



Perancangan UI/UX Website Bandung Bawah Tanah Yang Responsif

Adinda Salsabila¹, Darsiti Darsiti², Novita Anggraini³, Mamok Andri Senubekti⁴

^{1,2,3,4}Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital Bandung, Indonesia

Email author: adinda22380014@digitechuniversity.ac.id¹, darsiti@digitechuniversity.ac.id²,
novitaanggraini@digitechuniversity.ac.id³, mamokandri@digitechuniversity.ac.id⁴

Article Info

Article history:

Received Januari 3, 2025

Revised Februari 17, 2025

Accepted June 28, 2025

Keywords:

Design

UI/UX

Website

Responsive

Figma

ABSTRACT

This research is entitled "Responsive Bandung Bawah Tanah Website UI/UX Design". Bandung Bawah Tanah is a website created to meet the needs of building cultural narratives about the independent music scene in Bandung and Indonesia, to become a bridge between the music community and the academic realm, technically this website is used as an information and communication channel for music activists to jointly conduct research, writing, and building narratives about the underground music scene. The research objective intends to create a UI/UX design design model using the Human Centerd Design (HCD) approach. Using this HCD approach will ensure that this website is not only informative, but also provides an optimal user experience, so that it can be easily accessed by various groups, especially the younger generation who are the main targets.

Corresponding Author:

Adinda Salsabila,

Universitas Teknologi Digital

Jl. Cibogo No.Indah 3, Mekarjaya, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40000

Email: adinda22380014@digitechuniversity.ac.id



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat selama ini telah mengubah cara orang berinteraksi dan mengakses informasi. Di era digital saat ini, website menjadi salah satu media utama yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mempromosikan produk, dan memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian atau transaksi secara online. Hal ini menunjukkan pentingnya desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website untuk memastikan pengguna dapat mengakses konten dengan mudah dan nyaman.

Pembuatan website Bandung Bawah Tanah merupakan salah satu aplikasi dalam bidang teknologi informasi. Website Bandung Bawah Tanah merupakan sebuah website yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan dalam membangun narasi kultural mengenai skena musik independen di Bandung dan Indonesia, menjadi jembatan antara komunitas musik dengan ranah akademis, dan secara teknis website ini digunakan sebagai kanal informasi dan komunikasi para pegiat musik untuk bersama-sama melakukan penelitian, penulisan, dan membangun narasi mengenai skena musik bawah tanah.

Sejak tahun 2006, ada kebutuhan yang kuat untuk membangun narasi kultural tentang skena musik bawah tanah. Bidang ini telah mewarnai kehidupan kultural anak muda Indonesia sejak 30 tahun keberadaannya. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam desain UI/UX adalah Human-Centered Design (HCD). Pendekatan ini memastikan bahwa desain dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna sehingga sistem yang dihasilkan lebih efektif dan efisien. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Setiadi & Setiaji, 2020) menunjukkan bagaimana penerapan HCD dalam desain UI/UX pada website Thriftdoor dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan pendekatan berbasis kebutuhan. Begitu pula dengan (Pratama & Persada, 2023) dalam penelitiannya pada aplikasi crowdfunding UMKM berbasis mobile membuktikan bahwa pendekatan HCD dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan efektifitas dalam interaksi pengguna dengan sistem.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model desain User Interface (UI) dan User experience (UX) dengan menggunakan metode Human Centerd Design (HCD). Dengan menggunakan pendekatan HCD akan memastikan bahwa website ini tidak hanya informatif, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda yang menjadi target utama. Dalam membuat desain website yang menarik, penulis menggunakan Figma sebagai alat bantu desain utama. Alasan penulis memilih Figma adalah karena platform ini memungkinkan pembuatan desain yang efisien dengan berbagai tools yang tersedia di dalamnya

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mendefinisikan apa yang akan dibuat, dengan pendekatan teknik yang beragam. Di dalamnya terdapat penjabaran struktur sistem, detail komponen, serta batasan-batasan yang mungkin dihadapi selama pengembangan sistem (Pribadi & Nurcahya, 2020). Menurut desainer grafis David Airey, perancangan adalah upaya menciptakan solusi yang efektif dan efisien untuk menjawab kebutuhan atau menyelesaikan permasalahan tertentu. Dari perspektif psikologi dan desain interaksi, Donald Norman menekankan bahwa desain yang baik harus mempertimbangkan aspek manusia, yaitu memahami kebutuhan, keterbatasan, dan kemampuan pengguna.

