

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND WEBSITE
PEMESANAN TIKET WAYANG ORANG SRIWEDARI
SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

FEBRIANA NUR AINI

21.12.2072

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND WEBSITE
PEMESANAN TIKET WAYANG ORANG SRIWEDARI
SURAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

FEBRIANA NUR AINI

21.12.2072

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND WEBSITE PEMESANAN
TIKET WAYANG ORANG SRIWEDARI SURAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Febriana Nur Afni

21.12.2072

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Nur Widjivati, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND WEBSITE PEMESANAN
TIKET WAYANG ORANG SRIWEDARI SURAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Febriana Nur Aini

21.12.2072

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302268



Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302238



Nur Widjiyati, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302425



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Febriana Nur Aini

NIM : 21.12.2072

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX dan Frontend Website Pemesanan Tiket Wayang Orang
Sriwedari Surakarta**

Dosen Pembimbing : Nur Widjiyati, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 31 Juli 2025

Yang Menyatakan,



78712AMK425464410

Febriana Nur Aini

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan-Nya, skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi alasan terbesar saya untuk terus berjuang, atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti menguatkan langkah saya. Juga untuk kakak saya yang telah berjasa dalam hidup dan pendidikan saya, terima kasih atas segala dukungan dan motivasi yang membuat saya dapat melanjutkan kuliah hingga sejauh ini. Untuk sahabat-sahabat saya yang selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah, terima kasih telah membuat masa perkuliahan saya menjadi lebih ringan dan menyenangkan. Kepada dosen pembimbing atas waktu, arahan, dan kesabaran selama proses penelitian ini, serta kepada mitra penelitian saya, Wayang Orang Sriwedari Surakarta, yang telah memberikan kesempatan dan bantuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

KATA PENGANTAR

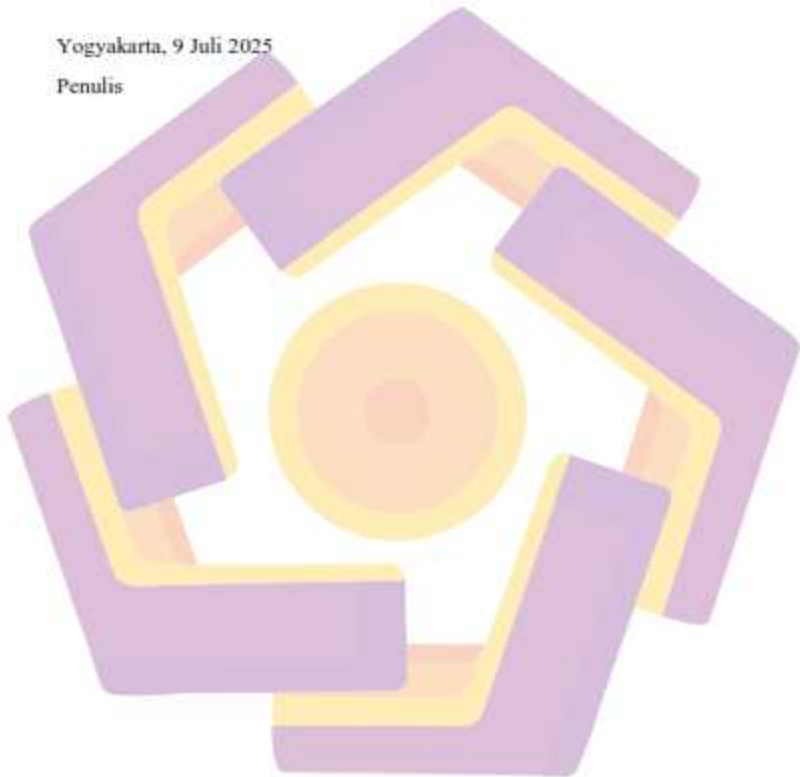
Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya, sehingga skripsi berjudul “Perancangan UI/UX dan Frontend Website Pemesanan Tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini telah melalui berbagai tantangan, proses pembelajaran, serta pengalaman berharga yang semuanya dapat dilalui berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Nur Widjiyati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan waktu, arahan, ilmu, dan masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang menjadi kekuatan terbesar dalam menyelesaikan studi ini.
6. Kakak penulis yang senantiasa memberikan motivasi, nasihat, serta menjadi teladan bagi penulis.
7. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta, serta pengelola Wayang Orang Sriwedari Surakarta, atas izin, data, dan dukungan selama proses penelitian.
8. Sahabat-sahabat penulis yang menemani setiap langkah, berbagi cerita, dan memberikan motivasi selama masa studi hingga sekarang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam cara penulisan maupun isi dari skripsi ini. Oleh karena itu, segala bentuk masukan dan kritik yang membangun akan sangat berarti bagi penulis dalam memperbaiki laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 9 Juli 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xix
DAFTAR ISTILAH.....	xx
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	15
2.1.1 User Interface (UI).....	15
2.1.2 User Experience (UX).....	15
2.1.3 Website.....	16
2.1.4 Frontend.....	17
2.1.5 Online Booking.....	17
2.1.6 Wayang Orang.....	18
2.1.7 Design Thinking.....	18
2.1.7.1 Empathize.....	20

