
Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi Tenant Untuk UMKM Pada Event Daerah Menggunakan Figma

Ardias Ramdan Alfahmi, Dava Mohammad Rizky

^{1,2}Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom
Yogyakarta

^{1,2,3}Jl. Ring Road Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 884201

Corresponding e-mail: ardiasramdan@students.amikom.ac.id, davamr@students.amikom.ac.id

Abstrak

UMKM punya peran besar dalam menggerakkan ekonomi lokal, terutama lewat berbagai event yang rutin digelar di daerah. Sayangnya, proses reservasi tenant untuk UMKM di banyak event masih belum tertata dengan baik. Masih sering ditemui kasus pembagian tenant yang tidak adil, bahkan ada praktik pungutan liar yang dilakukan oleh oknum tertentu. Akibatnya, banyak pedagang kecil kesulitan mendapatkan tempat, sementara beberapa pelaku usaha justru mendominasi. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk sebuah aplikasi reservasi tenant yang diharapkan bisa memudahkan UMKM mendaftar tenant secara lebih aman, adil, dan transparan. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *user-centered design*, yang menempatkan kenyamanan dan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama. Prosesnya dimulai dari identifikasi masalah di lapangan, pembuatan *wireframe*, hingga pengembangan prototipe menggunakan Figma. Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur inti, seperti daftar event yang akan digelar di Yogyakarta, pendaftaran tenant dengan peta interaktif yang memudahkan pemilihan blok, sistem pembayaran digital, serta bukti transaksi yang transparan. Harapannya, aplikasi ini bisa membantu meminimalisir praktik tidak adil dalam penyewaan tenant dan memberikan kesempatan yang lebih merata bagi UMKM untuk berpartisipasi dalam event secara sehat dan aman.

Kata kunci: UMKM, Event, UI/UX, Figma, Tenant

Abstract

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) play a significant role in driving the local economy, especially through various events regularly held in the region. Unfortunately, the reservation process for MSME tenants at many events is still poorly managed. There are still frequent cases of unfair tenant allocation, and even illegal fees imposed by certain individuals. As a result, many small vendors struggle to secure a spot, while some business players dominate the spaces. This study aims to design the user interface and user experience (UI/UX) of a tenant reservation application that is expected to make it easier for MSMEs to register for event spaces in a safer, fairer, and more transparent manner. The design was carried out using a *user-centered design* approach, focusing primarily on user comfort and needs. The process includes problem identification in the field, *wireframe* creation, and prototype development using Figma. The application offers several key features, such as a list of upcoming events in Yogyakarta, tenant registration with an interactive map for easier block selection, digital payment systems, and transparent transaction receipts. It is hoped that this application can help minimize unfair practices in tenant leasing and provide more equitable opportunities for MSMEs to participate in events in a healthy and secure way.

Keywords: MSMEs, Event, UI/UX, Figma, Tenant.

