

Rancang Bangun Aplikasi Pengelola Konten Komunitas Solideric berbasis Website

Ariel Bisma Wiryamanto¹, Retno Palupi²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Teknologi Solo

E-mail : arielbisma@gmail.com, palupiretno748@gmail.com,

*Koresponden email: arielbisma@gmail.com

Diterima :22 Juli 2026

Disetujui:30 Juli 2026

ABSTRAK

Solideric adalah merek usaha yang menjual berbagai perlengkapan pakaian dan gaya hidup. Sebagai merek yang menempatkan identitas dan komunitas sebagai bagian dari strategi pemasaran, Solideric membutuhkan sebuah platform yang mampu mengelola proses penyusunan, kurasi, publikasi, hingga pengarsipan konten komunitas dalam satu sistem. Namun, media sosial arus utama yang saat ini digunakan hanya dirancang untuk mengoptimalkan distribusi konten dan interaksi pengguna, bukan sebagai sistem yang mendukung pengelolaan identitas merek dan komunitas secara terintegrasi. Kondisi tersebut menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan merek untuk membangun ekosistem komunitas yang berkelanjutan dengan kemampuan platform yang digunakan saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website yang dapat mewadahi interaksi spesifik antaranggota komunitas, serta menjadi media pendukung bagi merek Solideric dalam mengelola konten dan aktivitas komunitas sebagai bagian dari strategi penguatan identitas merek. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian untuk menghasilkan aplikasi berbasis website yang mampu mendukung kebutuhan pengelolaan konten komunitas Solideric. Sistem yang dirancang akan mencakup fitur-fitur penunjang aktivitas komunitas seperti publikasi media dan narasi, pemesanan, informasi produk, dan informasi kegiatan. Diharapkan sistem dapat meningkatkan kemudahan anggota untuk melakukan aktivitas-aktivitas komunitas. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya sistem informasi yang tidak hanya membantu merek Solideric dalam mengelola konten dan aktivitas komunitas, tetapi juga memberikan pengalaman komunikasi maupun bertukar informasi yang lebih menarik bagi audiens maupun anggota komunitas merek Solideric. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan sistem informasi di usaha kecil dan menengah lainnya.

Kata kunci: *Berbasis Website, Komunitas Merek, Sistem Informasi, Solideric Clothing*

ABSTRACT

Solideric is a business brand offering a range of apparel and lifestyle products. As a brand that prioritizes identity and community within its marketing strategy, Solideric requires a platform capable of managing the entire lifecycle of community content, from creation and curation to publication and archiving, within a single system. However, current mainstream social media platforms are designed primarily to optimize content distribution and user interaction, rather than to support the integrated management of brand identity and community. This creates a gap between the brand's need to build a sustainable community ecosystem and the capabilities of the platforms currently in use. This research aims to design and develop a web-based information system that facilitates specific interactions among community members and supports Solideric in managing community content and activities as part of its brand identity strengthening strategy. The methodology used in this research is qualitative and quantitative approach with data collected through observation and interviews. The system was developed using the *System Development Life Cycle* (SDLC) method, encompassing requirements analysis, system design, implementation, and testing to create a web-based application capable of supporting the content management needs of the Solideric community. The designed system will include features that support community activities, such as media and narrative publication, messaging, product details, and event

information. This system is expected to make it easier for members to engage in community activities. The expected outcome of this research is the creation of an effective and efficient information system that will not only help Solideric in managing community content and activities but also provides a more engaging communication and information-sharing experience for the brand's audience and community members. This research is expected to serve as a reference for information systems development in other small and medium-sized businesses.

Key words: *Website Based, Brand Community, Information System, Solideric Clothing*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan terhadap berbagai sektor industri, termasuk industri fashion. Pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk memperluas penyebaran informasi, membangun komunikasi dengan konsumen, serta mengembangkan strategi pemasaran melalui media digital. Namun, kemudahan tersebut juga menyebabkan meningkatnya persaingan karena semakin banyak merek baru yang mampu memproduksi dan memasarkan produk dengan pendekatan serupa. Oleh karena itu, pelaku industri fashion tidak hanya dituntut untuk menghasilkan produk yang berkualitas, tetapi juga membangun identitas merek yang mampu menciptakan hubungan jangka panjang dengan konsumennya melalui pengalaman dan keterlibatan yang lebih mendalam [1][2].

Dalam industri fashion, kekuatan sebuah merek tidak hanya ditentukan oleh produk yang ditawarkan, tetapi juga melalui identitas, karakter, pengalaman, serta hubungan emosional yang terbentuk bersama konsumennya. Keterlibatan konsumen terhadap suatu merek (*consumer brand engagement*) memiliki peran dalam membangun kepuasan dan loyalitas pelanggan karena hubungan antara konsumen dan merek tidak lagi terbatas pada aktivitas transaksi, tetapi berkembang menjadi hubungan yang bersifat emosional dan sosial [3]. Oleh karena itu, pendekatan berbasis komunitas menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan oleh merek untuk membangun hubungan yang lebih dekat dengan konsumennya.

Komunitas merek (*brand community*) merupakan ruang yang memungkinkan konsumen dan merek menciptakan nilai bersama (*value creation*) melalui interaksi, pertukaran pengalaman, serta partisipasi aktif antaranggota. Dalam komunitas, anggota tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat berkontribusi dalam membangun pengetahuan, pengalaman, dan identitas yang berkaitan dengan suatu merek [4]. Perkembangan komunitas dalam lingkungan digital juga memungkinkan terbentuknya hubungan sosial melalui media daring yang mendukung proses pertukaran informasi dan pengalaman antaranggota komunitas [5].

Meskipun berbagai platform digital telah menyediakan fasilitas untuk membangun komunikasi dan distribusi konten, sebagian besar platform tersebut masih berorientasi pada publikasi umum dan interaksi berbasis pengguna, bukan pada pengelolaan ekosistem komunitas secara khusus. Beberapa penelitian telah mengembangkan sistem informasi komunitas berbasis website untuk mendukung penyebaran informasi dan komunikasi antaranggota komunitas [6][7][15]. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada penyediaan media informasi dan komunikasi komunitas, sementara kebutuhan sebuah merek fashion dalam mengelola proses kreatif seperti penyusunan konsep konten, kurasi, pengelolaan status publikasi, hingga pengarsipan konten komunitas masih belum banyak dibahas.

Solideric merupakan merek fashion yang menempatkan identitas merek dan komunitas sebagai bagian dari strategi pengembangannya. Dalam proses membangun ekosistem komunitas, Solideric membutuhkan sebuah aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi, tetapi juga mampu mendukung proses pengelolaan konten komunitas secara menyeluruh. Sistem tersebut diperlukan untuk membantu *Curator* dalam menyusun konsep konten, melakukan pengelolaan publikasi, serta menyediakan ruang interaksi yang memungkinkan anggota komunitas berpartisipasi secara lebih aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pengelola konten komunitas berbasis website untuk Solideric. Aplikasi yang dikembangkan mencakup fitur pengelolaan konten melalui *Concepts Studio*, pengelolaan status publikasi (*Draft*, *Published*, dan *Archived*), eksplorasi konten komunitas, profil *Curator*, serta fitur komunikasi antaranggota melalui *Direct Message*. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak melalui tahapan *System*

Development Life Cycle (SDLC) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem [8][9].

Dalam proses pengembangan, pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*) diterapkan untuk memastikan bahwa fitur dan antarmuka yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memberikan pengalaman penggunaan yang efektif [10]. Tahapan analisis kebutuhan dilakukan melalui pendekatan *requirements elicitation* untuk memperoleh kebutuhan pengguna secara sistematis sehingga fitur yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi [11].

Selain itu, proses perancangan antarmuka memanfaatkan pendekatan *prototyping* sebagai media evaluasi awal sebelum sistem dikembangkan secara penuh. *Prototype* memungkinkan pengembang memperoleh masukan pengguna melalui representasi awal sistem sehingga rancangan fitur dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna. Penelitian mengenai *prototyping* menunjukkan bahwa bentuk representasi *prototype* dapat memengaruhi kualitas masukan pengguna terhadap rancangan antarmuka yang dikembangkan [12][13][14].

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghasilkan aplikasi pengelola konten komunitas yang mampu membantu Solideric dalam mengelola aktivitas komunitas secara lebih terstruktur, sekaligus menyediakan media digital yang mendukung interaksi, kolaborasi, dan pertukaran informasi antaranggota komunitas. Dengan adanya aplikasi ini, Solideric diharapkan dapat membangun hubungan yang lebih kuat dengan komunitasnya serta menciptakan ekosistem merek yang lebih berkelanjutan.

2. Metodologi Penelitian

2.1 Analisis kebutuhan fungsional aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan dengan mengidentifikasi seluruh aktivitas utama dalam ekosistem Solideric ke dalam spesifikasi fitur yang terstruktur dan saling terintegrasi. Melalui pendekatan ini, sistem dirancang untuk mendukung proses branding, pengelolaan publikasi visual, serta interaksi antaranggota komunitas secara digital melalui antarmuka berbasis web yang responsif dan mudah digunakan. Fokus utama analisis ini adalah memastikan bahwa setiap kebutuhan pengguna, mulai dari pengelolaan akun, pembuatan dan publikasi konten, manajemen galeri visual, hingga pengelolaan komunitas, dapat diakomodasi secara optimal sehingga aplikasi pengelola konten komunitas Solideric mampu menjadi media yang efektif dalam membangun identitas merek, memperkuat keterlibatan anggota, serta meningkatkan kualitas komunikasi dan kolaborasi di dalam komunitas.

2.2 Perancangan fitur-fitur utama aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Perancangan fitur dilakukan dengan mengintegrasikan antarmuka web yang responsif dengan mekanisme pengelolaan data yang terstruktur untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dalam membangun dan mengelola konten *branding* komunitas. Rancangan ini memfokuskan pada kemudahan interaksi pengguna melalui implementasi komponen dinamis seperti autentikasi pengguna, pengelolaan draft publikasi, *editor* konten visual, pratinjau interaktif, serta manajemen status publikasi yang mencakup proses penyimpanan, penerbitan, dan pengarsipan konten. Dengan menetapkan alur input dan output yang jelas pada setiap fungsi, mulai dari validasi data, pengelolaan media, hingga penyajian konten kepada anggota komunitas, diharapkan sistem mampu menjadi media *branding* dan kolaborasi yang efektif, memberikan pengalaman pengguna yang konsisten, serta mendukung pengelolaan komunitas digital secara terstruktur dan efisien.