2.1.7.2	<i>Define</i>	20
2.1.7.3	<i>Ideate</i>	20
2.1.7.4	<i>Prototyping</i>	20
2.1.7.5	<i>Testing</i>	21
2.1.8	<i>Empathy Map</i>	21
2.1.9	<i>User Persona</i>	22
2.1.10	<i>User Flow</i>	22
2.1.11	<i>Wireframe</i>	22
2.1.12	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
2.1.13	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	25
2.1.14	<i>Figma</i>	27
2.1.15	<i>HTML</i>	28
2.1.16	<i>CSS</i>	28
2.1.17	<i>Java Script</i>	29
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1	<i>Objek Penelitian</i>	30
3.1.1	<i>Tentang Wayang Orang Sriwedari</i>	30
3.1.1	<i>Alur Pemesanan Tiket</i>	32
3.2	<i>Alur Penelitian</i>	33
3.2.1	<i>Identifikasi Permasalahan</i>	34
3.2.2	<i>Studi Literatur</i>	35
3.2.3	<i>Empathize</i>	35
3.2.4	<i>Define</i>	36
3.2.5	<i>Ideate</i>	37
3.2.6	<i>Prototyping</i>	37
3.2.7	<i>Testing</i>	38
3.2.8	<i>Implementasi Program Frontend</i>	40
3.3	<i>Alat dan Bahan</i>	40
3.3.1	<i>Alat/instrumen</i>	40
3.3.2	<i>Data Penelitian</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	<i>Empathize</i>	43
4.1.1	<i>Observasi</i>	43
4.1.2	<i>Wawancara</i>	46

4.1.3	<i>Affinity Diagram</i>	49
4.2	<i>Define</i>	50
4.2.1	<i>Empathy Map</i>	51
4.2.2	<i>User Persona</i>	53
4.3	<i>Ideate</i>	56
4.3.1	<i>How-Might-We</i>	56
4.3.2	<i>User Flow</i>	58
4.3.2.1	<i>User Flow Admin</i>	58
4.3.2.2	<i>User Flow Pengguna Umum</i>	62
4.3.3	<i>Sitemap</i>	65
4.3.3.1	<i>Sitemap Dashboard Admin</i>	65
4.3.3.2	<i>Sitemap Halaman Utama</i>	66
4.4	<i>Prototyping</i>	67
4.4.1	<i>Wireframe (LoFi)</i>	67
4.4.1.1	<i>Wireframe Dashboard Admin</i>	68
4.4.1.2	<i>Wireframe Halaman Utama</i>	83
4.4.2	<i>UI Style Guide</i>	93
4.4.3	<i>Prototipe</i>	93
4.4.3.1	<i>Prototipe Dashboard Admin</i>	94
4.4.3.2	<i>Prototipe Halaman Utama</i>	108
4.5	<i>Testing</i>	121
4.5.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	122
4.5.2	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	124
4.5.3	<i>Pengujian Admin</i>	128
4.6	<i>Implementasi Program Frontend</i>	130
4.6.1	<i>Frontend Website Dashboard Admin</i>	130
4.6.2	<i>Frontend Website Halaman Utama</i>	157
BAB V	PENUTUP	180
5.1	Kesimpulan	180
5.2	Saran	181
REFERENSI		182
LAMPIRAN		186

