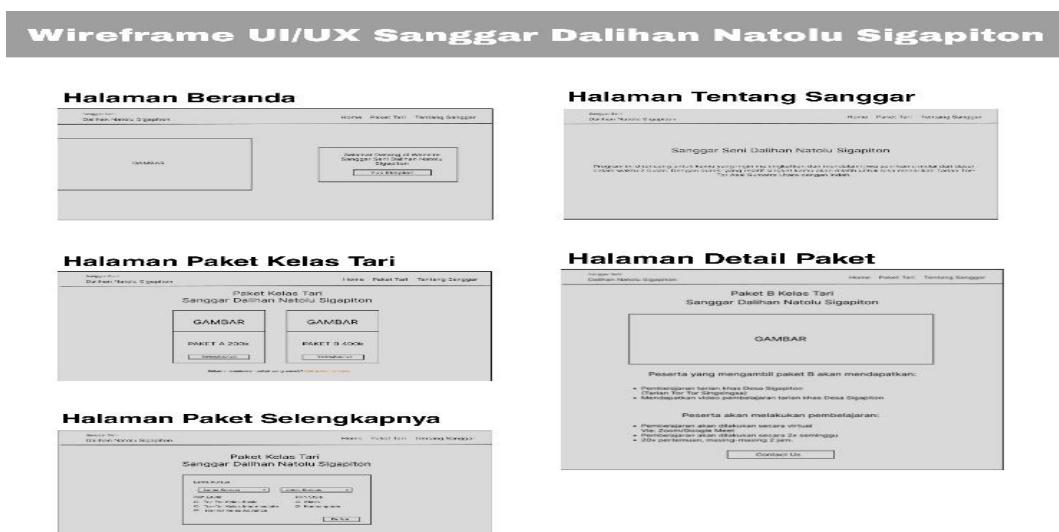


Gambar 4. Activity Diagram

Pada Activity Diagram, terdapat 3 aktor, yaitu Pengguna, Sistem, dan Admin. Pengguna adalah aktor pengunjung yang sedang mengakses website, Sistem adalah bagian dari pemrosesan saat website sedang digunakan, dan Admin adalah aktor yang mengelola website dan menerima pesanan dari Pengguna.

Alur proses Activity Diagram dimulai dari pengguna yang membuka website, kemudian Sistem akan menampilkan halaman utama. Selanjutnya, pengguna akan memilih halaman paket tari, lalu sistem akan menampilkan halaman paket tari. Pengguna akan memilih paket tari, namun terdapat dua kondisi. Jika pengguna memilih Ya, maka sistem akan dialihkan ke halaman informasi paket tari, lalu pengguna akan memesan paket, kemudian sistem akan menampilkan halaman berhasil dipesan, dan Admin menerima pesanan. Jika Tidak, maka sistem akan dialihkan ke halaman kustomisasi paket, dimana pengguna bisa memilih pembelajaran tarian sesuai dengan keinginan pengguna, kemudian terdapat dua kondisi. Jika Tidak maka pengguna akan memilih kustomisasi paketnya, jika Ya maka pengguna akan memesan paket kemudian sistem akan menampilkan halaman paket berhasil dipesan dan diakhiri dengan Admin yang menerima pesanan.

c. Wireframe



Gambar 5. Wireframe

5. Test

Tahap terakhir yaitu test atau pengujian. Di tahap ini penulis dan mentor melakukan wawancara ke dua untuk mencari dan melihat tanggapan pelaku seni, hal ini yaitu melakukan interaksi dengan prototype yang sudah di desain. Di tahap ini juga kami akan mendapatkan feedback yang dapat digunakan untuk meningkatkan perfoma dari prototype yang dibuat. Karena Narasumber dari Desa Sigapiton kesulitan dihubungi kami mendapatkan narasumber tambahan dari siger budayo kota bumi untuk melakukan tahapan test layak dan tidaknya program ini dirancang untuk memenuhi permasalahan yang ada di Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton di Desa Sigapiton. Disini kami melakukan pengujian kepada 2 Pelaku Seni di Desa Sigapiton dan 10 Pelaku seni Singer Budayo Kota Bumi yaitu :