2.3 Pembuatan aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Pembuatan sistem dilakukan melalui tahap implementasi menggunakan teknologi pengembangan *website* modern untuk menghasilkan aplikasi yang responsif, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat. Pengembangan difokuskan pada penggabungan antarmuka pengguna dengan mekanisme pengelolaan data, autentikasi, serta publikasi konten sehingga seluruh proses *branding* dan pengelolaan komunitas dapat berlangsung secara terstruktur dalam satu platform. Penerapan arsitektur komponen yang modular dan terorganisasi memastikan setiap fitur, mulai dari autentikasi pengguna, pengelolaan *draft*, *editor* konten visual, publikasi, hingga pengarsipan konten, dapat berfungsi secara konsisten, mudah dikembangkan, serta mendukung terciptanya media *branding* dan komunitas digital yang efektif dan berkelanjutan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil analisis kebutuhan fungsional aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Analisis kebutuhan fungsional aplikasi pengelola konten komunitas Solideric mencakup serangkaian fitur yang mendukung keseluruhan aktivitas pengguna dalam membangun identitas merek dan mengelola komunitas secara digital. Fitur-fitur tersebut meliputi autentikasi pengguna, pengelolaan profil, pembuatan dan penyimpanan *draft* publikasi, *editor* konten visual, pratinjau konten, publikasi, pengarsipan, serta pengelolaan galeri konten yang terintegrasi dalam satu *platform*. Selain itu, sistem juga dilengkapi dengan validasi data, pengelolaan status konten, navigasi yang responsif, serta mekanisme interaksi yang dirancang untuk memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif dan konsisten. Seluruh kebutuhan fungsional tersebut dianalisis untuk memastikan setiap proses *branding* dan pengelolaan komunitas dapat berjalan secara efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rincian hasil analisis kebutuhan fungsional aplikasi pengelola konten komunitas Solideric dapat dilihat pada Tabel 1 berikut

Tabel 1 Hasil analisis kebutuhan fungsional aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi Kebutuhan Fungsional
1	Manajemen Data Konten Kurasi	sistem harus dapat menyimpan, menampilkan, memperbaiki, dan menghapus data konten kurasi yang dipublikasikan oleh pengguna maupun pengelola komunitas.
2	Input Konten Kreatif	sistem harus menyediakan formulir untuk menambahkan konten kreatif yang meliputi judul, gambar/media, deskripsi, kategori, narasi, dan informasi pendukung lainnya.
3	Manajemen Media Visual	sistem harus mendukung pengunggahan dan pengelolaan media visual seperti gambar atau dokumentasi karya yang digunakan dalam halaman kurasi.
4	Manajemen Profil Kreator	sistem harus menyediakan fitur pengelolaan profil anggota yang berisi informasi identitas kreator, deskripsi diri, portofolio, dan karya yang telah dipublikasikan.
5	Tampilan Feed Kurasi	sistem harus menampilkan kumpulan konten kurasi dalam bentuk feed yang memungkinkan pengguna melihat berbagai karya dan informasi branding Solideric.
6	Detail Konten	sistem harus dapat menampilkan detail lengkap sebuah konten ketika pengguna memilih suatu karya, termasuk gambar, deskripsi, narasi, dan informasi kreator.
7	Pencarian Konten	sistem harus menyediakan fitur pencarian untuk menemukan konten berdasarkan kata kunci seperti judul, kategori, atau nama kreator.
8	Kategori dan Filter Konten	sistem harus memungkinkan pengguna melakukan penyaringan konten berdasarkan kategori atau jenis karya yang tersedia.

9 Manajemen Draft Konten	sistem harus menyediakan fitur penyimpanan sementara (draft) agar pengguna dapat menyimpan konten sebelum dipublikasikan.
10 Publikasi Konten	sistem harus memungkinkan pengguna mempublikasikan konten yang telah dibuat sehingga dapat ditampilkan pada halaman komunitas.
11 Edit dan Hapus Konten	sistem harus memungkinkan pengguna atau administrator melakukan perubahan dan penghapusan terhadap konten yang telah dibuat dengan konfirmasi terlebih dahulu.
12 Sistem Keanggotaan Komunitas	sistem harus menyediakan fitur pengelolaan anggota komunitas yang memungkinkan pengguna bergabung dan mendapatkan akses terhadap fitur komunitas.
13 Validasi Input Konten	sistem harus melakukan validasi terhadap data wajib seperti judul, media, dan deskripsi sebelum konten disimpan atau dipublikasikan.
14 Interaksi Antaranggota	sistem harus menyediakan fitur interaksi komunitas seperti memberikan apresiasi atau berdiskusi melalui fitur komentar yang hanya dapat digunakan oleh anggota terdaftar.
15 Manajemen Branding Solideric	sistem harus dapat menampilkan informasi branding seperti filosofi, manifesto, visi, nilai, dan identitas visual Solideric kepada pengguna.
16 Halaman Journal/Publikasi	sistem harus menyediakan halaman publikasi yang berisi artikel, cerita, atau dokumentasi mengenai aktivitas dan perkembangan komunitas.
17 Manajemen Administrator	sistem harus menyediakan fungsi bagi administrator untuk mengelola data pengguna, konten, kategori, dan aktivitas komunitas.
18 Riwayat Aktivitas Pengguna	sistem dapat menyimpan riwayat aktivitas pengguna seperti konten yang dibuat, diperbarui, atau dipublikasikan.

3.2 Hasil perancangan fitur-fitur aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Perancangan fitur aplikasi pengelola konten komunitas Solideric terdiri dari serangkaian fungsi utama yang mengintegrasikan proses pengelolaan konten, *branding*, dan interaksi komunitas dalam satu platform berbasis web. Fitur utama mencakup autentikasi pengguna, pengelolaan profil, pembuatan dan penyimpanan *draft*, *editor* konten visual, pratinjau publikasi, manajemen status konten (*draft*, *publish*, dan *archive*), serta penyajian konten kepada anggota komunitas melalui antarmuka yang responsif dan intuitif. Setiap fitur dirancang dengan alur input yang sederhana, seperti pengisian formulir, unggah media, dan interaksi melalui tombol navigasi, untuk menghasilkan output yang terstruktur berupa data yang tersimpan, konten yang berhasil dipublikasikan, maupun perubahan status konten secara otomatis. Dengan demikian, sistem diharapkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang efisien, mudah dipahami, serta mendukung aktivitas *branding* dan pengelolaan komunitas secara optimal. Rincian hasil perancangan fitur aplikasi pengelola konten komunitas Solideric dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Perancangan fitur-fitur utama aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

No	Fungsi	Wujud Fitur	Input	Output
1	Pengelolaan Konten Kreatif, menangani proses penyimpanan, pemanggilan, perubahan, dan penghapusan data karya	Modul Manajemen Data Konten	Informasi karya yang dikirim pengguna	Data karya tersimpan dan dapat diperbarui melalui sistem
2	Pembuatan Konten, menyediakan sarana bagi pengguna untuk memasukkan informasi karya secara terstruktur	Halaman Composer / Form Editor	Judul karya, media visual, kategori, deskripsi, dan narasi kreatif	Data konten dalam format terstruktur yang siap diproses
3	Pengaturan Media Pendukung, memungkinkan pengguna menyesuaikan jumlah aset visual dalam sebuah konten	Komponen Tambah dan Hapus Media	Perintah pengguna melalui tombol tambah atau hapus	Daftar media pada konten mengalami perubahan sesuai tindakan pengguna
4	Pencarian Informasi Karya, membantu pengguna menemukan konten tertentu berdasarkan kata kunci	Fitur Search dan Filtering	Masukan kata pencarian berupa judul, kategori, atau kreator	Hasil pencarian berupa kumpulan konten yang sesuai
5	Penyajian Koleksi Kurasi, menampilkan kumpulan karya komunitas secara menarik dan terstruktur	Tampilan Feed / Card Collection	Data konten yang berasal dari penyimpanan sistem	Daftar karya tampil dalam bentuk visual yang mudah dijelajahi
6	Peninjauan Detail Karya, memberikan akses terhadap informasi lengkap dari sebuah publikasi	Tampilan Preview atau Detail Viewer	Interaksi pengguna pada kartu konten	Informasi lengkap karya beserta media dan deskripsi ditampilkan
7	Penyuntingan Informasi Konten, memberikan kemampuan memperbaiki data karya yang telah dibuat	Mode Edit Konten	Permintaan perubahan terhadap konten tertentu	Formulir berisi data sebelumnya yang dapat diperbarui
8	Penghapusan Publikasi, mengatur pembersihan data karya yang sudah tidak digunakan	Fitur Delete dengan Konfirmasi	Perintah penghapusan dari pengguna	Data karya berhasil dihapus dari sistem setelah persetujuan
9	Pemeriksaan Kelengkapan Data, memastikan informasi utama telah tersedia sebelum proses penyimpanan	Mekanisme Validasi Form	Data wajib seperti judul, media, dan deskripsi	Sistem memberikan notifikasi kesalahan atau melanjutkan proses penyimpanan
10	Pengosongan Form Input, membantu pengguna mengembalikan halaman editor ke kondisi awal	Tombol Reset Form	Perintah reset dari pengguna	Seluruh kolom input kembali dalam keadaan kosong

