

Pendekatan *Design Thingkin* dalam Pengembangan *Website* Tari Zapin Siak, Riau dengan Sanggar Balairung Sri

Nurul Fadilah¹, Huddiansyah²

^{1,2} Universitas Esa Unggul

e-mail: fnurulfadilah704@student.esaunggul.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk situs web edukatif tentang tari tradisional Zapin dari Melayu Siak, Riau, bekerja sama dengan Sanggar Balairung Sri. Situs web ini bertujuan untuk menjadi media pembelajaran interaktif bagi generasi muda agar lebih memahami dan menghargai budaya Zapin. Metodologi meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, termasuk wawancara, survei, studi literatur, dan pengujian prototipe. Hasilnya adalah situs web responsif dengan desain UI menarik dan UX mudah digunakan, berisi informasi tentang sejarah, alat musik, teori tari, kostum, dan aspek lain terkait tari Zapin, serta menggunakan strategi komunikasi efektif untuk meningkatkan jangkauan dan dampak pelestarian budaya Zapin.

Kata kunci: *UI/UX Website, Tari Zapin Siak, Desain Thingking, Pelestarian Budaya*

Abstract

This study designs the user interface (UI) and user experience (UX) for an educational website focused on the traditional Zapin dance from Malay Siak, Riau, in collaboration with Sanggar Balairung Sri. The website aims to serve as an interactive learning platform for the younger generation to better understand and appreciate Zapin culture. The methodology includes pre-production, production, and post-production stages, involving interviews, surveys, literature studies, and prototype testing. The result is a responsive website with an attractive UI design and user-friendly UX, featuring information on the history, musical instruments, dance theory, costumes, and other aspects related to Zapin dance, while also employing effective communication strategies to enhance the reach and impact of Zapin cultural preservation.

Keywords: *UI/UX Website, Zapin Siak Dance, Thingking Design, Cultural Preservation*

PENDAHULUAN

Keragaman budaya Indonesia merupakan aset berharga yang harus dilestarikan di tengah globalisasi yang semakin pesat. Salah satu aspek penting dari budaya Indonesia adalah tarian tradisional, yang tidak hanya menampilkan keindahan gerak, tetapi juga sarat dengan makna dan nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Tarian tradisional mencerminkan identitas suatu masyarakat melalui gerakan, musik, dan kostum yang digunakan. Dengan mempelajari dan mempraktikkan tarian tradisional, generasi muda dapat lebih memahami akar budaya mereka, menjaga keunikan identitas, dan merasa bangga menjadi bagian dari tradisi yang kaya akan nilai-nilai kemanusiaan.

Seni tari tradisional memiliki potensi besar untuk menjadi sarana pendidikan yang efektif dalam mengenalkan identitas budaya kepada generasi muda. Mengintegrasikan seni tari ke dalam kurikulum pendidikan dapat membantu mereka menghargai kekayaan budaya yang dimiliki. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pelestarian budaya melalui seni tari juga dapat didukung dengan platform digital yang memungkinkan penyebaran dan promosi seni tari kepada masyarakat global. Pelestarian ini bukan hanya bertujuan untuk menjaga warisan masa lalu, tetapi juga untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam era digital, perkembangan teknologi web memberikan peluang besar bagi pelestarian budaya. Desain web yang estetis dan fungsional kini menjadi elemen penting dalam

menyampaikan informasi budaya dan pendidikan. Pengembangan situs web edukasi tari tradisional Zapin dari Sanggar Balairung Sri adat Melayu Siak, Riau, adalah contoh nyata bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mempromosikan budaya lokal kepada khalayak yang lebih luas.

Website ini diharapkan tidak hanya menyajikan informasi yang informatif dan edukatif, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang menarik. Dengan desain yang intuitif dan mudah digunakan, situs ini dapat menjadi alat strategis dalam mendidik generasi muda tentang pentingnya melestarikan budaya tradisional dan menjaga eksistensi warisan budaya yang ada.

