

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BAGI PARA PENGUNJUNG FESTIVAL MUSIK
PESTAPORA.**

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur Dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 16 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds
NIDN/NIDK: 0401108804

Dosen Pembimbing II



Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds.
NIDN/NIDK: 0403018503

**Ketua,
Program Studi Desain Komunikasi Visual**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK: 0416086901

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI PARA PENGUNJUNG FESTIVAL MUSIK PESTAPORA

RAVELLINO HUDAN F¹, INKO SAKTI DEWANTO², ADITYA JANUARSA³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung.

Email: Ravellinohudanfially173@gmail.com

ABSTRAK

Festival musik di Indonesia sekarang terus berkembang, terbukti dengan tingkat keragaman festival setiap tahunnya dan dikerjakan dengan tata panggung profesional. Salah satu festival musik tahunan di Indonesia yang mempunyai dampak besar bagi sektor pariwisata, budaya, dan hiburan adalah Pestapora. Dalam menyajikan suatu festival musik, tentu ada banyak aspek yang perlu di persiapkan secara matang. Salah satu hal mendasar yaitu media informasi penunjang yang mendukung keberlangsungan acara. Sama halnya dengan festival pestapora. Selain mempunyai dampak yang sangat besar bagi masyarakat di Indonesia, namun wadah media informasi yang di sediakan oleh penyelenggara pestapora terbilang masih terbatas cara penyampaiannya di karenakan faktor teknis dan non teknis. Oleh karena itu Perancangan ini merupakan upaya pengembangan media informasi penunjang festival pestapora dalam bentuk aplikasi mobile yang berisikan informasi lengkap seputar event pestapora sehingga penyampaian informasi seputar acara dapat lebih efektif dan mudah di akses oleh para pengunjung.

Kata kunci: Festival Musik, Pestapora, Aplikasi Seluler, Media Informasi

ABSTRACT

Music festivals in Indonesia are now growing, as evidenced by the level of diversity of festivals every year and done with a professional stage layout. There are several music festivals in Indonesia that are very famous and held almost every year. One of the newest music festivals in Indonesia that has a major impact on the paratourism, culture, and entertainment sectors is Pestapora. In presenting a fetival music, of course, there are many aspects that need to be carefully prepared. One of the basic things is the supporting information media that supports the continuity of the event. Therefore, this design is an effort to develop information media to support the pestapora festival in the form of a mobile application that contains complete information about the pestapora event so that the delivery of information about the event can be more effective and easily accessed by visitors.

Keywords: Music Festivals, Pestapora, Mobile Apps, Information Media

1. PENDAHULUAN

Festival musik merupakan salah satu elemen pembangun euforia terbesar dalam merayakan musik itu sendiri. Festival musik sudah menjadi salah satu hiburan dan sarana bagi masyarakat untuk menyingkirkan penat atas rutinitas sehari-hari. festival musik memberikan penawaran pengalaman beragam yang diolah kedalam pertunjukan seni dan musik. Beberapa tahun belakangan ini, Festival musik di Indonesia telah menjadi salah satu perputaran terbesar di sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Semakin maraknya festival musik setiap tahunnya di Indonesia, tentunya memiliki peran besar dalam mempromosikan Indonesia dan tentunya dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan domestik hingga manca negara sehingga dapat mendorong kebangkitan perekonomian nasional [Kendra & Islami, 2021]

Saat ini festival musik yang ada di Indonesia sudah sangat melebar hingga tidak ada stakeholder yang mewadahi festival ini agar pengunjung tetap bisa meraih informasi pada saat pra event hingga main event. Dengan antusiasme audiens dan pengunjung yang begitu besar untuk mengunjungi festival musik setiap tahunnya, tentu perlu adanya peningkatan sarana untuk memudahkan pengunjung festival mencari informasi secara detail.

