



**PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *GUEST HOUSE* GATSU
SYARIAH 2 DALAM MENINGKATKAN PENCATATAN RESERVASI
KAMAR DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***



S1 SISTEM INFORMASI

Oleh:

RETNO ANGGRAINI

19410100050

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *GUEST HOUSE* GATSU
SYARIAH 2 DALAM MENINGKATKAN PENCATATAN RESERVASI
KAMAR DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Retno Angraini
NIM : 19410100050
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *GUEST HOUSE* GATSU SYARIAH 2 DALAM MENINGKATKAN PENCATATAN RESERVASI KAMAR DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*

Dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Anggraini

NIM: 19410100050

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 14 Agustus 2023


Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

- I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN. 0723037707
- II. Endra Rahmawati, M.Kom.
NIDN. 0712108701

Pembahas

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301


Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas,
M.Kom
Date: 2023.08.14
10:46:23 +07'00'


Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2023.08.15
12:43:57 +07'00'



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana:



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.08.16
14:07:36 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

The best view comes after the hardest climb

- Retno Anggraini-



UNIVERSITAS
Dinamika



*Saya persembahkan untuk
Ayah, Bunda, Adik,
Bapak Ibu Dosen,
Teman, Sahabat dan
almamater Universitas Dinamika yang Saya banggakan.*

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Retno Anggraini
NIM : 19410100050
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA GUEST HOUSE GATSU SYARIAH 2 DALAM MENINGKATKAN PENCATATAN RESERVASI KAMAR DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjana yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 07 Agustus 2023

Yang menyatakan



Retno Anggraini

NIM: 19410100050

ABSTRAK

Salah satu usaha penginapan di Banjarmasin adalah *Guest House Gatsu Syariah 2* yang berlokasi di Jalan Gatot Subroto Barat II No.45 dan memiliki konsep seperti namanya yakni syariah dengan syarat yang harus dipenuhi oleh pelanggan adalah menunjukkan Kartu Tanda penduduk (KTP) atau surat nikah bagi dua orang lawan jenis. Terdapat 3 cara untuk melakukan proses pemesanan kamar yakni melalui *Traveloka*, *Whatsapp* administrasi, dan datang langsung ke tempat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan didapatkan bahwa format pencatatan untuk 3 cara tersebut masih menggunakan *excel* sehingga dapat terjadi hal-hal yaitu salah input data pesanan, pesanan *customer* ada yang terlewat, pencatatan pelunasan kamar yang belum terlihat, serta rekapan keseluruhan transaksi belum terorganisir dengan baik. Hasil wawancara lainnya adalah didapatkan data mengenai jumlah *customer* dalam 3 tahun terakhir yang mana mengalami penurunan dikarenakan pandemi Covid-19, sedangkan pasca pandemi pada Tahun 2022 telah mulai meningkat dan diharapkan akan semakin meningkat untuk setiap tahunnya. Maka dari itu, dilakukan observasi dan ditemukan bahwa media promosi yang digunakan saat ini hanya instagram dengan minimnya sisi konten dan rutinitas memperbarui informasi pada media tersebut. Bersumber dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya guna menjawab permasalahan yang terjadi pada *Guest House Gatsu Syariah 2*, diperlukan suatu perancangan desain antar muka pengguna berbasis *website* dengan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang mencakup reservasi kamar, pencatatan pemesanan kamar, dan sebagai media promosi dan pengenalan lebih luas kepada *customer*. Hasil penelitian Tugas Akhir ini adalah perancangan desain antar muka *website Guest House Gatsu Syariah 2* yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan *website* di masa yang akan datang. Berikutnya, telah dilakukan pengujian menggunakan kuesioner SUS sebesar 69.16 yang mana masuk dalam kategori “marginal” dan rating “Ok” sehingga dapat dipaparkan bahwa desain aplikasi ini terlihat lebih *user-friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi.

Kata Kunci: Desain Antar Muka, *Rapid Application Development (RAD)*, *System Usability Scale (SUS)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNYA kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Desain Antar Muka *Guest House* Gatsu Syariah 2 dalam meningkatkan Pencatatan Reservasi Kamar dengan Metode *Rapid Application Development*”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak seperti memberi masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil dari banyak pihak kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ayah, Bunda, dan Adik yang selalu mendoakan, mendukung dan menyemangati penulis dalam setiap langkah dan aktivitasnya.
2. Ibu Reny, selaku pemilik *Guest House* yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian;
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika;
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembahas;
5. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pertama penulis yang senantiasa, sabar, perhatian, dan selalu memberikan semangat kepada penulis serta selalu memberikan arahan dalam memfokuskan penulis;
6. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan arahan, wejangan, dan senantiasa sabar sehingga penulis bisa lebih menyempurnakan Laporan Akhir Tugas Akhir;
7. Teman-teman terdekat yang senantiasa mendukung, menyemangati dan memberikan saran-saran yang membangun untuk penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan arahan, bimbingan, nasehat serta petunjuk dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam proses penyusunan laporan ini tentunya masih terdapat kesalahan, kekurangan dan kekeliruan karena kemampuan penulis, maka penulis memohon

maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk memperbaharui laporan ini. Akhir kata, dengan segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. .

Surabaya, 14 Agustus 2023

Penulis

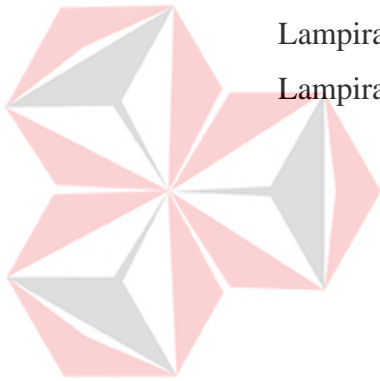


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 <i>User Interface</i>	6
2.3 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	7
2.4 <i>User Persona</i>	8
2.5 <i>User Test Scenario</i>	9
2.6 <i>System Usability Scale</i>	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Tahap Awal.....	11
3.1.1 Observasi dan Wawancara	11
3.1.2 Studi Literatur.....	12
3.1.3 Kondisi Saat Ini	12
3.1.4 Analisa Kompetitor	13
3.2 Tahap Pengembangan.....	14
3.2.1 <i>Requirements Planning</i>	14
3.2.2 <i>Workshop Design</i>	21
3.3 Tahap Akhir	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Tahapan <i>Workshop Design</i>	23
4.1.1 <i>Wireframe</i>	23
4.1.2 <i>Prototype</i>	33
4.1.3 <i>User Test Scenario</i>	43
4.2 Tahap Akhir	48
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	54
Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	54
Lampiran 2 Hasil Penyebaran Kuesioner SUS	58
Lampiran 3 Cek Plagiasi.....	64
Lampiran 4 Biodata Penulis.....	66



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1	5
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2	6
Tabel 3.1 Analisis Kompetitor	13
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna	15
Tabel 3.3 <i>User Persona</i> Pemilik	15
Tabel 3.4 <i>User Persona</i> Karyawan	16
Tabel 3.5 <i>User Persona</i> Customer	17
Tabel 3.6 <i>Customer Journey Map</i> Admin	18
Tabel 3.7 <i>Customer Journey Map</i> Customer	19
Tabel 4.1 Hasil <i>User Test Scenario</i> Form Login	43
Tabel 4.2 Hasil <i>User Test Scenario</i> Beranda Admin	43
Tabel 4.3 Hasil <i>User Test Scenario</i> Booking	44
Tabel 4.4 Hasil <i>User Test Scenario</i> Tabel <i>Confirm</i>	44
Tabel 4.5 Hasil <i>User Test Scenario</i> Tabel <i>History</i> dan <i>Report</i>	45
Tabel 4.6 <i>User Test Scenario</i> Tabel <i>Rooms</i> dan <i>Form Booking</i> tambah hari	45
Tabel 4.7 Hasil <i>User Test Scenario</i> Home	46
Tabel 4.8 Hasil <i>User Test Scenario</i> Booking	46
Tabel 4.9 Hasil <i>User Test Scenario</i> Payment	46
Tabel 4.10 <i>User Test Scenario</i> Beranda Admin	47
Tabel L1.1 Hasil Wawancara Pemilik	54
Tabel L1.2 Hasil Wawancara Karyawan	55
Tabel L1.3 Hasil Wawancara Pelanggan 1	56
Tabel L1.4 Hasil Wawancara Pelanggan 2	56
Tabel L2.1 Data Hasil Penyebaran Kuisisioner	58
Tabel L2.3 Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5)	61
Tabel L2.4 Hasil Skor SUS Responden (setelah dikali 2,5)	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Grafik Customer <i>Guest House</i> Gatsu Syariah 2.....	1
Gambar 2.1 Tahapan RAD	8
Gambar 2.2 Skor SUS	10
Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian	11
Gambar 3.2 <i>Site Map</i> Admin	20
Gambar 3.3 <i>Site Map</i> Customer	21
Gambar 4.1 <i>Wireframe Login</i> Admin	23
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Beranda Admin	24
Gambar 4.3 <i>Wireframe Booking</i> tabel Admin.....	24
Gambar 4.4 <i>Wireframe Booking form</i> Admin.....	25
Gambar 4.5 <i>Wireframe Confrimed</i> tabel Admin.....	25
Gambar 4.6 <i>Wireframe History</i> tabel Admin.....	26
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Laporan pertahun	26
Gambar 4.8 <i>Wireframe Rooms</i> tabel Admin.....	27
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Beranda Customer.....	28
Gambar 4.10 <i>Wireframe Booking</i> katalog Customer.....	29
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Detil Kamar.....	29
Gambar 4.12 <i>Wireframe Input</i> data Customer	30
Gambar 4.13 <i>Wireframe Upload</i> foto Kartu Tanda Penduduk (KTP).....	30
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Detil Transaksi	31
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Metode Pembayaran.....	31
Gambar 4.16 <i>Wireframe Invoice</i>	32
Gambar 4.17 <i>Style guideline</i>	32
Gambar 4.18 <i>Prototype Login</i> Admin.....	33
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Beranda Admin.....	34
Gambar 4.20 <i>Prototype Booking</i> tabel Admin.....	34
Gambar 4.21 <i>Prototype Booking form</i> Admin	35
Gambar 4.22 <i>Prototype Confrimed</i> tabel Admin	35
Gambar 4.23 <i>Prototype History</i> tabel Admin	36
Gambar 4.24 <i>Prototype</i> Laporan pertahun.....	36

Gambar 4.25 <i>Prototype</i> Laporan perbulan.....	37
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> Rooms tabel Admin	37
Gambar 4.27 <i>Prototype</i> Rooms form Admin.....	38
Gambar 4.28 <i>Prototype</i> Beranda <i>Customer</i>	39
Gambar 4.29 <i>Prototype</i> Booking katalog <i>Customer</i>	40
Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Detil Kamar	40
Gambar 4.31 <i>Prototype</i> Input data <i>Customer</i>	41
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Upload foto Kartu Tanda Penduduk (KTP)	41
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> Detil Transaksi.....	42
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> Metode Pembayaran	42
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> Invoice	43
Gambar 4.36 Beranda Admin Sebelum dan Sesudah Perbaikan	47



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Hasil Wawancara	54
Lampiran 2 Hasil Penyebaran Kuesioner SUS	58
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Tugas Akhir	64
Lampiran 4 Cek Plagiasi	65
Lampiran 5 Biodata Penulis	66



UNIVERSITAS
Dinamika

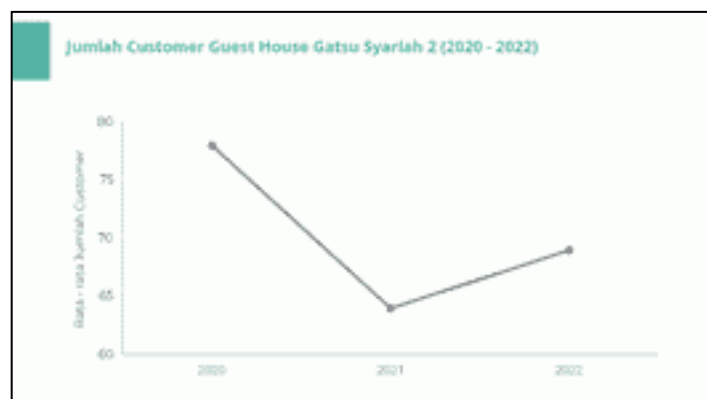
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyedia layanan jasa penginapan di Indonesia terus meningkat, terutama di Banjarmasin dikarenakan pada kota tersebut terdapat banyak tempat wisata yang patut dikunjungi. (Muththalib, n.d.). Alhasil, banyak bermunculan usaha penginapan seperti *Homestay*, *Guest House*, dan lain sebagainya. Salah satunya yaitu *Guest House Gatsu Syariah 2* yang berlokasi, Banjarmasin Timur, Kalimantan Selatan. Sesuai dengan namanya, *Guest House* ini memiliki konsep syariah dengan syarat yang harus dipenuhi oleh pelanggan adalah menunjukkan Kartu Tanda penduduk (KTP) atau surat nikah bagi dua orang lawan jenis. Setiap kamar dari *Guest House* ini memiliki fasilitas yang sama yakni AC, air panas, televisi, WiFi serta area parkir didalam gedung.