Analisis data

Gambaran institusi

Sanggar Tari dan Musik Balairung Sri, yang didirikan pada 7 Mei 2017 di Kabupaten Siak, Riau, berperan penting sebagai pusat pembelajaran dan pelestarian budaya Melayu tradisional. Sanggar ini secara aktif melibatkan generasi muda dalam memahami dan menghargai warisan budaya Melayu, dengan penekanan khusus pada Tari Zapin. Tari Zapin sendiri merupakan tarian yang kaya akan nilai sejarah, keagamaan, dan budaya, hasil dari akulturasi antara budaya Arab dan Melayu. Keberadaan Sanggar Balairung Sri menunjukkan komitmen yang kuat dalam menjaga dan mempromosikan warisan budaya ini di tengah arus globalisasi yang semakin kuat.

Dalam konteks penelitian ini, Sanggar Balairung Sri dijadikan sebagai model institusional yang menjadi dasar perancangan platform edukasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website yang dapat menyajikan informasi mengenai Tari Zapin dengan cara yang efektif, menarik, dan mudah diakses oleh target pengguna seperti remaja, penggiat seni, dan individu yang tertarik dengan budaya Melayu. Visi Sanggar Balairung Sri yang berkomitmen untuk mempromosikan dan melestarikan seni serta budaya Melayu menjadi landasan utama dalam pengembangan platform ini. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai tradisional dari Tari Zapin yang berakar pada sejarah dakwah Islamiyah, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah platform yang tidak hanya memanfaatkan teknologi modern, tetapi juga menghormati dan melestarikan nilai-nilai budaya yang telah lama menjadi bagian integral dari masyarakat Melayu.

Kondisi Media Komunikasi Visual

Komunikasi visual, yang melibatkan elemen grafis, warna, bentuk, tipografi, dan teks, berperan penting dalam menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan cepat, terutama dalam era digital yang dinamis dan interaktif. Dalam perancangan website edukasi tari adat Melayu Riau, aspek komunikasi visual seperti foto, video, dan tata letak menjadi fokus utama, didukung oleh aplikasi berbasis material design yang sederhana dan efektif untuk memudahkan pembelajaran tari Zapin. Meskipun media tradisional seperti poster dan brosur tetap relevan, teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) menawarkan peluang interaksi yang lebih mendalam dalam komunikasi visual.

Data kompetitor

Gahita

Website Gahita adalah platform pembelajaran online yang fokus pada seni dan budaya Bali. Menyediakan kursus online tentang tari, musik, dan seni rupa Bali, materi pembelajaran mengenai bahasa, sejarah, dan budaya Bali, serta video dokumenter tentang upacara, festival, dan kegiatan budaya di Bali. Tujuannya adalah pelestarian budaya, edukasi, dan interaksi komunitas.

Sanggar seni kartika budaya

Platform digital ini mempromosikan sanggar seni dan budaya tradisional Jember. Menyediakan informasi dan pendidikan mengenai budaya Jember, mendukung proyek kolaboratif, mempromosikan budaya kepada generasi muda, memberikan pendidikan berkualitas kepada komunitas lokal, serta mendorong inovasi dan pengembangan budaya Jember secara global.

SWOT

Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) dilakukan untuk mengevaluasi faktor internal dan eksternal yang dapat memengaruhi keberhasilan perancangan website promosi.