1. Pendahuluan

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berperan penting dalam pembangunan ekonomi Indonesia, terutama dalam memperkuat ekonomi daerah. Berdasarkan penelitian Yolanda (2024), UMKM memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional dan dapat menyerap tenaga kerja dalam jumlah besar (Yolanda, 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Pratama dan Persada (2023) bahwa UMKM dapat menjadi solusi pengentasan kemiskinan di Indonesia (Hasib, Pratama, & Persada, 2023). Salah satu strategi yang umum digunakan untuk meningkatkan daya saing UMKM adalah melalui partisipasi dalam acara atau bazaar yang memungkinkan mereka untuk memasarkan produk secara langsung. Namun, dalam praktiknya, banyak UMKM menghadapi tantangan yang signifikan ketika ingin berpartisipasi, terutama dalam hal reservasi tenant (Kanugrahan, Hafizh, Putra, & Ramdhani, 2024). Di lapangan, proses reservasi tenant sering kali tidak tertata rapi dan cenderung tidak transparan. Ada banyak laporan tentang ketidakadilan dalam pembagian tenant, seperti adanya dominasi oleh pelaku usaha tertentu dan praktik pungutan liar oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Hal ini membuat banyak pedagang kecil kesulitan mendapatkan tempat, sehingga kesempatan mereka untuk mengembangkan usaha menjadi terbatas. Kasus seperti ini bukan hanya merugikan para pelaku UMKM, tetapi juga menghambat tujuan dari penyelenggaraan event itu sendiri, yaitu menciptakan ekosistem bisnis yang sehat dan berkeadilan. Dalam era digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk menjawab tantangan tersebut. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa digitalisasi dalam proses bisnis dapat meningkatkan transparansi dan efisiensi. Misalnya, menurut studi oleh Dupalang dan Lapihu (2023), penggunaan aplikasi berbasis mobile dalam pengelolaan event mampu memudahkan kegiatan masyarakat dalam berbelanja (Dupalang, Montolalu, & Lapihu, 2023). Bukan hanya itu, penggunaan teknologi yang transparan sekaligus dapat meminimalisir interaksi fisik yang berpotensi membuka celah bagi praktik tidak jujur.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi reservasi tenant berbasis mobile yang ditujukan khusus bagi pelaku UMKM yang ingin berpartisipasi dalam event daerah, khususnya di Yogyakarta. Fokus utamanya adalah pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang mudah diakses dan digunakan oleh semua kalangan pelaku UMKM, baik yang sudah terbiasa dengan teknologi maupun yang masih awam. Karena itu menurut Kurniawan dan Romzi (2022) UI/UX dari sebuah aplikasi harus memperhatikan apa yang dibutuhkan dan bagaimana cara pandang pengguna terhadap aplikasi yang ada (Kurniawan & Budi, 2022). Sistem ini dirancang dengan pendekatan user-centered design (UCD), yang memastikan bahwa seluruh proses perancangan berorientasi pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Tahapan yang dilakukan meliputi identifikasi kebutuhan pengguna melalui survei kecil dan wawancara, pembuatan wireframe awal, hingga pengembangan prototipe yang interaktif menggunakan Figma. Penelitian yang dilakukan oleh Yasin dan Widadgo (2023) juga menyebutkan bahwa Figma memiliki banyak kelebihan, serta mudah digunakan (Yasin & Widadgo, 2023). Beberapa fitur utama yang dikembangkan antara lain daftar event yang akan berlangsung, sistem pendaftaran tenant yang dilengkapi dengan peta interaktif untuk memudahkan pemilihan blok tenant, sistem pembayaran digital yang praktis, serta bukti transaksi yang transparan dan dapat diakses kapan saja. Dengan hadirnya aplikasi ini, diharapkan proses reservasi tenant untuk event UMKM dapat berjalan lebih tertib, adil, dan bebas dari praktik pungli. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan mampu memperkuat ekosistem UMKM dengan memberikan akses yang setara kepada seluruh pelaku usaha untuk berpartisipasi dalam event secara lebih mudah dan aman.

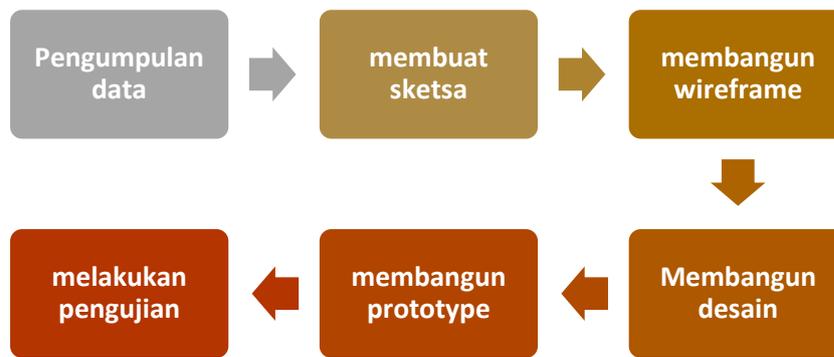
2. Metode penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode desain yang berfokus pada pengguna (User-Centered Design/UCD). UCD dipilih karena memprioritaskan pengguna sebagai inti dalam proses desain, sehingga antarmuka dan fitur aplikasi yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna, dalam hal ini pelaku UMKM yang berpartisipasi

dalam acara di wilayah tersebut. Tahapan ini dibagi menjadi 6 langkah utama, yaitu pengumpulan data, menentukan kebutuhan pengguna, membangun wireframe, membangun desain, membangun prototype, melakukan pengujian. Proses ini dilakukan secara berulang, dimana hasil dari setiap tahap digunakan untuk menyempurnakan langkah berikutnya.