11	Penyimpanan Draft Karya, menyediakan tempat penyimpanan sementara sebelum konten diterbitkan	Fitur Draft Management	Data karya dengan status belum dipublikasikan	Karya tersimpan sebagai draft dan dapat dilanjutkan kembali
12	Penyusunan Urutan Konten, mengatur tampilan karya berdasarkan waktu terbaru	Sistem Pengurutan Data	Informasi waktu pembuatan atau pembaruan konten	Konten tersusun secara otomatis berdasarkan urutan waktu
13	Pemangkasan Deskripsi, menjaga tampilan daftar karya agar tetap ringkas dan nyaman dilihat	Sistem Text Truncation	Teks deskripsi atau narasi dengan jumlah karakter panjang	Tampilan deskripsi dipersingkat dengan penanda "..."
14	Pengelolaan Identitas Kreator, mengatur informasi anggota yang berkontribusi dalam komunitas	Halaman Profil Kreator	Nama pengguna, foto profil, bio, dan informasi portofolio	Profil kreator dapat ditampilkan dan terhubung dengan karya
15	Pengaturan Status Publikasi, mengontrol perpindahan konten dari tahap pembuatan menuju publikasi	Tombol Publish, Archive, dan Restore	Aksi pengguna terhadap status konten	Konten berubah status sesuai proses yang dipilih

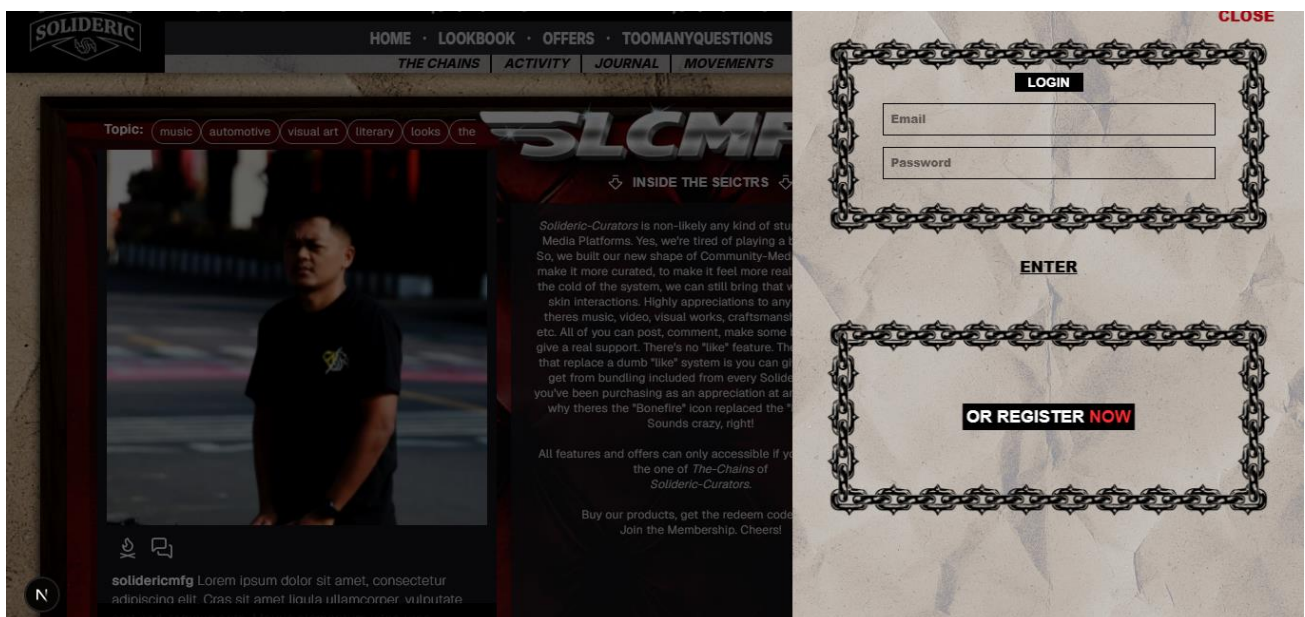
3.3 Hasil pembuatan aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Tampilan antarmuka utama aplikasi pengelola konten komunitas Solideric dirancang dengan pendekatan *user-centered design* untuk memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif, modern, dan mudah dipahami. Antarmuka sistem disusun secara terstruktur ke dalam beberapa bagian utama, meliputi halaman autentikasi pengguna, halaman beranda yang menampilkan konten komunitas, area pengelolaan profil, serta *Concepts Studio* sebagai pusat pembuatan dan pengelolaan publikasi. Pada halaman *Concepts Studio*, pengguna dapat mengelola rangkaian konten visual melalui *editor* yang dilengkapi dengan fitur unggah gambar, pengisian informasi publikasi, pratinjau konten, serta pengelolaan status publikasi berupa *draft*, *published*, dan *archived*. Selain itu, sistem menyediakan elemen navigasi dan komponen interaktif yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengakses setiap fitur secara efisien dan konsisten. Tampilan antarmuka aplikasi pengelola konten komunitas Solideric dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tampilan awal antarmuka aplikasi pengelola konten komunitas Solideric

Fitur autentikasi pengguna pada aplikasi pengelola konten komunitas Solideric terdiri atas fitur *Login* dan *Register* yang berfungsi sebagai gerbang awal untuk mengakses layanan sistem. Fitur *Register* memungkinkan pengguna membuat akun baru dengan mengisi alamat email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi. Sistem akan melakukan validasi terhadap kelengkapan data, kesesuaian konfirmasi kata sandi, serta memastikan akun yang didaftarkan memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Setelah proses registrasi berhasil, pengguna dapat menggunakan akun tersebut untuk masuk ke dalam sistem melalui fitur *Login* dengan memasukkan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar. Apabila data autentikasi yang dimasukkan sesuai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama sistem sehingga dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia sesuai hak aksesnya. Tampilan antarmuka fitur *Login* dapat dilihat pada Gambar 2.



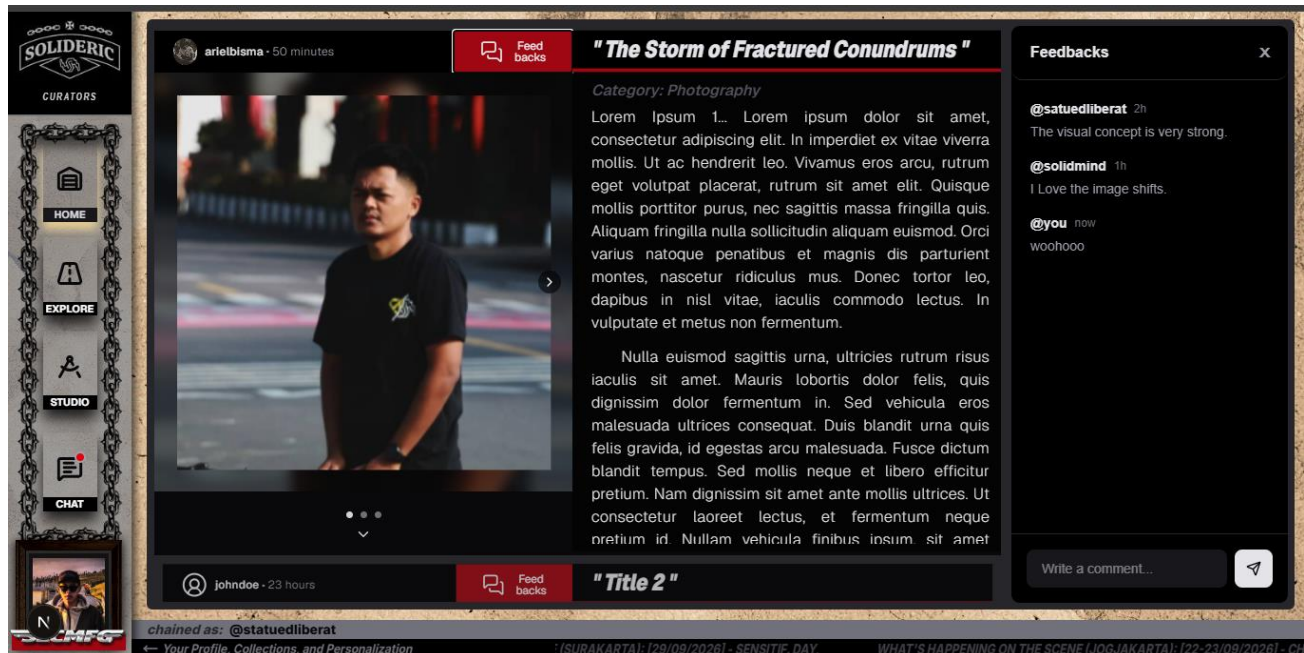
Gambar 2 Tampilan antarmuka fitur *Login*

Tampilan Register menampilkan formulir pendaftaran akun yang dirancang dengan antarmuka sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Formulir ini terdiri atas tiga kolom isian, yaitu Email, Password, dan Confirm Password. Pengguna diwajibkan mengisi seluruh kolom tersebut sebelum proses pendaftaran dapat dilakukan. Kolom Confirm Password berfungsi untuk memastikan bahwa kata sandi yang dimasukkan sesuai dengan kata sandi utama sehingga dapat meminimalkan kesalahan saat pembuatan akun. Setelah seluruh data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol Register untuk menyelesaikan proses pendaftaran akun. Halaman ini juga menyediakan tautan bagi pengguna yang telah memiliki akun untuk beralih ke halaman Login tanpa perlu meninggalkan antarmuka autentikasi. Tampilan antarmuka fitur *Register* dapat dilihat pada Gambar 3.

The image shows a screenshot of the Solideric website. On the left, there's a navigation bar with the Solideric logo and links: HOME, LOOKBOOK, OFFERS, TOOMANYQUESTIONS, THE CHAINS, ACTIVITY, JOURNAL, and MOVEMENTS. Below this is a section titled 'Topic:' with buttons for music, automotive, visual art, literary, looks, and the. The main content area features a large image of a man in a dark shirt, with text to the right that reads: 'Solideric-Curators is non-likely any kind of stu... Media Platforms. Yes, we're tired of playing a l... So, we built our new shape of Community-Med... make it more curated, to make it feel more real... the cold of the system, we can still bring that v... skin interactions. Highly appreciations to any... theres music, video, visual works, craftsmanal... etc. All of you can post, comment, make some... give a real support. There's no "like" feature. Th... that replace a dumb "like" system is you can gi... get from bundling included from every Solid... you've been purchasing as an appreciation at a... why theres the "Bonette" icon replaced the "S... Sounda crazy, right! All features and offers can only accessible if y... the one of The-Chains of Solideric-Curators. Buy our products, get the redeem code. Join the Membership. Cheers!'. On the right side, a 'REGISTER' form is overlaid, containing fields for Email, Password, and Confirm Password, a 'REGISTER NOW' button, and a link for 'ALREADY HAVE AN ACCOUNT? LOGIN'. A 'CLOSE' button is in the top right corner of the form.