Tabel 3. Hasil Interview 2

No	Nama	Deksripsi Karakteristik		Feedback	
1.	Enny Gultom	Usia 30 Tahun, Bekerja Sebagai Pelatih Sanggar		DON'T NEED	
2.	Tohanan Nadapdap	Usia 30 tahun, bekerja sebagai Penyedia pelayanan kapal/perahu wisata		DON'T NEED	
3.	Fivi	Usia 29 tahun, bekerja sebagai Pelaku seni sanggar siger budayo		NICE HAVE	TO
4.	Briandy	Usia 30 tahun, Pelatih sanggar siger budayo		MUST HAVE	
5.	Irpan	Usia 28 Tahun, Pelaku		MUST HAVE	
6.	Nufika	Usia 32 Tahun, Pelaku seni sanggar siger budayo		NICE HAVE	TO
7.	Deva	Usia 35 Tahun, Pelaku seni sanggar siger budayo		MUST HAVE	
8.	Utari Dwi Putri	Usia 29 Tahun, Penggiat Seni sanggar siger budayo		NICE HAVE	TO
9.	Tika Mariska	Usia 31 Tahun, Penggiat Tari Sanggar Siger Budayo		MUST HAVE	
10.	Siti Nur Aisyah	Usia 40 Tahun, Pelatih Tari Sanggar Siger Budayo		MUST HAVE	
11.	Faqih	Usia 30 Tahun, Pelaku seni siger budayo		MUST HAVE	
12.	Rani Eka Lestari	Usia 29 tahun, penggiat seni siger budayo		NICE HAVE	TO

Berdasarkan hasil dari interview kepada pelaku seni dan masyarakat Desa Sigapiton dan Sanggar Siger Budayo bahwa 10 dari 12 orang setuju untuk mengembangkan sebuah website Sanggar Tari Dalihan Natolu Sigapiton dari desain User Interface/User Experience yang telah dirancang dan bisa dikembangkan lebih rinci menjadi website yang utuh. Pelaku seni dan masyarakat Desa Sigapiton dan Sanggar Siger Budayo juga memberikan beberapa saran untuk perkembangan website Sanggar Tari Dalihan Natolu Sigapiton.

Tabel 4. Kesimpulan Hasil Interview 2

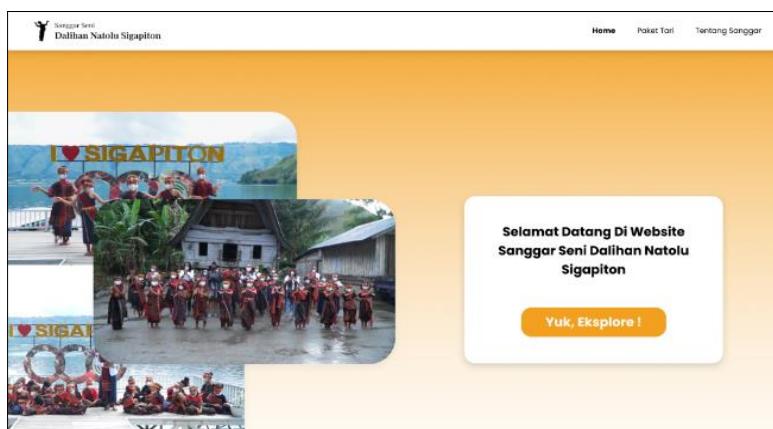
Top Solution	Solution
MUST HAVE	6 Orang Menyatakan hal ini
NICE TO HAVE	4 Orang Menyatakan hal ini
DON'T CARE	-
DON'T NEED	2 Orang menyatakan hal ini
DON'T WANT	-

Kesimpulan hasil dari wawancara kepada pelaku seni dan masyarakat Desa Sigapiton dan Sanggar Siger Budayo bahwa 10 orang yaitu menyatakan setuju untuk mengembangkan website Sanggar Tari Dalihan Natolu Sigapiton, dan 2 orang tidak setuju untuk mengembangkan website. Dari kesimpulan ini, pelaku seni dan masyarakat Desa Sigapiton dan Sanggar Siger Budayo memiliki antusias yang tinggi untuk mengembangkan budaya tari Tor-Tor Desa Sigapiton.