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interpretasi SUS.....	24
Tabel 3.1 Alat/instrumen.....	40
Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Wawancara.....	46
Tabel 4.2 <i>How Might We</i>	56
Tabel 4.3 Detail Responden Umum.....	122
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner SUS Responden Umum.....	122
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan SUS Responden Umum.....	123
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner UEQ Responden Umum.....	125
Tabel 4.7 Detail Responden Admin.....	129
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner SUS Admin.....	129
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan SUS Admin.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari.....	18
Gambar 2.2 Model Proses <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 2.3 Parameter SUS	24
Gambar 2.4 Skala Pengukuran UEQ	26
Gambar 2.5 Kuesioner UEQ Skala Kejelasan.....	26
Gambar 2.6 Logo Figma	27
Gambar 3.1 Logo Wayang Orang Sriwedari.....	30
Gambar 3.2 Jadwal Pertunjukan Bulanan	31
Gambar 3.3 Alur Pemesanan Tiket Lama	32
Gambar 3.4 Alur Penelitian.....	33
Gambar 3.5 Temuan Ulasan Pengunjung.....	34
Gambar 4.1 Buku Catatan Pemesanan Tiket	43
Gambar 4.2 Denah Kursi VIP	44
Gambar 4.3 Suasana di Dalam Gedung Wayang Orang Sriwedari	45
Gambar 4.4 <i>Affinity Diagram</i> Motivasi, Kebutuhan, dan Harapan	49
Gambar 4.5 <i>Affinity Diagram</i> Temuan Masalah.....	50
Gambar 4.6 <i>Empathy Map</i> 1 (Admin).....	51
Gambar 4.7 <i>Empathy Map</i> 2 (Pengunjung Lama)	52
Gambar 4.8 <i>Empathy Map</i> 2 (Mahasiswa Rantau)	52
Gambar 4.9 <i>Empathy Map</i> 4 (Wisatawan Luar Kota).....	53
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> 1 (Admin).....	54
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> 2 (Pengunjung Lama).....	54
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> 3 (Mahasiswa Rantau).....	55
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> 4 (Wisatawan Luar Kota).....	55
Gambar 4.14 Hasil <i>Brainstorming</i>	57
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Registrasi dan Login.....	58
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Verifikasi Pemesanan	59
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Jual Tiket OTS	59
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Pemesanan.....	60
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Jadwal Pertunjukan	61
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Aktivasi Admin	62
Gambar 4.21 <i>User Flow</i> Pemesanan Tiket	63

Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Tentang.....	63
Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Galeri Foto.....	63
Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Galeri Video.....	64
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Kontak.....	64
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> FAQ.....	65
Gambar 4.27 <i>Sitemap Dashboard Admin</i>	66
Gambar 4.28 <i>Sitemap</i> Halaman Utama.....	67
Gambar 4.29 <i>Wireframe Login</i>	68
Gambar 4.30 <i>Wireframe Registrasi</i>	69
Gambar 4.31 <i>Wireframe Dashboard</i>	70
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Hasil Penjualan.....	70
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Loker Masuk.....	71
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Jual Tiket OTS.....	72
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Denah Kursi VIP.....	72
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Input Kode Pemesanan.....	73
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Detail Verifikasi Pemesanan.....	73
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Detail Transaksi.....	74
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Edit Transaksi OTS.....	75
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Jadwal Pertunjukan.....	75
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Tambah Jadwal.....	76
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Detail Jadwal.....	77
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Edit Jadwal.....	78
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Semua Transaksi.....	79
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Pemesanan.....	79
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> Tambah Pemesanan Pilih Tanggal.....	80
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Tambah Pemesanan Form Lengkap.....	81
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> Edit Pemesanan.....	82
Gambar 4.49 <i>Wireframe Admin</i>	83
Gambar 4.50 <i>Wireframe</i> Beranda1.....	84
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> Beranda2.....	85
Gambar 4.52 <i>Wireframe</i> Detail Pertunjukan.....	86
Gambar 4.53 <i>Wireframe</i> Pilih Kursi.....	87
Gambar 4.54 <i>Wireframe</i> Form Pemesanan.....	87
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> Detail Transaksi.....	88