Gambar 3 Tampilan antarmuka fitur *Register*

Halaman Member atau *Curators (Home)* merupakan halaman utama yang ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan proses autentikasi. Halaman ini menyajikan publikasi konten dari komunitas dalam bentuk visual yang dapat diakses oleh seluruh anggota. Setiap publikasi dilengkapi dengan informasi pendukung, seperti identitas pembuat konten, judul, kategori, dan deskripsi singkat. Selain itu, pada setiap publikasi juga tersedia kolom komentar yang memungkinkan anggota komunitas memberikan tanggapan, masukan, maupun berdiskusi mengenai konten yang dipublikasikan. Keberadaan fitur komentar dirancang untuk mendukung interaksi antaranggota sekaligus memperkuat komunikasi dan keterlibatan dalam komunitas Solideric. Sedangkan pada sisi kiri layar terdapat fitur *Navigation Bar* yang dapat membuka halaman *explore*, *studio*, *chat*, profil saya, ataupun kembali ke halaman *home* lagi. Di bagian bawah atau *footer* terdapat informasi *username* akun yang telah digunakan untuk *login*, petunjuk untuk membuka panel profil saya, dan informasi mengenai acara atau *event* yang ada disekitar area pengguna. Tampilan halaman beranda Member dapat dilihat pada Gambar 4.



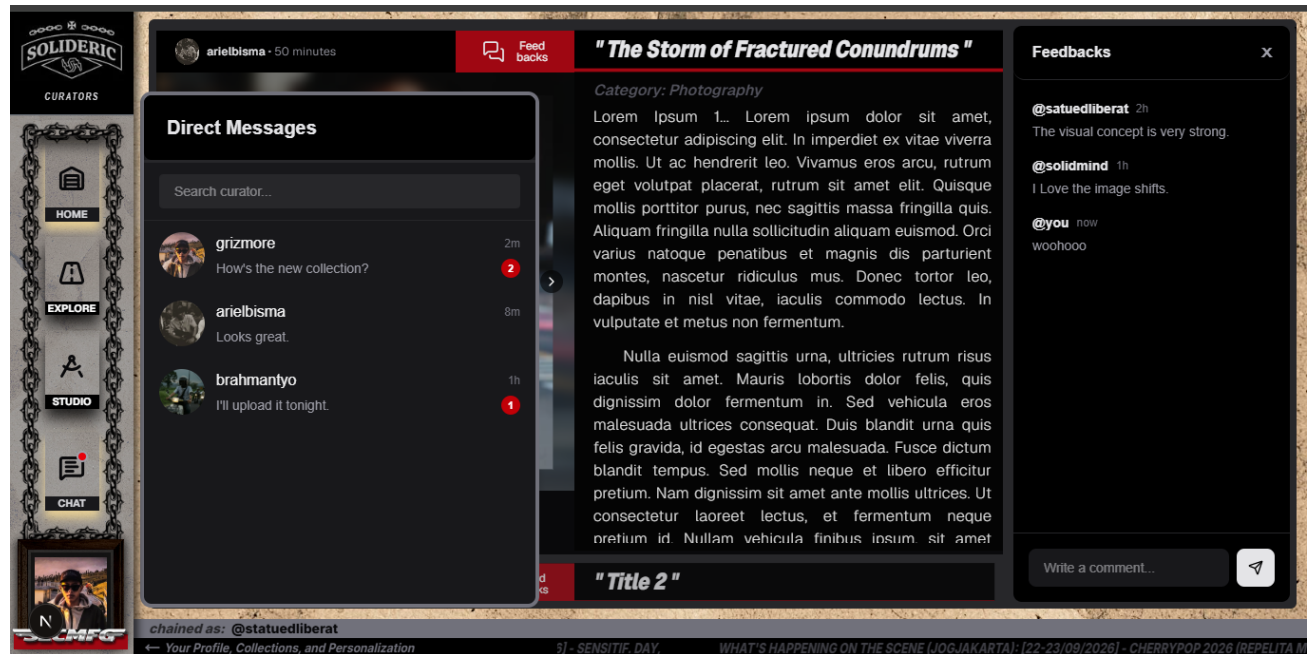
Gambar 4 Halaman Beranda Member

Fitur indikator gambar berfungsi sebagai penanda posisi gambar yang sedang ditampilkan pada suatu publikasi. Setiap titik merepresentasikan satu gambar dalam rangkaian konten sehingga pengguna dapat mengetahui jumlah gambar serta posisi gambar yang sedang dilihat. Selain itu, indikator berupa lingkaran dapat diubah menjadi indikator berupa gambar kecil melalui tombol yang tersedia. Pada mode indikator gambar kecil, setiap gambar ditampilkan dalam bentuk pratinjau berukuran kecil sehingga pengguna dapat melihat keseluruhan urutan gambar dan memilih gambar tertentu secara langsung tanpa harus berpindah satu per satu. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan kemudahan navigasi serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih interaktif dalam menjelajahi konten visual pada aplikasi pengelola konten komunitas Solideric. Tampilan indikator gambar kecil dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Tampilan indikator gambar kecil

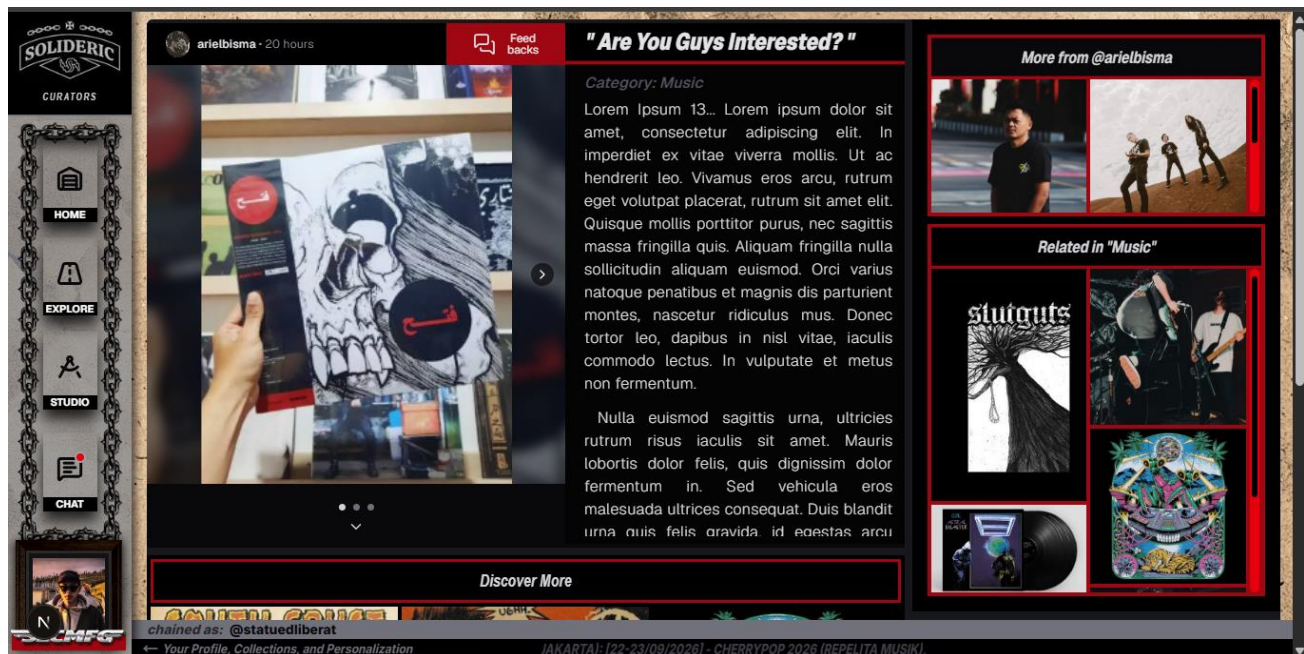
Fitur *Direct Messages* memungkinkan anggota komunitas melakukan komunikasi secara pribadi dengan anggota lainnya tanpa melalui kolom komentar publik. Halaman ini menampilkan daftar percakapan yang telah dimiliki pengguna serta ruang percakapan untuk mengirim dan menerima pesan secara langsung. Setiap pesan ditampilkan secara berurutan sehingga memudahkan pengguna dalam mengikuti alur komunikasi. Kehadiran fitur *Direct Message* bertujuan untuk mendukung komunikasi yang lebih personal, mempererat hubungan antaranggota komunitas, serta mempermudah proses diskusi, kolaborasi, maupun pertukaran informasi yang tidak bersifat publik. Tampilan fitur *Direct Messages* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan fitur *Direct Messages*