2.1 Alur penelitian

Adapun alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Alur penelitian

2.2 Pengumpulan data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi pada event UMKM di wilayah Yogyakarta selama 3 hari. Tujuannya adalah untuk menangkap secara langsung kendala yang dihadapi oleh pelaku UMKM dalam proses pemesanan tenant pada event-event lokal. dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan literature review dengan membaca penelitian sebelumnya sebagai referensi tambahan untuk memahami konteks dan permasalahan yang ada. Data ini menjadi landasan krusial yang menjadi dasar untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan aktual pengguna

2.3 Tahapan Desain Aplikasi

2.3.1 Figma Sebagai Alat Desain

Dalam proses perancangan aplikasi ini, kami memilih Figma sebagai alat utama karena kemudahan dan fleksibilitasnya. Figma bekerja langsung melalui browser, sehingga sangat mendukung kolaborasi jarak jauh dan real-time. Hal ini sangat membantu dalam proyek ini karena kami bisa berdiskusi, memberi komentar, dan menyempurnakan desain tanpa perlu bolak-balik mengirim file. Selain itu, Figma menyediakan berbagai plugin dan pustaka komponen yang mempercepat proses desain, seperti plugin ikon atau UI kit yang bisa langsung digunakan. Kami bisa membuat wireframe, mengatur tampilan visual, dan langsung menghubungkannya menjadi prototipe interaktif dalam satu alat. Tidak perlu repot berpindah platform. Figma juga memungkinkan kami menguji alur desain kepada pengguna sebelum aplikasi benar-benar dikembangkan. Hal ini tentu sangat membantu untuk melihat apakah desain yang kami buat sudah cukup jelas dan mudah digunakan oleh pelaku UMKM sebagai target utama pengguna.

2.3.2 Sketsa

Tahap awal dalam merancang aplikasi ini dimulai dari membuat sketsa. Di sini kami mencoba menuangkan semua ide kasar ke atas kertas. Halaman-halaman utama yang dibutuhkan—seperti daftar event, peta tenant, formulir pendaftaran, hingga tampilan bukti pembayaran—digambar secara sederhana. Meski terlihat sepele, tahapan ini sangat penting karena membantu kami memahami alur aplikasi secara keseluruhan. Sketsa menjadi media yang fleksibel untuk bereksplorasi tanpa harus terpaku pada tampilan visual yang “rapi” dulu. Kami juga menggunakan sketsa ini untuk mendiskusikan ide dengan teman sekelompok dan dosen

pembimbing secara cepat. Jika ada perubahan atau penambahan fitur, cukup digambar ulang tanpa menghabiskan banyak waktu. Baru setelah yakin dengan alurnya, kami lanjutkan ke tahap digitalisasi melalui Figma.

2.3.3 Wireframe

Setelah proses sketsa selesai dan alur dasar aplikasi mulai terbentuk, kami beralih ke tahap membuat wireframe digital. Wireframe ini kami susun di Figma sebagai versi “rangka” dari antarmuka aplikasi. Belum ada warna, ikon, atau elemen estetika lainnya—hanya struktur kasar untuk menunjukkan di mana posisi tombol, teks, input form, dan navigasi. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa semua komponen penting sudah tersusun dengan baik dan alurnya bisa dipahami oleh pengguna. Dengan wireframe ini, kami bisa lebih fokus menilai alur penggunaan aplikasi, tanpa terdistraksi oleh visual. Kami juga melakukan revisi beberapa kali di tahap ini setelah melakukan validasi dengan calon pengguna (teman mahasiswa UMKM), untuk memastikan bahwa alur navigasinya logis dan tidak membingungkan. Tahap wireframe ini memberikan pondasi kuat sebelum beralih ke tahap visual desain yang lebih mendetail (Tahyudin & Zidni Iman Sholihati, 2022).