Selama ini media pendukung yang berisi informasi seputar event yang telah disediakan oleh para event organizer pada saat event berlangsung hanya berupa guide atau flyer digital yang diunggah ke dalam media sosial ataupun media fisik yang dibagikan di venue, sehingga penyampaian informasi menjadi kurang lengkap dan efektif di karenakan beberapa faktor di lapangan. Selain itu platform lain yang menyediakan informasi penunjang seputar festival musik di Indonesia juga terbilang masih terbatas.

Dari permasalahan tersebut, maka di butuhkan inovasi terbaru yaitu media interaktif berupa aplikasi mobile sebagai penunjang informasi dan sebagai solusi yang menyediakan informasi secara detail melalui festival musik pestapora. Dengan adanya pengembangan sarana informasi tersebut, maka event organizer atau penyelenggara dapat dengan mudah menyampaikan informasi seputar event yang sedang di garap dan tentunya dapat mempermudah para audiens atau pengunjung untuk meraih informasi secara detail pada saat berada di festival musik, dan bisa meminimalisir traffic jaringan atau faktor teknis lainnya pada saat di lokasi venue.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini adalah studi literatur yang meliputi pencarian dan pengolahan data berisi informasi yang relevan yang berkaitan langsung dengan topik yang akan diteliti. Selanjutnya adalah observasi lapangan hingga wawancara. Observasi ini dapat dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan untuk mendukung data penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian lapangan dilakukan berdasarkan konteks arah mana yang dipilih. Pengumpulan data tersebut bisa dilakukan melalui wawancara dengan beberapa penyelenggara atau pengunjung festival dan mengadakan tinjauan langsung ke lokasi festival. Model penelitian ini dilakukan karena memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi dan urgensi yang dibutuhkan oleh para audiens.

2.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di gunakan dalam proses adalah metode design thinking. Dalam proses perancangan ini terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu *Discovery*, *Ideate*, *Prototyping*, *Test*. Pada metode ini dapat membantu menghasilkan solusi dalam menyelesaikan masalah. Selain itu design thinking merupakan komponen yang diperlukan dalam melakukan penelitian terapan dan juga penelitian dasar. Keduanya berfokus pada pengguna, melakukan refleksi terhadap apa yang terjadi pada masa lalu, masa kini, dan kondisi ideal serta solusi yang akan ditawarkan kepada user (Pontis, 2015).



Gambar 1. Alur Metode Perancangan

- *Discovery*
Tahapan ini merupakan proses penemuan masalah atau problem seeking yang dapat dimulai dengan mendefinisikan masalah apa yang ingin dipecahkan dan juga target pasarnya. Tahapan ini dapat di lakukan dengan pendekatan langsung kepada para audiens seperti melakukan observasi di lapangan hingga wawancara terhadap beberapa narasumber. Misalnya dalam hal ini, hampir sebagian besar pengunjung suatu acara atau festival musik mengalami kesulitan dalam menerima informasi tentang janji temu atau masalah teknis karena traffic internet dll. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi pendukung yang dapat menjawab kebutuhan mendesak tersebut. Dari situ kita bisa menentukan tujuan membangun aplikasi dan fungsinya.
- *Ideate*
Tahapan ini merupakan tahap dimulainya rancangan konsep seputar topik yang akan di teliti sehingga dapat memenuhi kebutuhan atau urgensi para audiens. Selain itu pada tahap ini, mulai dilakukannya pencarian ide untuk konten media seperti perancangan fitur-fitur yang di tawarkan sehingga bisa diaplikasikan ke tahap Prototype. Tahap ini dapat di lakukan dengan cara mulai merancang gaya visual yang meliputi sketching, mindmapping, tone and maner, copywriting dan sebagainya. Sehingga pada Pada tahap ini dapat dilakukan percobaan dan pencocokan pada media yang dipilih seperti aplikasi.
- *Prototyping*
Setelah memperoleh data-data yang berkaitan dengan topik penelitian, tahapan penelitian selanjutnya adalah prototyping. Tahapan ini merupakan proses pembuatan media dari konsep yang telah dirancang dan mematangkan perancangan. Metode Prototype. yang digunakan adalah Rapid Prototyping. Rapid prototyping terbagi menjadi 3 bagian diantaranya yaitu :
 - *Sketch Prototyping*
Sketch prototype meliputi pembuatan wireframe dapat berupa sketsa kerangka dasar sederhana yang meliputi fitur interaktif yang di tawarkan kedalam aplikasi yang akan di rancang. Selain itu dalam merancang wireframe juga dapat membuat kerangka dasar desain yang akan di buat meliputi struktur layout dari mulai logo, header aplikasi, navigasi, footer dan sebagainya.
 - *Digital Prototyping*
Tahapan ini merupakan proses pemindahan sketsa dasar menjadi lebih kompleks dalam bentuk digital dengan ukuran dan interface perancangan grafis hingga elemen visual yang meliputi layout, pemilihan warna, font, dan sebagainya. Tahapan ini juga