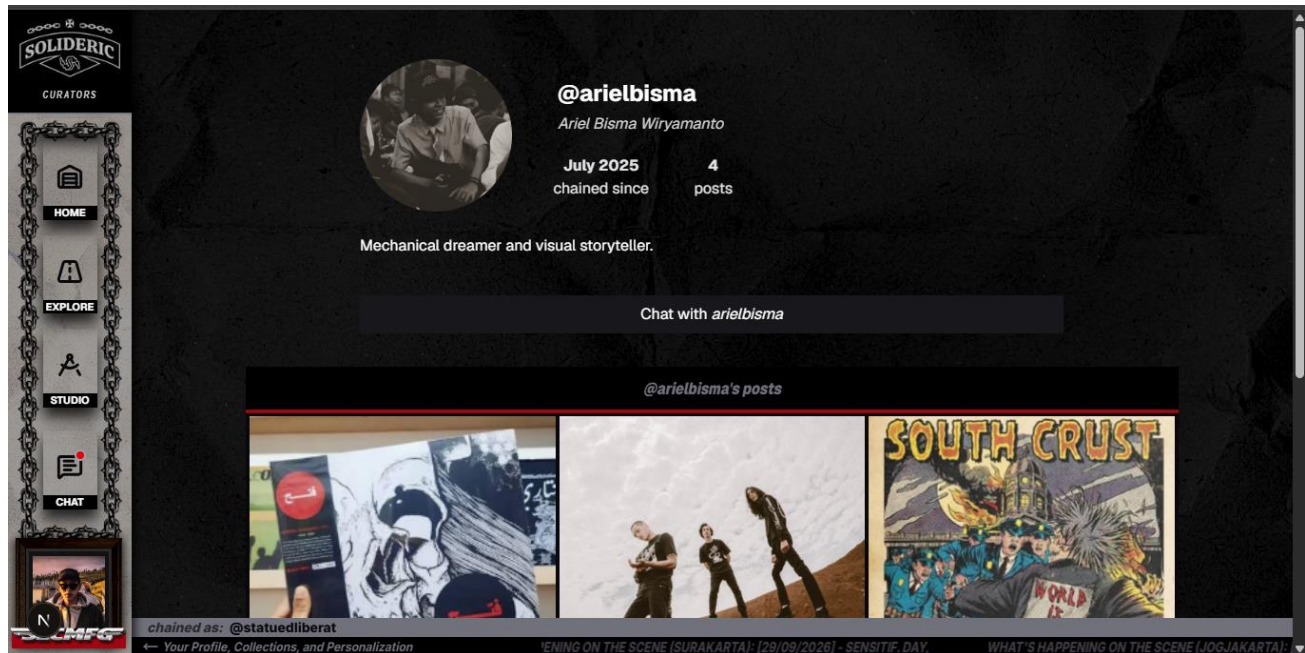
Fitur Ruang Perpesanan merupakan halaman percakapan yang digunakan oleh dua anggota komunitas untuk berkomunikasi secara langsung melalui fitur *Direct Message*. Pengguna dapat mengetik pesan pada kolom input yang tersedia, kemudian mengirimkannya menggunakan tombol kirim sehingga pesan akan ditampilkan secara langsung pada ruang percakapan. Fitur Ruang Perpesanan dirancang untuk mendukung komunikasi yang cepat, efektif, dan lebih personal, sehingga memudahkan anggota komunitas dalam berdiskusi, bertukar informasi, maupun membangun kolaborasi di dalam sistem ini. Tampilan ruang perpesanan pada fitur *Direct Messages* dapat dilihat pada Gambar 7.

Halaman detail publikasi akan muncul ketika pengguna memilih salah satu gambar pada halaman *Explore*, sistem akan menampilkan halaman detail publikasi yang berfokus pada konten yang dipilih. Pada bagian tengah halaman ditampilkan kontainer utama gambar. Selain itu, sistem juga menyediakan dua panel rekomendasi, yaitu Postingan Lain dari *Curator* yang Sama dan Postingan Lain dengan Kategori yang Sama. Panel-panel ini memudahkan pengguna untuk menjelajahi karya-karya lain yang telah dipublikasikan oleh *Curator* tersebut dan menemukan konten yang memiliki kategori serupa sehingga pengguna dapat menemukan publikasi yang relevan dengan minatnya. Kehadiran kedua panel rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan eksplorasi konten, memperpanjang interaksi pengguna dengan platform, serta memperluas eksposur publikasi yang ada di dalam komunitas Solideric. Fitur Discover More berfungsi untuk membantu pengguna menemukan lebih banyak publikasi setelah selesai melihat suatu konten pada halaman detail. Fitur ini menampilkan kumpulan publikasi lain yang dipilih berdasarkan relevansi sehingga pengguna dapat melanjutkan proses eksplorasi tanpa harus kembali ke halaman *Explore*. Tampilan fitur panel Postingan Terkait dan fitur *Discover More* dapat dilihat pada Gambar 9.



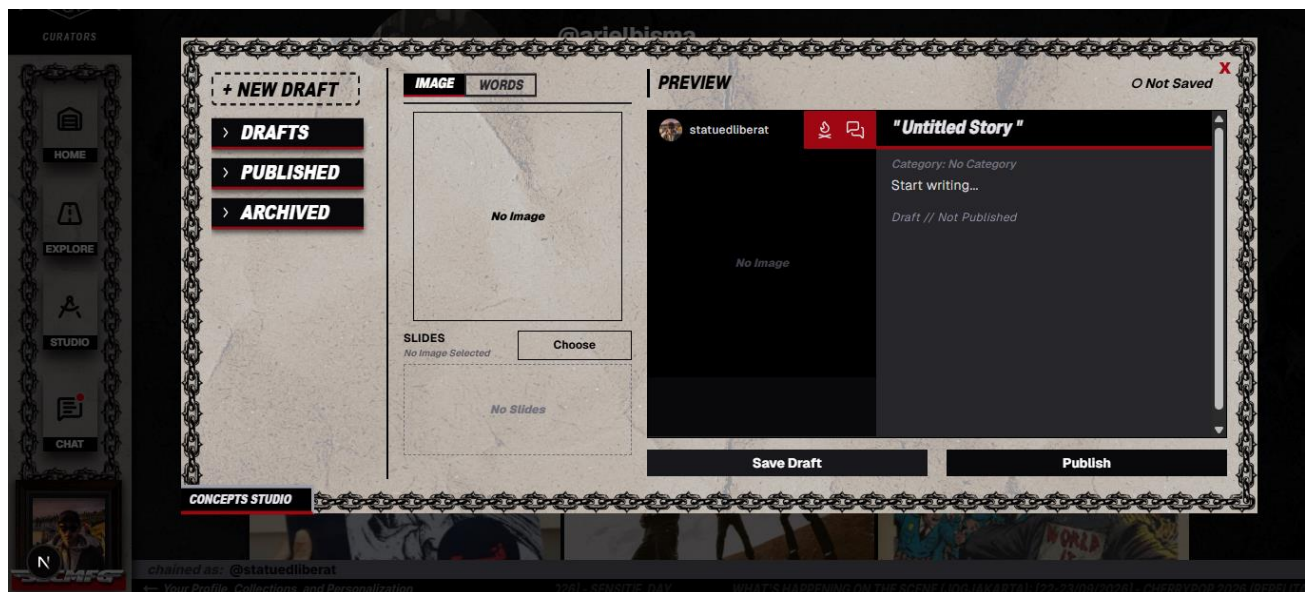
Gambar 9 Tampilan fitur panel Postingan Terkait dan fitur *Discover More*

Fitur Profil *Curator* memungkinkan pengguna melihat informasi lengkap mengenai *Curator* lain yang telah mempublikasikan konten pada aplikasi pengelola konten komunitas Solideric. Halaman ini menampilkan informasi profil yang meliputi *username*, *display name*, tanggal bergabung, jumlah postingan, serta *bio* sebagai identitas singkat *Curator*. Selain itu, tersedia tombol *Chat with Curator* yang memungkinkan pengguna memulai percakapan secara langsung melalui fitur *Direct Message* tanpa harus melakukan pencarian terlebih dahulu. Pada bagian bawah halaman juga disediakan box postingan *Curator* yang menampilkan seluruh publikasi milik *curator* tersebut, sehingga pengguna dapat dengan mudah menjelajahi karya-karya lain yang telah dibagikan. Pembuatan fitur Profil *Curator* bertujuan untuk memudahkan pengguna mengenal anggota komunitas, memperkuat interaksi antar*curator*, serta meningkatkan peluang kolaborasi melalui akses yang lebih mudah. Tampilan halaman Profil *Curator* dapat dilihat pada Gambar 10.



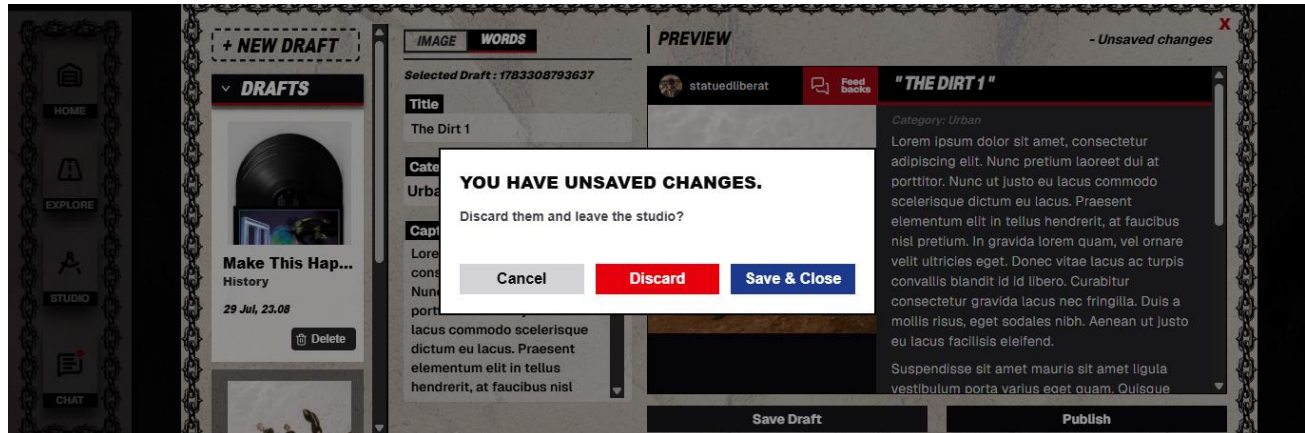
Gambar 10 Tampilan halaman Profil Curator

Fitur *Concepts Studio* merupakan halaman yang digunakan curator untuk membuat, mengelola, dan mempublikasikan konten visual pada aplikasi pengelola konten komunitas Solideric. Halaman ini menampilkan daftar konten berdasarkan status *Draft*, *Published*, dan *Archived*, sehingga memudahkan pengguna dalam mengelola seluruh publikasi secara terstruktur. Salah satu fitur utamanya adalah tombol *+ New Draft* yang berfungsi untuk membuat konsep publikasi baru. Setelah tombol dipilih, sistem akan membuat sebuah draft baru dengan tampilan kosong yang dapat diedit, seperti menambahkan gambar, mengisi judul, kategori, caption, dan dapat disimpan sebelum dipublikasikan, sehingga curator dapat menyusun konten secara bertahap sesuai kebutuhan. Tepat di samping panel penyuntingan terdapat panel *preview* yang berfungsi untuk meninjau postingan apakah sudah sesuai dengan tampilan saat nanti sudah dipublikasi. Tampilan fitur *Concepts Studio* dan *+ New Draft* dapat dilihat pada Gambar 11.