2.3.4 Desain

Setelah struktur aplikasi cukup matang lewat wireframe, kami mulai masuk ke tahap desain visual. Pada tahap ini, warna, jenis huruf (tipografi), ikon, dan elemen visual lainnya mulai diterapkan. Kami memilih gaya desain yang bersih dan ramah, dengan warna-warna yang merepresentasikan semangat UMKM lokal—hangat, percaya diri, dan mudah diakses. Desain ini tidak hanya dibuat untuk terlihat indah, tapi juga memudahkan pengguna. Kami berusaha menerapkan prinsip desain UI/UX seperti kontras yang cukup, keterbacaan teks yang baik, serta hierarki visual yang jelas. Tombol dibuat mencolok namun tetap nyaman dilihat, dan posisi setiap elemen disesuaikan dengan kebiasaan penggunaan aplikasi pada umumnya. Kami juga menguji desain ini kepada beberapa pengguna awal dan mencatat beberapa masukan seperti ukuran tombol terlalu kecil atau teks terlalu padat. Semua masukan itu kami perbaiki agar aplikasi ini bisa lebih mudah digunakan, terutama oleh pelaku UMKM dari berbagai usia (Puput & Achyar, 2023).

2.3.5 Prototype

Langkah terakhir dari proses desain adalah membuat prototipe interaktif. Di sinilah kami menghubungkan halaman-halaman yang sudah didesain menjadi simulasi aplikasi yang bisa dicoba langsung. Dengan Figma, kami membuat sambungan antara tombol dan halaman tujuan, sehingga pengguna bisa merasakan bagaimana aplikasi ini bekerja—mulai dari memilih event, melihat peta tenant, mendaftar, hingga menyelesaikan pembayaran. Meskipun belum berupa aplikasi asli, prototipe ini sangat membantu dalam mendapatkan masukan dari pengguna. Kami membagikan prototipe ini kepada teman-teman pelaku UMKM dan pengguna umum, dan mereka bisa mencobanya seolah-olah benar-benar sedang menggunakan aplikasi. Dari sini kami bisa melihat apakah mereka merasa bingung di bagian tertentu, atau apakah navigasinya sudah cukup jelas. Feedback ini kami catat dan menjadi dasar untuk perbaikan, sebelum masuk ke tahap pengujian usability secara lebih formal menggunakan skala SUS (*System Usability Scale*) (Asyadana & Nudin, 2024).

2.3.6 System Usability Scale (SUS)

Setelah prototipe selesai dirancang, pengujian usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran umum tentang seberapa mudah aplikasi digunakan oleh pengguna. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner SUS berisi 10 pernyataan standar kepada beberapa responden yang sudah mencoba prototipe. Mereka diminta menilai pengalaman penggunaan secara subjektif. Data yang dikumpulkan kemudian akan diolah untuk menghasilkan nilai usability secara kuantitatif, yang hasil akhirnya akan dijelaskan pada bagian pembahasan (Wahyuni et al., 2024).

3. Hasil Dan Diskusi

Adapun hasil perancangan disajikan pada beberapa gambar dibawah ini.

3.1 Halaman login

Halaman ini merupakan tampilan awal dari aplikasi yang digunakan untuk mengautentikasi pengguna sebelum mereka dapat mengakses fitur-fitur utama dalam aplikasi. Tujuan utama dari halaman ini adalah untuk memastikan bahwa hanya pengguna yang telah terdaftar dan memiliki kredensial yang valid yang dapat masuk ke sistem. Halaman login disajikan pada Gambar 2.



The screenshot shows a mobile application login screen. At the top, there is a status bar with the time 9:41. Below it is a blue header with the 'UE' logo. The main heading is 'Selamat datang!' (Welcome!). There are two input fields: 'Username' with the placeholder 'Masukkan Username' and 'Password' with the placeholder 'Masukkan Password'. A 'Lupa Password?' link is located below the password field. At the bottom, there is a blue 'Masuk' button and a link 'Belum punya Akun? Daftar' (Don't have an account? Register).

