

PENGEMBANGAN APLIKASI PELATIHAN KELAS KESENIAN DAERAH BERBASIS WEB PADA SANGGAR KASUNDA

Muhamad Safar Alfari¹, Mamok Andri², Darsiti³, Fadzar Rusghana⁴.

Universitas Teknologi Digital; Jl. Cibogo indah III – Bodogol Rt.08/05 Kel. Mekarjaya Kec. Rancasari, Kota Bandung, Indonesia

Keywords:

3-5 keyword;
 aplikasi web;
 pelatihan kesenian;
 evaluasi;
 sistem informasi

Correspondent Email:

muhamad22380008@digitec.huniversity.ac.id

Pengembangan aplikasi pelatihan kesenian daerah berbasis web di Sanggar Kasunda bertujuan untuk meningkatkan efisiensi administrasi dan mempermudah akses informasi bagi peserta serta pengelola. Sistem ini dirancang dengan fitur utama seperti pendaftaran online, manajemen jadwal pelatihan, notifikasi pengingat, serta dashboard administrasi untuk pengelolaan data dan evaluasi. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, dengan tahap analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi dalam pencatatan data peserta, mengurangi kesalahan administrasi, serta mempercepat proses pendaftaran dan pengelolaan pelatihan. Dengan adanya sistem ini, Sanggar Kasunda dapat lebih efektif dalam menyelenggarakan pelatihan serta melestarikan seni budaya daerah secara digital.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

The development of a web-based regional arts training application at Sanggar Kasunda aims to enhance administrative efficiency and facilitate information access for both participants and administrators. The system is designed with key features such as online registration, training schedule management, reminder notifications, and an administrative dashboard for data management and evaluation. The development method used is Waterfall, consisting of analysis, design, implementation, and testing phases. The testing results indicate that this application improves efficiency in participant data recording, reduces administrative errors, and accelerates the registration and training management process. With this system, Sanggar Kasunda can more effectively organize training programs and preserve regional arts and culture digitally.

1. PENDAHULUAN

Seni daerah merupakan warisan budaya yang memiliki nilai historis, estetis, dan filosofis yang tinggi, mencerminkan kearifan lokal dan identitas masyarakat. Di Indonesia, kesenian daerah tidak hanya menjadi bagian dari kekayaan budaya bangsa, tetapi juga berfungsi sebagai identitas yang memperkuat jati diri masyarakat di tengah keragaman suku dan tradisi. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, minat generasi muda terhadap kesenian daerah mulai mengalami penurunan yang signifikan. Salah satu penyebab utama

fenomena ini adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran serta pengembangan seni daerah, serta terbatasnya akses informasi mengenai program pelatihan kesenian tradisional.

Sanggar Kasunda, sebagai salah satu garda terdepan dalam pelestarian kesenian daerah, menghadapi kendala dalam menyebarkan pengetahuan dan keterampilan seni kepada masyarakat luas. Metode pelatihan yang selama ini digunakan, yaitu pembelajaran tatap muka secara langsung, memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan, fleksibilitas waktu, dan efisiensi

administrasi. Hal ini mengakibatkan sulitnya menjangkau calon peserta dari berbagai kalangan dan wilayah, serta menghambat upaya regenerasi seniman muda.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan solusi inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Pengembangan aplikasi pelatihan kesenian daerah berbasis web diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan yang dihadapi Sanggar Kasunda. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan akses yang lebih luas dan fleksibel terhadap materi pelatihan, mempermudah proses administrasi, serta meningkatkan partisipasi masyarakat dalam mempelajari dan melestarikan kesenian daerah.

Aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur utama seperti pendaftaran online, manajemen jadwal pelatihan, notifikasi pengingat, dan dashboard administrasi untuk pengelolaan data dan evaluasi. Dengan adanya sistem ini, Sanggar Kasunda dapat lebih efektif dalam menyelenggarakan pelatihan, mengurangi kesalahan administrasi, dan mempercepat proses pendaftaran. Selain itu, aplikasi ini juga berperan sebagai media promosi yang dapat memperluas jangkauan peserta didik dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian seni budaya daerah.

Melalui pengembangan aplikasi berbasis web ini, diharapkan upaya pelestarian kesenian daerah dapat lebih terstruktur, terjangkau, dan berkelanjutan. Aplikasi ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga menjadi wadah untuk mempromosikan kekayaan budaya Indonesia di era digital, sehingga generasi muda dapat lebih tertarik dan terlibat aktif dalam melestarikan warisan budaya yang sangat berharga ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website sebagai Media Edukasi

Pemanfaatan teknologi dalam sektor pendidikan telah menjadi prioritas utama, terutama di masa pandemi yang menuntut fleksibilitas tinggi terhadap proses pembelajaran. Dalam penelitiannya, [1] menjelaskan bahwa adopsi sistem informasi

berbasis web dalam lingkungan pendidikan tinggi membantu menjaga kesinambungan kegiatan belajar-mengajar dengan tetap mempertahankan kualitas layanan akademik. Penerapan sistem manajemen teknologi secara terukur tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga membuka peluang kolaborasi dan inovasi dalam penyampaian materi secara digital.