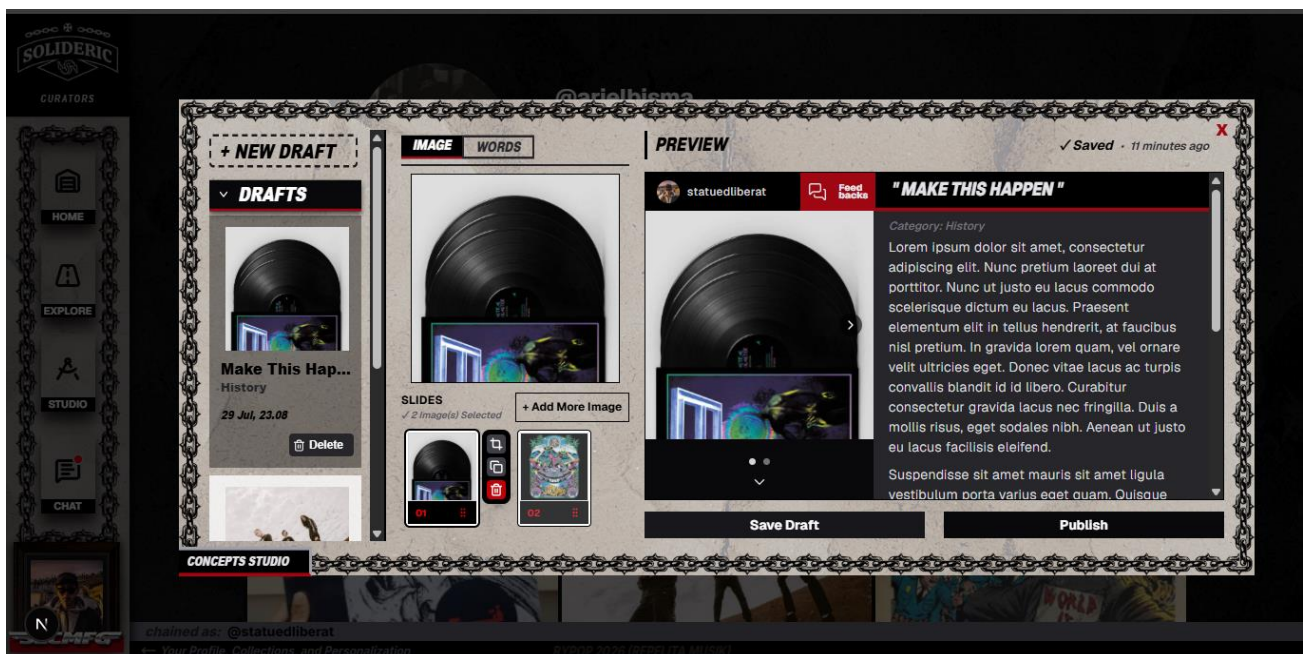
Gambar 11 Tampilan fitur Concepts Studio dan + New Draft

Apabila pengguna menutup sesi penyuntingan secara tidak sengaja, seperti keluar dari halaman *Concepts Studio* atau memilih kartu *Draft* lain saat masih terdapat perubahan yang belum disimpan, sistem akan menampilkan dialog konfirmasi. Dialog ini berfungsi untuk mengingatkan pengguna bahwa masih terdapat perubahan yang belum disimpan serta memberikan pilihan untuk kembali melanjutkan penyuntingan, menyimpan perubahan terlebih dahulu, atau membatalkan perubahan yang telah dilakukan. Mekanisme ini dirancang untuk mencegah hilangnya data akibat kesalahan pengguna serta memastikan proses penyuntingan konten dapat berlangsung dengan lebih aman dan terkendali. Tampilan kotak dialog konfirmasi aktivitas penyuntingan dapat dilihat pada Gambar 12.



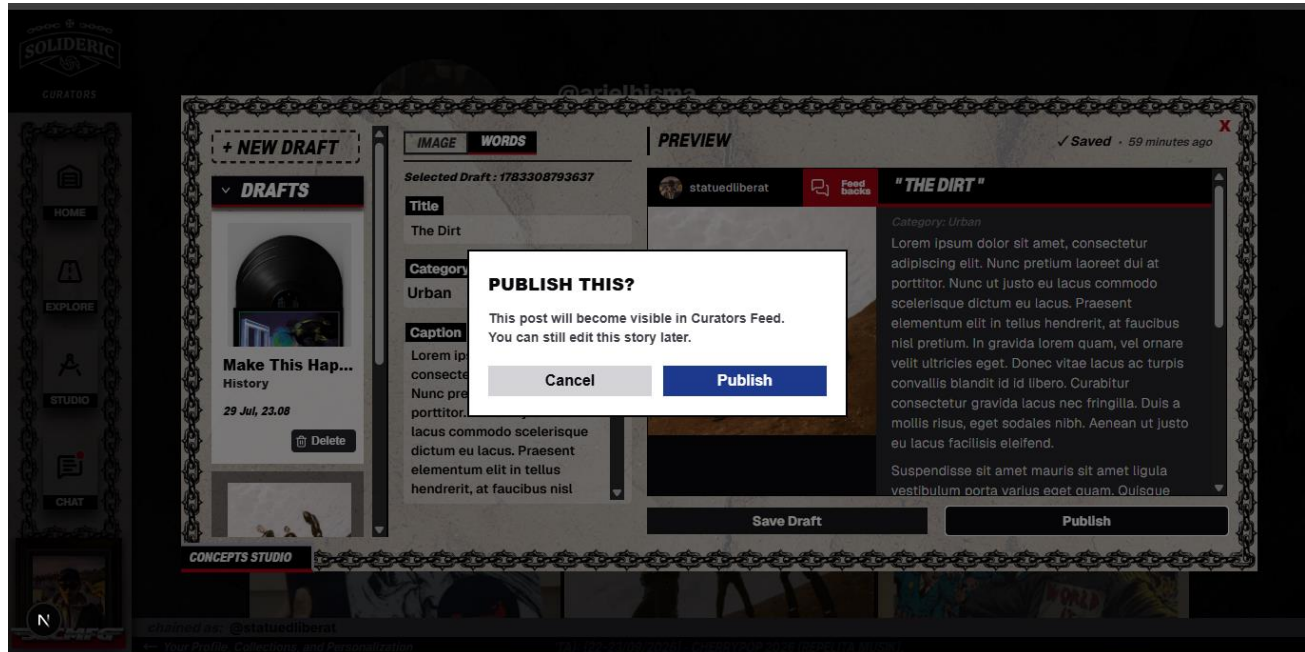
Gambar 12 Tampilan kotak dialog konfirmasi aktivitas penyuntingan

Setelah pengguna memilih *Save Draft*, publikasi akan tersimpan dan ditampilkan pada kelompok *Drafts* di halaman *Concepts Studio*. Setiap *Draft* ditampilkan dalam bentuk kartu yang memuat pratinjau gambar, judul, kategori, serta informasi waktu penyimpanan terakhir sehingga memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi setiap konsep publikasi. Pengguna dapat memilih salah satu *Draft* untuk melanjutkan proses penyuntingan, memperbarui isi konten, atau mengubah status publikasi sesuai kebutuhan. Fitur ini memungkinkan *Curator* mengelola beberapa konsep publikasi secara terstruktur tanpa harus langsung mempublikasikannya kepada anggota komunitas. Tampilan detail *Draft* yang sudah berhasil tersimpan dapat dilihat pada Gambar 13.



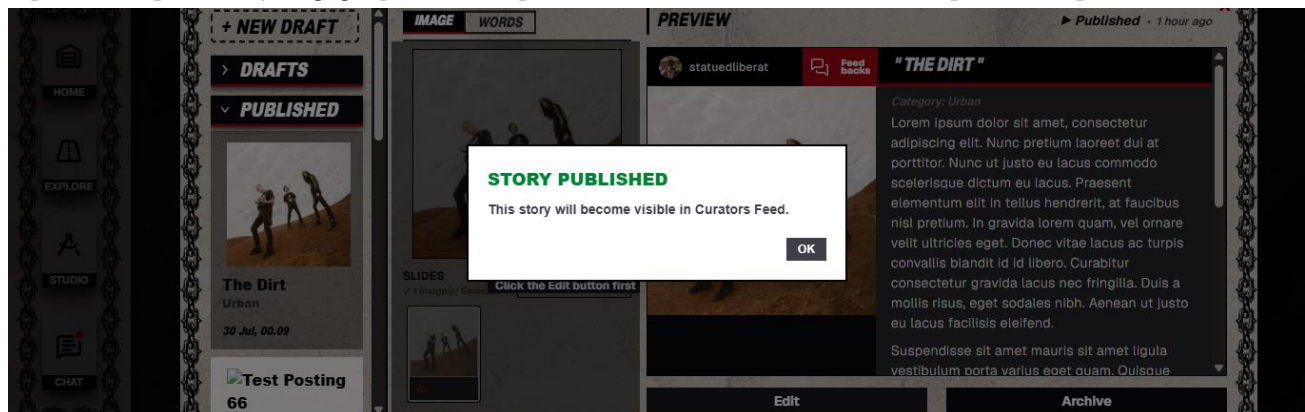
Gambar 13 Tampilan detail *Draft* yang sudah berhasil tersimpan

Fitur dialog konfirmasi *Publish* akan aktif ketika pengguna melakukan publikasi terhadap *Draft*. Sistem akan menampilkan dialog konfirmasi sebelum *Draft* dipublikasikan kepada anggota komunitas. Dialog ini berfungsi untuk memastikan bahwa pengguna benar-benar ingin mengubah status konten dari *Draft* menjadi *Published*. Pada dialog tersebut, pengguna diberikan pilihan untuk melanjutkan proses publikasi atau membatalkannya apabila masih ingin melakukan penyuntingan. Mekanisme konfirmasi ini dirancang untuk mengurangi risiko publikasi yang tidak disengaja serta memastikan bahwa konten yang dipublikasikan telah sesuai dengan keinginan pengguna. Tampilan fitur dialog konfirmasi *Publish* dapat dilihat pada Gambar 14.