2.2 UI/UX

User Interface (UI) merupakan elemen visual yang ditampilkan pada aplikasi, situs web, atau perangkat elektronik lainnya. Desain UI mencakup aspek warna, bentuk, tata letak, dan tipografi yang ditujukan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah digunakan (Putri, Kaniawulan, & Muni, 2023). UI yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan kemudahan interaksi bagi pengguna. User Experience (UX) adalah disiplin multidimensi yang fokus pada pengalaman dan interaksi antara pengguna dengan sistem digital. UX mencakup persepsi, emosi, preferensi, dan perilaku pengguna sebelum, selama, dan setelah menggunakan suatu produk (Berni & Borgianni, 2021). Istilah ini diperkenalkan oleh Donald Norman pada 1995 dan kini menjadi bagian penting dalam desain berbasis pengguna. ISO 9241-11 menekankan bahwa UX melibatkan unsur subjektif serta bersifat dinamis, karena pengalaman pengguna dapat berubah seiring waktu dan konteks penggunaan.

Dalam konteks pengembangan website mobile, UI/UX mengacu pada perpaduan antara desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang ditujukan untuk menciptakan sistem yang menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan (Widjaya, Fitriani, & Anggraini, 2024). Desain UI/UX yang terstruktur dengan baik mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna dalam menggunakan layanan digital.

2.3 Website

Website merupakan kumpulan halaman informasi yang dapat diakses melalui internet oleh siapa saja, kapan saja, selama terhubung dengan jaringan (Romadhon, Yudhistira, & Mukrodin, 2021). Terdiri dari tiga komponen utama: kata (*words*), gambar (*pictures*), dan kode (*code*) yang saling melengkapi. Words menyampaikan informasi melalui teks, pictures mendukung pemahaman dengan

elemen visual, dan code (seperti HTML dan CSS) menyusun struktur serta tampilan halaman (Sidik, 2019).

2.4 Responsif

Desain responsif adalah pendekatan desain web yang memungkinkan tampilan situs menyesuaikan diri secara otomatis dengan ukuran layar pengguna. Konsep ini pertama kali dikenalkan oleh Ethan Marcotte pada 2011, yang menggabungkan teknik seperti flexible grid layout, flexible images, dan media queries dalam satu pendekatan terpadu yang disebut responsive design (Sidik, 2019).

2.5 Human Centered Design (HCD)

Human Centered Design (HCD) adalah pendekatan dalam proses desain yang menempatkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna sebagai fokus utama. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kegunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna melalui pemahaman mendalam terhadap aktivitas pengguna (Pratama & Persada, 2023). HCD terdiri dari tiga tahap utama (Setiadi & Setiaji, 2020):

1. Inspiration: Mengidentifikasi masalah serta kebutuhan pengguna dengan memahami konteks penggunaan.

2. Ideation: Mengembangkan ide dan solusi berdasarkan masalah yang telah ditemukan.

3. Implementation: Menguji dan memvalidasi solusi desain melalui prototipe, seperti yang dilakukan dengan menggunakan Figma.

3. METODOLOGI

3.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, artikel, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan UI/UX, *Human Centered Design*, dan pengembangan website.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak terkait dengan penelitian. Penulis mewawancarai manajemen PT Atap Promotions, untuk menggali informasi mendalam mengenai kebutuhan pengguna, harapan terhadap website yang akan dikembangkan, serta fitur-fitur yang diperlukan.