Prinsip-prinsip yang dikaji dalam studi tersebut sangat relevan diterapkan pada aplikasi pelatihan seni berbasis web di Sanggar Kasunda, di mana akses pendidikan tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan memanfaatkan sistem daring yang terkelola dengan baik, pelatihan kesenian dapat menjangkau lebih banyak peserta, termasuk mereka yang berada di luar wilayah sanggar. Selain itu, pendekatan pengukuran dan evaluasi terhadap penggunaan sistem juga penting diterapkan agar pengembangan aplikasi ini selalu responsif terhadap kebutuhan penggunaannya.

Website sebagai media edukasi memiliki peran penting dalam pengembangan aplikasi pelatihan, seperti yang dijelaskan dalam penelitian "Pengembangan Aplikasi Pelatihan Kelas Kesenian Daerah Berbasis Web pada Sanggar Kasunda". Penggunaan metode design thinking dalam perancangan aplikasi, seperti yang diungkapkan oleh [2], memungkinkan identifikasi masalah dan pengembangan solusi yang tepat untuk kebutuhan pengguna. Selain itu, website dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, yang penting untuk pelatihan dan edukasi, sebagaimana ditunjukkan oleh Lolita dalam pengembangan media edukasi kesehatan [3].

2.2 Pelestarian Kesenian dengan Teknologi

Dalam konteks pengembangan aplikasi pelatihan kesenian, efisiensi pengelolaan data dan proses operasional menjadi aspek penting yang harus dioptimalkan. Penelitian yang dilakukan oleh [4] mengenai sistem manajemen logistik berbasis website menunjukkan bahwa digitalisasi mampu mengurangi kompleksitas administrasi manual dan mempercepat alur distribusi informasi dalam organisasi pemerintah.

Temuan ini memperkuat urgensi pemanfaatan teknologi web dalam meningkatkan efektivitas operasional, termasuk dalam lingkungan pelatihan seni seperti di Sanggar Kasunda, yang memiliki kebutuhan serupa dalam mengatur jadwal, data peserta, dan koordinasi pelatihan secara efisien.

Selain itu, dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa aplikasi web sederhana dengan fungsionalitas yang terfokus mampu meningkatkan akurasi pencatatan dan efisiensi operasional, sebagaimana ditunjukkan dalam pengembangan sistem kasir pada lembaga pendidikan. Pendekatan desain antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna memperkuat aksesibilitas dan mempercepat adopsi sistem oleh pengguna dari berbagai latar belakang. Dalam pengembangan aplikasi pelatihan kesenian, prinsip ini dapat diadopsi untuk menciptakan sistem pendaftaran, manajemen kelas, dan evaluasi pelatihan yang lebih efisien dan user-friendly, mendukung misi pelestarian budaya melalui pendekatan digital yang terintegrasi.

Pengembangan aplikasi pelatihan berbasis web untuk kesenian daerah, seperti yang dilakukan pada Sanggar Kasunda, berperan penting dalam pelestarian budaya lokal. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan platform untuk pelatihan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mendokumentasikan dan menyebarkan pengetahuan tentang kesenian daerah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran kesenian, serta memperkuat keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya [5].

Lebih lanjut, aplikasi berbasis web memungkinkan interaksi yang lebih baik antara pengajar dan peserta, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan terjangkau. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi dan pemahaman peserta terhadap kesenian lokal [6]. Dengan demikian, pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi model yang efektif untuk pelestarian kesenian daerah di Indonesia [7].

2.3. Desain UI/UX untuk Website

Dalam proses pengembangan aplikasi pelatihan kesenian berbasis web, salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah usability, atau sejauh mana sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna. Robby Rohman Sukarya dalam penelitiannya bersama tim mengenai usability testing pada sistem pencarian makanan (King Food Plajo) menekankan bahwa pengujian interaksi antara manusia dan komputer harus menjadi bagian integral dari proses pengembangan, bukan hanya tahap akhir. Dalam konteks aplikasi Sanggar Kasunda, pendekatan ini penting untuk memastikan bahwa peserta pelatihan maupun pengelola dapat dengan mudah memahami dan menggunakan sistem, sehingga tercipta pengalaman pengguna yang menyenangkan dan mendukung partisipasi yang lebih aktif dalam pelestarian budaya.

Lebih lanjut, penelitian Sukarya mengenai implementasi company profile website juga memberikan wawasan tentang pentingnya desain yang profesional dan informatif dalam menarik perhatian pengguna [8]. Hal ini relevan bagi Sanggar Kasunda yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat pelatihan, tetapi juga sebagai institusi budaya yang perlu membangun citra digital yang kuat. Dengan desain yang tepat dan pengujian kegunaan yang menyeluruh, website pelatihan ini dapat berfungsi ganda — sebagai sarana pembelajaran yang efektif sekaligus sebagai media promosi budaya yang kredibel dan menarik secara visual.

Efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas materi, tetapi juga pada kualitas antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang ditawarkan[9]

Desain UI/UX untuk website "Pengembangan Aplikasi Pelatihan Kelas Kesenian Daerah Berbasis Web pada Sanggar Kasunda" harus mempertimbangkan pendekatan yang berfokus pada pengguna, seperti Design Thinking. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian tentang aplikasi mobile dan web [6] [10] Selain itu, penting untuk menerapkan teknik pengenalan emosi dalam

pengujian kegunaan untuk memahami pengalaman pengguna secara lebih mendalam [11].