Gambar 4.56 Wireframe Konfirmasi Pembayaran Sukses.....	89
Gambar 4.57 Wireframe Jadwal & Tiket.....	89
Gambar 4.58 Wireframe Tentang Kami.....	90
Gambar 4.59 Wireframe Galeri Foto.....	91
Gambar 4.60 Wireframe Galeri Video.....	91
Gambar 4.61 Wireframe Kontak.....	92
Gambar 4.62 Wireframe FAQ.....	92
Gambar 4.63 UI Style Guide.....	93
Gambar 4.64 Prototipe Interaktif Dashboard Admin.....	94
Gambar 4.65 Prototipe Login.....	95
Gambar 4.66 Prototipe Registrasi.....	95
Gambar 4.67 Prototipe Dashboard.....	96
Gambar 4.68 Prototipe Hasil Penjualan.....	97
Gambar 4.69 Prototipe Loket Masuk.....	97
Gambar 4.70 Prototipe Jual Tiket OTS.....	98
Gambar 4.71 Prototipe Denah Kursi VIP.....	98
Gambar 4.72 Prototipe Input Kode Pemesanan.....	99
Gambar 4.73 Prototipe Detail Verifikasi Pemesanan.....	99
Gambar 4.74 Prototipe Detail Transaksi.....	100
Gambar 4.75 Prototipe Edit Transaksi OTS.....	100
Gambar 4.76 Prototipe Jadwal Pertunjukan.....	101
Gambar 4.77 Prototipe Tambah Jadwal.....	102
Gambar 4.78 Prototipe Detail Jadwal.....	103
Gambar 4.79 Prototipe Edit Jadwal.....	104
Gambar 4.80 Prototipe Semua Transaksi.....	105
Gambar 4.81 Prototipe Pemesana.....	105
Gambar 4.82 Prototipe Tambah Pemesanan.....	106
Gambar 4.83 Prototipe Edit Pemesanan.....	107
Gambar 4.84 Prototipe Admin.....	107
Gambar 4.85 Prototipe Interaktif Halaman Utama.....	108
Gambar 4.86 Prototipe Beranda1.....	109
Gambar 4.87 Prototipe Beranda2.....	110
Gambar 4.88 Prototipe Detail Pertunjukan.....	111
Gambar 4.89 Prototipe Pilih Kursi.....	112