3.2 Hasil

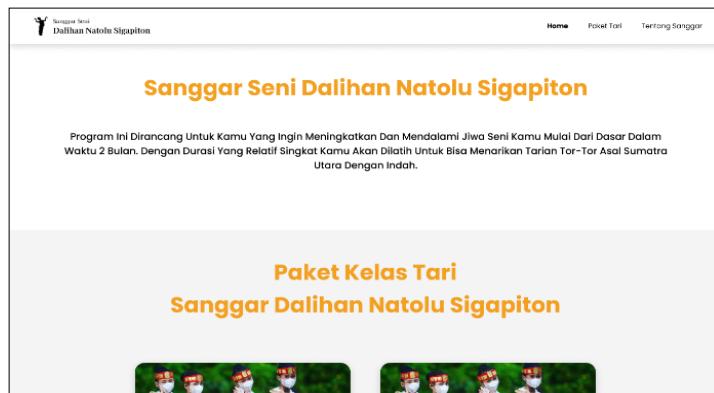
Setelah mendesain Prototype, maka penulis menampilkan hasil desain sistem yang sudah dibuat menggunakan Figma. Figma merupakan aplikasi desain User Interface/User Experience yang berbasis website dengan komponen-komponen yang lengkap, sehingga memudahkan penggunanya untuk merancang desain User Interface/User Experience [13]. Berikut hasil desain User Interface/User Experience yang telah dirancang:

a. Halaman Beranda



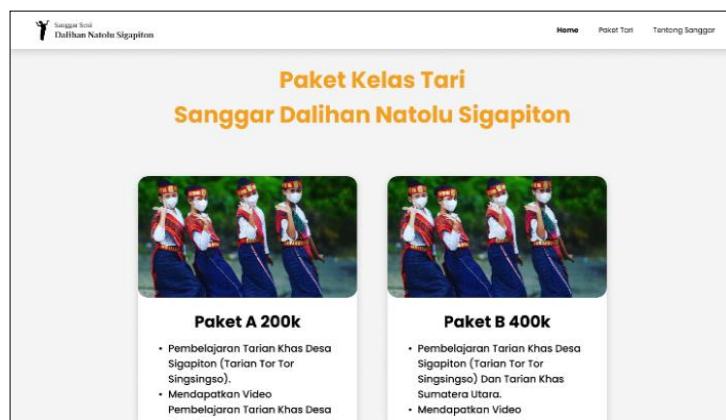
Gambar 6. Halaman Beranda

Pada halaman awal saat memasuki website, akan menampilkan ucapan Selamat Datang di Website Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton, serta gambar-gambar dari masyarakat Desa Sigapiton yang sedang menari Tor-Tor. Dibawah ucapan Selamat Datang, terdapat tombol eksplorasi pada website.