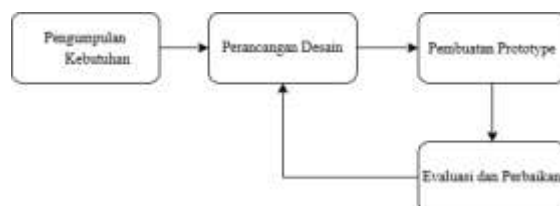
3. Observasi

Mengamati website lain yang memiliki konsep serupa untuk mendapatkan inspirasi dalam desain. Penulis menggunakan observasi bertujuan untuk memahami desain, navigasi, dan pengalaman pengguna dari website yang sudah ada agar bisa dijadikan referensi dalam perancangan UI/UX website Bandung Bawah Tanah.

3.2 Model Prototyping

Model prototyping merupakan metodologi pengembangan di mana sebuah model dibangun dengan cepat untuk menguji atau mengilustrasikan fitur dan ide desain, guna mengumpulkan umpan balik pengguna. Salah satu elemen dasar dalam merancang prototype adalah merancang wireframe terlebih dahulu. Wireframe adalah suatu rangkaian desain awal yang digunakan sebagai representasi visual dari produk. Rancangan wireframe mencakup konten, fitur, dan komponen yang menggambarkan bagaimana tampilan aplikasi tersebut. Wireframe digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna (Pratama & Persada, 2023).

Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem (Supiyandi et al., 2023). Ada 4 tahapan dalam model prototyping:



Gambar 1 Model Prototyping

1. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis melakukan wawancara dengan pihak terkait untuk mendiskusikan tentang kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna seperti apa yang diinginkan.

2. Perancangan Desain

Pada tahap ini penulis menggunakan Figma untuk membantu dalam medesain tampilan UI.

3. Pembuatan Prototype

Dari desain yang dibuat, dikembangkan prototype interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mencoba navigasi dan fitur utama sebelum implementasi final.

4. Evaluasi dan Perbaikan





Prototype diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna sebelum tahap akhir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem Berjalan dan Analisis Solusi

Sebelum dilakukan perancangan UI/UX website Bandung Bawah Tanah, tim pengembang melakukan analisis terhadap kondisi sistem informasi yang sedang berjalan. Berdasarkan wawancara dan observasi, diketahui bahwa belum terdapat platform digital yang terintegrasi untuk mendokumentasikan dan menyebarluaskan aktivitas serta narasi budaya musik bawah tanah di Bandung secara profesional dan menarik.

4.2 Warna

Warna	Kode Warna	Keterangan
	#0D0D0D	Digunakan untuk background utama seluruh halaman
	#FFFFFF	Digunakan untuk teks dan garis
	#B71C1C	Digunakan pada tombol CTA (Daftar, Masuk, Beli), label kategori event
	#FFD600	Aksen interaktif, tombol sekunder, highlight

Tabel 1 Warna

4.3 Implementasi Sistem

1. Figma

Penulis menggunakan figma untuk membuat design UI/UX website Bandung Bawah Tanah.

A. Perancangan antarmuka website *Bandung Bawah Tanah* dilakukan menggunakan platform Figma. Langkah awal dimulai dengan membuka situs <https://www.figma.com> dan login menggunakan akun yang sudah terdaftar. Setelah masuk, penulis membuat proyek baru melalui opsi “New design file”.

B. Setelah masuk pada halaman kosong, penulis diarahkan ke kanvas kerja. Sisi kiri berisi panel layer dan pengaturan halaman.

C. Frame ini berfungsi seperti “kanvas” atau “layar” yang akan diisi dengan elemen-elemen UI seperti header, tombol, gambar, teks, dan lain-lain. Setelah frame aktif, dapat mulai menambahkan elemen dengan menggunakan tools seperti rectangle, text, icon, dan plugin pendukung dari Figma.

D. Penambahan elemen UI dilakukan dengan memilih tool seperti Rectangle (R) untuk membuat kotak dasar seperti tombol dan kontainer, dan Text (T) untuk menambahkan teks seperti judul, label, atau deskripsi.