1. *Strenght* (kekuatan)
 - a. Meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, mendukung akses bagi mereka yang sulit mengikuti kelas fisik.
 - b. Mengangkat budaya melayu Riau agar lebih dikenal dan mudah dipelajari oleh pelajar terutama dibidang tarian tradisional zapin Siak, Riau.
 - c. Melestarikan dan mendokumentasikan budaya seni tari tradisional zapin, Siak, Riau dan Menjadikan pembelajaran semenarik mungkin bagi pelajar.
2. *Weakness* (kelemahan)
 - a. Konten statis tanpa elemen interaktif mungkin kurang menarik bagi pelajar yang lebih suka belajar melalui pengalaman langsung.
 - b. Beberapa pelajar mungkin memiliki keterbatasan perangkat yang memadai.
3. *Opportunity* (kesempatan)
 - a. Menyajikan pemahaman mendalam tentang tari tradisional zapin Siak, sejarah, makna simbolis, bagaimana tehnik tari Zapin, pakaian, alat musik dan lirik lagu yang mengiringi tari zapin, juga memperkaya pengetahuan tentang warisan budaya melayu Riau.
 - b. Menyusun konten yang menarikdan memudahkan siswa mengakses materi yang relevan.
 - c. Memanfaatkan elemen interaktif dalam desain, meningkatkan keterlibatan pengguna dengan konten yang menarik, seperti video, animasi, dan simulasi.
4. *Threat* (Ancaman)

Belum ada platform website yang secara fokus membahas mengenai tari tradisional zapin Siak, Riau.

METODE

Metode Design Thingking

Dalam merancang User Interface aplikasi, diperlukan sistematika pengerjaan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pengertian *design thinking* menurut “Interaction Design Foundation” adalah proses yang dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menciptakan solusi. Sedangkan “Career Foundry” mengatakan, *design thinking* adalah sebuah ideologi maupun proses untuk memecahkan masalah kompleks yang menitikberatkan kepentingan pengguna. Sederhananya, *design thinking* merupakan pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna.

Dalam perancangan website edukasi tari tradisional Zapin Melayu Siak, metode ini digunakan untuk memahami masalah pengguna melalui tahapan empati, mengumpulkan informasi mengenai kendala dan perilaku pengguna, dan mengimplementasikan solusi berdasarkan ide yang ditemukan. Metode Design Thinking terdiri dari lima langkah untuk menghasilkan data yang lebih detail yaitu:



Gambar 1 tahapan metode *design thinking*

1. Emphatize

Empati adalah tahap pengumpulan data. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan informasi yang detail dengan cara wawancara dan observasi ke Sanggar Balairun Sri, ke Musium Tari Riau, expert UI/UX Web, ke Dinas Kebudayaan Riau, dan Sesepuh Kebudayaan Riau untuk mendapatkan informasi tentang irama, ritme, makna, sejarah Zapin, kostum, dan teknik khusus, dll.

2. Define

Define dan Empathize adalah tahap kedua berfokus dan perumusan masalah berdasarkan data, yang berfokus untuk identifikasi dan didefinisikan masalah dengan insight dan pola yang muncul dari data.

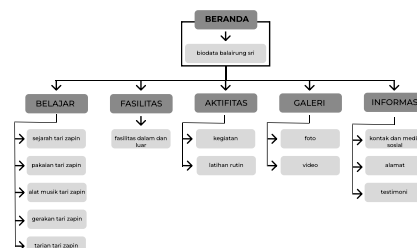
3. Ideate

Ideate adalah proses untuk mengembangkan solusi berdasarkan masalah yang diidentifikasi dalam Definisi. Hal ini bertujuan untuk menemukan banyak ide-ide bermanfaat untuk memastikan produk yang optimal untuk pengguna. Ide-ide ini sering digunakan sebagai kerangka kerja untuk membuat prototipe. Konsep media yang diusulkan termasuk menciptakan website UI/UX yang mencakup konten seperti berita, pendidikan, fasilitas, kegiatan, layanan, galeri, dan informasi tentang budaya Siak, Riau. Situs web ini dirancang dengan fitur intuitif dan interaktif untuk mempromosikan budaya online, melibatkan siswa, profesional, dan komunitas aktif di wilayah Melayu Indonesia. Konsep kreatif berfokus pada konservasi dan pengaruh budaya Siak melalui desain interaktif, bahan pendidikan, dan kursus seni lokal. Desain menggunakan warna seperti kuning, coklat, hitam, dan putih, Montserrat dan Blenda Script, musik tradisional, dan harmoni visual dengan gaya Art Deco dan Skandinavia Modern.