Terdapat 3 cara untuk melakukan proses pemesanan kamar yakni melalui Traveloka, *Whatsapp* administrasi, dan datang langsung ke tempat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pemilik *Guest House Gatsu Syariah 2* didapatkan bahwa format pencatatan untuk 3 cara tersebut masih menggunakan *excel* sehingga pemilik mengaku resah dikarenakan terjadi hal-hal yaitu salah *input* data pesanan, pesanan *customer* ada yang terlewat, pencatatan pelunasan kamar yang belum terlihat, dan rekapan keseluruhan transaksi tidak terorganisir dengan baik. Selain itu, didapatkan data mengenai jumlah *customer* dalam 3 tahun terakhir yang dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Grafik *Customer Guest House Gatsu Syariah 2*

Dari Gambar 1.1 terlihat bahwa pada Tahun 2020 hingga Tahun 2022 terjadi penurunan sekaligus kenaikan jumlah pengunjung. Penurunan yang terjadi pada Tahun 2021 dikarenakan peningkatan pandemi Covid-19, sehingga *customer* belum berani untuk menginap. Pasca pandemi Covid-19 di Tahun 2022, jumlah *customer* mengalami peningkatan namun belum setara dengan Tahun 2020. Untuk mengetahui alasan tersebut, dilakukan observasi dan ditemukan bahwa media promosi yang digunakan saat ini hanya *instagram* dengan penggunaannya yang masih minim baik dari sisi konten dan rutinitas memperbarui informasi pada media tersebut. Selain wawancara dengan pemilik, dilakukan pula kepada karyawan yang mana sependapat bahwa pencatatan untuk 3 cara pemesanan dengan *excel* membuat kesulitan dalam hal rekapan dan pelaporan transaksi kepada pemilik.

Pada penelitian ini dilengkapi pula analisis kompetitor terhadap bisnis sejenis dengan *Guest House Gatsu Syariah 2* yakni D'Paragon dan Olive *Guest House Syariah*, didapatkan bahwa kelebihan kedua *website* bisnis tersebut yakni adanya *form booking* pemesanan kamar sehingga pelanggan dapat memesan kamar secara langsung, namun kekurangannya adalah masih minim detail informasi mengenai kamar seperti harga dan fasilitas serta testimoni belum terlihat. Untuk detail penjelasannya dapat dilihat pada Bab 3 Laporan ini. Tujuan dilakukan analisis kompetitor ini agar dapat menjadi tolak ukur dalam memenuhi kebutuhan merancang desain antar muka *website Guest House Gatsu Syariah 2* yang mencakup reservasi kamar, pencatatan pemesanan kamar, dan sebagai media promosi serta pengenalan lebih luas kepada *customer* sehingga dapat menjawab permasalahan yang terjadi pada *Guest House Gatsu Syariah 2*. Mengapa desain antar muka menjadi fokus utama? Dikarenakan hal ini dapat membangun hubungan antara pengalaman dan pengguna (Hartawan, 2019). Serta bertujuan untuk membuat interaksi pengguna mudah, efektif, dan efisien dengan mengacu pada kesiapan untuk menggunakan dan memiliki hasil yang memuaskan pengguna (Arif & Kusumadewi, 2017). Apabila desain antar muka buruk, menyebabkan berhentinya penggunaan *software* dan mengakibatkan calon pelanggan berhenti mengunjungi *website Guest House Gatsu Syariah 2* serta pemilik dan karyawan akan kembali melakukan pencatatan manual dengan *excel*.

Perancangan desain antar muka haruslah baik dikarenakan membawa peranan penting pada pengembangan perangkat lunak sebagai kebutuhan awal *development software* dalam mengetahui fitur dan fungsi agar dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu, langkah pengembangannya harus sesuai dengan standar yang berlaku salah satunya dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). RAD merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan berorientasi objek serta bertujuan untuk mempersingkat waktu perencanaan, desain dan implementasi sistem (Sikumbang et al., 2020). Kelebihan metode ini adalah mempercepat penyelesaian setiap fase proyek dan menjadikan pengguna sebagai acuan untuk fitur sistem dan antarmuka pengguna (Gustina & Chandra, 2015). Pada proses pengujian desain antar muka pengguna menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan alat ukur untuk mengevaluasi *usability* dari suatu produk. SUS tidak memiliki ketentuan secara khusus dalam menentukan responden dikarenakan responden tersebut adalah pengguna akhir dari produk yang akan dievaluasi. (Ependi et al., 2019). Kelebihan dari SUS sendiri adalah skala pengujian yang mudah dipahami oleh responden dan dapat membedakan antara perangkat lunak yang dapat digunakan dan tidak dapat digunakan (Ependi et al., 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, wawancara dan observasi yang dilakukan, dengan adanya perancangan desain antar muka *website Guest House Gatsu Syariah 2* menggunakan metode RAD dapat menjadi solusi yang mencakup pencatatan pemesanan kamar, reservasi kamar oleh *customer* secara langsung pada *website* sehingga tidak adanya penambahan biaya kamar, pajak, dan lain sebagainya seperti saat menggunakan Traveloka ataupun *marketplace* lain, dapat dijadikan media promosi dan pengenalan kepada calon pengguna, serta membuat *website* terlihat lebih *user-friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah penelitian dari ini adalah bagaimana merancang desain antar muka *Guest House Gatsu Syariah 2* dalam meningkatkan Pencatatan Reservasi Kamar dengan Metode *Rapid Application Development*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain antar muka berbasis *website* dengan menggunakan *tools* Figma.
2. Tahapan penelitian ini dilakukan hanya sampai *prototype*.
3. Terdapat 2 pengguna yang terlibat 2 yakni Admin dan *Customer*.
4. Perancangan desain antar muka menggunakan metode RAD dengan tahapan utamanya adalah *Requirement Planning* dan *Workshop Design*. Sedangkan tahapan *Implementation* tidak dilaksanakan pada penelitian ini.
5. Pengujian desain antar muka yang telah dibuat menggunakan metode *testing System Usability Scale* (SUS) kepada 30 orang responden.
6. Pada penelitian ini hanya sampai pencatatan transaksi oleh admin, sedangkan transaksi oleh karyawan tidak disediakan.

1.4 Tujuan

Merancang desain antar muka *Guest House* Gatsu Syariah 2 dengan menggunakan Metode *Rapid Application Development* untuk meningkatkan *Branding* dari *Guest House* Gatsu Syariah 2 serta meningkatkan Pencatatan Reservasi Kamar dengan menghasilkan *prototype* yang memiliki tingkat *usability* yang baik.

1.5 Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Mampu menghasilkan rancangan desain antar muka aplikasi pencatatan reservasi kamar *Guest House* Gatsu Syariah 2 dalam bentuk *prototype*.
2. Dari perancangan desain antar muka *website* yang dibuat juga dapat sebagai media promosi dan perkenalan sehingga dapat mempromosikan dan mengenalkan *Guest House* Gatsu Syariah 2 secara luas kepada calon pengguna.
3. Dapat menjadi referensi dan acuan bagi *developer* dalam membangun dan merancang aplikasi reservasi kamar berbasis *website* pada *Guest House* Gatsu Syariah 2 untuk kedepannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam melaksanakan penelitian ini, terdapat alur ilmiah yang digunakan sebagai dasar teori atau rujukan dalam implementasi metode *Rapid Application Development* untuk merancang desain antar muka aplikasi reservasi kamar pada *Guest House Gatsu Syariah 2*. Oleh karena itu dalam penelitian ini terdapat beberapa pemahaman teori, antara lain:

1. Penelitian Terdahulu
2. *User Interface*
3. *Rapid Application Development*
4. *User Persona*
5. *User Test Scenario*
6. *System Usability Scale Testing (SUS)*

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam mengerjakan penelitian, penulis juga membandingkan tiga penelitian sebelumnya yang kemudian dicari perbedaan antara ketiga penelitian tersebut dengan penelitian saat ini. Berikut detail penelitian terdahulu yang dimaksud.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1

Nama Penulis	Judul
(Dika, 2019)	Perancangan <i>User Interface</i> Pada <i>Website</i> The Royale Krakatau Hotel Cilegon Menggunakan Metode <i>Goal Directed Design</i>
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan wawancara untuk memenuhi kebutuhan pengguna agar aplikasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya 2. Rancangan tampilan antarmuka aplikasi <i>website</i> The Royale Krakatau Hotel Cilegon Menggunakan Metode <i>Goal Directed Design</i> berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode ini digunakan agar menghasilkan suatu tampilan <i>interface</i>(antarmuka) pengguna aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. 3. Penggunaan metode <i>Goal Directed Design</i> mampu memberi solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna saat akan menggunakan aplikasi <i>website</i> The Royale Krakatau Hotel Cilegon.
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan aktivitas wawancara untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan pengguna. 2. Melakukan proses evaluasi dengan metode QUIM.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan wawancara terhadap pengguna serta merancang <i>user persona</i> untuk sebagai acuan penentuan kebutuhan pengguna. 2. Menggunakan metode <i>Goal Directed Design</i>. 3. Melakukan uji <i>testing</i> pada <i>website</i> yang sudah ada.

Nama Penulis	Judul
	4. Melakukan evaluasi dan <i>redesign</i> pada <i>website</i> yang sudah ada.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2

Nama Penulis	Judul
(Al Assad et al., 2022)	Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara serta observasi untuk mendapatkan kebutuhan terkait keinginan pengguna. Merancang mockup desain UI/UX untuk didiskusikan terlebih dahulu dengan pengguna sebelum diimplementasikan. Penggunaan metode <i>Design Thinking</i> mampu memberi solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna saat akan menggunakan aplikasi INT Hotel.
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan aktivitas wawancara dan observasi untuk mendapatkan dan menganalisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan fungsional. Menjelaskan bagaimana alur aplikasi berjalan.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> Uji pengguna dilakukan dengan SUS. Merancang desain <i>mockup</i> sebagai acuan.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3

Nama Penulis	Judul
(Wisnuyana, 2021)	Analisis dan Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi Transaksi Pemesanan dan Pemasaran pada Kunokini Café & Resto Berbasis <i>User Centered Design</i> (UCD)
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara untuk mendapatkan kebutuhan terkait dengan data pengguna dan data fungsional. Merancang dengan <i>site map</i> dan desain <i>guideline</i> sebelum membangun <i>prototype</i>. Penggunaan metode <i>User Centered Design</i> mampu memberi solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna saat akan menggunakan aplikasi Transaksi Pemesanan dan Pemasaran pada Kunokini Café & Resto.
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan aktivitas wawancara untuk mendapatkan dan menganalisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan fungsional. Melakukan perhitungan dengan <i>tools Skala likert</i>. Perancangan tampilan antarmuka yang dihasilkan dirancang dengan menggunakan aplikasi Figma.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> Uji pengguna dilakukan dengan SUS. Merancang <i>user persona</i> sebagai acuan.

2.2 User Interface

User interface merupakan desain tampilan antarmuka pengguna pada perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, ataupun perangkat elektronik yang lain. *User interface* adalah tentang bagaimana tampilan produk dan perangkat dapat ditampilkan dan diatur melalui antarmuka pengguna, yang bertujuan untuk membuat produk/perangkat lebih mudah digunakan. *User interface* bukan tentang warna dan bentuk, tetapi tentang memberikan pengguna alat yang tepat untuk

membantu mereka mencapai tujuan (Wahyuni & Dewi, 2019). Desain antar muka memiliki tujuan guna meningkatkan *usability* serta pengalaman pengguna. Pengguna akan lebih mudah memahami desain antar muka dari *software* yang dihasilkan jika antar muka dirancang dengan baik dan konsisten (Rahayuda & Santiari, 2021).

2.3 *Rapid Application Development (RAD)*

Rapid Application Development (RAD) merupakan siklus pembangunan yang dimaksudkan untuk mengambil keuntungan dari pengembangan perangkat lunak baru-baru ini dengan memberikan pengembangan yang jauh lebih cepat dan hasil yang lebih baik daripada yang dicapai dengan siklus tradisional (Martin, 1991). *Rapid Application Development (RAD)* merupakan metode perangkat lunak yang menekankan pengembangan yang singkat pada setiap fase (Putri & Effendi, 2018). Tujuan dari metode *Rapid Application Development (RAD)* adalah untuk mempercepat proses perencanaan, perancangan, dan implementasi sistem. (Sikumbang et al., 2020).

Bila dibandingkan dengan metode yang sebelumnya digunakan yakni metode *User Centered Design (UCD)*, metode *User Centered Design* dan metode *Rapid Application Development* sama - sama melibatkan *user* sebagai acuan. Akan tetapi pada metode *User Centered Design* untuk mendapatkan sebuah *feedback* dari *user* harus melakukan uji *testing* terlebih dahulu sedangkan pada metode *Rapid Application Development* untuk mendapatkan *feedback* dari *user* dapat diperoleh dari proses *workshop design*. Selama proses ini, pengguna dapat mengomentari hasil karya desain yang telah dibuat dan dapat diperbaiki jika tidak sesuai dengan kebutuhan atau preferensi mereka. Jadi *feedback* didapatkan bukan dari *testing* akhir saja tetapi bisa didapatkan pada tahapan *workshop design*.