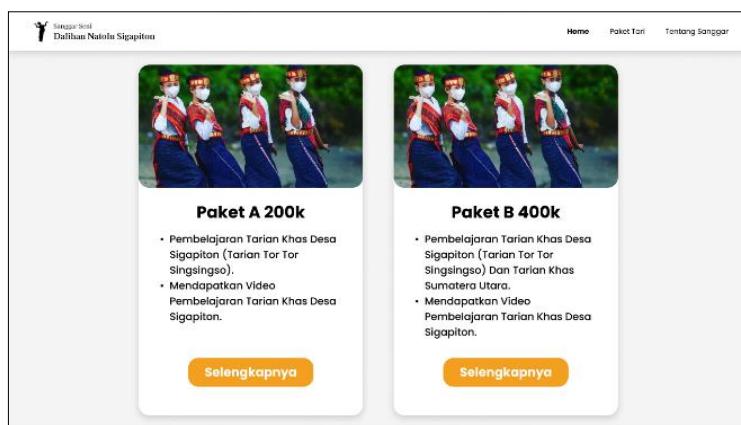


Gambar 7. Tampilan Halaman Sanggar

Pada bagian bawah halaman beranda, terdapat tampilan yang menjelaskan tentang Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton.

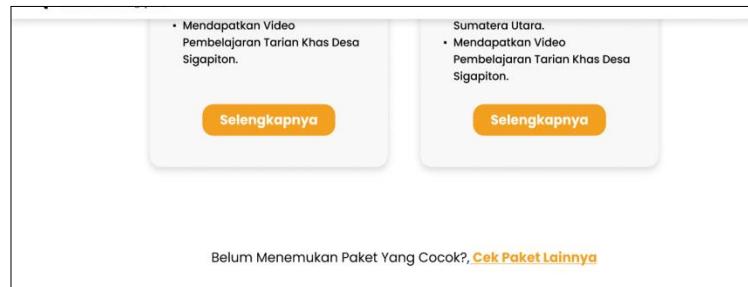


Gambar 8. Tampilan Halaman Paket Kelas 1



Gambar 9. Tampilan Halaman Paket Tari kelas 2

Pada halaman paket tari, terdapat tampilan dari Paket Kelas Tari Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton. Terdapat 2 paket tari yang tersedia, yaitu Paket A seharga Rp200.000, dan Paket B seharga Rp400.000. Masing-masing dari kedua paket tersebut akan mendapatkan pembelajaran yang berbeda.



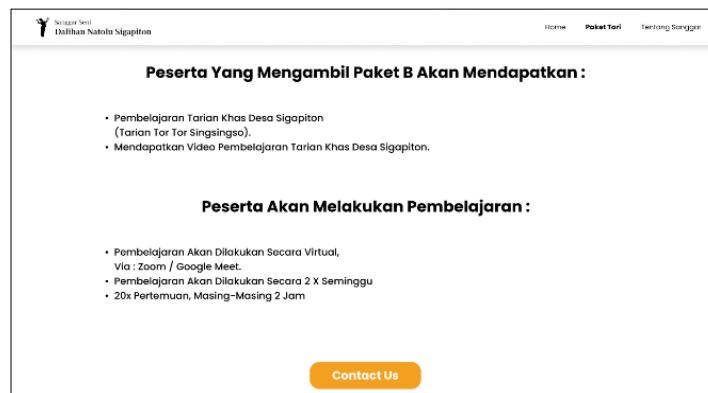
Gambar 10. Tampilan Halaman Paket Lainnya

Pengguna bisa membuat paketnya sendiri dengan menekan tombol cek paket lainnya.