Analisis bibliometrik juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi tren dalam desain UI/UX, memberikan wawasan berharga tentang kontribusi desain terhadap keberhasilan pengembangan web [12]. Dengan mengintegrasikan umpan balik pengguna dan analisis sentimen, pengembang dapat memperbaiki desain dan meningkatkan kepuasan pengguna [13]. Oleh karena itu, desain UI/UX yang efektif untuk aplikasi ini harus menggabungkan metode yang berfokus pada pengguna, analisis data, dan pengujian berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.

2.4. Digitalisasi Komunitas Seni

Digitalisasi komunitas seni, seperti yang tercermin dalam pengembangan aplikasi pelatihan seni berbasis web pada Sanggar Kasunda, berperan penting dalam melestarikan dan mempromosikan seni tradisional. Digitalisasi memungkinkan penyebaran informasi yang lebih luas mengenai karya seni, serta memberikan akses yang lebih mudah bagi masyarakat untuk belajar dan berpartisipasi dalam seni budaya. Sebagai contoh, Firmansyah dkk. menekankan bahwa digitalisasi dapat membantu mempertahankan keaslian karya seni lokal di era disrupsi 4.0 [14]. Selain itu, Khasanah dkk. menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang keanekaragaman seni budaya Indonesia [15]. Lebih jauh, Hermansyah menyoroti bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi dalam promosi dan dokumentasi, tetapi juga dalam pengajaran seni tradisional, yang sangat relevan untuk aplikasi pelatihan seni [16]. Dengan demikian, pengembangan aplikasi pelatihan berbasis web di Sanggar Kasunda dapat menjadi model yang efektif untuk memberdayakan komunitas seni lokal dan memperkuat identitas budaya di tengah arus digitalisasi yang semakin pesat.

3. METODE PENELITIAN

3.1. METODE Waterfall

Metode Waterfall dalam pengembangan sistem merupakan pendekatan klasik dalam

rekayasa perangkat lunak yang menekankan urutan tahapan yang sistematis dan terstruktur. Setiap tahap mulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pendekatan ini cocok digunakan dalam proyek yang kebutuhan dan tujuannya sudah jelas sejak awal.

Dalam pengembangan aplikasi Sanggar Kasunda, metode Waterfall memberikan struktur kerja yang sistematis dan membagi tanggung jawab tim pengembang secara terorganisir. Dengan alur yang jelas, tahapan seperti perancangan antarmuka pengguna, pengkodean logika backend, dan pengelolaan basis data peserta dapat dilaksanakan secara efisien tanpa tumpang tindih. Kejelasan setiap fase ini tidak hanya membantu dalam pelacakan kemajuan proyek, tetapi juga memungkinkan evaluasi dan perbaikan dilakukan secara terencana sesuai dokumentasi yang telah tersedia sejak awal [17].

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Wawancara

satu metode pengumpulan data kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber. Dalam konteks ini, wawancara dilakukan dengan pengelola dan instruktur Sanggar Kasunda. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi mendalam mengenai struktur organisasi, kegiatan pelatihan, kebutuhan sistem, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam proses administrasi dan pengajaran.

Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, artinya pertanyaan sudah dipersiapkan sebelumnya, namun masih terbuka untuk pengembangan berdasarkan jawaban dari narasumber. Hasil dari wawancara ini akan menjadi bahan utama dalam merancang solusi yang tepat dan relevan dengan kondisi di lapangan.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data secara langsung melalui pengamatan terhadap aktivitas yang berlangsung di lingkungan Sanggar Kasunda, khususnya yang berkaitan dengan proses administrasi dan pelatihan. Dengan metode ini, peneliti dapat melihat secara nyata bagaimana alur kerja

administratif, pencatatan data peserta, pengelolaan jadwal pelatihan, serta proses pengajaran yang dilakukan oleh instruktur. Observasi memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang lebih objektif terhadap situasi dan permasalahan yang mungkin tidak terungkap melalui wawancara. Data hasil observasi dapat digunakan untuk memvalidasi atau melengkapi informasi yang diperoleh dari wawancara.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dokumen penelitian terdahulu, dan sumber online terpercaya. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memperkuat landasan teori yang mendasari penelitian, serta sebagai referensi dalam memilih teknologi atau metode yang akan diterapkan pada solusi yang dirancang.

Dalam konteks pengembangan sistem atau perbaikan proses di Sanggar Kasunda, studi pustaka juga penting untuk menelusuri teknologi terkini yang sesuai dengan kebutuhan serta studi kasus serupa yang dapat dijadikan pembandingan atau acuan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

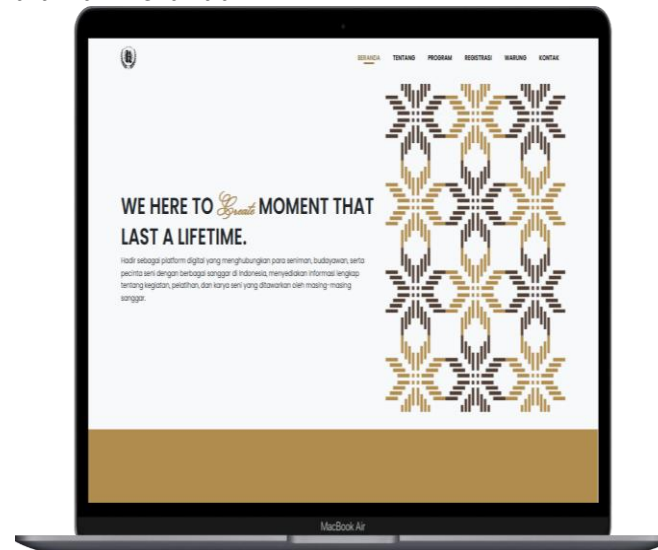
4.1. Implementasi

Setelah tahap perancangan dan pengembangan selesai, sistem pelatihan kesenian daerah berbasis web diimplementasikan untuk memastikan fungsionalitasnya berjalan sesuai dengan yang telah dirancang. Implementasi ini mencakup penerapan fitur utama seperti pendaftaran peserta secara online, manajemen jadwal pelatihan, notifikasi pengingat, serta dashboard administrasi untuk pengelolaan data dan evaluasi pelatihan.