Tahapan *Rapid Application Development (RAD)* terdiri atas 3 tahap yang terstruktur. Berikut merupakan alur proses dari *Rapid Application Development*:



Gambar 2.1 Tahapan RAD

1. *Requirements Planning*

Pengguna dan *analyst* mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai suatu tujuan. Tahapan ini merupakan hal yang terpenting yakni partisipasi dari kedua belah pihak.

2. *Workshop Design*

Pada fase ini, aktivitas pengguna yang terlibat menentukan pencapaian tujuan. Ini karena proses desain dilakukan selama proses ini dan setiap perbedaan desain antara pengguna dan analisis diperbaiki. Jika ada ketidaksesuaian dalam kebutuhan yang telah dibuat pada fase sebelumnya dan desain, pengguna yang terlibat dapat langsung berkomentar yang mana pada penelitian ini mengacu pada *User Test Scenario*.

3. *Implementation*

Fase ini adalah fase *programmer* yang mengembangkan desain program yang diterima oleh pengguna dan analis. Sebelum menuju ke organisasi, program tersebut terlebih dahulu diuji untuk melihat apakah ada bug atau tidak. Pada tahapan ini, biasanya pengguna memberikan umpan balik terhadap sistem yang dibangun dan menerima persetujuan untuk sistem tersebut.

2.4 *User Persona*

User persona merupakan metode yang digunakan guna mendapatkan aspek kebutuhan yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Tujuan dari *user persona* yaitu dapat mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang diharapkan penulis mampu menganalisa serta memahami permasalahan seputar kelebihan dan kekurangan

pengguna. Sehingga sangat diharapkan dapat merancang fungsi dan fitur didalam sebuah aplikasi yang sejalan dengan kemampuan dan perilaku pengguna (Kusuma et al., 2020).

2.5 User Test Scenario

Pengujian Skenario adalah metode skenario aktual yang digunakan untuk menguji aplikasi perangkat lunak. Tujuan pengujian skenario adalah untuk menguji skenario ujung ke ujung untuk masalah perangkat lunak kompleks tertentu. Skenario memudahkan dalam hal menguji dan mengevaluasi masalah (Aulia, 2021). Skenario pengujian dilakukan guna menentukan langkah – langkah dalam melaksanakan uji *test*, yakni mengimplementasi program serta mengamati setiap masukan, proses, dan keluaran yang diimplementasi pada program tersebut (Waluyo et al., 2017)

2.6 System Usability Scale

System Usability Scale merupakan alat ukur yang mengevaluasi *usability* suatu produk. Karakteristik SUS berbeda dari kuesioner lain. Pertama, SUS memiliki sepuluh pertanyaan, yang memudahkan responden untuk menjawab. Kedua, SUS menggunakan teknologi agnostik, artinya SUS digunakan secara luas yang dapat menguji hampir semua jenis UI. Ketiga, hasil dari kuesioner adalah nilai tunggal, mulai dari skor 0 hingga 100 yang mudah dipahami oleh setiap individu maupun kelompok (Sidik, 2018). Berikut adalah 10 pertanyaan dari System Usability Scale :

Tabel 2.4 Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1 s/d 5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1 s/d 5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1 s/d 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1 s/d 5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1 s/d 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1 s/d 5

No	Pertanyaan	Skor
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1 s/d 5

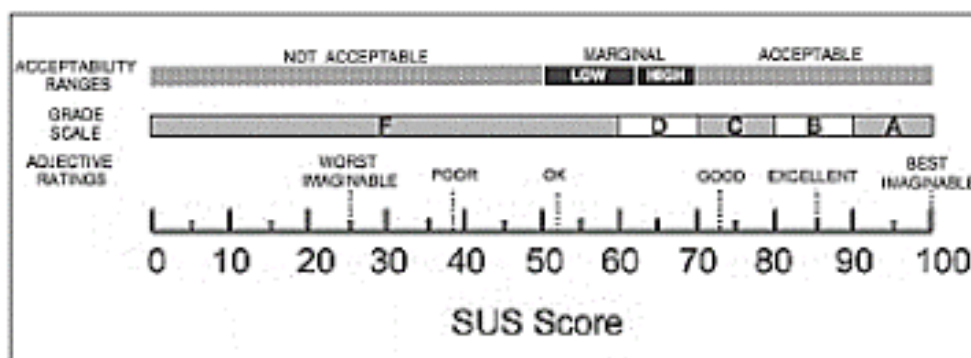
Tabel 2.5 Skor Penilaian

Pertanyaan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah mengumpulkan data dari responden, langkah selanjutnya adalah proses perhitungan data. Berikut merupakan aturan dalam melakukan perhitungan skor pada kuesioner :

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir yang didapat dari nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

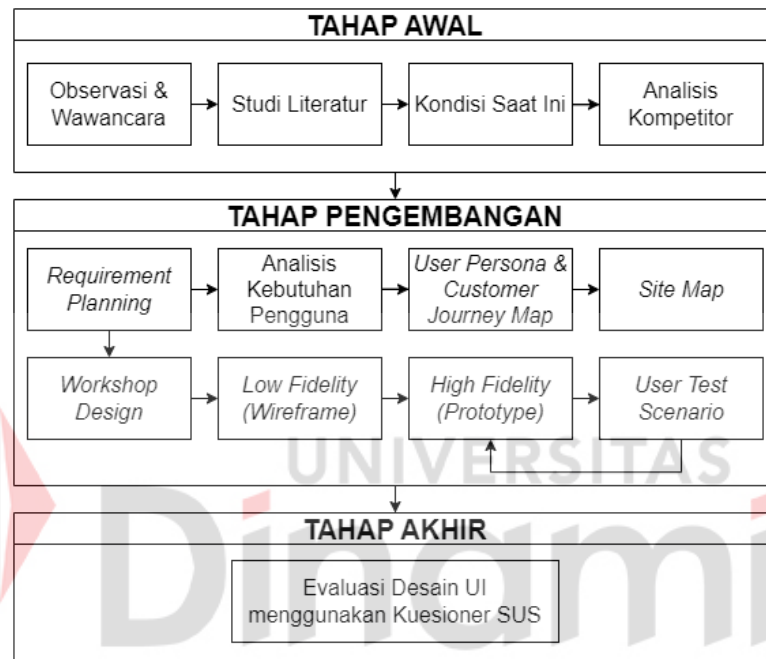
Skor rata-rata dari seluruh responden dihitung, kemudian disesuaikan dengan evaluasi SUS. Termasuk kategori manakah hasil dari pengujian yang didapat. Contohnya apabila mendapat skor 75 maka termasuk dalam kategori GOOD dengan grade scale C yang artinya secara usability dapat diterima atau layak.



Gambar 2.2 Skor SUS

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Tahap metode penelitian akan memuat proses perancangan desain antar muka pada aplikasi reservasi kamar Guest House Gatsu Syariah 2 dengan menggunakan metode *Rapid Application Development*. Gambar tahapan metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian

3.1 Tahap Awal

Bersumber dari Gambar 3.1 terlihat bahwa pada tahap awal ada empat proses, yakni observasi dan wawancara, studi literatur, kondisi saat ini, dan analisis kompetitor,

3.1.1 Observasi dan Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak *Guest House* Gatsu Syariah 2 yaitu 1 (satu) orang pemilik dan 1 (orang) karyawan guna mendapatkan informasi mengenai detail dari *Guest House* Gatsu Syariah 2 sendiri serta informasi mengenai permasalahan yang terjadi agar peneliti dapat melakukan proses lebih lanjut untuk mengidentifikasi masalah. Selanjutnya, dilakukan wawancara kepada 2 (orang)

pelanggan guna mendapatkan informasi mengenai kebutuhan fitur dari *website Guest House Gatsu Syariah 2*.

Hasil keseluruhan dari wawancara yang dilakukan adalah pihak *Guest House Gatsu Syariah 2* sangat membutuhkan rancangan desain antar muka aplikasi *website* untuk nantinya dapat dikembangkan menjadi aplikasi *website* yang nantinya dapat memberi kemudahan dalam melakukan *input* reservasi kamar dan merekap data reservasi disetiap bulannya, serta dapat menjadi suatu produk yang dapat mengenalkan lebih luas *Guest House Gatsu Syariah 2* kepada calon pelanggan. Dari sisi pelanggan, pelanggan sangat ingin adanya *website* sebagai wadah informasi seputar *Guest House Gatsu Syariah 2* secara detil dengan visualisasi yang baik serta memudahkan pelanggan dalam berkomunikasi dengan pihak *Guest House*. Detil dari hasil wawancara yang dilakukan dapat dilihat pada halaman lampiran.

3.1.2 Studi Literatur

Langkah berikutnya yaitu melakukan studi literatur yang mana penulis akan menganalisa metodologi yang digunakan dalam penelitian Tugas Akhir yaitu dengan metodologi *Rapid Application Development*. Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan kajian pustaka dengan membaca dan menganalisis sejumlah jurnal, buku, dan website terpercaya tentang desain .Perancangan Desain Antar Muka, *Rapid Application Development* dan *System Usability Scale* yang dapat digunakan penulis sebagai acuan saat meneliti Tugas Akhir di *Guest House Gatsu Syariah 2*. *Guest House Gatsu Syariah 2* merupakan bisnis yang bergerak di bidang penginapan dimana memiliki konsep syariah dikarenakan terdapat persyaratan harus dipenuhi agar pelanggan tetap dapat menginap yaitu menunjukkan KTP serta bagi dua orang lawan jenis menunjukkan bukti surat nikah atau dua buah KTP.

3.1.3 Kondisi Saat Ini

Melalui observasi dan wawancara, didapatkan gambaran kondisi awal mengenai permasalahan yang saat ini terjadi pada *Guest House Gatsu Syariah 2* dimana terdapat data jumlah *customer* pada tahun 2020-2022. Adanya penurunan di tahun 2021 dikarenakan dampak dari pandemi covid-19 yang meningkat. Pasca

pandemi covid-19 ditahun 2022, jumlah *customer* mengalami peningkatan dari tahun 2022. Kemudian minimnya media komunikasi dan promosi kepada *customer* karena hanya melalui Instagram saja. Selanjutnya, karyawan tersebut juga sependapat dengan pemilik bahwa melakukan pencatatan dengan *excel* akan kesulitan merekap data pesanan kamar yang masuk serta pelaporan tiap bulannya kepada pemilik. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan desain antar muka *website Guest House Gatsu Syariah 2* ini dapat meningkatkan interaksi antara pengguna dan aplikasi agar lebih mudah digunakan, meningkatkan kualitas manajemen transaksi, dan meningkatkan promosi *Guest House Gatsu Syariah 2*.

3.1.4 Analisa Kompetitor

Langkah terakhir pada tahap awal penelitian ini adalah melakukan analisis kompetitor. Berikut hasil dari analisis kompetitor yang dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Analisis Kompetitor

No	Nama Aplikasi	Kelebihan	Kekurangan
1.	D'Paragon <i>website</i> (https://dparagon.com)	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat <i>form</i> untuk <i>booking</i> kamar. - Memberikan harga sewa disetiap malam, minggu, dan bulan. - Mencantumkan <i>list</i> fasilitas umum yang dimiliki. - Terdapat halaman khusus yang berisi promo/<i>voucher</i> yang bisa digunakan saat. - Terdapat <i>virtual tour</i> yang dapat menampilkan <i>view</i> kost 360 derajat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mencantumkan testimoni dari pelanggan.
2.	Olive <i>Guest House</i> Syariah <i>website</i> (https://olive-guest-house-syariah.business.site/)	<ul style="list-style-type: none"> - Mencantumkan testimoni dari pelanggan. - Terdapat foto/gambar dari <i>guest house</i> Olive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terdapat informasi mengenai fasilitas hotel. - Tidak memberikan informasi detail kamar mengenai harga maupun fasilitas kamar. - Tidak mencantumkan testimoni dari pelanggan.

Seperti yang nampak pada Tabel 3.1, hasil analisis kompetitor dari kedua aplikasi *website* tersebut, kesimpulan yang didapat adalah kompetitor memiliki permasalahan tidak adanya atau kurangnya informasi detil mengenai fasilitas kamar beserta harganya, detil fasilitas hotel, tidak tercantumnya testimoni dari pelanggan serta pada salah satu *website* kompetitor tersebut memiliki kelebihan yakni

tercantumnya *form booking* yang dimana, pelanggan dapat langsung memesan kamar atau melakukan reservasi pada *form* tersebut. Kemudian, permasalahan yang dimiliki kompetitor tersebut dapat menjadi tolak ukur atau acuan untuk memenuhi kebutuhan dalam merancang desain antar muka aplikasi reservasi kamar berbasis *website*.

3.2 Tahap Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development (RAD)*. Tahapan yang digunakan adalah tahapan *Requirements Planning* dan *Workshop Design*.