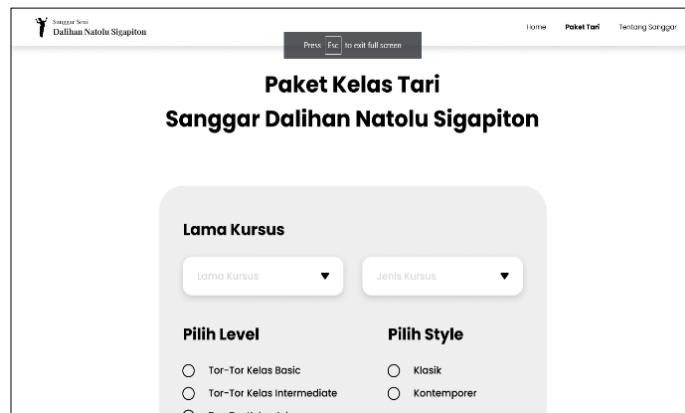


Gambar 11. Tampilan Halaman Paket Lainnya

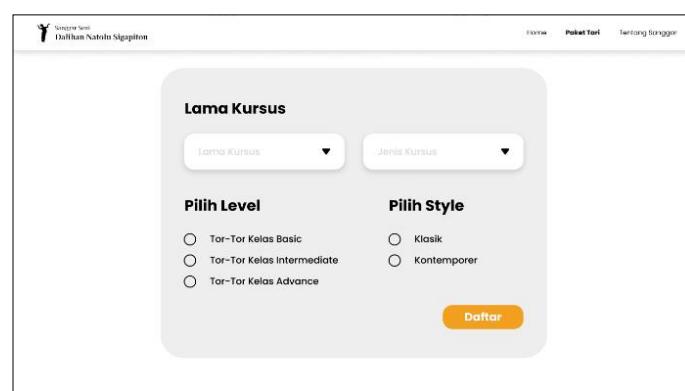
Setelah menekan tombol salah satu Paket Tari halaman akan menampilkan rincian dari paket yang sudah di pilih.



Gambar 12. Tampilan Halaman Paket Lainnya



Gambar 13. Tampilan Halaman Selengkapnya



Gambar 14. Tampilan Halaman Lama Kursus

Setelah menekan tombol selengkapnya, halaman akan menampilkan Paket Kelas Tari Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton. Di halaman ini, pengguna dapat memilih lama kursus dan jenis kursus. Kemudian, pengguna dapat memilih tingkatan tarian yang akan dikuasai, terdapat 3 jenis tingkatan yang tersedia, yaitu Tor-Tor Kelas Basic, Tor-Tor Kelas Intermediate, dan Tor-Tor Kelas Advance

Disebelahnya, terdapat pilihan gaya tarian yang akan dikuasai, terdapat 2 jenis gaya yang tersedia, yaitu Klasik dan Kontemporer.



Gambar 15. Tampilan Halaman Tentang Sanggar 1

Pada halaman tentang menampilkan tentang dari Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton, yang menjelaskan kebudayaan dari Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton. Di halaman ini juga, terdapat

logo dari website Sanggar Seni Dalihan Natolu Sigapiton, serta gambar-gambar pendukung dari Kampus Merdeka, Amati Indonesia, dan logo dari Tim Harimau.

4. KESIMPULAN

Desa Sigapiton merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Ajibata, Kabupaten Toba, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Desa Sigapiton memang sangat menarik, posisinya dikelilingi oleh perbukitan dan persawahan. Tak begitu jauh dari desa ini juga ada pula pantai menarik yang diberi nama serupa, yaitu pantai Sigapiton Desa Sigapiton memiliki sanggar yang bernama Sanggar Dalihan yang merupakan sebuah tempat dengan tarian khas Desa Sigapiton. Warga desa juga aktif berlatih tari-tarian tradisional sebagai atraksi budaya yang nanti ditampilkan ke wisatawan. Tor-tor merupakan tarian khasnya, namun bukan hanya tarian melainkan sebuah doa supaya Desa Sigapiton menjadi lebih baik bagi generasi berikutnya. Namun, perkembangan Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton harus terhalang karena kekurangan bantuan dana dari Pemerintahan, sehingga semangat masyarakat Desa Sigapiton berkurang untuk mengembangkan dan membudidayakan tarian khas Desa Sigapiton ini.