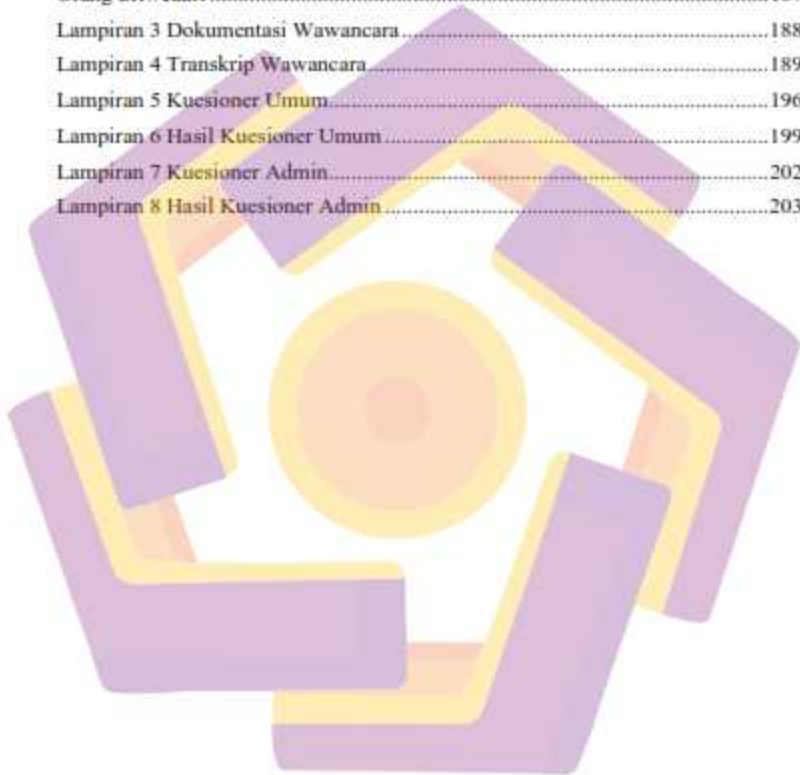
Gambar 4.90 Prototipe Form Pemesanan.....	113
Gambar 4.91 Prototipe Detail Transaksi.....	114
Gambar 4.92 Prototipe Midtrans.....	114
Gambar 4.93 Prototipe Midtrans 2.....	114
Gambar 4.94 Prototipe Konfirmasi Pembayaran Sukses.....	115
Gambar 4.95 Prototipe Jadwal & Tiket.....	116
Gambar 4.96 Prototipe Tentang Kami.....	117
Gambar 4.97 Prototipe Galeri Foto.....	118
Gambar 4.98 Prototipe Galeri Video.....	119
Gambar 4.99 Prototipe Kontak.....	120
Gambar 4.100 Prototipe FAQ.....	121
Gambar 4.101 Hasil Mean, Varians, dan Standar Deviasi Item.....	126
Gambar 4.102 Hasil Mean dan Varians Skala UEQ.....	126
Gambar 4.103 Hasil Mean Tiga Kelompok UEQ.....	127
Gambar 4.104 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ.....	127
Gambar 4.105 Grafik Hasil <i>Benchmark</i> UEQ.....	128
Gambar 4.106 Coding Halaman <i>Login</i>	130
Gambar 4.107 Implementasi Halaman Login.....	131
Gambar 4.108 Coding Halaman Registrasi.....	131
Gambar 4.109 Implementasi Halaman Registrasi.....	132
Gambar 4.110 Coding Halaman <i>Dashboard</i>	132
Gambar 4.111 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	133
Gambar 4.112 Coding Halaman Hasil Penjualan Tiket.....	134
Gambar 4.113 Implementasi Halaman Hasil Penjualan Tiket.....	135
Gambar 4.114 Coding Halaman Loker Masuk.....	136
Gambar 4.115 Implementasi Halaman Loker Masuk.....	136
Gambar 4.116 Coding Halaman Jual Tiket OTS.....	137
Gambar 4.117 Implementasi Halaman Jual Tiket OTS.....	137
Gambar 4.118 Coding Modal Denah Kursi VIP.....	138
Gambar 4.119 Implementasi Modal Denah Kursi VIP.....	138
Gambar 4.120 Coding Modal Input Kode Pemesanan.....	139
Gambar 4.121 Implementasi Modal Input Kode Pemesanan.....	139
Gambar 4.122 Coding Modal Detail Verifikasi Pemesanan.....	140
Gambar 4.123 Implementasi Modal Detail Verifikasi Pemesanan.....	140

Gambar 4.124 Coding Halaman Detail Transaksi	141
Gambar 4.125 Implementasi Halaman Detail Transaksi	142
Gambar 4.126 Coding Halaman Edit Transaksi OTS	143
Gambar 4.127 Implementasi Halaman Edit Transaksi OTS	143
Gambar 4.128 Coding Halaman Jadwal Pertunjukan	144
Gambar 4.129 Implementasi Halaman Jadwal Pertunjukan	144
Gambar 4.130 Coding Halaman Tambah Jadwal	145
Gambar 4.131 Implementasi Halaman Tambah Jadwal	146
Gambar 4.132 Coding Halaman Detail Jadwal	147
Gambar 4.133 Implementasi Halaman Detail Jadwal	147
Gambar 4.134 Coding Halaman Edit Jadwal	148
Gambar 4.135 Implementasi Halaman Edit Jadwal	149
Gambar 4.136 Coding Halaman Semua Transaksi	150
Gambar 4.137 Implementasi Halaman Semua Transaksi	150
Gambar 4.138 Coding Halaman Pemesanan	151
Gambar 4.139 Implementasi Halaman Pemesanan	152
Gambar 4.140 Coding Halaman Tambah Pemesanan Pilih Tanggal	152
Gambar 4.141 Implementasi Halaman Tambah Pemesanan Pilih Tanggal	153
Gambar 4.142 Coding Halaman Tambah Pemesanan Form Lengkap	153
Gambar 4.143 Implementasi Halaman Tambah Pemesanan	154
Gambar 4.144 Coding Halaman Edit Pemesanan	155
Gambar 4.145 Implementasi Halaman Edit Pemesanan	155
Gambar 4.146 Coding Halaman Admin	156
Gambar 4.147 Implementasi Halaman Admin	156
Gambar 4.148 Coding Navigasi Bar	157
Gambar 4.149 Coding Beranda Section Pertunjukan Hari Ini	158
Gambar 4.150 Coding Beranda Section Intro	159
Gambar 4.151 Coding Beranda Section Pertunjukan Akan Datang	159
Gambar 4.152 Coding Beranda Section Informasi dan Galeri Foto	160
Gambar 4.153 Coding Beranda Section Galeri Video	161
Gambar 4.154 Coding Footer	161
Gambar 4.155 Implementasi Halaman Beranda1	162
Gambar 4.156 Implementasi Halaman Beranda2	163
Gambar 4.157 Coding Halaman Detail Pertunjukan	164