3.2.1 Requirements Planning

Terdapat beberapa tahap analisis yang dilakukan pada perancangan penelitian ini, adapun detail proses yang ada pada tahap ini

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Proses berikutnya adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara. Proses ini juga melibatkan pengidentifikasian dengan menentukan siapa yang terhubung langsung dengan sistem tersebut. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut :

- a. *Admin*, yaitu admin yang ada pada *Guest House*
- b. *Customer*, yaitu pelanggan *Guest House*/penginapan
- c. Melakukan penyebaran kuisisioner dengan karakteristik responden sebagai berikut :

- Jumlah Responden : 30 orang
- Jenis Responden : 3 Admin, 27 *Customer*
- Usia : 18-60 Tahun
- Jenis Kelamin : 15 orang wanita dan 15 orang pria

Bersumber dari wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya, maka dapat disampaikan kebutuhan pada masing-masing pengguna yang terlibat yakni sebagai berikut.

Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
<i>Admin</i>	a. Dapat mengelola informasi mengenai <i>Guest House Gatsu Syariah 2</i> b. Dapat melakukan edit pada <i>rooms</i> c. Dapat menambahkan dan membatalkan transaksi d. Dapat melakukan konfirmasi pembayaran <i>customer</i> e. Dapat memantau transaksi penyewaan kamar secara langsung pada <i>website</i> f. Dapat melihat dan mengunduh laporan bulanan serta tahunan
<i>Customer</i>	a. Dapat melihat detail informasi mengenai <i>Guest House Gatsu Syariah 2</i> b. Dapat melihat jenis kamar yang ada pada <i>Guest House Gatsu Syariah 2</i> c. Dapat melihat ketersediaan kamar secara langsung pada <i>website</i> d. Dapat melakukan transaksi penyewaan kamar secara langsung pada <i>website</i> e. Dapat melakukan pembayaran secara <i>online</i> f. Dapat melihat dan mengunduh <i>invoice</i>

2. Pembuatan *User Persona* dan *Customer Journey Map*

Pada tahap ini, data mengenai kebutuhan pengguna yang akan menggunakan aplikasi dikumpulkan. Data dari pengguna yang diperoleh dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengguna seperti karakteristik pengguna dan kendala yang dihadapi oleh pengguna tersebut. Hasil dari analisis konteks pengguna ini menghasilkan penjabaran mengenai karakteristik dari pengguna berupa *user persona*.

Pada penelitian ini *user persona* terbagi menjadi 3 kategori, yakni Pemilik, Karyawan, dan *Customer*. Tabel 3.3. merupakan *user persona* dari Pemilik *Guest House Gatsu Syariah 2* yang bernama Reny R yang telah dibuat berdasarkan hasil wawancara.

Tabel 3.3 *User Persona* Pemilik

<i>User Persona</i> Reny R (Pemilik)	
Biodata	Kebutuhan
Bu Reny merupakan pemilik dari <i>Guest House Gatsu Syariah 2</i> . Sebagai pemilik dari <i>Guest House Gatsu Syariah 2</i> beliau bertugas untuk mengatur bagaimana berjalannya proses bisnis dalam hal reservasi kamar, kemudian kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi, serta membuat planning kedepan agar bisnis ini tetap berjalan dan dapat terus memiliki dan meningkatkan jumlah pelanggan.	<ul style="list-style-type: none"> - Rancangan desain antar muka sebagai landasan atau acuan yang nantinya akan dikembangkan oleh developer sebagai aplikasi berbasis website. - Memudahkan pengguna baik dari sisi admin maupun pelanggan saat menggunakan aplikasi website ini. Dari sisi admin dibagian pencatatan dan sisi pelanggan dari sisi informasi dan komunikasi. - Memaksimalkan website sebagai media promosi agar dapat menarik pelanggan dan meningkatkan jumlah pelanggan.

<i>User Persona</i> Reny R (Pemilik)	
Ekspetasi terhadap website GH Gatsu Syariah 2	Kekhawatiran
<ul style="list-style-type: none"> - Memudahkan para pelanggan dalam menggunakan website sebagai wadah informasi guest house. - Memudahkan admin dalam menggunakan website untuk mengontrol pesanan yang masuk. - Memudahkan admin dalam merekap data pelanggan yang melakukan reservasi kamar. - Memudahkan interaksi antara admin dan pelanggan dalam berkomunikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam melihat rekapan juga masih secara manual dengan melakukan pengecekan satu persatu sehingga membuat pemilik kesulitan dalam melihat track record pesanan kamar.

Selanjutnya *user persona* dari Karyawan yang Bernama Rizal R yang telah dibuat berdasarkan hasil wawancara yang dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 *User Persona* Karyawan

<i>User Persona</i> Rizal R (Karyawan)	
Biodata	Kebutuhan
Pak Rizal merupakan admin dari Guest House Gatsu Syariah 2. Sebagai admin beliau bertugas untuk mengelola proses reservasi dari pesanan kamar masuk hingga memastikan pelanggan yang memesan sudah sesuai pada data dengan melakukan interaksi kepada pelanggan tersebut. Serta merekap data pelanggan yang masuk	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya gambaran mengenai aplikasi website dengan dibuatnya desain aplikasi dengan fitur yang memadai serta tampilan yang mudah dimengerti. - Wadah untuk melakukan pencatatan dan perekapan data pelanggan. - Adanya tempat/wadah promosi pada website agar pelanggan tertarik dengan Guest House Gatsu Syariah 2.
Ekspetasi terhadap website GH Gatsu Syariah 2	Kekhawatiran
Dengan dibuatnya gambaran desain aplikasi ini saya berharap kedepannya dapat menjadi sebuah website yang dapat membantu pengguna dalam melakukan pesan kamar dengan tersedianya fitur dan kebutuhan yang sesuai dengan pengguna inginkan. Selain itu, proses rekap sudah tidak lagi dilakukan secara manual.	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam melakukan rekapan juga masih secara manual dengan melakukan pengecekan satu persatu.

Kemudian *user persona* yang menggambarkan kelompok pelanggan bernama Nadia Khusnah yang telah dibuat pula berdasarkan hasil wawancara dan dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 *User Persona Customer*

User Persona Nadia Khusnah (Customer)	
Biodata Nadia merupakan seorang yang bekerja sebagai admin di perusahaannya. Nadia memiliki hobi traveling ke banyak kota sehingga Nadia sering melakukan reservasi pada tempat penginapan. Nadia sering melakukan reservasi kamar penginapan secara online.	Kebutuhan - Informasi detail mengenai hotel/apartemen yang ditempatinya, mulai dari fasilitas hotel/apartemen, fasilitas kamar dan harga yang ditawarkan.
Ekspetasi terhadap website GH Gatsu Syariah 2 Bisa mengetahui dengan jelas seputar informasi mengenai GH Gatsu agar mendapatkan perasaan percaya pada penggunaan aplikasi ini maupun ke GH Gatsu sendiri.	Kekhawatiran - Terdapat perbedaan harga pada aplikasi traveloka dan saat membayar karena belum di update. - Minimnya informasi di traveloka



Pada tahapan sebelumnya, telah dilakukannya proses wawancara dengan pihak terkait guna mendapatkan beberapa informasi dan kendala yang dihadapi oleh pihak *Guest House Gatsu Syariah 2*. Untuk tahapan ini, hasil wawancara dapat dianalisis sebagai kebutuhan pengguna untuk mengetahui kebutuhan dan solusi dari kendala yang dimiliki agar peneliti dapat menyimpulkan hasil dan dapat mengimplementasikannya pada desain antarmuka aplikasi. Setelah dilakukannya proses wawancara serta pembuatan *user persona*, maka dirancanglah *customer journey map* untuk memetakan setiap informasi.

Pada penelitian ini *customer journey map* terbagi atas 3 pengguna yakni admin dan *customer*, Berikut *customer journey map* dari sisi pengguna admin yang dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 *Customer Journey Map Admin*

	Perencanaan	Informasi Kamar	Input Booking	Pembayaran	Laporan
Doing	- Mempersiapkan informasi/konten yang akan di unggah pada website	- Melakukan pengecekan terhadap ketersediaan stok kamar - Melakukan edit kamar secara berkala pada website	- Menginputkan data booking pelanggan yang melakukan reservasi secara offline - Melakukan persetujuan booking pelanggan secara online - Melakukan pembatalan booking pelanggan	- Melakukan konfirmasi pembayaran baik saat melakukan booking di website atau reservasi secara offline	- Mengecek dan merekap data pelanggan. - Melihat laporan bulanan dan mengunduh laporan tersebut - Melihat laporan tahunan dan mengunduh laporan tersebut
Thinking	- Apakah Informasi/konten yang diberikan dapat membuat pelanggan tertarik?	- Apakah kamar yang tersedia sudah sesuai dengan jumlah stok yang ada di website? - Apakah bisa secara langsung melakukan edit kamar di website?	- Apakah dapat data booking pelanggan yang melakukan reservasi secara offline? - Apakah bisa melakukan persetujuan booking pelanggan secara online? - Apakah bisa melakukan pembatalan booking pelanggan	- Apakah bisa mengonfirmasi pembayaran baik saat melakukan booking di website atau reservasi secara offline?	- Apakah bisa mengecek dan merekap data pelanggan? - Apakah bisa melihat dan mengunduh laporan bulanan? - Apakah bisa melihat dan mengunduh laporan tahunan?
Feeling	- Pelanggan tertarik dengan konten/informasi yang diberikan dan fasilitas kamar sesuai dengan kebutuhan.	- Jumlah kamar di website telah sesuai dengan ketersediaan kamar - Dapat secara langsung melakukan edit informasi kamar di website	- Dapat melakukan booking pelanggan yang melakukan reservasi secara offline - Dapat melakukan persetujuan booking pelanggan secara online - Dapat melakukan pembatalan booking pelanggan	- Dapat mengonfirmasi pembayaran baik saat melakukan booking di website atau reservasi secara offline	- Dapat mengecek dan merekap data pelanggan. - Dapat melihat dan mengunduh laporan bulanan - Dapat melihat dan mengunduh laporan tahunan

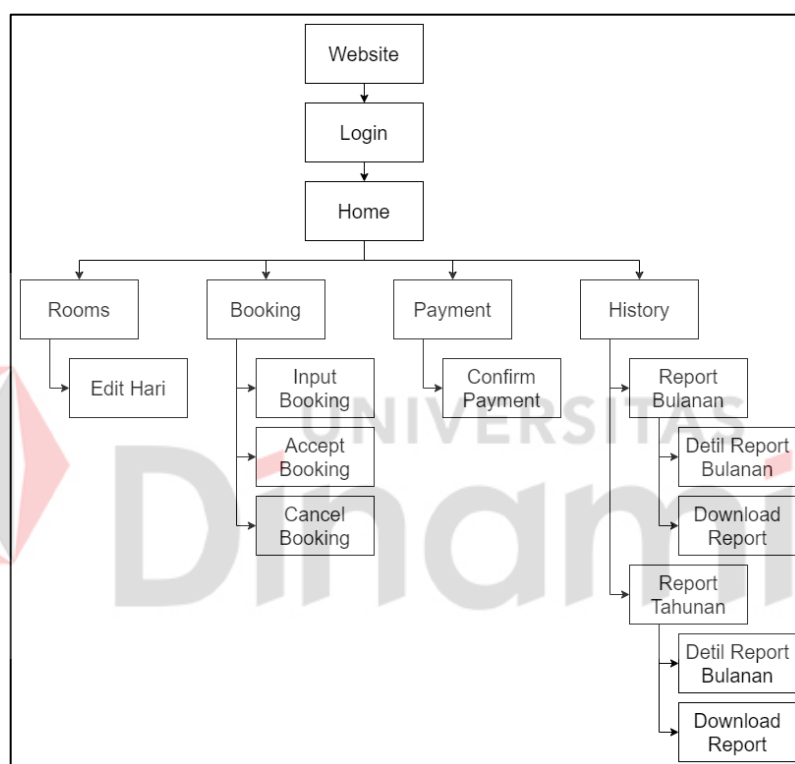
Adapun, berikut ini adalah *customer journey map* dari sisi pengguna *customer* yang dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 *Customer Journey Map Customer*

	Perencanaan	Informasi Kamar	Input Booking	Pembayaran	Laporan
Doing	- Melihat informasi/konten yang akan di unggah pada website	- Melihat detail kamar yang ada di Guest House Gatsu Syariah 2	- Melihat informasi kamar yang hendak di booking - Melakukan reservasi secara langsung di website - Menginput data diri untuk booking - Melakukan konfirmasi booking sekarang melalui website	- Melihat detail pembayaran pada website	- Dapat mengunduh invoice atas transaksi yang telah dilakukan
Thinking	- Apakah dapat secara langsung melihat informasi/konten yang akan di unggah pada website?	- Apakah dapat melihat detail kamar yang ada di Guest House Gatsu Syariah 2?	- Apakah bisa melihat informasi kamar yang hendak di booking? - Apakah bisa melakukan reservasi secara langsung di website? - Apakah bisa menginputkan data diri untuk booking? - Apakah bisa melakukan konfirmasi booking sekarang melalui website?	- Apakah bisa melihat detail pembayaran pada website?	- Apakah dapat mengunduh invoice atas transaksi yang telah dilakukan
Feeling	- Tertarik dengan konten/informasi yang diberikan dan fasilitas kamar sesuai dengan kebutuhan.	- Detil kamar yang ada di Guest House Gatsu Syariah 2 secara langsung di website	- Dapat melihat dengan baik informasi kamar yang hendak di booking - Dapat melakukan reservasi yang mudah pada website - Dapat mengisikan data pribadi dengan baik saat reservasi pada website - Dapat melakukan kofnrimasi final dengan cepat pada website	- Dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai detail pembayaran atas booking kamar yang telah dilakukan	- Akses yang diberikan mudah dalam mengunduh invoice atas transaksi yang telah dilakukan