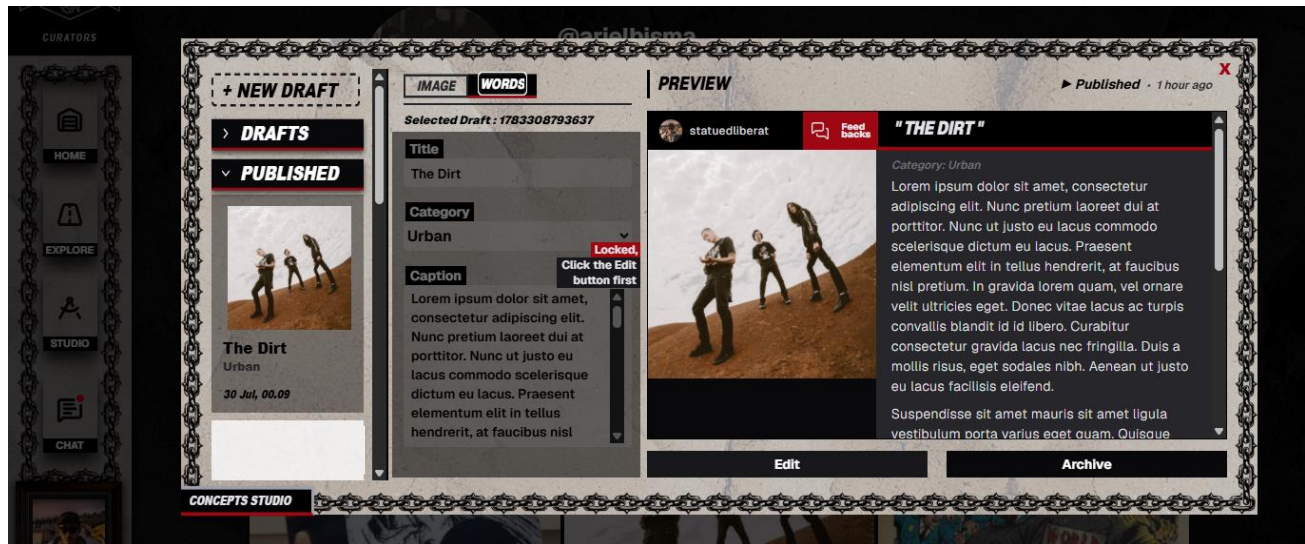
Gambar 14 Tampilan fitur dialog konfirmasi *Publish*

Fitur notifikasi akan menampilkan status *Publish* apakah proses publikasi berhasil dilakukan atau tidak. Sistem akan menampilkan pesan notifikasi sebagai umpan balik kepada pengguna. Apabila publikasi berhasil, sistem akan menampilkan pesan bahwa *Draft* berhasil dipublikasikan, sehingga pengguna mengetahui bahwa konten telah berpindah ke status *Published* dan dapat dilihat oleh anggota komunitas. Sebaliknya, apabila proses publikasi tidak berhasil, sistem akan menampilkan pesan bahwa proses publikasi gagal beserta informasi proses publikasi tidak dapat diselesaikan. Pembuatan fitur notifikasi ini bertujuan untuk memberikan kejelasan mengenai status proses yang dilakukan pengguna serta membantu pengguna mengambil tindakan yang diperlukan apabila terjadi gagal proses. Tampilan fitur notifikasi status *Publish* dapat dilihat pada Gambar 15.



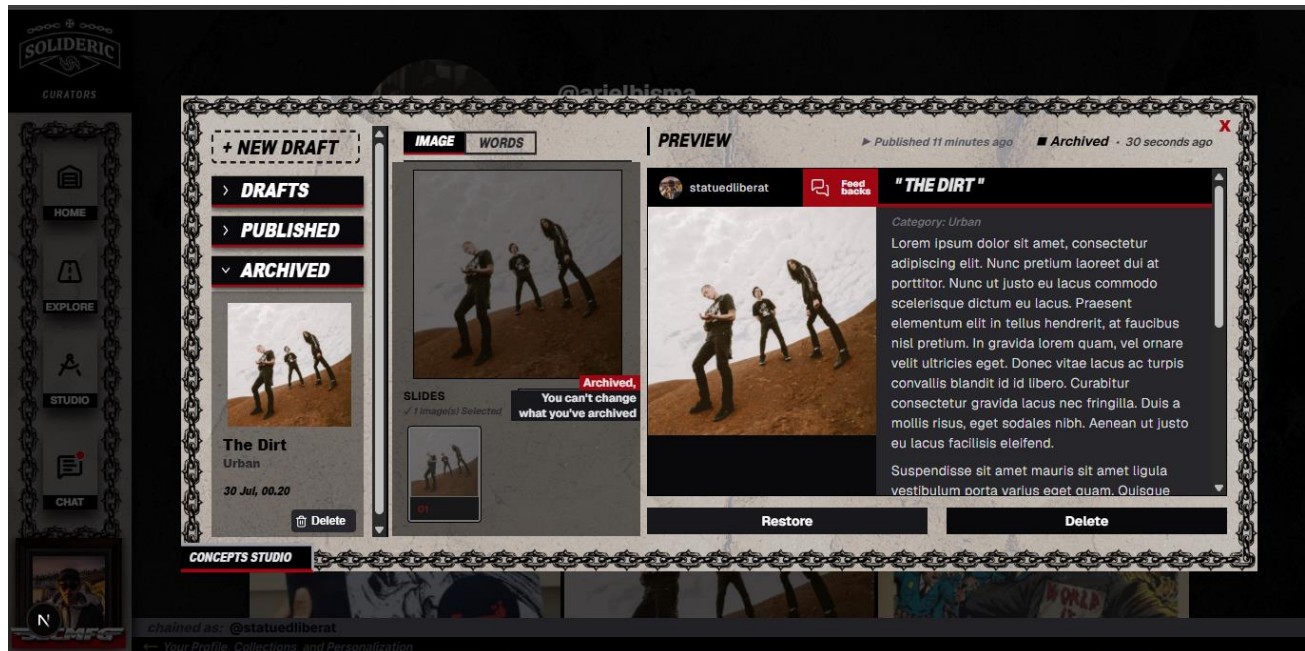
Gambar 15 Tampilan fitur notifikasi status *Publish*

Daftar kelompok *Published* pada halaman *Concepts Studio* akan menampilkan media yang telah dipublikasikan. Pada status ini, pengguna masih dapat membuka media untuk melihat detail publikasi, melakukan penyuntingan melalui fitur *Edit*, atau memindahkan konten ke status *Archived* melalui fitur *Archive* apabila publikasi sudah tidak ingin ditampilkan pada halaman komunitas. Fitur *Published* memudahkan curator dalam mengelola seluruh konten yang telah dipublikasikan sekaligus memastikan setiap publikasi tetap dapat diperbarui maupun diarsipkan sesuai kebutuhan. Tampilan halaman *Published* untuk *Concepts Studio* dapat dilihat pada Gambar 16.



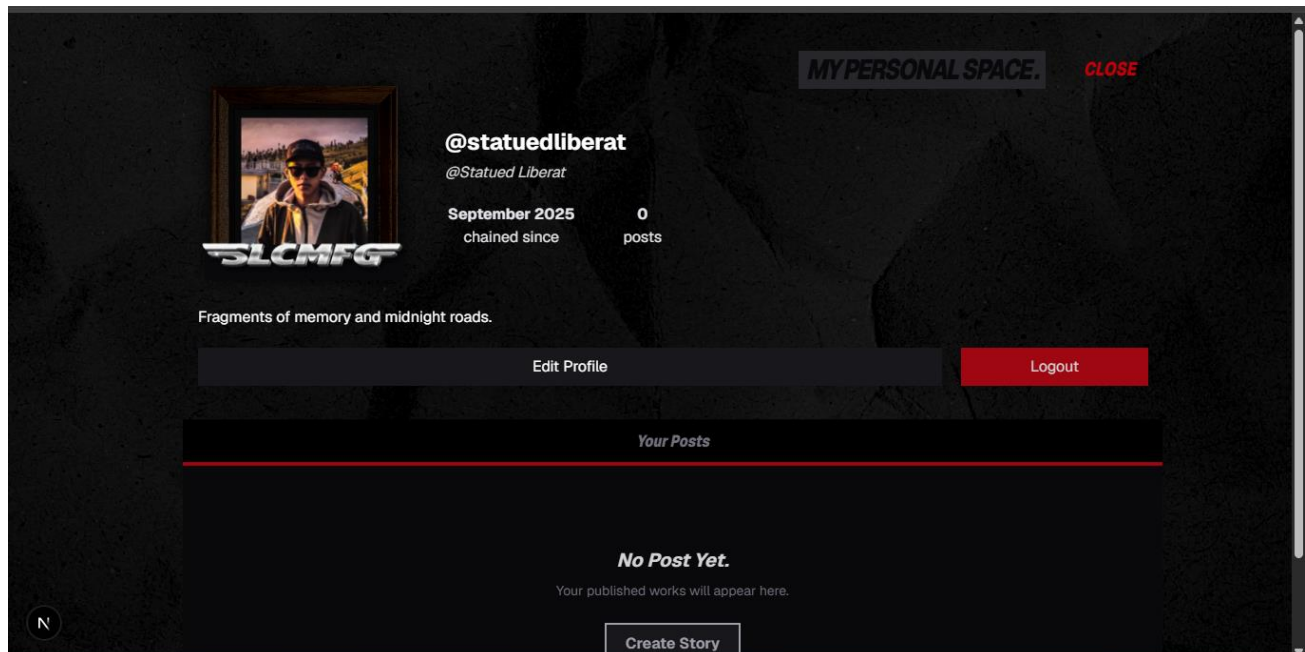
Gambar 16 Tampilan halaman *Published* untuk *Concepts Studio*

Halaman kelompok *Archived* akan menampilkan media yang berstatus diarsipkan di halaman *Concepts Studio*. Meskipun tidak lagi ditampilkan sebagai publikasi aktif, media yang berada pada status *Archived* masih dapat dibuka untuk melihat detailnya. Selain itu, pengguna dapat mengembalikan media ke status *Published* melalui fitur *Restore* atau menghapusnya secara permanen menggunakan fitur *Delete*. Saat postingan berstatus *Archived* pengguna tidak bisa melakukan pengeditan terhadap postingan sebelum mengembalikannya ke status *Published* dengan fitur *Restore*. Kehadiran fitur *Archived* memungkinkan *Curator* mengelola konten yang sudah tidak dipublikasikan tanpa harus langsung menghapusnya. Fitur *Restore* dan *Delete* pada halaman ini juga dijalankan melalui dialog konfirmasi terlebih dahulu, sehingga pengelolaan pengarsipan menjadi lebih fleksibel dan terkendali. Tampilan halaman kelompok *Archived*, fitur *Restore*, dan fitur *Delete* dapat dilihat pada Gambar 17.