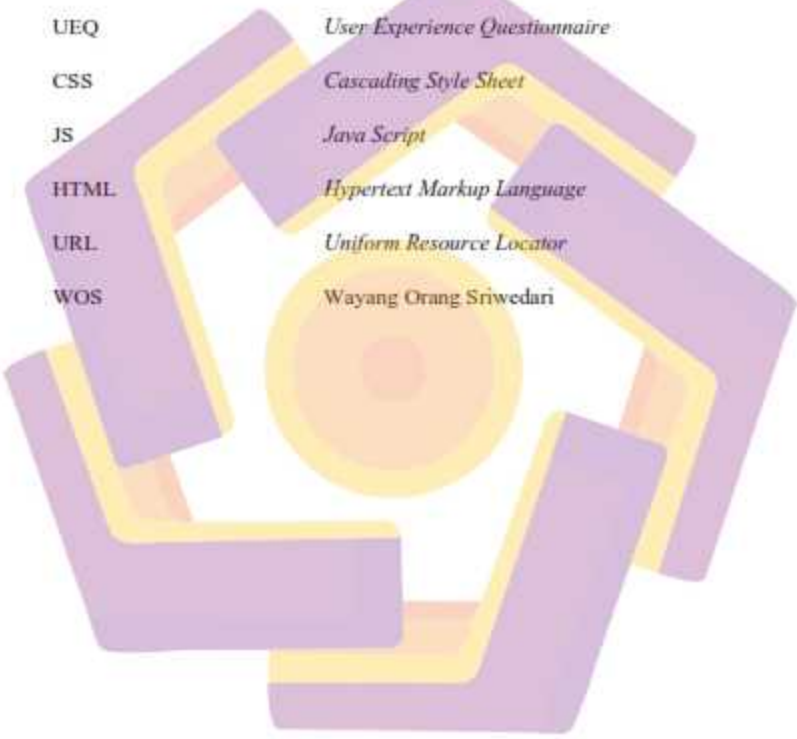
Gambar 4.158 Implementasi Halaman Detail Pertunjukan.....	165
Gambar 4.159 <i>Coding</i> Halaman Pilih Kursi	166
Gambar 4.160 Implementasi Halaman Pilih Kursi	166
Gambar 4.161 <i>Coding</i> Halaman Form Pemesanan.....	167
Gambar 4.162 Implementasi Halaman Form Pemesanan.....	168
Gambar 4.163 <i>Coding</i> Halaman Detail Transaksi	169
Gambar 4.164 Implementasi Halaman Detail Transaksi	169
Gambar 4.165 <i>Coding</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran Sukses.....	170
Gambar 4.166 Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran Sukses.....	171
Gambar 4.167 <i>Coding</i> Halaman Jadwal & Tiket.....	172
Gambar 4.168 Implementasi Halaman Jadwal & Tiket	172
Gambar 4.169 <i>Coding</i> Halaman Tentang Kami.....	173
Gambar 4.170 Implementasi Halaman Tentang Kami.....	174
Gambar 4.171 <i>Coding</i> Halaman Galeri Foto	175
Gambar 4.172 Implementasi Halaman Galeri Foto	175
Gambar 4.173 <i>Coding</i> Halaman Galeri Video.....	176
Gambar 4.174 Implementasi Halaman Galeri Video.....	177
Gambar 4.175 <i>Coding</i> Halaman Kontak	178
Gambar 4.176 Implementasi Halaman Kontak.....	178
Gambar 4.177 <i>Coding</i> Halaman FAQ.....	179
Gambar 4.178 Implementasi Halaman FAQ.....	179