bisa dikatakan sebagai tahap perancangan user interface/UI. Di dalam proses perancangan UI ini dapat langsung mengimplementasikan fitur interaktif yang di butuhkan oleh para target audiens.

- Native Prototyping

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pengerjaan prototyping sebelum memasuki tahap test. Selain itu pada tahap ini juga merupakan proses perancangan user experience/ux yang meluputi kebutuhan para pengguna. Dalam tahap ini seluruh aset digital dapat berserta konten dapat di aplikasikan menjadi fitur yang interaktif. Selain itu tahap ini juga merupakan proses mendemonstrasikan fitur dan alur dari aplikasi yang akan di rancang dengan jelas.

- Test

Tahapan tes merupakan tahapan uji coba fitur interaktif yang ada di dalam media perancangan. Tahapan inidilakukan jika tahap prototype berhasil dijalankan dengan hasil yang sesuai dengan konsep. Tahapan ini dapat di uji coba langsung kepada para target audiens yang merupakan pengunjung festival musik. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan keefektifan informasi yang di dapat di terima dan di mengerti oleh target audiens mengenai festival musik pestapora sehingga dapat menjadi solusi dari urgensi para audiens tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Observasi Lapangan

Tehnik observasi yang di lakukan pada penelitian ini merupakan Pengumpulan dan pengolahan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung hingga wawancara kepada beberapa pengunjung . Observasi ini di lakukan dengan cara mengunjungi secara langsung salah satu event yaitu Pestapora 2022 yang di selenggarakan di *JIEXPO Kemayoran*. Dibawah ini merupakan hasil observasi yang telah dilakukan:

Pengunjung

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung, event festival pesta pora yang di selenggarakan di *JIEXPO Kemaryoran* ini dapat menimbulkan lonjakan penonton yang cukup banyak. Dengan meningkatnya antusiasme para penikmat event musik di acara ini tentunya menimbulkan dampak positif dan negatif dari berbagai aspek. Kesulitan memperoleh informasi seputar venue yang berkaitan dengan fasilitas hingga teknis acara merupakan salah satu kendala yang di alami oleh mayoritas pengunjung.



Gambar 2. Dokumentasi Pengunjung Pestapora 2022

Ada beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut, salah satunya traffic jaringan yang di sebabkan oleh padatnya pengunjung sehingga membuat para pengunjung kesulitan mengakses informasi seputar event yang di sediakan oleh panitia melalui platform digital mereka, sehingga penyampaian informasi tersebut menjadi kurang efektif.

Media Informasi

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung, sarana pendukung media informasi pada saat festival pesta pora ini di selenggarakan di lapangan cukup terbatas. Informasi seputar venue, fasilitas dan rundown acara, hanya bisa di akses melalui social media Instagram event organizer. Selain itu ada beberapa spot yang di mana terdapat sign system mengenai fasilitas umum yang dapat di temui di venue lapangan.