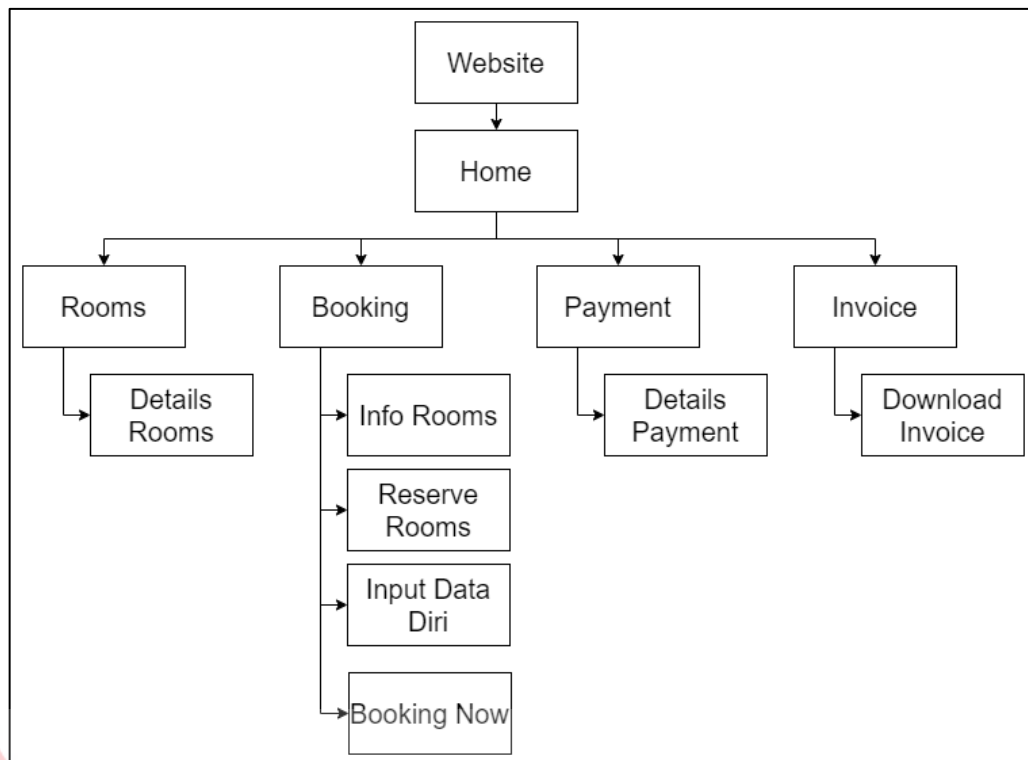
3. Sitemap

Selanjutnya, pada Tahapan *Requirements Planning* terdapat proses penyusunan *sitemap* yang merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pemetaan suatu menu dan fitur *website* yang didalamnya berisi informasi mengenai gambar, deskripsi halaman, dan lainnya. Pada Gambar 3.2 merupakan *sitemap* dari *website Guest House Gatsu Syariah 2* untuk pengguna admin sedangkan pada Gambar 3.3. merupakan *sitemap* dari *website Guest House Gatsu Syariah 2* untuk *customer*.



Gambar 3.2 Site Map Admin

Seperti yang nampak pada Gambar 3.2, untuk pengguna admin pada *website Guest House Gatsu Syariah 2*, diharuskan untuk *login* terlebih dahulu untuk membatasi hak akses. Berikutnya akan menampilkan *home* yang berisikan notifikasi *booking* dan grafik *report* tahun ini. Untuk menu yang ada pada admin adalah *Rooms* yang meliputi *Edit Rooms*, *Booking* yang meliputi *Input*, *Accept*, dan *Cancel Booking*, *Payment* meliputi *Confirm Payment*, dan yang terakhir adalah *History* meliputi *Report Bulanan* (*Detil* dan *Download*) serta *Report Tahunan* (*Detil* dan *Download*).



Gambar 3.3 Site Map Customer

Berikutnya, seperti yang nampak pada Gambar 3.3, untuk pengguna customer pada website *Guest House Gatsu Syariah 2*, akan ditampilkan *home* yang berisikan *Facility*, *About Us*, dan *Contact Us*. Untuk menu berikutnya terdapat *Rooms* yang berisi *Details Rooms*, untuk *Booking* meliputi *Info Rooms*, *Reserve Rooms*, *Input Data Diri*, dan *Booking Now*, untuk *Payment* meliputi *Details Payments*, dan yang terakhir adalah *Invoice* meliputi *Download Invoice*.

3.2.2 Workshop Design

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Berikut ini merupakan proses terperinci dalam tahapan ini

1. Proses pembuatan *Low Fidelity* berupa *Wireframe*

Tahapan *wireframe* merupakan rancangan sketsa kasar pada suatu aplikasi. Tujuan pembuatan *wireframe* adalah untuk membangun dan menampilkan garis besar dasar struktur aplikasi atau konten inti, yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi *prototype*.

2. Proses pembuatan *High Fidelity* berupa *Prototype*

Tahapan *prototype* merupakan pengembangan dari tahapan *wireframe*. Tahapan ini menghasilkan rancangan sketsa halus aplikasi yang sudah berwarna serta memiliki rangkaian fitur yang sudah dirancang yang nantinya mampu dioperasikan oleh penggunanya.

3. Proses Pengujian dengan *User Test Scenario*

Tahap pengujian ini dilakukan setelah *prototype* selesai, dan tujuannya adalah agar pengguna dapat langsung menguji desain setelah selesai serta memberikan komentar maupun masukan jika diperlukan pengembangan tambahan. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada *User Test Scenario*.

3.3 Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini dilakukan uji testing dari desain antar muka yang telah dirancangkan. Pada tahapan ini dilakukan penyebaran kuisisioner dan Analisa menggunakan metode testing *System Usablity Scale* (SUS).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Tahapan *Workshop Design*

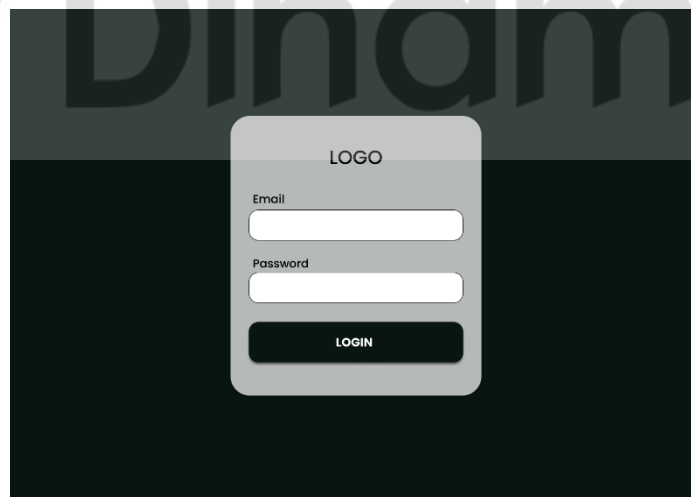
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, maka hasil dari tahapan proses ini dibagi menjadi dua tahap yaitu pembuatan *Low Fidelity* dalam bentuk *Wireframe* dan *High Low Fidelity* dalam bentuk *Prototype*.

4.1.1 *Wireframe*

Pada tahapan ini menggali setiap solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini menghasilkan rancangan *wireframe* yang proses perancangannya menggunakan *tools figma*.

1. *Wireframe Login Admin*

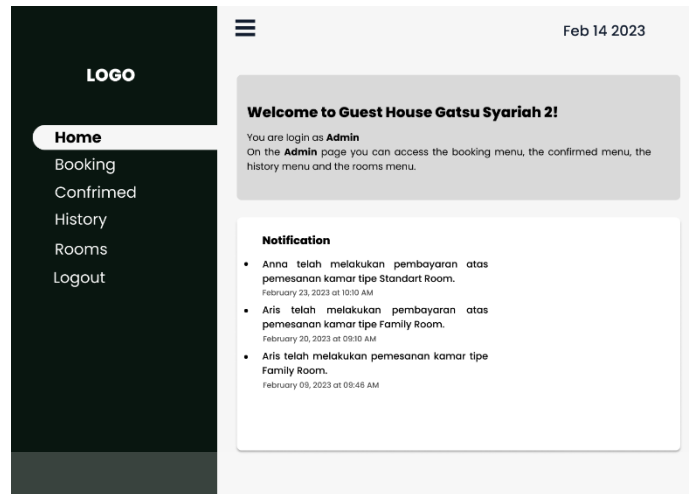
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan halaman *login* admin. Admin harus *login* di halaman ini sebelum dapat mengakses seluruh halaman admin yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Wireframe Login Admin*

2. Wireframe Beranda Admin

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan halaman beranda admin yang berisi notifikasi *booking* dari *customer* yang dapat dilihat pada Gambar 4.2.

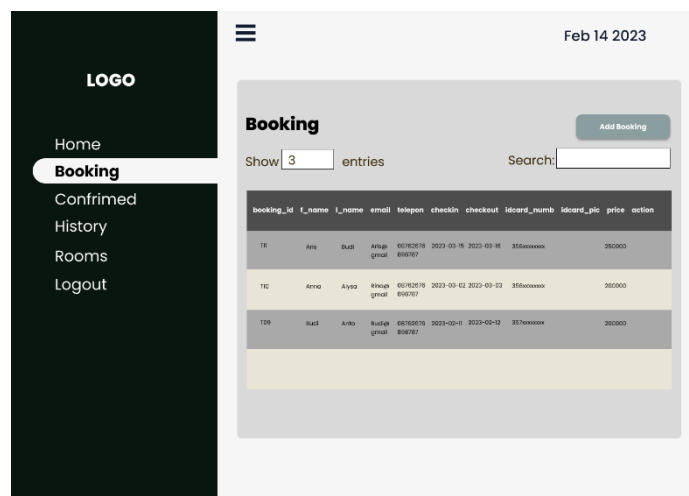


Gambar 4.2 Wireframe Beranda Admin

3. Wireframe Booking tabel Admin

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan tabel berisi daftar *customer* yang melakukan *booking*. Admin juga dapat memasukkan data *customer* apabila *customer* datang langsung ke lokasi.

Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Wireframe Booking tabel Admin

4. Wireframe Booking form Admin

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan *form booking* yang dapat diisi oleh admin jika ada *customer* yang ingin *booking* melalui *whatsapp* atau langsung datang ditempat yang dapat dilihat pada Gambar 4.4.

Gambar 4.4 Wireframe Booking form Admin

5. Wireframe Confrimed tabel Admin

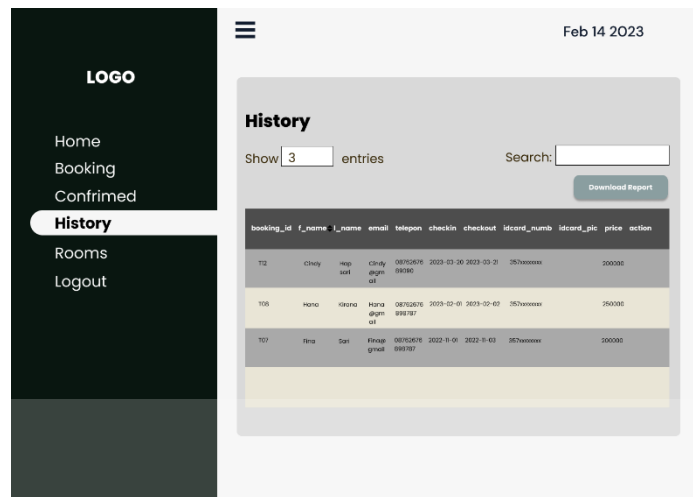
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan tabel berisi daftar *customer* yang telah melakukan konfirmasi pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 4.5.

booking_id	f_name	l_name	email	telepon	checkin	checkout	idcard_numb	idcard_plc	price	action
112	Cindy	Hapsari	Cindy@gmail.com	08172278558192	2023-03-20	2023-03-21	35xxxxxxx		350000	
118	Hana	Khalid	Hana@gmail.com	08172278558192	2023-02-01	2023-02-02	35xxxxxxx		250000	