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan browser. Uji coba dilakukan oleh pengelola Sanggar Kasunda dan beberapa peserta pelatihan guna mendapatkan umpan balik terkait pengalaman pengguna. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan efisiensi administrasi dan kemudahan akses informasi bagi peserta dan pengelola.

Berikut adalah tampilan antarmuka aplikasi yang telah diimplementasikan:

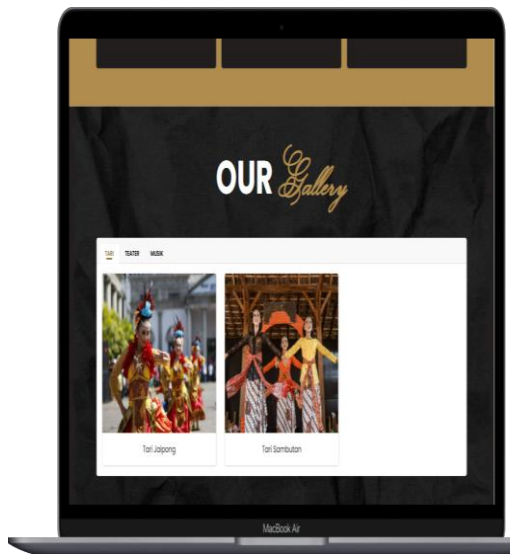
1. Halaman Beranda



Gambar 1 - Beranda - Jumbotron



Gambar 2 - Beranda - Konsep



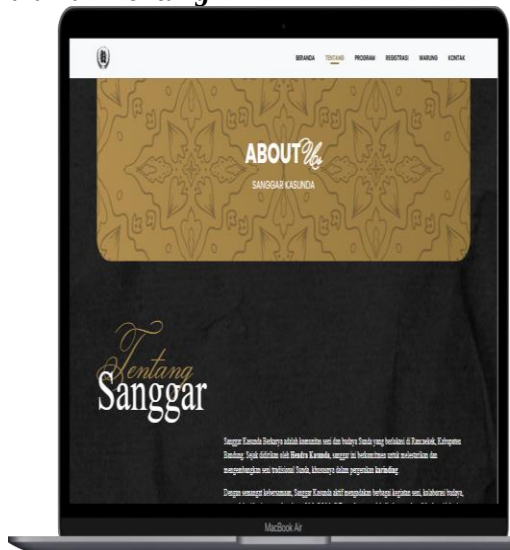
Gambar 3 - Beranda - Galeri



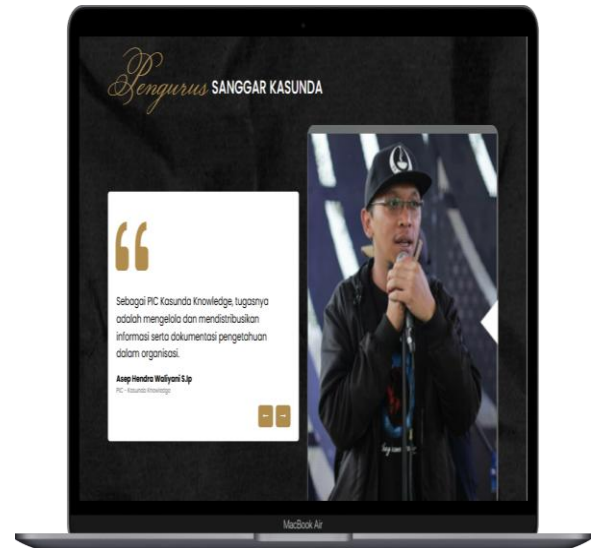
Gambar 5 - Tentang - Deskripsi

Halaman beranda menampilkan desain yang mencolok dengan pola tradisional Sunda dan tagline "WE HERE TO CREATE MOMENT THAT LAST A LIFETIME." Halaman ini mencakup elemen dekoratif seperti kipas tradisional dan tiket opera, yang melambangkan seni budaya. Halaman ini mencakup bagian galeri ("OUR Gallery") dan mempertahankan branding yang konsisten dengan skema warna emas dan hitam, secara efektif menyampaikan komitmen organisasi untuk melestarikan dan menampilkan budaya Sunda.