Gambar 3. Dokumentasi Observasi Lapangan

Namun beberapa sign system tersebut menjadi kurang efektif ketika terjadi lonjakan penonton yang menyebabkan informasi tersebut tidak dapat terlihat dengan jelas. Banyak beberapa penonton yang menanyakan informasi dasar seputar fasilitas kepada panitia, sehingga informasi yang telah di sediakan oleh pihak penyelenggara menjadi kurang efektif penyampainnya. Selain itu informasi mengenai aksesibilitas yang meliputi akomodasi hingga transportasi juga masih terbilang terbatas. Informasi tersebut hanya dapat di akses oleh para pengunjung melalui media sosial atau artikel di internet yang berasal dari media pendukung, sehingga terjadi traffic lalulintas pada saat acara di selenggarakan hingga acara selesai.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dari ke 3 narasumber yang merupakan para pengunjung festival pestapora dan salah satu EO Collaborator, dapat di simpulkan bahwa media informasi sebagai penunjang festival pestapora masih sangat terbatas. Para narasumber mengalami kesulitan ketika ingin mengakses beberapa informasi seputar venue di karenakan lonjakan penonton dan traffic jaringan sehingga media informasi fisik yang di sediakan di lapangan dan media sosial menjadi kurang efektif penyampaiannya.

3.2 Hasil Pengolahan Data

Data yang telah di kumpulkan melalui metode observasi lapangan dan wawancara, selanjutnya akan di analisis guna menemukan urgensi yang di butuhkan oleh para audiens dan di kembangkan menjadi fitur-fitur utama yang akan di tawarkan oleh aplikasi pestapora. Selain itu data yang telah di kumpulkan juga bertujuan untuk memahami pola-pola yang terjadi dalam topik permasalahan yang di angkat

Informasi Yang Dibutuhkan Oleh Pengunjung

Berdasarkan hasil wawancara dari ke 3 narasumber yang merupakan para pengunjung festival pestapora dan salah satu EO Collaborator, dapat di simpulkan bahwa media informasi sebagai penunjang festival pestapora masih sangat terbatas. Para narasumber mengalami kesulitan ketika ingin mengakses beberapa informasi seputar venue di karenakan lonjakan penonton dan traffic jaringan sehingga media informasi fisik yang di sediakan di lapangan dan media sosial menjadi kurang efektif penyampaiannya.

Dalam penyelenggaraan suatu festival musik ada beberapa hal yang harus di perhitungkan oleh para pihak penyelenggara/EO. Salah satu di antaranya adalah kepuasan dan pengalaman pengunjung yang berdampak langsung kepada citra festival itu sendiri. Dengan meningkatnya festival musik setiap tahunnya di Indonesia, tentunya para pihak penyelenggara harus mengeksekusi hal hal yang berbau teknis, salah satunya adalah media informasi. [Carly Neville,2022].

Informasi mendasar yang dibutuhkan oleh para pengunjung terbagi menjadi beberapa faktor, diantaranya adalah:

- Teknis Acara

Teknis acara meliputi rangkaian kegiatan yang ada dalam suatu festival musik. hal tersebut dapat rundown acara, jadwal open gate/closegate, hingga teknis pembelian tiket.

- Fasilitas

Fasilitas yang ada di dalam suatu festival musik merupakan sesuatu yg berhubungan dengan wayfining dapat meliputi fasilitas umum, fasilitas kesehatan, hingga fasilitas hiburan.