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Izin Penelitian ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta.....	186
Lampiran 2 Surat Disposisi Bukti Sudah Diizinkan Penelitian Wayang Orang Sriwedari	187
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara	188
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	189
Lampiran 5 Kuesioner Umum.....	196
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Umum	199
Lampiran 7 Kuesioner Admin.....	202
Lampiran 8 Hasil Kuesioner Admin.....	203



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i>
JS	<i>Java Script</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>
WOS	Wayang Orang Sriwedari

DAFTAR ISTILAH



<i>Website</i>	Kumpulan halaman informasi digital yang terhubung via <i>hyperlink</i> dan dapat diakses melalui internet menggunakan peramban <i>web</i> .
<i>Frontend</i>	Bagian dari aplikasi atau situs <i>web</i> yang dilihat dan digunakan pengguna, seperti tombol, menu, dan elemen desain lainnya.
Pemesanan	Proses pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang.
Wayang Orang	Seni teater tradisional yang diperankan oleh manusia (aktor) sebagai karakter pewayangan.
<i>Likert</i>	Skala kuesioner untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan.
<i>Semantic Differential</i>	Pasangan kata sifat berlawanan untuk mengukur makna atau kesan terhadap suatu konsep.
<i>Benchmark</i>	Tolak ukur atau patokan yang digunakan untuk mengukur dan membandingkan kinerja atau kualitas sesuatu.

INTISARI

Wayang Orang Sriwedari merupakan salah satu pertunjukan seni tradisional yang masih bertahan di Kota Surakarta. Namun, sistem pemesanan tiket yang masih bersifat manual menggunakan catatan buku menunjukkan beberapa kendala, seperti keterbatasan informasi, pengunjung tidak leluasa memilih kursi, serta beban operasional pengelola tiket yang tinggi karena harus terus memantau pesan masuk, bahkan di luar jam kerja. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI/UX) dan tampilan depan (*frontend*) *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari yang informatif dan memberikan pengalaman pemesanan yang lebih baik. UI/UX akan dirancang dengan menerapkan metode *design thinking*, yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Evaluasi desain dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebelum dikembangkan ke dalam bentuk *frontend website*. Hasil akhir dari penelitian adalah prototipe UI/UX dan *frontend website* pemesanan tiket dengan fitur informasi jadwal, pemilihan kursi, form pemesanan, profil, konten media Wayang Orang Sriwedari, serta *dashboard* bagi admin. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada sekaligus mendukung pelestarian seni pertunjukan tradisional melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: *User Interface*, *User Experience*, *Frontend*, *Website*, Pemesanan Tiket, *Design Thinking*, Wayang Orang.

ABSTRACT

Wayang Orang Sriwedari is one of the traditional art performances that still survives in the city of Surakarta. However, the ticket booking system, which is still manual and uses a notebook, presents several challenges, including limited information, visitors being unable to freely choose their seats, and a high operational burden on ticket managers, who must constantly monitor incoming messages, even outside of working hours. This study aims to design an informative user interface (UI/UX) and frontend for the Wayang Orang Sriwedari ticket booking website, providing a better booking experience. The UI/UX will be designed using the design thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Design evaluation will be conducted using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) before being developed into a frontend website. The outcome of this research is a prototype UI/UX and frontend website for ticket booking, featuring schedule information, seat selection, booking forms, profiles, and media content of Wayang Orang Sriwedari, as well as a dashboard for administrators. This design is expected to address existing issues while supporting the preservation of traditional performing arts through the use of digital technology.

Keyword: *User Interface, User Experience, Frontend, Website, Ticket Booking, Design Thinking, Wayang Orang.*