2. Halaman Tentang



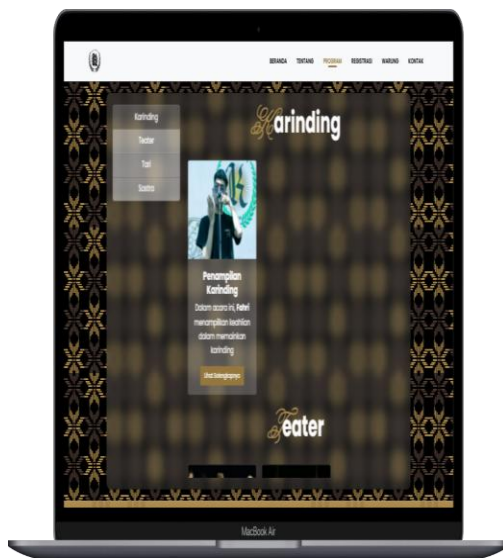
Gambar 4 - Tentang - Jumbotron



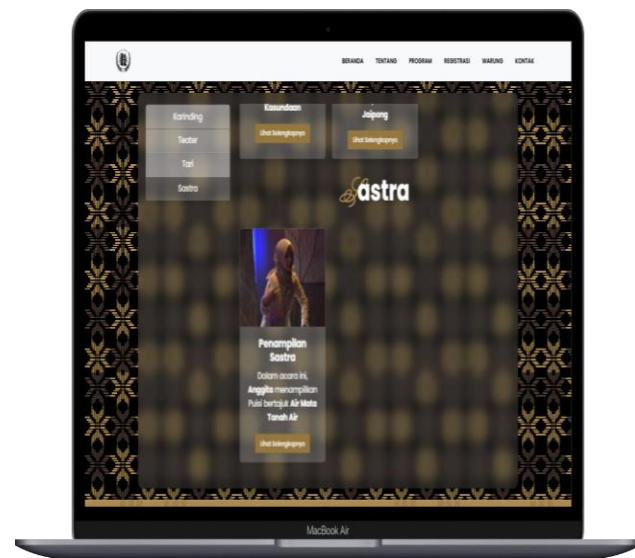
Gambar 6 - Tentang – Pengurus

Halaman tentang ("Tentang Sanggar") memberikan informasi detail tentang sejarah dan misi Sanggar Kasunda. Halaman ini menjelaskan bagaimana organisasi yang berbasis di Rancaekek, Kabupaten Bandung ini bekerja untuk melestarikan dan mengembangkan seni tradisional Sunda, khususnya Karinding. Halaman ini mencakup bagian yang menampilkan pemimpin organisasi, dengan kutipan dari Asep Hendra Widiyanti S.Ip tentang peran mereka dalam mengelola dan mendistribusikan pengetahuan budaya.

3. Halaman Program



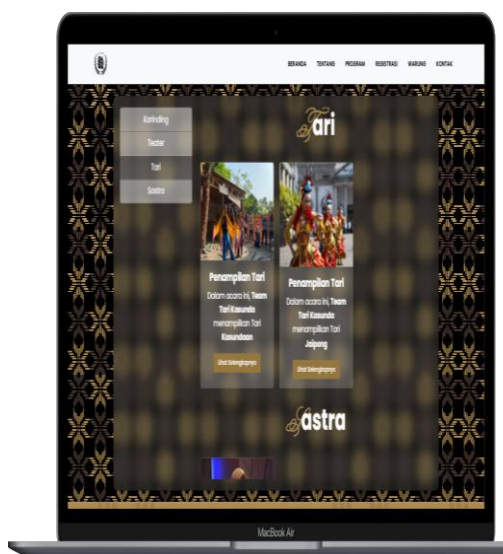
Gambar 7 - Program - Karinding



Gambar 10 - Program – Sastra



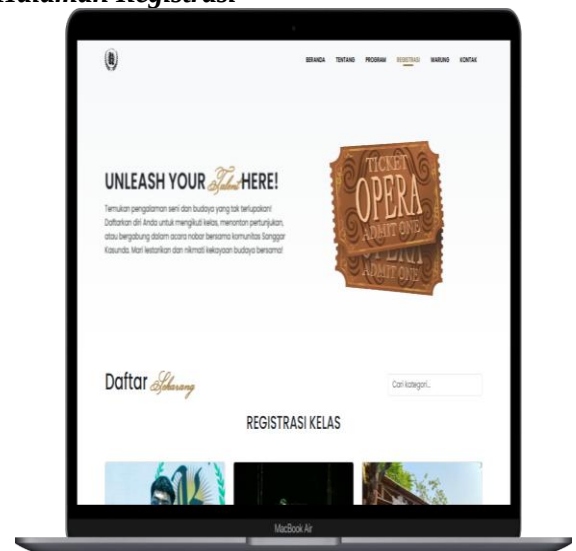
Gambar 8 - Program - Teater



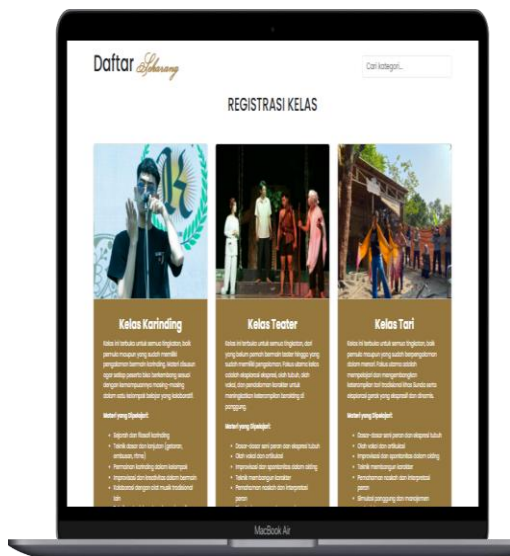
Gambar 9 - Program - Tari

Halaman ini berfokus pada program Karinding, menampilkan menu navigasi untuk berbagai bentuk seni termasuk Teater, Tari, dan Sastra. Halaman ini menampilkan gambar pertunjukan dengan latar belakang pola batik emas, menciptakan estetika yang elegan. Kontennya menekankan signifikansi budaya pertunjukan Karinding dan mencakup tombol "Lihat Selengkapnya" untuk informasi tambahan.