Gambar 2. Halaman Login

3.2 Halaman Registrasi

Halaman registrasi ini merupakan tampilan yang digunakan untuk mendaftarkan pengguna baru ke dalam sistem aplikasi. Tujuan utama dari halaman ini adalah untuk mengumpulkan informasi dasar pengguna yang diperlukan sebagai data akun, sehingga mereka dapat mengakses seluruh fitur aplikasi setelah proses pendaftaran berhasil dilakukan. Halaman registrasi disajikan pada Gambar 3.



The screenshot shows a mobile application registration screen. At the top, there is a status bar with the time 9:41. Below it is a blue header with the 'UE' logo. The main heading is 'Buat akun baru!' (Create new account!). There are five input fields: 'Username' (placeholder: 'Masukkan username'), 'Email' (placeholder: 'Masukkan Email'), 'NIK' (placeholder: 'Masukkan NIK'), 'No Handphone' (placeholder: 'Masukkan No Handphone'), and 'Password' (placeholder: 'Buat Password'). A 'Konfirmasi' field with the placeholder 'Ketik ulang Password' is located below the password field. At the bottom, there is a blue 'Daftar' button and a link 'Sudah punya Akun? Masuk' (Already have an account? Login).

Gambar 3. Halaman registrasi

3.3 Halaman Dashboard utama

Halaman ini menjadi pusat orientasi pengguna setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi. Dengan sapaan personal di bagian atas, dashboard memberikan sentuhan yang lebih akrab dan ramah. Di halaman ini, pengguna bisa langsung mengakses dua fitur utama yaitu Reservasi Saya dan Jadwal Event, dengan tampilan ikon yang jelas dan intuitif. Selain itu, ditampilkan juga informasi event terdekat agar pengguna bisa segera mengetahui agenda yang akan berlangsung.

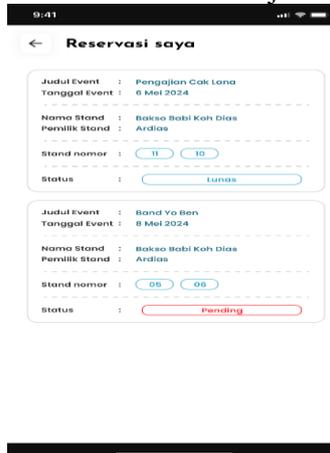
Tujuan utama dari halaman ini adalah memberikan gambaran umum yang ringkas namun fungsional, sekaligus menjadi pintu gerbang menuju fitur-fitur utama aplikasi. Halaman dashboard utama disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman dashboard utama

3.4 Halaman Reservasi

Halaman ini menyajikan seluruh riwayat reservasi tenant yang telah dilakukan oleh pengguna. Informasi ditampilkan secara detail namun tetap ringkas, mencakup nama event, tanggal, nama dan pemilik stand, nomor tenant, hingga status pembayaran. Warna-warna seperti biru untuk Lunas dan merah untuk Pending digunakan untuk memberi kejelasan visual mengenai status masing-masing reservasi. Tujuan dari halaman ini adalah membantu pengguna melacak, mengelola, dan memastikan keikutsertaan mereka dalam berbagai event tanpa kebingungan. Semuanya ditampilkan secara transparan dan terstruktur, untuk menghadirkan rasa aman dan kontrol penuh kepada pengguna. Halaman reservasi disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman dashboard utama

3.5 Halaman jadwal event

Halaman ini berfungsi sebagai katalog acara yang bisa diikuti oleh para pelaku UMKM. Pengguna dapat melihat daftar event yang tersedia di wilayah tertentu, lengkap dengan tanggal, waktu, poster visual, serta status ketersediaan tenant (seperti Tersedia atau Penuh). Filter lokasi di bagian atas membantu mempersempit pencarian sesuai preferensi pengguna. Visual yang menarik serta penggunaan warna badge yang informatif membuat proses memilih event jadi lebih mudah dan menyenangkan. Halaman ini dirancang agar pengguna bisa dengan cepat menemukan

peluang yang sesuai dan langsung melakukan reservasi bila diinginkan. Halaman jadwal event disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman jadwal event