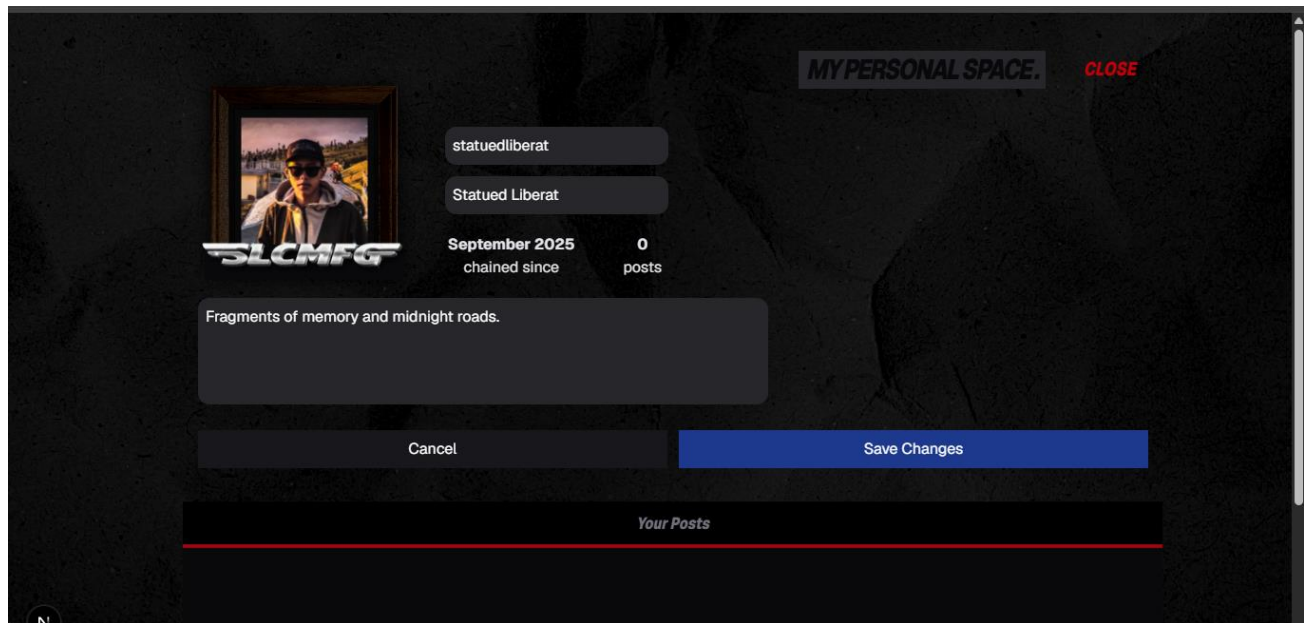
Gambar 17 Tampilan halaman kelompok Archived, fitur Restore, dan fitur Delete

Halaman Profil Saya merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk melihat dan mengelola informasi identitas akun pada aplikasi pengelola konten komunitas Solideric. Pada tampilan awal, halaman ini menampilkan foto profil, *username*, *display name*, informasi waktu bergabung, jumlah postingan, serta *bio* sebagai informasi utama mengenai profil pengguna. Selain itu, tersedia tombol *Edit Profile* yang berfungsi untuk mengaktifkan mode penyuntingan profil dan tombol *Logout* yang digunakan pengguna untuk keluar dari akun. Pada bagian bawah halaman terdapat kotak daftar postingan milik pengguna yang menampilkan seluruh konten yang telah dibuat. Apabila pengguna belum memiliki postingan, sistem akan menampilkan tombol *Create Story* sebagai akses cepat untuk membuat publikasi baru. Tampilan halaman Profil Saya dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18 Tampilan halaman Profil Saya

Fitur *Edit Profile* akan merubah halaman Profil Saya ke mode pengeditan dengan mengganti tombol aksi menjadi *Cancel* dan *Save Changes*. Tombol *Cancel* berfungsi untuk membatalkan perubahan yang sedang dilakukan dan mengembalikan data profil ke kondisi sebelumnya, sedangkan tombol *Save Changes* digunakan untuk menyimpan pembaruan informasi profil yang telah dilakukan. Perubahan tampilan tombol ini memberikan indikator bahwa pengguna sedang melakukan proses penyuntingan data profil. Fitur Profil Saya secara keseluruhan dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengelola identitas akun, memperbarui informasi pribadi, melihat riwayat publikasi pribadi, serta mengakses proses pembuatan konten secara terintegrasi di satu halaman. Tampilan halaman Profil Saya saat fitur *Edit Profile* diaktifkan dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19 Tampilan halaman Profil Saya saat fitur *Edit Profile* diaktifkan

4. Kesimpulan

Berdasarkan tanggapan dari responden disimpulkan aplikasi pengelola konten komunitas Solideric berbasis website yang telah dibangun dapat diterima oleh pengguna karena sistem terintegrasi dengan baik, mudah dipahami dan digunakan sesuai kebutuhan pengguna, serta mampu memenuhi kebutuhan fungsional yang telah ditentukan. Dengan demikian, sistem ini dapat menjadi media pendukung bagi *Solideric Clothing* dalam mengelola konten dan aktivitas komunitas sebagai bagian dari strategi penguatan identitas merek.

5. Singkatan:

HTML	: HyperText Markup Language
CSS	: Cascading Style Sheets
DBMS	: Database Management System
HIPO	: Hierarki Input Proses Output
SDLC	: System Development Life Cycle

6. Daftar Pustaka:

- [1] R. S. Pressman dan B. R. Maxim, "Software Engineering: A Practitioner's Approach," 10th ed. New York: McGraw Hill Education, 2022.
- [2] I. Sommerville, "Software Engineering," 11th ed. Boston: Pearson, 2021.
- [3] T. Fernandes dan M. Moreira, "Consumer brand engagement, satisfaction and brand loyalty: a comparative study between functional and emotional brand relationships," *Journal of Product & Brand Management*, vol. 28, no. 2, pp. 274-286, 2019, <https://doi.org/10.1108/JPB-08-2017-1545>
- [4] E. Wenger-Trayner dan B. Wenger-Trayner, "Learning to make a difference: Value creation in social

- learning spaces,” Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- [5] R. V. Kozinets, “Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research,” 3rd ed. London: SAGE Publications, 2022.
 - [6] H. N. Budikarti, E. Rizal, dan A. Yanto, “Rancangan Arsitektur Informasi Website Dalam Mendukung Diseminasi Informasi Komunitas Tjilatjap History,” *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, vol. 2, no. 3, 2023, <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i3.460>
 - [7] I. G. S. D. B. Saputra, I. M. O. A. Setiawan, I. P. G. A. Sudiatmika, N. B. Pramatha, dan W. W. Artana, “Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web (Studi Kasus: ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran),” *Jurnal Sutasoma*, vol. 2, no. 2, pp. 123–132, 2024, <https://doi.org/10.58878/sutasoma.v2i2.288>
 - [8] IEEE Computer Society, “Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK V4),” IEEE Computer Society, 2021. [Online]. Available: <https://ieeecs-media.computer.org/media/education/swebok/swebok-v4.pdf>
 - [9] Maryani, H. Prabowo, F. L. Gaol, dan A. N. Hidayanto, “Comparison of the System Development Life Cycle and Prototype Model for Software Engineering,” *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, vol. 12, no. 4, pp. 155–162, 2022, https://doi.org/10.46338/ijetaeo422_19
 - [10] International Organization for Standardization (ISO), “ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems,” Geneva: International Organization for Standardization, 2019. [Online]. Available: <https://www.iso.org/standard/77520.html>
 - [11] M. Filipović, Ž. Vuković, I. Dejanović, dan G. Milosavljević, “Rapid requirements elicitation of enterprise applications based on executable mockups,” *Applied Sciences*, vol. 11, no. 16, p. 7684, 2021, <https://doi.org/10.3390/app11167684>
 - [12] M. Saari, J. Soini, J. Grönman, P. Rantanen, T. Mäkinen, dan P. Sillberg, “Modeling the software prototyping process in a research context,” *Information Modelling and Knowledge Bases XXXII*, pp. 126–145, 2021, <https://doi.org/10.3233/FAIA200823>
 - [13] R. Real, C. M. Snider, M. A. Goudswaard, dan B. J. Hicks, “Dimensions of Knowledge in Prototyping: A Review and Characterisation of Prototyping Methods and Their Contributions to Design Knowledge,” *Proceedings of the Design Society*, vol. 1, pp. 1303–1312, 2021, <https://doi.org/10.1017/pds.2021.130>
 - [14] M. Hoggemueller, M. Tomitsch, L. Hespanhol, T. M. T. Tran, S. Worrall, dan E. Nebot, “Context-based interface prototyping: Understanding the effect of prototype representation on user feedback,” *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1–14, 2021, <https://doi.org/10.1145/3411764.3445159>
 - [15] M. S. Hidayattullah dan M. I. Herdiansyah, “Pengembangan Platform Komunitas Thrivian Berbasis Web Untuk Media Kolaborasi Digital,” *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 26, no. 3, pp. 243–249, 2024, <https://doi.org/10.33557/mnoqm984>