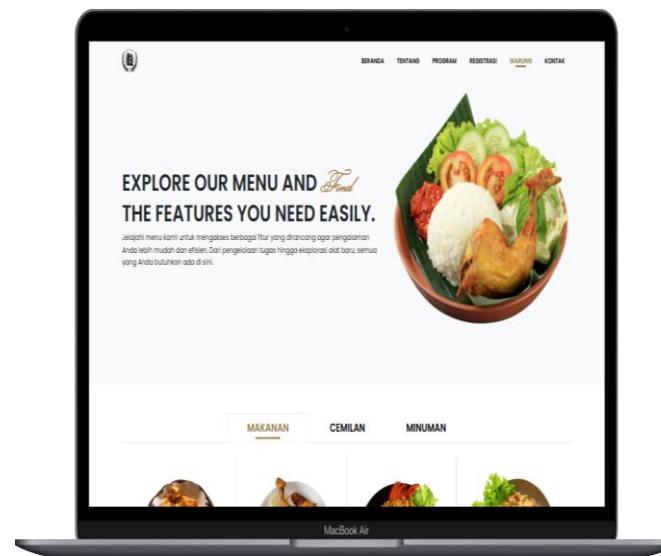
4. Halaman Registrasi



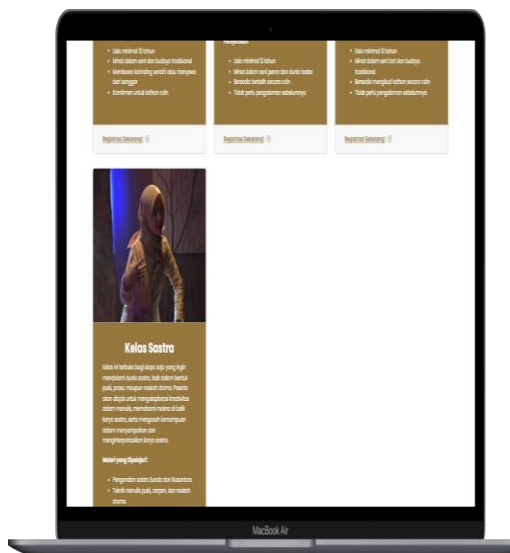
Gambar 11 - Registrasi - Jumbotron



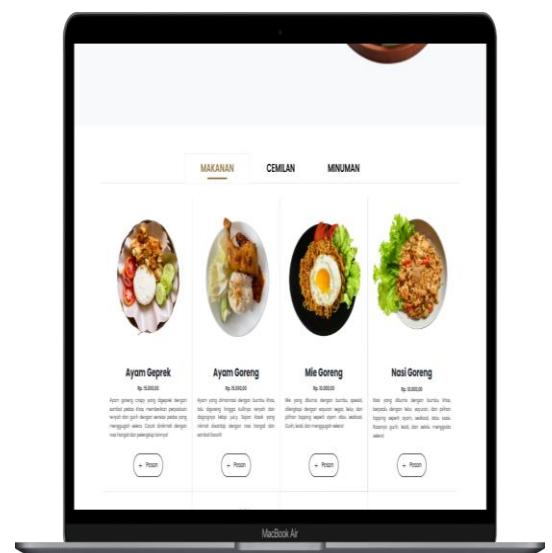
Gambar 12 - Registrasi - Kelas



Gambar 14 - Warung - Jumbotron



Gambar 13 - Registrasi - Kelas II



Gambar 15 - Warung - Menu I

Halaman registrasi menampilkan penawaran pendidikan Sanggar Kasunda di bawah "REGISTRASI KELAS" dengan fokus pada program budaya. Halaman ini menampilkan grafis tiket opera yang artistik dan informasi kelas yang detail, khususnya menyoroti program Kelas Karinding. Halaman ini juga mencakup bagian pendaftaran acara, menampilkan acara budaya yang akan datang seperti "Melodi Melodi Kasunda." Setiap opsi registrasi memberikan informasi komprehensif tentang konten kursus, prasyarat, dan hasil yang diharapkan.