3.6 *Halaman denah event*

Halaman ini menampilkan denah lokasi tenant dalam sebuah acara, dengan visualisasi kotak-kotak bernomor sebagai representasi masing-masing stand. Warna biru menunjukkan tenant yang sudah dipesan, sementara putih menandakan ketersediaan. Informasi ini membantu pengguna atau panitia melihat sebaran tenant secara menyeluruh, memahami alur pengunjung, serta menentukan lokasi strategis untuk reservasi. Fitur ini sangat penting dalam pengelolaan area event secara efisien. Halaman denah event disajikan pada Gambar 8.



Gambar 7. Halaman denah event

3.7 *Halaman pembayaran*

Setelah proses reservasi selesai, pengguna diarahkan ke halaman pembayaran ini. Di sini, detail informasi pembayaran ditampilkan secara jelas, termasuk nama event, nominal yang harus dibayar, nama dan pemilik stand, serta nomor tenant. Pengguna diberikan beberapa pilihan metode transfer—mulai dari BCA, BRI, hingga DANA—untuk memudahkan transaksi. Setelah melakukan transfer, pengguna wajib mengunggah bukti pembayaran sebagai validasi. Fitur salin nomor rekening juga disediakan untuk menghindari kesalahan input. Seluruh alur dirancang untuk mempercepat proses verifikasi pembayaran dengan tetap menjaga akurasi dan kenyamanan pengguna. Halaman pembayaran disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman pembayaran

3.8 Halaman Reservasi Tenant

Halaman ini menjadi titik awal bagi pengguna untuk mengamankan tempat usaha mereka di sebuah event. Dengan desain yang intuitif, pengguna cukup memasukkan nomor tenant yang ingin dipesan, dilanjutkan dengan identitas stand seperti nama stand dan kategori produk yang dijual. Sistem secara otomatis menghitung total biaya berdasarkan jumlah tenant yang diisi. Halaman ini mempermudah proses pendaftaran dengan memastikan bahwa tenant yang dipilih belum dipesan, serta memberi gambaran awal bagi penyelenggara untuk mengetahui ragam produk yang akan ditampilkan di event. Halaman reservasi tenant disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman reservasi tenant.

3.9 Hasil pengujian antarmuka menggunakan System Usability Scale

Setelah prototipe aplikasi selesai dirancang menggunakan Figma, dilakukan uji kelayakan tampilan dan kenyamanan penggunaan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Uji ini melibatkan 15 responden secara random yang telah mencoba langsung prototipe aplikasi melalui simulasi interaktif. Setiap responden diminta mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif, dengan pilihan jawaban

berbentuk skala Likert dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) yang dibalik sesuai dengan jenis pertanyaannya . Adapun hasil pengujian menggunakan SUS disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. hasil pengujian menggunakan SUS

Responden	Total Skor	SUS Score	Hasil
1	40	100.0	73.2
2	20	50.0	
3	22	55.0	
4	26	65.0	
5	27	67.5	
6	33	82.5	
7	27	67.5	
8	25	62.5	
9	27	67.5	
10	40	100.0	
11	40	100.0	
12	32	80.0	
13	20	50.0	
14	26	65.0	
15	34	85.0	