4. Prototype

Sitemap

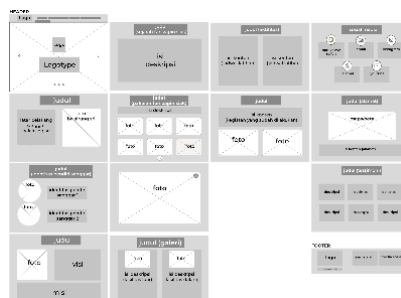
Pada tahap ini, penulis membuat sitemap untuk menggambarkan struktur dari website balairung sri. Sitemap ini akan membantu dalam mengorganisasi dan menentukan navigasi halaman-halaman yang diperlukan, serta hubungan antara halaman-halaman tersebut. Tujuan utamanya adalah memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari.



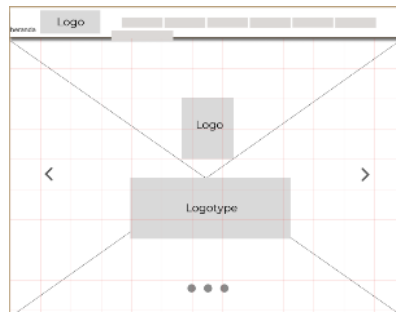
Gambar 2 Sitemap
(Grafis : Nurul, 2024)

Desain low fedelity wireframe

Selanjutnya desain low fidelity wireframe untuk versi desktop menggunakan grid dengan ukuran 111 px, yang membantu dalam menjaga konsistensi dan keselarasan elemen-elemen di halaman. Wireframe ini mencakup tata letak dasar dan penempatan elemen utama seperti header, footer, sidebar, dan area konten. Desain ini berfungsi sebagai panduan visual yang mendasar sebelum memasuki tahap desain yang lebih detail.

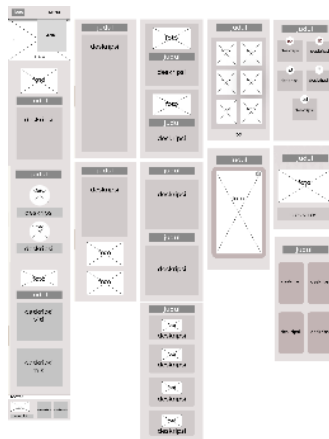


Gambar 3 Desain Low Fidelity Wireframe Dekstop
(Grafis : Nurul, 2024)

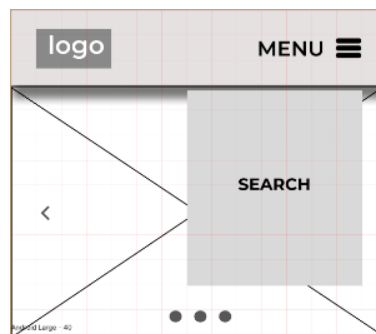


Gambar 4 Layout Halaman Proyek Dekstop
(Grafis : Nurul, 2024)

Selain versi desktop, penulis juga membuat desain low fidelity wireframe untuk versi mobile. Desain ini menggunakan grid dengan ukuran 24 px, yang sesuai dengan kebutuhan layar yang lebih kecil. Wireframe ini memastikan bahwa tampilan dan navigasi pada perangkat mobile tetap intuitif dan user-friendly, dengan mempertimbangkan aspek responsivitas dan aksesibilitas.



Gambar 5 Layout Halaman Proyek Mobile
(Grafis : Nurul, 2024)



Gambar 6 Layout Halaman Proyek Mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Prototype website

Tahap keempat dalam proses desain, Prototype, melibatkan pembuatan versi awal produk untuk menguji solusi secara realistis dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. Prototipe ini memungkinkan pengguna mengeksplorasi fitur produk yang sedang dikembangkan, membantu visualisasi dan evaluasi konsep sebelum investasi besar dalam produksi massal. Untuk proyek ini, prototipe website pembelajaran tari Zapin Siak dirancang agar responsif di berbagai perangkat seperti smartphone dan laptop, dan dapat diakses publik melalui tautan <https://sanggar-balairung->

sri.vercel.app/. Prototipe ini memungkinkan pengujian struktur dan fungsionalitas situs web sebelum pengembangan penuh.