Gambar 4.5 Wireframe Confrimed tabel Admin

6. Wireframe History tabel Admin

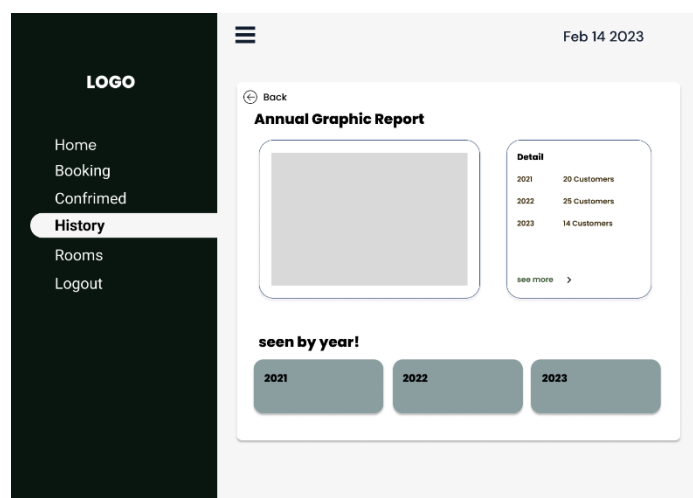
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan tabel yang berisi daftar *customer* yang telah melakukan pembayaran maupun pembatalan *booking*. Admin dapat melihat laporan tahunan dan bulanan dengan mengklik tombol "*download report*" yang dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Wireframe History tabel Admin

7. Wireframe Laporan pertahun

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan laporan tahunan *customer* dalam bentuk grafik maupun tabel yang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Wireframe Laporan pertahun

8. Wireframe Rooms tabel Admin

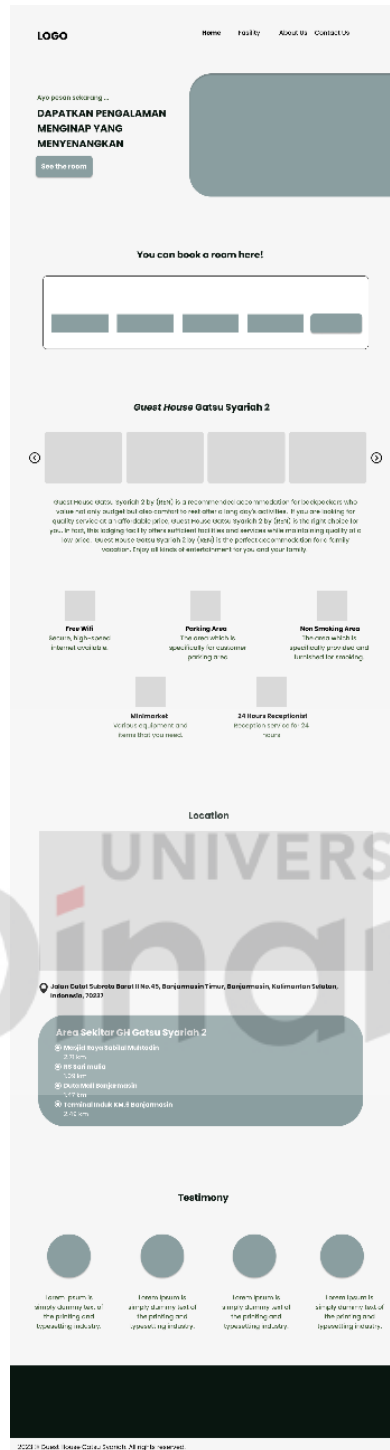
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan tabel yang berisi daftar kamar dengan rincian tanggal *booking* dan status kamar tersebut. Admin dapat melihat data kamar yang ditempati *customer* serta dapat mengedit *form* apabila ada *customer* yang memperpanjang masa menginap yang dapat dilihat pada Gambar 4.8.

room_id	type_room	number_room	status	checkin	checkout	action
R1	Standart Room	A	booked	23-03-02	23-03-03	
R2	Standart Room	B	available			
R3	Standart Room	C	available			

Gambar 4.8 Wireframe Rooms tabel Admin

9. Wireframe Beranda Customer

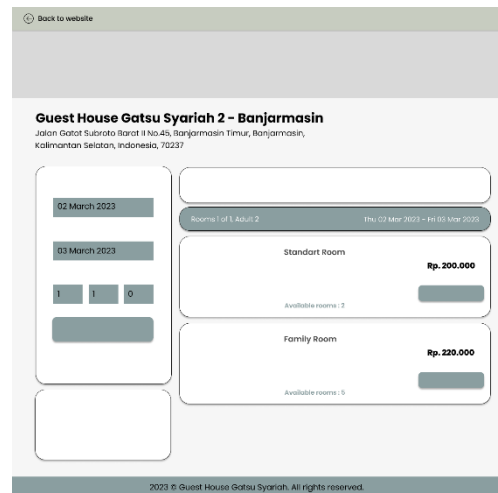
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan beranda *website* GH Gatsu Syariah 2 yang dapat diakses *customer*. *Customer* dapat melihat informasi mengenai *Guest House* Gatsu Syariah 2 yang meliputi informasi umum mengenai *Guest House* Gatsu Syariah 2, informasi mengenai fasilitas *Guest House*, informasi mengenai alamat lengkap serta detail lokasi *Guest House* Gatsu Syariah 2, informasi mengenai tempat/lokasi penting yang dekat dengan *Guest House*, dan informasi mengenai testimoni *customer* yang telah melakukan reservasi di *Guest House* Gatsu Syariah 2 yang dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Wireframe Beranda Customer

10. Wireframe Booking katalog Customer

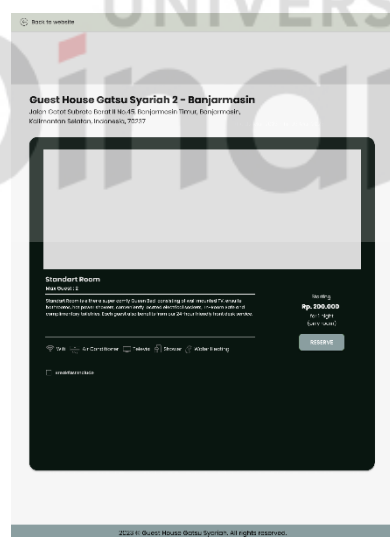
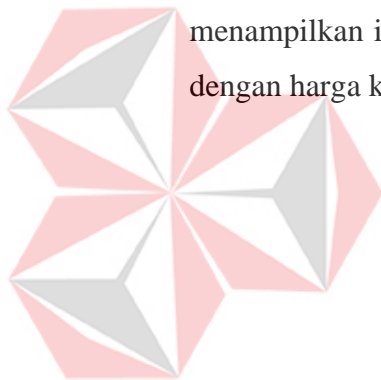
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan wireframe yang menampilkan opsi katalog kamar yang sesuai dengan tanggal booking yang dapat dilihat pada 4.10.



Gambar 4.10 Wireframe Booking katalog Customer

11. Wireframe Detil Kamar

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan informasi seputar detil kamar yang berisi fasilitas yang ada sampai dengan harga kamar yang dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Wireframe Detil Kamar

12. Wireframe Input data Customer

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan *form input* data *customer* yang berisikan data pribadi dari *customer* tersebut yang dapat dilihat pada Gambar 4.12.

Guest House Gatsu Syariah 2 - Banjarmasin
 Jalan Gatot Subroto Barat II No.45, Banjarmasin Timur, Banjarmasin,
 Kalimantan Selatan, Indonesia. 70227

Your Staying Date

02 03 1 1
Month Day Year Room

[Back](#) [Modify Reservation](#)

Selected Rooms
 Standard Room - 1 Adult
 Room only **Rp. 200.000**

Mandatory Services
 Breakfast include **Rp. 0**

Total Amount **Rp. 200.000**

Enter Your Details
 Sign in with your social account to make faster reservations
[FACEBOOK](#) [GOOGLE](#)

Otherwise Enter your Detail

First Name
 Last Name
 Email
 Confirmed email
 Telephone number
 Special Request
 ID Card Number (NIK)
[Upload file ID Card](#)

[Continue](#)

2023 © Guest House Gatsu Syariah. All rights reserved.

Gambar 4.12 Wireframe Input data Customer

13. Wireframe Upload foto Kartu Tanda Penduduk (KTP)

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan wireframe yang menampilkan tempat upload gambar KTP yang dapat dilihat pada Gambar 4.13.

[Back to website](#)

File Upload


 Drag and drop or [browse](#) your files

[Done](#)

Gambar 4.13 Wireframe Upload foto Kartu Tanda Penduduk (KTP)

14. Wireframe Detil Transaksi

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan wireframe yang menampilkan data customer yang dilengkapi dengan total pembayaran reservasi kamar yang dapat dilihat pada Gambar 4.14.

Guest House Gatsu Syariah 2 - Banjarmasin
 Jalan Gatot Subroto Barat II No.48, Banjarmasin Timur, Banjarmasin,
 Kalimantan Selatan, Indonesia, 70237

Account Detail

Email:

First Name:

Last Name:

No. Handphone:

ID Card Number (NIK):

ID Card File:

Your Order

Rooms	Subtotal
Standart Room	Rp. 200.000
Sub Total	Rp. 200.000

Special Request:

Metode Pembayaran:

2023 © Guest House Gatsu Syariah. All rights reserved.

Gambar 4.14 Wireframe Detil Transaksi

15. Wireframe Metode Pembayaran

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan halaman pembayaran yang berisi pilihan bank, detil pembayaran, nomor rekening bank serta tempat unggah bukti pembayaran yang dapat dilihat pada gambar 4.15.

Metode Pembayaran

Bank Transfer

BCA

Mandiri

BRI

Payment Detail

Total	Rp.200.000
Admin fee	Rp.0
Promo code	Rp.0
Total Ammount	Rp.200.000

Payment Deadline
5:59:59

Bank Transfer Number
01887xxxxxx

Bank Transfer Number
Rp.200.000

Payment Steps

m-BCA

KLIK BCA

ATM BCA

Gambar 4.15 Wireframe Metode Pembayaran

16. Wireframe Invoice

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *wireframe* yang menampilkan nota *booking* dengan rincian berisikan data *customer*, data kamar yang dipilih serta data pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 4.16.

Back to website

LOGO

Guest House Gatsu Syariah 2 - Banjarmasin
Jalan Gatot Subrata Barat II No.45, Banjarmasin Timur, Banjarmasin,
Kalimantan Selatan, Indonesia, 70237

GUEST DETAILS

Name	Email	Phone number
Anna	Anna@gmail.com	08xxxxxx

RESERVATION DETAILS

Check-in date	Check-out date	Rooms
02 Mar 2023	03 Mar 2023	Standart Room - A

Standart Room
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged

PAYMENT DETAILS

Total Ammount	Payment Method
Rp. 200.000	

Download

Gambar 4.16 Wireframe Invoice

Setelah merancang *wireframe* sebagai sketsa kasar aplikasi, dibutuhkan juga *style guideline* yang merupakan elemen - elemen dasar pembuatan desain antar muka *Guest House Gatsu Syariah 2* yang mencakup warna, ukuran, jenis huruf, serta *icon* yang digunakan. Berikut merupakan style guideline dari *Guest House Gatsu Syariah 2* yang dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Style Guideline

Berikut merupakan elemen - elemen dasar dalam pembuatan desain antar muka website *Guest House Gatsu Syariah 2*

- Warna**

000000	6D9D60	9BBB59	8A9EA0	C7CCC0	E9E5D6	A08863	3B5998	4285F4	DF0404	FFD237
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------
- Jenis dan Ukuran huruf**

Poppins	34px	Guest House Gatsu Syariah 2
	25px	Guest House Gatsu Syariah 2
	18px	Guest House Gatsu Syariah 2
- Icon**

Gambar 4.17 Style guideline

Pada Gambar 4.17 menampilkan *style guideline* yang digunakan dalam perancangan desain antar muka website *Guest House Gatsu Syariah 2* mengenai alasan dalam pemilihan warna, jenis huruf, ukuran huruf dan ikon yang digunakan yakni untuk warna hitam dan hijau yang menyerupai warna logo *Guest House Gatsu*

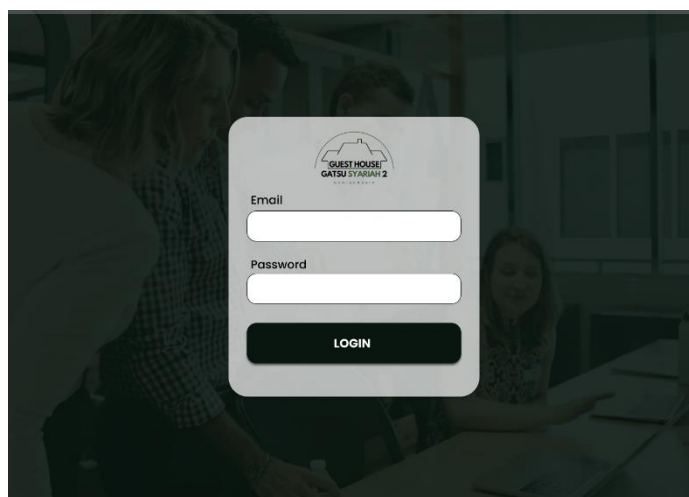
Syariah 2, selain itu warna hijau juga sebagai penanda untuk reservasi dan simpan pekerjaan. Kemudian untuk warna biru tua dan biru muda sebagai penanda untuk *login* dengan akun *facebook* atau *google*. Untuk merah dan kuning sebagai penanda untuk kamar yang sudah *full* atau *booking*. Serta untuk abu-abu dan coklat muda untuk melengkapi warna – warna sebagai estetika. Kemudian ada jenis dan ukuran huruf yakni untuk menambah nilai estetika *website* dan tentunya memudahkan keterbacaan bagi pengguna, dan terakhir ikon, yang bertujuan untuk merepresentasikan fungsi dari objek itu sendiri.