Berdasarkan hasil pengolahan data, didapatkan skor akhir SUS dari masing-masing responden. Nilai tertinggi yang dicapai adalah **100**, sedangkan nilai terendah adalah **50**. Rata-rata keseluruhan dari 15 responden menunjukkan skor **73,2**, yang dalam standar SUS termasuk kategori "**baik**" atau *acceptable*. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, aplikasi ini sudah cukup nyaman digunakan dan mudah dipahami oleh mayoritas pengguna. Sebagian besar responden memberikan penilaian positif, terutama pada aspek kemudahan navigasi, kejelasan tampilan, serta alur penggunaan yang terasa logis. Mereka menyatakan tidak mengalami kebingungan saat mencoba melakukan proses reservasi tenant dari awal hingga akhir. Namun, memang ada beberapa responden yang memberikan skor cenderung rendah. Setelah ditelusuri, hal ini umumnya berasal dari pengguna yang belum terlalu terbiasa menggunakan aplikasi digital, sehingga butuh sedikit adaptasi. Situasi ini memberi masukan penting dalam pengembangan selanjutnya: perlu ditambahkan fitur panduan penggunaan yang ringkas dan visual, atau semacam tutorial singkat saat pertama kali aplikasi digunakan. Dengan begitu, pengguna yang belum familiar dengan teknologi pun dapat tetap merasa nyaman dan tidak kebingungan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi reservasi tenant berbasis mobile, mendukung pelaku UMKM dalam mengikuti event di Yogyakarta. Pendekatan user-centered design (UCD) digunakan agar desain sesuai kebutuhan pengguna, dengan Figma sebagai alat perancangan wireframe hingga prototipe. Uji kelayakan menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 71,67 (kategori *acceptable*), menunjukkan desain cukup memenuhi ekspektasi pengguna terkait keterpakaian, kemudahan navigasi, dan relevansi fitur. Namun, penelitian memiliki keterbatasan: responden terbatas (didominasi mahasiswa pelaku UMKM) dan pengujian hanya pada level prototipe, sehingga performa aplikasi sebenarnya belum dinilai. Tahap selanjutnya meliputi pengembangan aplikasi fungsional, pengujian pada pengguna yang lebih beragam, serta penyempurnaan fitur onboarding agar ramah pemula. Harapannya, aplikasi ini menjadi solusi digital inklusif, transparan, dan mudah diakses oleh pelaku UMKM dalam proses reservasi tenant event lokal.

Daftar Pustaka

- Asyadana, A. N., & Nudin, S. R. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Di Cv. Nusantara List Supplay Menggunakan Metode FIFO Berbasis Website Dengan Framework Laravel. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 5(1), 119–131. <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v5i1.58935>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Hasib, A., Pratama, A., & Persada, A. G. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi crowdfunding UMKM berbasis mobile menggunakan pendekatan HCD (Human Centered Design) (Studi Kasus: UMKM Mahasiswa UII). *Jurnal Nuansa Informatika*, 17(1), 99–110.
- Kanugrahan, G., Hafizh, V., Putra, C., & Ramdhani, Y. (2024). *Analisis Sentimen Aplikasi Gojek Menggunakan SVM , Random Forest dan Decision Tree*. 6(2).
- Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.
- Puput, D., & Achyar, M. (2023). Manajemen Inovasi Bunga Papan Melalui Analisis Swot Untuk Meningkatkan Penjualan (Studi Kasus di Toko Andis Flower Kebumen). *Journal of Management, Economics, and Entrepreneur*, 2(2), 299–321.
- Tahyudin, I., & Zidni Iman Sholihati. (2022). Pengembangan Aplikasi Tiga-Tingkat Menggunakan Metode Scrum pada Aplikasi Presensi Karyawan Glints Academy. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(1), 169–176. <https://doi.org/10.29207/resti.v6i1.3793>
- Wahyuni, S. N., Halim, D. K., Ervina, E., Pramesti, D. S., Permatasari, D. N. C., & Astuti, N. N. S. (2024). Environmental Damage Prevention through Digital Transformation on Tourism Industry in Bali, Indonesia. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 14(4), 1456–1463. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.14.4.19751>
- Yasin, M., & Widagdo, P. P. (2023). Perancangan Desain Aplikasi Mobile Pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Figma. *Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Dan Sistem Informasi (PETISI)*, 1(2), 39–50. <https://doi.org/10.30872/petisi.v1i2.1144>
- Yolanda, C. (2024). Peran Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM) Dalam Pengembangan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(3), 170–186. <https://doi.org/10.36490/jmdb.v2i3.1147>