Gambar 7 Mockup Dekstop Website Balairung Sri
(Grafis ; Nurul, 2024)



Gambar 8 Mockup Mobile Website Balairung Sri
(Grafis ; Nurul, 2024)

Prototype desktop dan mobile website Balairung Sri dibuat menggunakan Figma dengan akses online. Versi desktop terdiri dari 20 halaman dan 21 overlay, sementara versi mobile memiliki 19 halaman dan 21 overlay. Keduanya menggunakan ukuran desain otomatis (auto px), tanpa tombol utama, namun terdapat 16 next button untuk navigasi.

Tampilan home

Tampilan home situs Sanggar Balairung Sri mencakup menu biodata sanggar, pembelajaran tari Zapin Siak, fasilitas, aktivitas, penghargaan, galeri, dan informasi. Prinsip desain menekankan kesatuan dengan penggunaan logo sebagai elemen pengikat dan keseimbangan simetris untuk menciptakan harmoni. Desainnya disesuaikan untuk tampilan desktop (landscape) dan mobile (portrait), dengan fokus utama pada logo sanggar. Unsur desain meliputi garis semu untuk struktur, bidang geometris untuk tata letak, serta gambar anggota sanggar sebagai elemen visual utama, dengan tipografi Blenda Script dan Montserrat dalam model warna RGB.



Gambar 9 Tampilan home dekstop
(Grafis : Nurul, 2024)



Gambar 10 Tampilan home mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Tampilan Biodata Sanggar Balairung Sri

Pada halaman biodata sanggar balairung sri berisikan latar belakang sanggar didirikan, kapan sanggar didirikan, siapa pendiri sanggar, dan visi misi dari sanggar balairung sri. Prinsip desain mencakup kesatuan melalui tipografi dan warna yang konsisten, keseimbangan asimetris untuk tampilan dinamis, proporsi sesuai perangkat, penekanan pada judul proyek, serta irama dari ikon alat musik. Unsur desain meliputi penggunaan garis semu untuk struktur, bidang geometris untuk tata letak, gambar profil dan galeri sebagai elemen visual utama, tipografi Blenda Script dan Montserrat untuk tampilan elegan, serta warna RGB dalam keseluruhan desain.



Gambar 11 Tampilan biodata sanggar balairung sri untuk tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Tampilan Belajar

Pada halaman tampilan belajar pada website sanggar balairung sri terdapat 6 bagian untuk mempelajari budaya zapin Siak, yaitu :

a. Sejarah tari zapin siak

Halaman pertama tampilan belajar menampilkan sejarah tari Zapin Siak, dengan informasi tentang asal usul dan perkembangannya. Desainnya menggunakan prinsip kesatuan melalui tipografi dan background yang konsisten, keseimbangan asimetris untuk tampilan dinamis, proporsi yang sesuai dengan orientasi perangkat, serta penekanan pada judul sejarah tari Zapin Siak. Unsur desain meliputi garis semu, bidang geometris, tipografi Blenda Script dan Montserrat, dan warna yang mengikuti model RGB.



Gambar 12 Tampilan sejarah tari zapin Siak untuk tampilan dekstop dan mobile (Grafis : Nurul, 2024)

b. Pakaian tari zapin siak

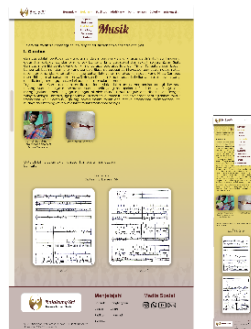
Halaman kedua tampilan belajar menampilkan informasi tentang pakaian yang digunakan dalam tari Zapin Siak. Desainnya menekankan kesatuan dengan tipografi dan latar belakang yang konsisten, serta keseimbangan asimetris untuk tampilan dinamis. Proporsi disesuaikan dengan orientasi perangkat, dan penekanan diberikan pada judul pakaian tradisional seperti "Baju Kurung" dan "Baju Cekak Musang." Unsur desain mencakup garis semu, bidang geometris, gambar pakaian tradisional, serta penggunaan font Blenda Script dan Montserrat dengan model warna RGB.