- Aksesibilitas

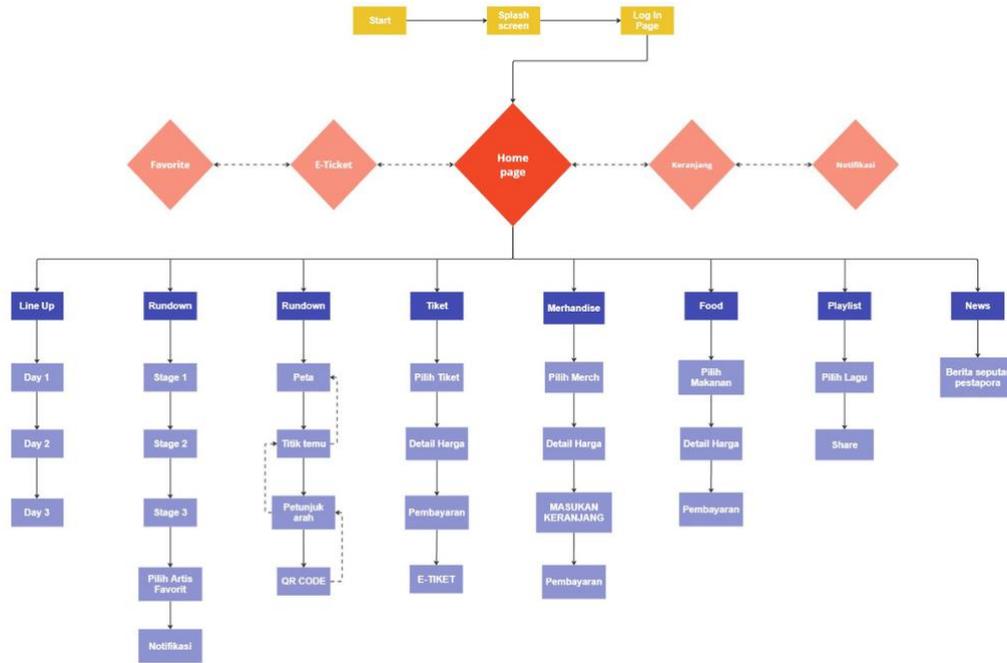
Aksesibilitas merupakan akses yang dapat dilalui penonton pada saat berada di venue atau di luar venue festival musik. aksesibilitas dapat meliputi akomodasi, transportasi, hingga peta lokasi pelaksanaan acara.

- Equipment

equipment meliputi aturan barang bawaan para pengunjung yang di perbolehkan atau di larang pada saat memasuki suatu festival musik.

User Flow

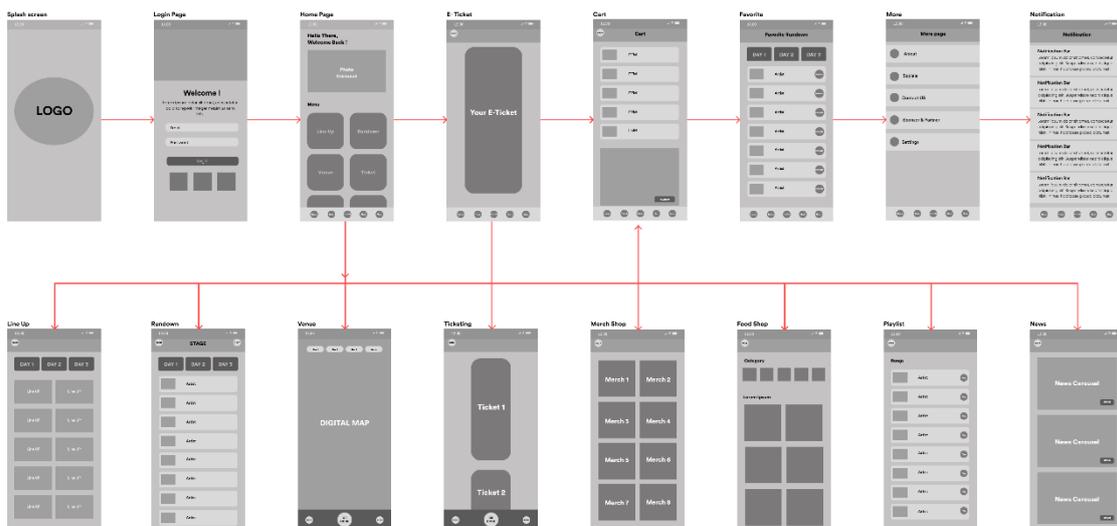
Setelah mengklasifikasi data-data yang berkaitan dengan kebutuhan para pengunjung festival musik, selanjutnya adalah membuat pola tahapan atau struktur dasar dari aplikasi pestapora. Pola tersebutlah yang akan di kembangkan menjadi fitur-fitur utama yang di tawarkan dalam perancangan aplikasi pestapora ini. Untuk mengakses informasi yang berhubungan dengan festival pestapora, para pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang telah di sediakan dalam aplikasi ini. Alur penggunaan aplikasi ini dapat di mulai dengan halaman *Login page* yang dimana para pengguna dapat mengisi informasi mengenai data diri mereka. Setelah melalui halaman *Login page* para pengguna di arahkan kedalam halaman *homepage*. Di dalam halaman *homepage* terdapat fitur-fitur yang berisi mengenai semua informasi yang di butuhkan oleh para pengguna atau para pengunjung festival musik pestapora. Informasi tersebut terdiri dari fitur line up, fitur rundown, fitur ticketing, fitur merchandise, fitur F&b, fitur playlist, dan fitur berita.