Berdasarkan dari permasalahan yang dialami oleh masyarakat Desa Sigapiton, khususnya penggiat budaya tari khas Desa Sigapiton ini, Penulis ingin melakukan Perancangan UI/UX Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton sebagai media promosi budaya tari yang berada di Desa Sigapiton. Maksud dari penulis untuk melakukan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan mengembangkan budaya tari Desa Sigapiton kepada masyarakat luas. Tujuan utama dari Perancangan UI/UX Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton adalah membantu ekonomi untuk Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton agar masyarakat Desa Sigapiton memiliki semangat untuk mengembangkan budaya tari khas Desa Sigapiton. Tujuan lainnya adalah dengan adanya media promosi ini, diharapkan tarian khas Desa Sigapiton dapat dikenal oleh masyarakat luas. Produk utama yang ditawarkan dari UI/UX Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton adalah paket tari, yang berisi metode dan pembelajaran tarian khas Desa Sigapiton. Masyarakat yang telah membeli paket tari tersebut dapat belajar secara langsung di Desa Sigapiton atau dapat belajar melalui online virtual Zoom.

Perancangan UI/UX Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton Menggunakan Metode Design Thinking. Metode Design Thinking merupakan metode yang memiliki proses berulang dimana seorang pengembang harus memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna. Metode Design Thinking memiliki 5 tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dengan pemahaman berdasarkan kelima tahapan tersebut, maka masalah dan kebutuhan pengguna dapat terpecahkan. Hasil dari penelitian ini adalah berupa UI/UX Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton, dan pada tahap testing Penulis memberikan secara langsung uji coba kepada pengguna melalui wawancara daring zoom meeting. 10 orang telah menyatakan setuju untuk mengembangkan website Sanggar Tari Dalihan Natolu Sigapiton, dan 2 orang tidak setuju untuk mengembangkan website Sanggar Tari Dalihan Natolu Sigapiton. Dari kesimpulan ini, pelaku seni dan masyarakat Desa Sigapiton memiliki antusias yang tinggi untuk mengembangkan budaya tari khas Desa Sigapiton.

Daftar Pustaka

- [1] RadioDelFM. 2020, Desa Sigapiton. Diakses pada 08 November 2022, dari <https://www.radiodelfm.co.id/desa-sigapiton-resmi-dikembangkan-jadi-desa-wisata-berbasis-pertanian/>
- [2] Totuga by themezee. 2021, Desa Sigapiton. Diakses pada 08 November 2022, dari <https://www.laketoba.net/2021/11/05/profil-desa-wisata-sigapiton/>
- [3] Syahrani, F. 2015. Pentingnya Melestarikan Budaya Indonesia. Diakses pada 14 Januari 2023, dari <https://ul102.ilearning.me/2015/05/28/pentingnya-melestarikan-budaya-indonesia-2/>

- [4] Dam, F. R. & Siang, Y. T. 2020. Pesonas – A Simple Introduction. Diakses pada 14 Januari 2023, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- [5] Soedewi, S. dkk., (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. Open Journal System Universitas Komputer Indonesia, 79-95.
- [6] Pressman, A. (2019). Design Thinking A Guiede to Creative Problem Solving for Everyone. Routledge Taylor & Francis Group, 14-19.
- [7] Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- [8] Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. Automata, 1(2).
- [9] Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Basics Design 08: Design Thinking. AVA Publishing SA.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2018). Potensi Usaha Mikro Kecil Provinsi Jawa Barat. In BPS Provinsi Jawa Barat. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat.
- [10] Setyosari, P. (2012) Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana
- [11] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2014, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- [12] Swarnadwitya, A. 2020. Design Thinking: Pengertian, Tahapan, Dan Contoh Penerapannya. Diakses pada 14 Januari 2023, dari <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- [13] Bracey, K. 2018. What is Figma?. Diakses pada 14 Januari 2023, dari <https://webdesign.tutsplus.com/articles/what-is-figma--cms-32272>
- [14] Buzan, Tony, (2013). Mind Map: Untuk meningkatkan Kreativitas. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [15] Yuliani, M. Pembelajaran Daring untuk Pendidikan Teori & Penerapan. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [16] RadioDelFM. 2020, Desa Sigapiton. Diakses pada 08 November 2022, dari <https://www.radiodelfm.co.id/desa-sigapiton-resmi-dikembangkan-jadi-desa-wisata-berbasis-pertanian/>



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)