Gambar 13 Tampilan pakaian tari zapin Siak untuk tampilan dekstop dan mobile (Grafis : Nurul, 2024)

c. Alat musik penggiring tari zapin siak

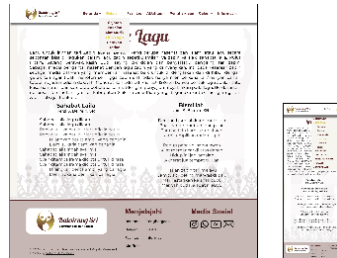
Halaman ketiga tampilan belajar menampilkan informasi tentang alat musik yang mengiringi tari Zapin Siak, beserta notasi musiknya. Desain menekankan kesatuan dengan tipografi dan latar belakang yang konsisten, serta keseimbangan yang menggabungkan elemen asimetris dan simetris. Desain disesuaikan dengan orientasi perangkat, dan penekanan diberikan pada judul alat musik. Unsur desain mencakup garis semu, bidang geometris, gambar alat musik gambus dan cara memegangnya, serta tipografi Blenda Script dan Montserrat, dengan warna yang mengikuti model RGB.



Gambar 14 Tampilan alat musik penggiring tari zapin Untuk tampilan dekstop dan mobile (Grafis : Nurul, 2024)

d. Lirik lagu

Halaman keempat tampilan belajar menampilkan informasi tentang lirik lagu yang digunakan untuk mengiringi tari Zapin Siak. Desain halaman ini menekankan kesatuan dengan tipografi dan latar belakang yang konsisten serta keseimbangan simetris untuk tampilan harmonis. Desainnya disesuaikan dengan orientasi perangkat, dengan penekanan pada judul lirik lagu. Unsur desain mencakup garis semu, bidang geometris, tipografi Blenda Script dan Montserrat, serta penggunaan warna RGB.



Gambar 15 Tampilan lirik lagu Untuk tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

e. Gerakan tari zapin

Pada halaman kelima dari tampilan belajar, terdapat informasi mengenai gerakan tari zapin Siak. Desain mengutamakan kesatuan melalui tipografi dan latar belakang yang konsisten, dengan keseimbangan asimetris. Proporsi disesuaikan untuk orientasi landscape pada desktop dan portrait pada mobile, dengan fokus pada judul gerakan tari Zapin. Unsur desain meliputi garis semu, bidang geometris, gambar tapak kaki sebagai elemen visual, tipografi Blenda Script dan Montserrat, serta warna RGB.



Gambar 16 Tampilan gerakan tari zapin Untuk tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

f. Tarian zapin



Gambar 17 Tampilan tarian zapin Untuk tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Pada halaman keenam dari tampilan belajar, terdapat informasi mengenai video dan cara memainkan alat musik pengiring tari zapin Siak untuk di tonton dan bisa dapat dipelajari. Desain ini mengutamakan kesatuan melalui tipografi dan latar belakang yang konsisten, dengan keseimbangan simetris dan proporsi yang sesuai untuk desktop dan mobile. Fokus utama terletak pada judul tarian, sementara garis semu dan nyata serta bidang geometris digunakan dalam tata letak. Tipografi terdiri dari font *Blenda Script* dan *Montserrat*, dan warna model RGB.