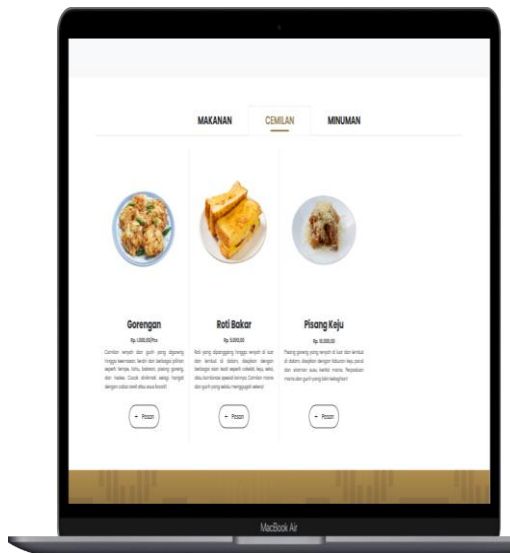
5. Halaman Warung



Gambar 16 - Warung - Menu II



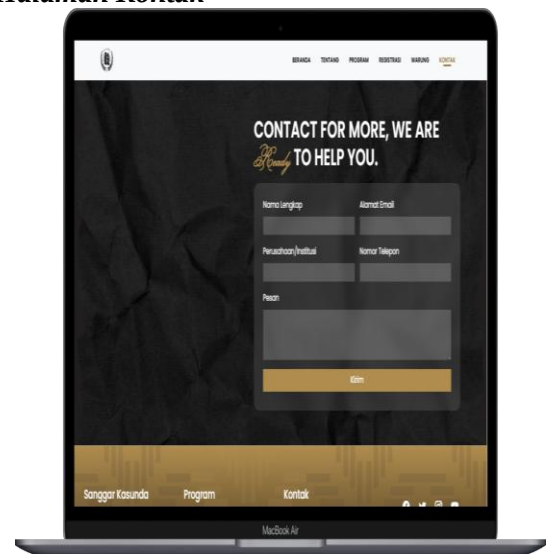
Gambar 18 - Warung - Menu IV



Gambar 17 - Warung - Menu III

Bagian warung menampilkan menu makanan Indonesia yang beragam dengan foto makanan berkualitas tinggi. Halaman ini terorganisir dengan baik dalam tiga kategori: MAKANAN, CEMILAN, dan MINUMAN. Setiap hidangan ditampilkan dengan gambar yang jelas, harga, dan deskripsi detail dalam bahasa Indonesia. Menu yang menonjol termasuk Ayam Geprek, Ayam Goreng, Mie Goreng, dan berbagai hidangan nasi seperti Nasi Kuning dan Nasi Uduk. Tata letaknya ramah pengguna dengan tombol "Pesan" untuk setiap item.

6. Halaman Kontak



Gambar 19 – Kontak

Halaman kontak menampilkan desain yang bersih dan profesional dengan formulir kontak yang memungkinkan pengunjung untuk

langsung menghubungi Sanggar Kasunda. Formulir ini mencakup kolom untuk nama lengkap, alamat email, perusahaan/institusi, nomor telepon, dan area pesan. Halaman ini mempertahankan skema warna hitam dan emas organisasi, mencerminkan identitas budayanya. Di bagian bawah, informasi kontak penting dan tautan media sosial disediakan, memudahkan pengunjung untuk terhubung melalui saluran komunikasi yang mereka sukai.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi pelatihan kesenian daerah berbasis web pada Sanggar Kasunda, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang telah mampu menjawab permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya. Kesimpulan disusun berdasarkan tiga rumusan masalah utama.

1. integrasi website dengan aplikasi pihak ketiga telah berhasil diterapkan. Website dapat terhubung langsung dengan WhatsApp melalui tombol klik registrasi dan pesan menu, yang memungkinkan pengunjung berkomunikasi secara instan dengan pengelola sanggar tanpa perlu mengisi formulir manual. Selain itu, sistem juga mendukung penggunaan Google Drive sebagai media penyimpanan materi pelatihan dan Google Meet atau Zoom untuk pelaksanaan pertemuan daring. Dengan pendekatan ini, proses komunikasi dan penyampaian informasi menjadi lebih praktis, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan operasional Sanggar Kasunda yang belum menggunakan backend.

2. tampilan website telah diperbarui dengan desain UI/UX yang modern dan responsif guna meningkatkan keterlibatan pengguna dari berbagai kalangan. Desain antarmuka dirancang lebih bersih, estetik, dan mudah dinavigasi baik di perangkat desktop maupun mobile. Struktur halaman dibagi dengan jelas ke dalam beberapa bagian seperti Beranda, Tentang, Program, Registrasi, Warung, dan Kontak, yang masing-masing menyajikan informasi sesuai kebutuhan pengunjung. Pendekatan ini memudahkan pengguna dalam menemukan informasi, sekaligus memperkuat citra profesional dari Sanggar Kasunda sebagai lembaga kesenian yang adaptif terhadap teknologi.

3. dari sisi fungsionalitas, website ini telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kegiatan administrasi dan promosi sanggar secara digital. Walaupun belum menggunakan backend, fungsi-fungsi dasar seperti pendaftaran peserta, penyajian informasi program pelatihan, serta promosi produk melalui Warung tetap dapat berjalan dengan efektif. Integrasi tombol aksi ke WhatsApp menggantikan kebutuhan form dan database dengan solusi instan yang tetap sesuai konteks pengguna.

Selain itu, halaman “Tentang” memberikan informasi mengenai pengelola dan pengajar, yang memperkuat kepercayaan publik, sedangkan halaman “Kontak” memfasilitasi komunikasi formal antara sanggar dan masyarakat luas. Kombinasi elemen-elemen ini membuat website tidak hanya berperan sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat promosi dan pusat interaksi digital yang sederhana namun efisien.

Dengan demikian, pengembangan website ini tidak hanya menjawab tantangan dari sisi teknis, tetapi juga membawa nilai tambah dalam aspek manajemen informasi, komunikasi, dan pelestarian budaya secara digital di Sanggar Kasunda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul *"Pengembangan Aplikasi Pencatatan Keuangan Digital untuk Pelaku Usaha Kecil Berbasis Flutter dan MongoDB"* dengan baik dan lancar.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Mamok Senubekti, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga tercinta, atas segala doa, dukungan, serta semangat yang tidak pernah berhenti dalam setiap langkah penulis.