E. Setelah itu penulis membuat Mockun



Gambar 2 MockUp

Mockup ini dibuat menggunakan Figma, dan digunakan untuk memastikan kesesuaian identitas visual website Bandung Bawah Tanah dengan karakter komunitasnya. Warna dominan seperti hitam, putih, merah, dan kuning diterapkan untuk memperkuat kesan tegas dan berani, sesuai dengan tema musik independen.

F. Lalu membuat prototyping



Gambar 3 Prototyping

Setelah seluruh tampilan selesai dirancang, proses dilanjutkan ke tahap prototyping. Di sini, antarhalaman dihubungkan menggunakan fitur Prototype untuk menciptakan alur interaksi yang sesuai. Hasil akhir diuji melalui mode simulasi untuk memastikan semua tombol dan navigasi bekerja sebagaimana mestinya.

2. Wireframe



Gambar 4 Wireframe

Wireframe website Bandung Bawah Tanah ini terdiri dari 18 frame, meliputi halaman utama seperti Home, Program, Event, Podcast, Showcase, Forum, Merchandise, hingga berbagai pop-up interaksi, halaman pembayaran, dan formulir kontak. Setiap halaman dalam wireframe didesain dengan pendekatan yang sistematis dan konsisten.

4.4 Prototyping

1. Halaman Menu



Gambar 5 Halaman Menu

Halaman Menu pada desain UI/UX website Bandung Bawah Tanah berfungsi sebagai pusat navigasi utama yang mengarahkan pengguna ke seluruh bagian penting dalam situs. Menu diakses melalui ikon hamburger (tiga garis) di pojok kanan atas dan akan menampilkan daftar menu secara vertikal dalam bentuk overlay yang menutupi sebagian layar.

2. Halaman Home



Gambar 6 Halaman Home

Halaman Home dari desain UI/UX situs Bandung Bawah Tanah berfungsi sebagai gerbang utama bagi pengguna untuk mengakses semua konten dan fitur yang tersedia di situs.

3. Halaman Profil



Gambar 7 Halaman Profil

Berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan identitas dan nilai-nilai dasar komunitas yang diwakili oleh platform ini. Pada tampilan yang ditampilkan, halaman ini menampilkan dua bagian utama, yaitu Sejarah dan Visi Misi.

4. Halaman Program



Gambar 8 Halaman Program

Halaman ini berfungsi untuk memudahkan pengguna menelusuri dan mengikuti kegiatan-kegiatan yang sedang atau akan diselenggarakan oleh komunitas, baik secara daring maupun luring.

5. Halaman Event



Gambar 9 Halaman Event

Halaman event ini berfungsi sebagai pusat informasi tentang berbagai kegiatan komunitas, seperti festival musik dan lokakarya pendidikan yang diadakan secara rutin. Melalui halaman ini, pengunjung dapat mengetahui jadwal, lokasi, deskripsi acara, dan detail penting lainnya secara ringkas dan jelas.

6. Halaman Podcast



Gambar 10 Halaman Podcast

Melalui halaman ini, pengguna dapat mendengarkan episode podcast yang berisi obrolan, wawancara, dan arsip cerita dari para pelaku, penikmat, dan penggerak skena musik bawah tanah.

7. Halaman Showcase



Gambar 11 Halaman Showcase

Di halaman ini, pengunjung dapat menyaksikan berbagai video pertunjukan, rekaman live, dan kolaborasi kreatif antara musisi, seniman visual, dan kolektif lokal.

8. Halaman Forum Diskusi



Gambar 12 Halaman Forum Diskusi

Melalui halaman ini, pengguna dapat membuat topik diskusi baru, memberikan komentar, dan menanggapi postingan lain secara langsung, sehingga tercipta interaksi yang dinamis dan inklusif.

9. Halaman Merchandise



Gambar 13 Halaman Merchandise

Halaman Merchandise sebagai platform distribusi produk resmi komunitas, seperti kaos, tiket acara, stiker, dan aksesoris lainnya, sekaligus sebagai bentuk dukungan nyata terhadap keberlangsungan gerakan budaya independen.

10. Halaman Costumer Login



Gambar 14 Halaman Costumer Login

Halaman Login Pelanggan pada website Bandung Bawah Tanah berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna yang ingin mengakses fitur-fitur tertentu seperti membeli merchandise, mengikuti event, atau berinteraksi dalam forum diskusi.