Gambar 4. Flowchart Aplikasi Pestapora

Wireframe

Wireframe merupakan suatu kerangka, struktur, atau sketsa dasar yang berbentuk kotak-kotak dan garis. Proses wireframe ini dibuat dengan tujuan untuk merepresentasikan sebuah desain atau rancangan dari aplikasi pestapora. Dengan wireframe proses pembuatan design user interface dan user experience dalam perancangan ini dapat lebih terfokuskan dan terarah, sehingga ketika masuk pada perancangan desain aplikasi pestapora, dapat memudahkan penempatan tata letaknya dan dapat mengaplikasikan kedalam bentuk visual serta fitur atau informasi yang ingin disampaikan. Pada umumnya wireframe hanya terdapat kerangka sederhana berupa garis besar desain yang berwarna hitam dan putih. Selain itu pada wireframe juga terdapat struktur layout mulai dari header website atau aplikasi, navigasi, footer dan sebagainya.



Gambar 5. Wireframe

3.3 Konsep Kreatif

Di dalam perancangan aplikasi pestapora ini banyak faktor visual yang perlu diperhatikan agar tetap masuk kedalam konsep dasar yang di usung oleh penyelenggara festival pestapora itu sendiri. faktor visual yang perlu di perhatikan contohnya seperti skema warna, pemilihan tipografi, dan gaya visual. Dengan memperhatikan konsep visual dengan baik, sehingga dapat menciptakan aplikasi menjadi lebih menarik dan berestetika, dan tentunya dapat menjadi daya tarik kepada calon pengguna aplikasi yaitu pengunjung fetival musik pestapora. Oleh karena itu, dalam perancangan aplikasi pestapora ini tidak hanya fokus pada penyelesaian masalah, tapi juga diharapkan aplikasi ini dapat beradaptasi dengan baik kepada para pengguna, salah satunya dengan merancang aplikasi dengan konsep visual yang menarik.

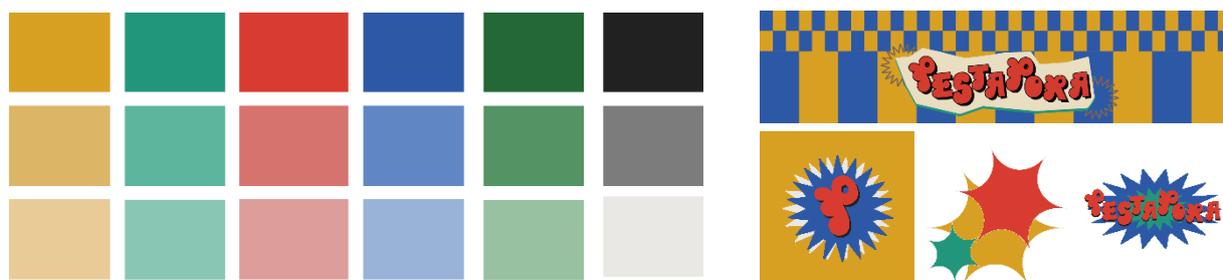
Visual Keyword



Gambar 5. Moodboard

Perancangan aplikasi ini Mengaplikasikan gaya visual yang di adaptasi dari kata festival atau sesuatu yang berbau hiburan yang menimbulkan kesan ceria dan nyentrik. Pemilihan kata visual juga di adaptasi dari gaya penyampaian pestapora dan juga waktu penyelenggaraan festival pestapora pada bula september yang identik dengan september ceria.