4.1.2 *Prototype*

Berikutnya adalah pembuatan *prototype* dari *wireframe* yang dibuat sebelumnya dan *style guideline* yang telah ditentukan yang dimana *wireframe* sendiri merupakan simulasi atau sketsa kasar terkait bagaimana pengguna yang terlibat pada *website* GH Gatsu Syariah 2 dan *style guideline* yang membantu dalam merealisasikan *prototype*.

1. *Prototype Login Admin*

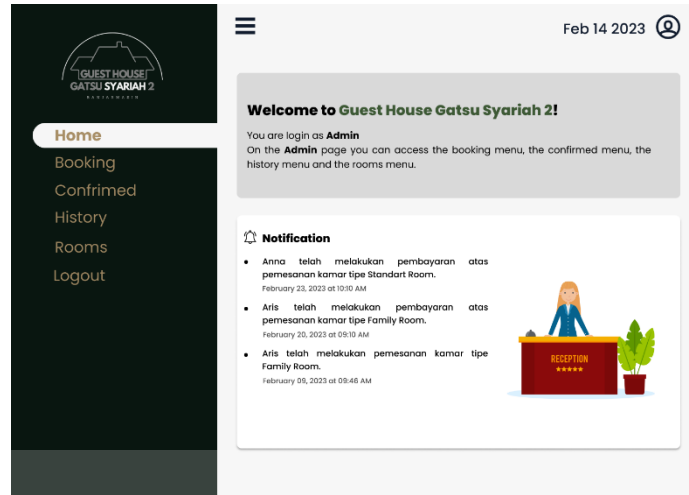
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan halaman *login* admin. Admin harus *login* di halaman ini sebelum dapat mengakses seluruh halaman admin yang dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 *Prototype Login Admin*

2. *Prototype Beranda Admin*

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan halaman beranda admin yang berisi notifikasi *booking* dari *customer* yang dapat dilihat pada Gambar 4.19.

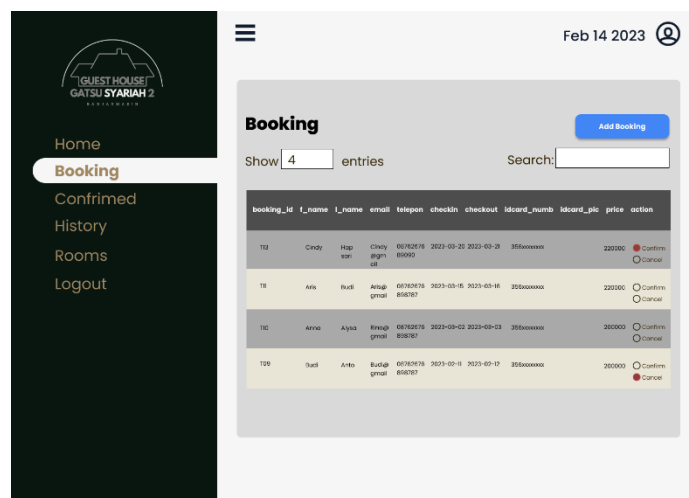


Gambar 4.19 *Prototype Beranda Admin*

3. *Prototype Booking tabel Admin*

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan tabel berisi daftar *customer* yang melakukan *booking*. Admin juga dapat memasukkan data *customer* apabila *customer* datang langsung ke lokasi.

Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 *Prototype Booking tabel Admin*

4. *Prototype Booking form Admin*

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan *form booking* yang dapat diisi oleh admin jika ada *customer* yang ingin *booking* melalui *whatsapp* atau langsung datang ditempat yang dapat dilihat pada Gambar 4.21.

Gambar 4.21 *Prototype Booking form Admin*

5. *Prototype Confrimed tabel Admin*

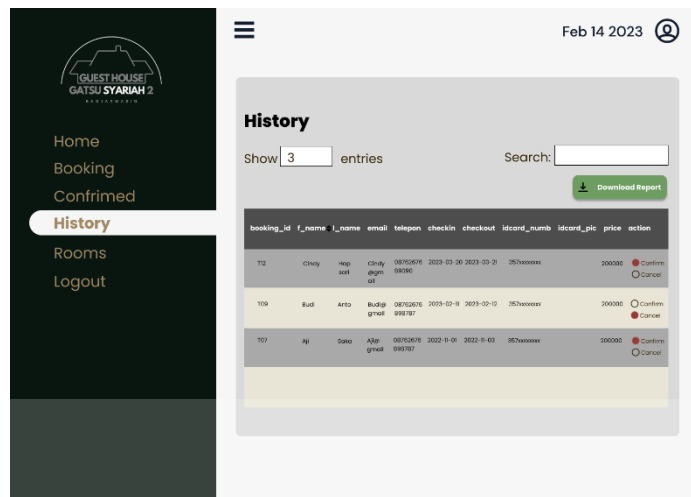
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan tabel berisi daftar *customer* yang telah melakukan konfirmasi pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 4.22.

booking_id	f_name	l_name	email	telepon	checkin	checkout	idcard_numbr	idcard_plc	price	action
112	Cindy	Hapsari	Cindy@gmail.com	08192323434	2023-03-20	2023-03-21	357xxxxxx		200000	<input checked="" type="checkbox"/>
108	Hana	Klara	Hana@gmail.com	08192323434	2023-02-01	2023-02-02	357xxxxxx		200000	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 4.22 *Prototype Confrimed tabel Admin*

6. *Prototype History* tabel Admin

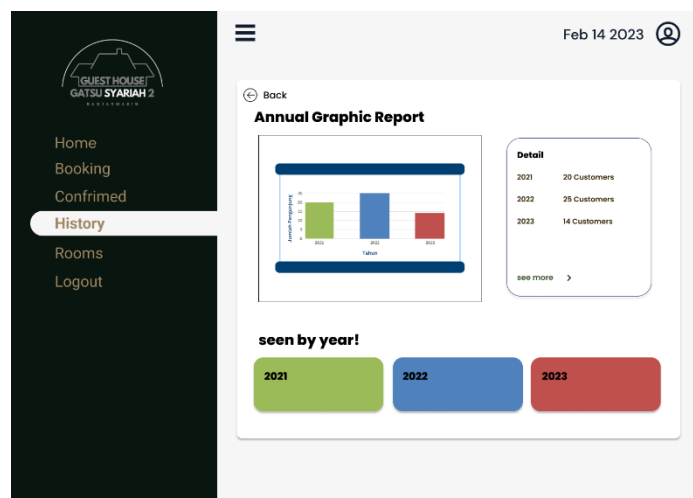
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan tabel yang berisi daftar *customer* yang telah melakukan pembayaran maupun pembatalan *booking*. Admin dapat melihat laporan tahunan dan bulanan dengan mengklik tombol "*download report*" yang dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 *Prototype History* tabel Admin

7. *Prototype* Laporan pertahun

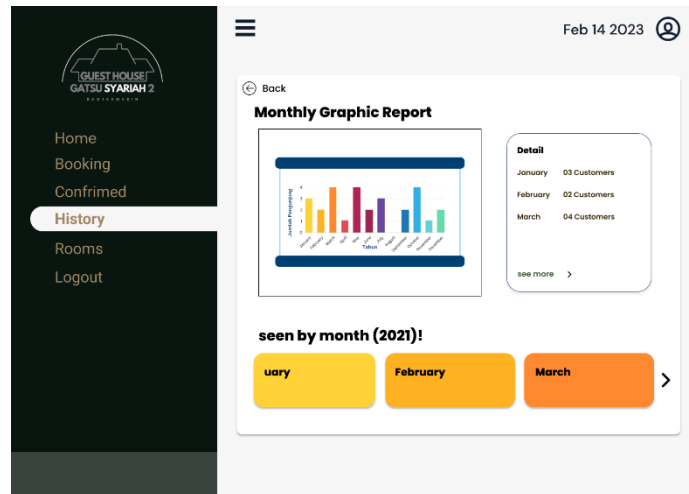
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan laporan tahunan *customer* dalam bentuk grafik maupun tabel yang dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 *Prototype* Laporan pertahun

8. *Prototype* Laporan perbulan

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan laporan bulanan *customer* dalam bentuk grafik maupun tabel yang dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 *Prototype* Laporan perbulan

9. *Prototype* Rooms tabel Admin

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan tabel yang berisi daftar kamar dengan rincian tanggal *booking* dan status kamar tersebut. Admin dapat melihat data kamar yang ditempati *customer* serta dapat mengedit *form* apabila ada *customer* yang memperpanjang masa menginap yang dapat dilihat pada Gambar 4.26.

room_id	type_room	number_room	status	checkin	checkout	action
R1	Standart Room	A	booked	23-03-02	23-03-03	<input checked="" type="checkbox"/>
R2	Standart Room	B	available			
R3	Standart Room	C	available			

Gambar 4.26 *Prototype* Rooms tabel Admin

10. *Prototype Rooms form Admin*

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan tabel ini berisi *form* yang dapat diisi oleh admin jika ada *customer* yang ingin melakukan perpanjangan pada masa menginapnya di *Guest House* yang dapat dilihat pada Gambar 4.27.

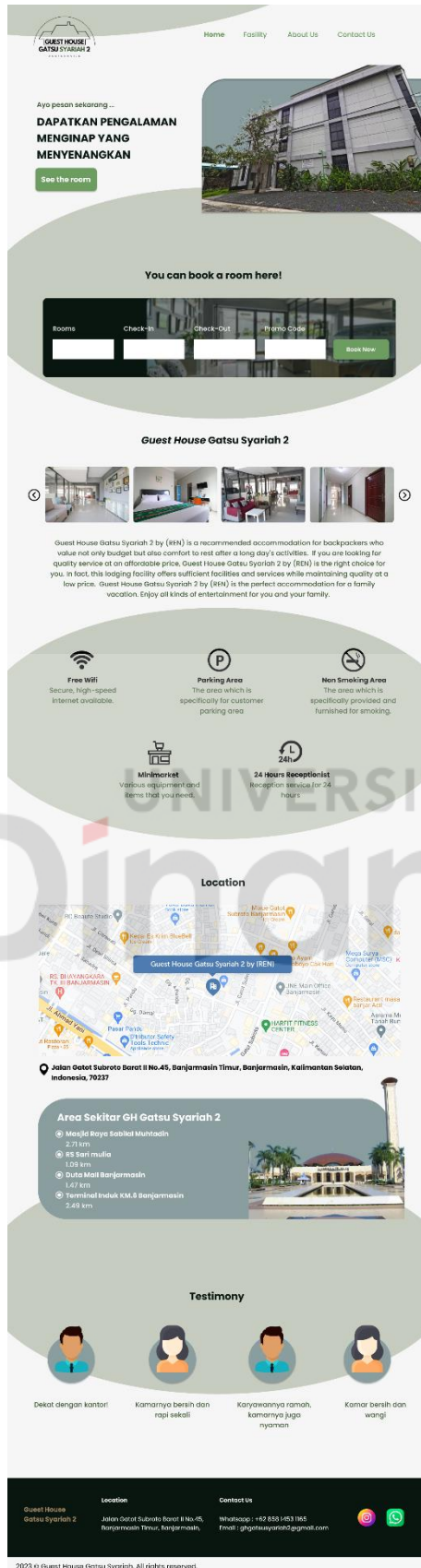
The screenshot shows a 'Form Booking' interface. At the top right, it displays the date 'Feb 14 2023' and a user profile icon. A 'Back' button is located at the top left. The form is titled 'Form Booking' and contains several sections:

- Check-In/Out Dates:** Check-In Date: 02 Mar 2023; Check-Out Date: 03 Mar 2023.
- Room Selection:** Room Type: Standart Room; Numb Room: A; Rooms: 1; Adult: 1; Kids: 0.
- Payment Section:** Payment Evidence: Upload Payment Evidence; Payment Method: (dropdown menu).
- Customer Information:** First Name: Anna; Last Name: Alysa; Email: Anna@gmail.com; Telephone Number: 08912323434; ID Card Number (NIK): 356xxxxxxx.
- Actions:** A green 'Save Booking' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.27 *Prototype Rooms form Admin*