11. Halaman Checkout



Gambar 15 Checkout

Di halaman ini, pengunjung dapat meninjau daftar pesanan, mengisi informasi pengiriman, memilih metode pembayaran, dan melihat total biaya secara transparan sebelum menyelesaikan transaksi. Fitur ini dirancang untuk memberikan pengalaman berbelanja yang mudah, cepat, dan aman.

12. Halaman Kontak



Gambar 16 Halaman Kontak

Melalui halaman ini, pengguna dapat mengajukan pertanyaan, saran, atau permohonan kerja sama melalui formulir yang tersedia, serta menemukan informasi kontak penting seperti email, alamat, atau akun media sosial komunitas.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX website Bandung Bawah Tanah memiliki peran penting dalam menunjang kebutuhan informasi, interaksi komunitas, dan promosi kegiatan yang dilakukan oleh komunitas. Saat ini, Bandung Bawah Tanah belum memiliki platform digital resmi, baik berupa website maupun media sosial yang aktif dan terstruktur. Proses perancangan dimulai dari pengumpulan kebutuhan melalui wawancara dan observasi, dilanjutkan dengan pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe interaktif dengan menggunakan Figma. Hasil implementasi menunjukkan bahwa semua halaman utama seperti Home, Profile, Program, Event, Podcast, Showcase, Forum Diskusi, Merchandise, dan Checkout dapat diakses dengan baik dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, penggunaan warna hitam, putih, merah, dan kuning memberikan nuansa visual yang kuat dan identik dengan semangat budaya musik underground. Dari pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain memiliki navigasi yang mudah dipahami, tampilan yang responsif di berbagai perangkat, dan fitur interaktif yang memadai untuk mendukung kegiatan komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Berni, A., & Borgianni, Y. (2021). Making order in user experience research to support its application in design and beyond. *Applied Sciences*, 11(15), 6981. <https://doi.org/10.3390/app11156981>
- Harjanegara, G. H., & Senubekti, M. A. (2024). Desain UI/UX aplikasi 'SopWatch' dibuat dengan metode prototyping menggunakan Figma untuk monitoring SOP. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 8723–8731.
- Irsyad, H. (2018). Penerapan metode waterfall pada aplikasi perumahan di Kota Palembang berbasis web mobile (Studi kasus PT. Sandaran Sukses Abadi). *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 3(2), 9–18.
- Mulyani, S. (2017). *Metode analisis dan perancangan sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Pratama, A. H. A., & Persada, A. G. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi crowdfunding UMKM berbasis mobile menggunakan pendekatan HCD (Human Centered Design). *Jurnal Nuansa Informatika*, 16(2), 99–110.
- Pribadi, N. A. G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 1–5.
- Putri, R. A., Kaniawulan, I., & Muni, L. S. A. (2023). Desain user interface dan user experience aplikasi Rarangge Corner menggunakan metode Human Centered Design (HCD). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1729–1735.
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin. (2021). Sistem informasi rental mobil berbasis Android dan website menggunakan framework CodeIgniter 3 (Studi kasus: CV Kopja Mandiri). *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–36.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered Design) pada website Thriftdoor.
- Sidik, S. M. A. (2019). *Teori, strategi, dan evaluasi merancang website dalam perspektif desain*. Banjarmasin, Kalimantan Selatan: Universitas Islam Kalimantan.
- Supiyandi, Rizal, C., & Fachri, B. (2023). Implementasi model prototyping dalam perancangan sistem informasi desa. *RESOLUSI: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, 5(2), 78–83.
- Syahrani, G. S., & Sulastri, W. (2024). Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi perpustakaan pintar di SMK Pasundan Rancaekek menggunakan tools Figma. *JIFOTECH (Journal of Information Technology)*, 5(1), 250–260.
- Widjaya, R., Fitriani, H. P., & Anggraini, N. (2024). Perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi perpustakaan digital SMK Pasundan Rancaekek. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 11701–11707.