Pemilihan Skema Warna



Gambar 6. Tone And Manner

Skema warna dalam perancangan ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu warna primer, dan sekunder. Warna yang terdiri dari gradasi merah, kuning, biru sebagai warna primer di aplikasikan kedalam aset aset visual yang mendasar seperti logo, background visual, dan juga aksan grafis yang ada di dalam aplikasi pestapora. Selain itu warna sekunder yang terdiri dari warna hijau toska, hingga hitam dan putih. Penggunaan warna sekunder di aplikasikan kedalam beberapa aset visual yang ada di dalam perancangan aplikasi ini guna menambah komposisi warna. Selain itu, pemilihan skema warna dalam perancangan ini mengambil highlight dari visual keyword yang menggunakan warna yg cenderung colorfull sehingga dapat menimbulkan kesan riang gembira.

Pemilihan Typeface

Circular Standard Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Body Text : Poppins Regular

Poppins Regular
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Gambar 7. Typeface

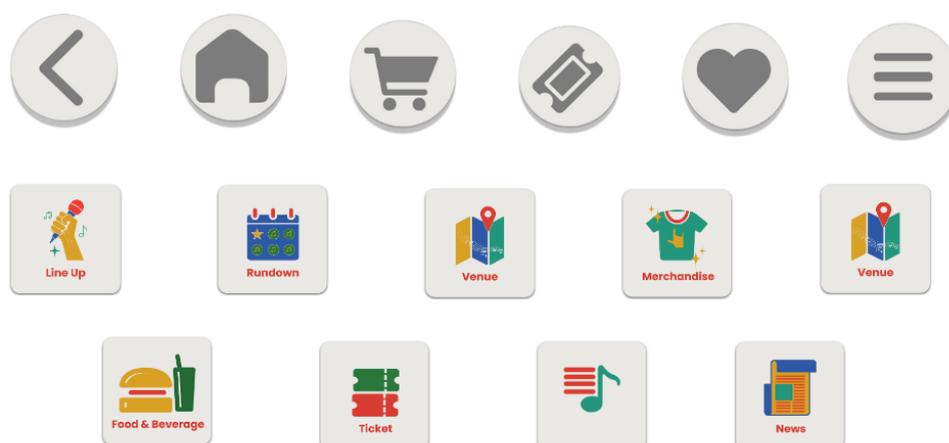
pemilihan huruf terbagi menjadi 2 yaitu circular standard bold sebagai headline, dan poppins regular sebagai body text. di dalam perancangan aplikasi pestapora ini menggunakan huruf dengan kategori sans serif dan memiliki karakteristik shape geometris yang cenderung melengkung tetapi tetap memiliki level keterbacaan yang tinggi. selain itu pemilihan huruf tersebut di harapkan dapat menimbulkan kesan modern, playfull, dan gembira sehingga tetap bisa beradaptasi dengan tema dasar dari perancangan aplikasi pestapora

3.4 Hasil Rancangan

Aplikasi pestapora ini berfokus pada penyajian informasi seputar event festival pestapora secara aktual dan juga up to date sehingga, para pengunjung dapat menikmati informasi tanpa harus mencari informasi lagi karna disediakan dalam satu platform. Setelah melalui tahapan penentuan ide dan solusi dari permasalahan yang di angkat, tahapan selanjutnya adalah membuat aset-aset visual dan design UI/UX yang pada akhirnya akan di kembangkan menjadi prototype aplikasi pestapora.

Tombol Navigasi

Tombol navigasi merupakan sebuah fitur yang dapat memudahkan para pengguna berinteraksi dengan konten-konten yang tersedia di dalam aplikasi. Tombol navigasi ini merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam pembuatan aplikasi, di karenakan memiliki peran yang sangat krusial. Dalam perancangan aplikasi pestapora ini, tentunya tombol navigasi ini sangat memudahkan para pengguna dalam mengakses fitur aplikasi hinga ke tahapan-tahapan yang ada di dalam aplikasi pestapora ini.