Tampilan fasilitas

Halaman fasilitas di website Sanggar Balairung Sri menampilkan berbagai fasilitas yang tersedia bagi anggota sanggar. Desainnya menekankan kesatuan melalui tipografi dan latar belakang yang konsisten, dengan keseimbangan simetris dan proporsi yang sesuai untuk tampilan desktop landscape dan mobile portrait. Fokus utama pada halaman ini adalah judul fasilitas, sementara irama desain ditunjukkan melalui ikon alat musik. Unsur desain meliputi garis semu dan nyata, bidang geometris, gambar dokumentasi sanggar, serta tipografi menggunakan *Blenda Script* dan *Montserrat*, dengan warna model RGB.



Gambar 18 Tampilan fasilitas Untuk tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

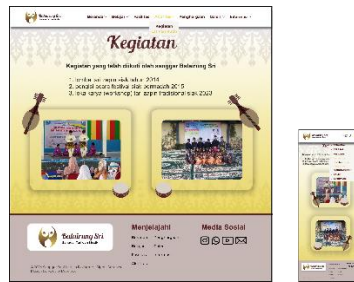
Tampilan aktifitas

Pada halaman aktifitas di website sanggar balairung sri terdapat 2 bagian, yaitu halaman latihan rutin yang menampilkan jadwal latihan dan halaman kegiatan yang menampilkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan oleh para member di sanggar balairung sri. Pada tampilan aktifitas, prinsip desain melibatkan kesatuan melalui tipografi dan latar belakang yang konsisten, keseimbangan simetris, serta proporsi yang sesuai untuk desktop landscape dan mobile portrait. Penekanan diberikan pada judul latihan rutin, dengan irama desain ditunjukkan melalui ikon alat musik. Unsur desain mencakup garis semu, bidang geometris, tipografi *Blenda Script* dan *Montserrat*, dan warna model RGB.



Gambar 19 Tampilan aktifitas untuk jadwal latihan pada tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Sementara itu, pada tampilan *Kegiatan*, prinsip desain juga menggunakan kesatuan dengan tipografi dan latar belakang yang konsisten serta keseimbangan simetris. Proporsi yang digunakan adalah desktop landscape dan mobile portrait, dengan penekanan pada judul kegiatan dan irama desain yang diperkuat oleh ikon alat musik. Unsur desain meliputi garis semu, bidang geometris, gambar dokumentasi kegiatan Sanggar Balairung Sri, tipografi *Blenda Script* dan *Montserrat*, serta warna model RGB.



Gambar 20 Tampilan aktifitas untuk kegiatan pada tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Tampilan penghargaan



Gambar 21 Tampilan penghargaan pada tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Pada halaman penghargaan di website Sanggar Balairung Sri menampilkan penghargaan apa saja yang didapatkan oleh Sanggar Balairung Sri. Desain tampilan penghargaan mengutamakan kesatuan melalui tipografi dan latar belakang yang konsisten, dengan keseimbangan simetris dan proporsi yang sesuai untuk desktop landscape serta mobile portrait. Penekanan utama ada pada judul penghargaan dan irama desain menggunakan ikon alat musik. Unsur desain meliputi garis semu, bidang geometris, foto penghargaan, tipografi Blenda Script dan Montserrat, serta warna RGB.

Tampilan galeri

Pada halaman galeri di website Sanggar Balairung Sri terdapat 2 bagian, yaitu halaman foto dan video yang di dokumentasikan oleh sanggar balairung sri.



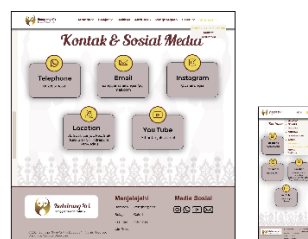
Gambar 22 Tampilan galeri foto pada tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)



Gambar 23 Tampilan galeri video pada tampilan dekstop dan mobile
(Grafis : Nurul, 2024)

Tampilan informasi

Halaman informasi di website Sanggar Balairung Sri terdiri dari tiga bagian utama: kontak dan sosial media, alamat, serta testimoni. Halaman kontak dan sosial media memudahkan pengunjung untuk berhubungan dan mengikuti aktivitas sanggar, sementara halaman alamat menyediakan informasi lokasi fisik untuk meningkatkan kredibilitas dan aksesibilitas. Halaman testimoni menampilkan ulasan dari anggota atau pengunjung, memperkuat kepercayaan pengunjung baru dan calon anggota tentang kualitas dan manfaat pengalaman di sanggar.