3. Pengelola dan Instruktur Sanggar Kasunda, yang telah memberikan izin, informasi, dan data yang sangat membantu dalam proses penelitian.
4. Rekan-rekan dan sahabat seperjuangan, atas kebersamaan, kerja sama, dan dukungan selama masa studi hingga selesainya laporan ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Bandung, Juli 2025

Penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Salam, S. Rahmawati, N. Novita, H. Satria, and M. Rafi'i, "Management of Technology in the Higher Education Sector in Aceh Adoption and Measurement during the Pandemic Covid-19," *Sinkron*, vol. 7, no. 1, pp. 214–221, Jan. 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i1.11276.
- [2] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [3] Lolita et al., "Pengembangan Website Edupharmino Sebagai Media Edukasi Acne Vulgaris," *J. Kesehat.*, vol. 12, no. 2, pp. 259–266, Dec. 2023, doi: 10.46815/jk.v12i2.160.
- [4] F. Rusghana, "APLIKASI KASIR PENJUALAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," 2023.
- [5] N. P. Pratama, I. Irwan, and W. Wilman, "Pelestarian Kesenian Gondang Brogong Sebagai Upaya Menumbuhkan Kecintaan Budaya Lokal di Pasir Pengaraian," *Bercadik J. Pengkaj. Dan Pencipta. Seni*, vol. 5, no. 1, p. 31, Apr. 2022, doi: 10.26887/bcdk.v5i1.2486.
- [6] S. Alfarabi and M. Muhammad, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, pp. 69–76, Jun. 2024, doi: 10.31294/reputasi.v5i1.3439.
- [7] B. Andari Nurmaning and N. Haryanti, "Pelestarian Nilai Kearifan Lokal Melalui Kesenian Reog Kendang di Tulungagung," *Pustaka J. Ilmu-Ilmu Budaya*, vol. 23, no. 1, p. 42, Apr. 2023, doi: 10.24843/PJIB.2023.v23.i01.p08.
- [8] N. Anggraini, S. Sagita, H. P. Fitriani, R. R. Sukarya, R. A. Eryadi, and M. N. Fitriyadi, "Human Computer Interaction : Usability Testing King Food Plajo Search Engine," *TEKNO J. Penelit. Teknol. Dan Peradil.*, vol. 2, no. 1, pp. 98–107, Mar. 2024, doi: 10.62565/teknol.v2i1.28.
- [9] N. S. Hanifah, A. Pauziah, A. A. Damanik, and A. A. Ridha, "ANALISIS UI/UX TERHADAP EFEKTIVITAS PELATIHAN ONLINE DI SKILL ACADEMY MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION".
- [10] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [11] D. Drungilas, I. Ramašauskas, and M. Kurmis, "Emotion Recognition in Usability Testing: A Framework for Improving Web Application UI Design," *Appl. Sci.*, vol. 14, no. 11, p. 4773, May 2024, doi: 10.3390/app14114773.
- [12] D. Pateman and G. Pramudia, "Analisis Bibliometrik pada Efektivitas UI/UX pada Penerapan Web Development," *Media J. Inform.*, vol. 16, no. 1, p. 48, Jun. 2024, doi: 10.35194/mji.v16i1.3879.
- [13] I. Arief, M. Farhandika, A. S. Indrapriyatna, A. A. Yulianto, and Y. Meuthia, "Enhancing User Interface and Experience of the Bukalapak Application: A Sentiment Analysis Approach for Improved Usability and User Satisfaction in Indonesia's E-Commerce Sector," *J. RESTI Rekayasa Sist. Dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 5, pp. 1192–1204, Oct. 2023, doi: 10.29207/resti.v7i5.5184.
- [14] N. W. Firmansyah, A. A. Sutrisno, P. Pujiyanto, and A. P. Herwanto, "REPRESENTASI VISUAL PRASI UNTUK MEMPERTAHANKAN KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BALI PADA ERA DISRUPTIF 4.0," *JADECS J. Art Des. Art Educ. Cult. Stud.*, vol. 6, no. 1, p. 8, Apr. 2021, doi: 10.17977/um037v6i12021p8-14.
- [15] K. Khasanah, E. Triyani, D. Harsono, I. Ismail, and R. Sulistyowati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Seni Budaya Indonesia Berbasis Web," *IJCIT Indones. J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 1, May 2020, doi: 10.31294/ijcit.v5i1.6309.
- [16] D. Hermansyah, N. Hasanah, K. Khairunnisa, H. Malini, D. A. Apriani, and A. Aisah, "STRATEGI PERLINDUNGAN DAN

PEMELIHARAAN TARI TRADISIONAL
DALAM ERA DIGITAL,” *Gesture J. Seni
Tari*, vol. 13, no. 1, p. 72, Apr. 2024, doi:
10.24114/gjst.v13i1.56421.

- [17] Y. Rohyana and M. A. Senubekti,
“Perancangan Sistem Informasi Pengolahan
Data Penduduk Pada Kelurahan Pungkur,”
TEKNO J. Penelit. Teknol. Dan Peradil., vol.
2, no. 1, pp. 1–13, Mar. 2024, doi:
10.62565/tekno.v2i1.14.