Gambar 8. Navigasi Bar Pestapora

Prototype UI/UX

Aplikasi pestapora ini berfokus pada penyajian informasi seputar event festival pestapora secara aktual dan juga up to date sehingga, para pengunjung dapat menikmati informasi tanpa harus mencari informasi

Tahapan ini merupakan tahapan pengaplikasian semua aset visual yang telah di rancang dan juga pengembangan fitur yang berfokus pada informasi apa saja yang di dibutuhkan oleh pengunjung pada saat mengunjungi festival pestapora. Dalam rancangan UI/UX ini dapat menjabarkan proses atau alur dari penggunaan aplikasi dalam bentuk prototype, sehingga fitur yang berisi informasi yang tersedia dalam aplikasi pestapora dapat di akses secara optimal dan juga efisien oleh para pengguna dengan nyaman.



Gambar 9. Prototype Aplikasi Pestapora

4. KESIMPULAN

Pestapora Mobile app merupakan aplikasi dengan berbagai fitur interaktif yang bertujuan sebagai penunjang informasi bagi para pengunjung festival pestapora. Dengan menciptakan aplikasi yang berisi fitur - fitur yang informatif yang up to date , para pengunjung diharapkan dapat dengan mudah memperoleh informasi yang di sediakan oleh event organizer secara efektif. Selain itu perancangan ini juga bertujuan untuk Menghasilkan media penunjang informasi mengenai festival musik pestapora dalam bentuk aplikasi mobile, sehingga penyampaian informasi dapat lebih fleksibel dan efisien.

Dengan di rancang nya aplikasi ini, di harapkan bisa menjadi inovasi baru di industri kreatif Indonesia saat ini. selain itu dengan masih terbatas nya aplikasi berbasis media informasi yang bertemakan event musik, aplikasi ini juga bisa menjadi pioneer aplikasi yang dapat menjadi sarana dan menjasikan informasi detail mengenai festival musik, serta mampu bersaing dengan brand kompetitor lainnya. Dengan terpenuhinya urgensi target audiens, tentunya aplikasi ini bisa mengurangi permasalahan – permasalahan seputar event musik di Indonesia, sehingga bisa memperlancar parawisata dan ekonomi kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilham Prakosa (2019). "Ragam Festival Musik Indonesia." PT. goodnewsfromindonesia.id
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/10/23/ragam-festival-musik-indonesia>
- Mohammad Insan Romadhan (2019). "Festival Sebagai Media Komunikasi"
<https://ojs.stiami.ac.id/index.php/DESTINESIA/article/view/549>
- Hanesma Alkhair, M.M & Arief Budiman, M.Si (2019). " Motivasi Pengunjung Ke Festival musik"
Jurnal Sains Terapan Pariwisata. Vol.4, No. 2,p. 251-261
- Rizky Kharisma, Herman Tolle, & Niken Hendrakusma Wardani (2018).
Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Vol. 2, No. 9
- PT Mid Solusi Nusantara (2023). "Community Marketing: Strategi Pemasaran untuk Startup"
<https://www.jurnal.id/id/blog/community-marketing-strategi-pemasaran-tepat-untuk-startup/>
- Binar Academy (2018) . "Perbedaan UI dan UX Berserta Contohnya"
<https://www.binaracademy.com/blog/perbedaan-ui-dan-ux>
- Suitmedia (2016). " Mengintip Proses Pembuatan Mobile Apps "
<https://suitmedia.com/ideas/mengintip-proses-pembuatan-mobile-app>
- Tata Sutabri, Yudhazaldi Nuki Putrasandi, Yohanes Bowo Widodo (2020) "Perancangan Aplikasi Posyandu
Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer Vol 6, No 2
- Jaye Hannah (2022). "What Exactly Is Wireframing? A Comprehensive Guide"
<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-a-wireframe-guide/>
- Sariyun Naja Anwar, Isworo Nugroho, Endang Lestariningsih (2013). "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android"
Jurnal Dinamika Informatika – Vol.5 No.