Gambar 24 Tampilan informasi untuk kontak & sosial media
pada tampilan dekstop dan mobile (Grafis : Nurul, 2024)



Gambar 25 Tampilan informasi untuk alamat
pada tampilan dekstop dan mobile (Grafis : Nurul, 2024)



Gambar 26 Tampilan informasi untuk testimoni
pada tampilan dekstop dan mobile (Grafis : Nurul, 2024)

5. Test

Tahap Testing merupakan fase akhir dalam proses desain atau pengembangan produk. Studi ini menggunakan metode pengujian horizontal end-to-end. Tes ini menguji apakah aliran aplikasi dapat bekerja seperti yang dirancang dari awal sampai akhir. Tahap ini sangat penting karena memastikan produk akhir sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Melalui pengujian yang teliti dan berulang, tim dapat menemukan dan memperbaiki masalah sebelum produk dirilis, sehingga meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

SIMPULAN

Perkembangan desain web di Indonesia berperan penting dalam menyajikan informasi tentang tari tradisional Zapin Siak, Riau, melalui Sanggar Balairung Sri secara efektif. Kemajuan teknologi web memungkinkan terciptanya platform yang informatif, interaktif, dan menarik, terutama bagi generasi muda. Penelitian ini merancang user interface (UI) dan user experience (UX) untuk website edukasi tari Zapin Siak menggunakan metode desain thinking, yang berfokus pada kebutuhan dan umpan balik pengguna. Dengan pendekatan ini, dihasilkan platform edukasi yang informatif, relevan, dan menarik, serta meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap tari tradisional Zapin.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2015). *Strategi Marketing Communication* (Issue 1).
- Fajar Nugroho, O., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (n.d.). *Prosiding Hasil Pengabdian Masyarakat Tahun 2021*.
- Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., Sembiring, V. T., Laksono, S. A., Pangestu, W. Y., Dienputra, D. F., & Kantiliana, R. Laporan Akhir Penelitian Program Penelitian "Proses Kreasi Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain Dalam Aplikasi Desain Produk".
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif Dan Efisien. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijayanto, A. C. (2021). *Perancangan Company Profile Interaktif Berbasis Video Clip Studi Kasus Di Studio Atlantis Semarang*. Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis.
- Putri, O. :, & Widyastuti, A. (2019). "Proses Kreasi Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain Dalam Aplikasi Desain Produk" (Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul). Raysha Kantiliana.
- Seni, P., Ekspresionisme, F., Objek, D., & Tangan, P. (n.d.). *FOTOGRAFI ISYARAT*.
- Suryawinata, O. M. (2019). *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS*.
- Hanifa, R. *Perancangan user interface (ui) berdasarkan user experience (ux) pada aplikasi perpustakaan uin jakarta menggunakan metode user-centered design* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sutanto, A. (2020). Peta Metode Desain. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Lucius, C. R. (2020). Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni dan Desain di Staatliches Bauhaus Pada Tahun 1919-1933. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 20(2), 165-171.
- IKom, R. P. M., Ds, M., Rochyat, I. G., & Wiyono, E. Peneliti Ringkasan Eksekutif.
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pertiwi, R. (2021, March). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem+ Art. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).
- Imanto, T. (2020). Perancangan logo 10.10 untuk tema event kejar live sale 10.10 usupso indonesia di sosial media. *Perancangan logo 10.10 untuk tema event kejar live sale 10.10 usupso indonesia di sosial media*.
- Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., Sembiring, V. T., Laksono, S. A., Pangestu, W. Y., Dienputra, D. F., & Kantiliana, R. LAPoran Akhir Penelitian Program Penelitian "Proses Kreasi Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain Dalam Aplikasi Desain Produk".