11. *Prototype Beranda Customer*

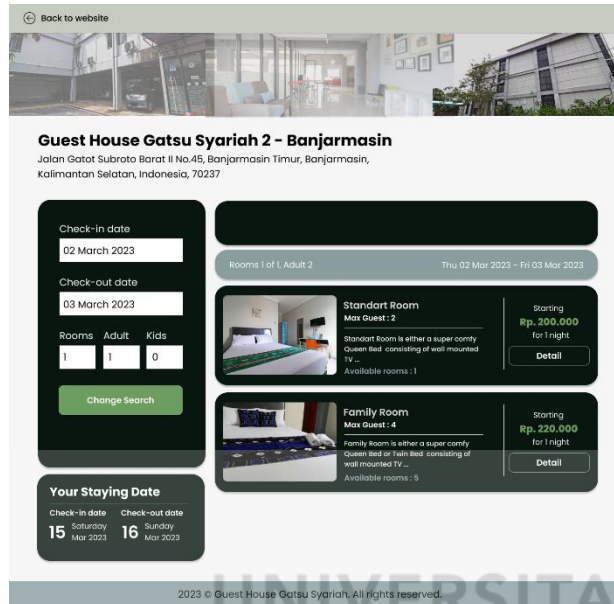
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan beranda *website* GH Gatsu Syariah 2 yang dapat diakses *customer*. *Customer* dapat melihat informasi mengenai *Guest House* Gatsu Syariah 2 meliputi informasi umum mengenai *Guest House* Gatsu Syariah 2, informasi mengenai fasilitas *Guest House*, informasi mengenai alamat lengkap serta detil lokasi *Guest House* Gatsu Syariah 2, informasi mengenai tempat/lokasi penting yang dekat dengan *Guest House*, dan informasi mengenai testimoni *customer* yang telah melakukan reservasi di *Guest House* Gatsu Syariah 2 yang dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 *Prototype Beranda Customer*

12. *Prototype Booking katalog Customer*

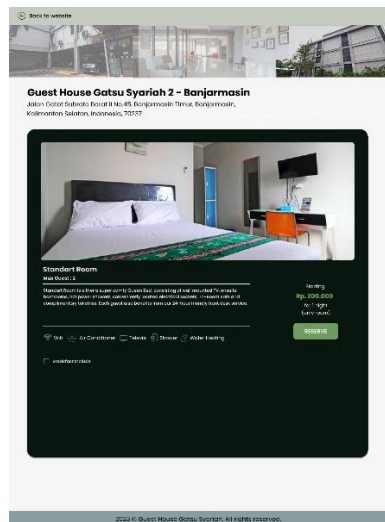
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan opsi katalog kamar yang sesuai dengan tanggal *booking* yang dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.29 *Prototype Booking katalog Customer*

13. *Prototype Detil Kamar*

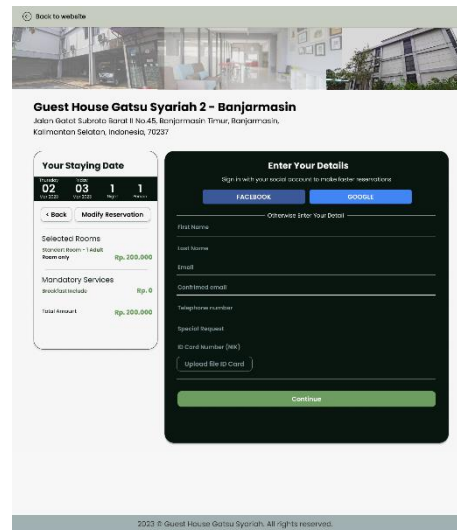
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan informasi seputar detil kamar yang berisi fasilitas yang ada sampai dengan harga kamar yang dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4.30 *Prototype Detil Kamar*

14. *Prototype Input data Customer*

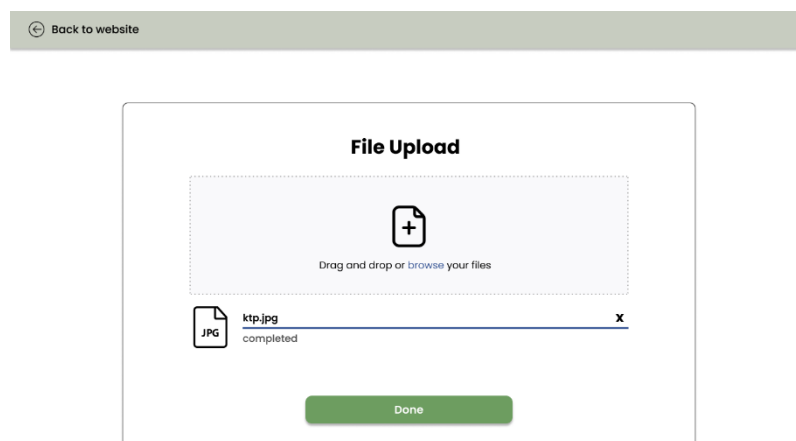
Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan *form input* data *customer* yang berisikan data pribadi dari *customer* tersebut yang dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 *Prototype Input data Customer*

15. *Prototype Upload* foto Kartu Tanda Penduduk (KTP)

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan tempat *upload* gambar KTP yang dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 *Prototype Upload* foto Kartu Tanda Penduduk (KTP)

16. *Prototype* Detil Transaksi

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan data *customer* yang dilengkapi dengan total pembayaran reservasi kamar yang dapat dilihat pada Gambar 4.32.

Guest House Gatsu Syariah 2 - Banjarmasin
Jalan Gatot Subroto Barat II No.41, Banjarmasin Timur, Banjarmasin,
Kaltimaran Selatan, Indonesia, 70237

Account Detail		Your Order	
Email	gns12@gmail.com	Rooms	Subtotal
Full Name	ANDI	Standard Room	Rp. 220.000
Last Name	BYDI	Sub Total	Rp. 220.000
No. Telephone	08567777777	Special Request	
E-Card Number (NEC)	9876543210	Metode Pembayaran	
E-Card File	Updated	Bank Transfer	
		E-Money	

2023 © Guest House Gatsu Syariah. All rights reserved.

Gambar 4.33 *Prototype* Detil Transaksi

17. *Prototype* Metode Pembayaran

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan halaman pembayaran yang berisi pilihan bank, detil pembayaran, nomor rekening bank serta tempat unggah bukti bayar yang dapat dilihat pada gambar 4.34.

Metode Pembayaran

Bank Transfer	Payment Detail	Payment Deadline	Payment Steps
<input checked="" type="radio"/> BCA <input type="radio"/> Mandiri <input type="radio"/> BRI	Total Rp.200.000 Admin fee Rp.0 Promo code Rp.0 Total Ammount Rp.200.000 Pay Now	5:59:59 <input type="button" value="Upload Payment Proof"/>	m-BCA Klik BCA ATM BCA <input type="button" value="Complete Payment"/>

Gambar 4.34 *Prototype* Metode Pembayaran

18. *Prototype Invoice*

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan *prototype* yang menampilkan nota *booking* dengan rincian berisikan data *customer*, data kamar yang dipilih serta data pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 4.35.

Gambar 4.35 *Prototype Invoice*

4.1.3 *User Test Scenario*

User Test Scenario bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* yang sudah dirancang telah sesuai dengan harapan pengguna sehingga dapat berfungsi dengan baik. Berikut hasil Uji *Test Scenario prototype Guest House Gatsu Syariah 2* yang diuji oleh 2 orang yakni Pemilik dan *Customer*.

1. Pemilik

a. Hasil *User Test Scenario Form Login*

Tabel 4.1 Hasil *User Test Scenario Form Login*

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
Admin <i>login</i> ke <i>dashboard website Guest House Gatsu Syariah 2</i>	Admin <i>login</i> dengan <i>Username dan Password</i> yang dimiliki.	<i>Pass</i>	-

b. Hasil *User Test Scenario Beranda Admin*

Tabel 4.2 Hasil *User Test Scenario Beranda Admin*

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
Admin dapat mengakses dan melihat halaman beranda	Setelah <i>login</i> ke situs <i>web</i> , Admin dapat mengakses <i>dashboard website</i> . Tampilan	<i>Pass</i>	Terdapat grafik <i>Customer</i> ditahun ini serta detilnya

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
	awal yang muncul setelah <i>login</i> adalah halaman beranda yang berisi <i>greeting message</i> dan notifikasi <i>booking</i> dari <i>Customer</i> .		

c. Hasil *User Test Scenario Booking* (Tabel dan *Form Booking*)

Tabel 4.3 Hasil *User Test Scenario Booking*

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
Admin dapat melihat daftar <i>Customer</i> yang telah melakukan <i>booking</i>	Admin dapat melihat data berupa daftar <i>Customer</i> yang sudah melakukan <i>booking</i> pada <i>website</i> GH Gatsu.	Pass	-
Admin dapat melakukan <i>searching</i> nama <i>Customer</i>	Admin dapat mencari nama <i>Customer</i> dengan melakukan pencarian nama pada <i>search box</i> .	Pass	-
Admin dapat memasukkan data <i>Customer</i>	Admin dapat memasukkan data <i>Customer</i> yang melakukan <i>booking</i> ditempat atau melalui telepon dengan cara klik button " <i>Add Booking</i> " setelah itu admin akan disuguhkan dengan tampilan <i>form booking</i> yang akan diisi sendiri oleh Admin.	Pass	-
Admin dapat melakukan filterisasi terhadap <i>Customer</i> untuk <i>fix</i> atau <i>cancel booking</i>	Admin dapat melakukan proses filterisasi terhadap pelanggan. Terdapat <i>radio button</i> dengan 2 pilihan yakni " <i>confirm</i> " dan " <i>cancel</i> " yang dimana apabila memilih <i>confirm Customer</i> tersebut telah melakukan pembayaran dan apabila memilih <i>cancel Customer</i> tersebut membatalkan pesannya atau melebihi batas waktu bayar yang telah ditentukan. <i>Customer</i> yang telah melakukan pembayaran akan masuk kedalam menu <i>Confirm</i> sedangkan <i>Customer</i> yang membatalkan pesanan atau melewati batas bayar akan langsung masuk kedalam menu <i>History</i> .	Pass	-

d. Hasil *User Test Scenario Tabel Confirm*

Tabel 4.4 Hasil *User Test Scenario Tabel Confirm*

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
Admin dapat melakukan ceklis terhadap data <i>Customer</i>	Admin dapat melakukan ceklis terhadap data <i>Customer</i> yang telah melakukan <i>confirm</i> pembayaran agar data tersebut dapat masuk kedalam menu <i>History</i> .	Pass	-

e. Hasil *User Test Scenario* Tabel *History* dan *Report*Tabel 4.5 Hasil *User Test Scenario* Tabel *History* dan *Report*

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
Admin dapat melihat daftar Customer dalam 2 kategori	Admin dapat melihat daftar Customer dalam 2 kategori yaitu <i>confirm</i> dan <i>cancel</i> .	<i>Pass</i>	-
Admin dapat melakukan <i>sorting</i> nama	Admin dapat melakukan <i>sorting</i> nama <i>Customer</i> secara <i>ascending</i> atau dengan urutan terkecil.	<i>Pass</i>	-
Admin dapat melihat rekap data	Admin dapat melihat rekap data dengan cara klik <i>button</i> " <i>download report</i> " kemudian muncul tampilan <i>graphic report</i> beserta detail lengkap rekap data tahunan maupun bulanan.	<i>Pass</i>	-
Admin dapat melihat dan mengunduh rekap data per tahun	Admin dapat melihat rekap data per tahun yang disajikan dalam bentuk <i>graphic report</i> dan dalam bentuk tabel sebagai detail rekap dari berapa jumlah <i>Customer</i> selama beberapa tahun terakhir dan kamar mana yang paling sering dipesan dengan klik tulisan " <i>see more</i> ". Kemudian tersedianya <i>button</i> yang bertuliskan tahun yang mana apabila di klik akan diarahkan pada rekap data per bulan di tahun yang dipilih.	<i>Pass</i>	-
Admin dapat melihat dan mengunduh rekap data per bulan	Admin dapat melihat rekap data per tahun yang disajikan dalam bentuk <i>graphic report</i> dan dalam bentuk tabel sebagai detail rekap dari berapa jumlah <i>Customer</i> selama beberapa bulan terakhir di tahun tersebut dan kamar mana yang paling sering dipesan dengan klik tulisan " <i>see more</i> ". Kemudian terdapat <i>button</i> yang bertuliskan bulan dari tahun tersebut yang mana apabila di klik salah satu bulan tersebut maka akan menampilkan rekap data detail data pelanggan dan pemasukan di bulan tersebut.	<i>Pass</i>	-

f. Hasil *User Test Scenario* Tabel *Rooms* dan *Form Booking* tambah hariTabel 4.6 *User Test Scenario* Tabel *Rooms* dan *Form Booking* tambah hari

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
Admin dapat melihat kamar	Admin dapat melihat daftar kamar yang masih kosong, sudah <i>booking</i> maupun <i>full</i> . Terdapat keterangan tanggal <i>check-in</i> dan <i>check-out</i> .	<i>Pass</i>	-
Admin dapat melakukan edit tambah hari	Admin dapat melakukan edit untuk melakukan perpanjangan hari dengan cara klik <i>icon</i> edit yang kemudian muncul tampilan <i>form booking</i> untuk melakukan <i>input</i> penambahan hari.	<i>Pass</i>	-

2. Customer

a. Hasil User Test Scenario Home

Tabel 4.7 Hasil User Test Scenario Home

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
<i>Customer</i> dapat melihat informasi	<i>Customer</i> dapat melihat informasi seputar <i>Guest House</i> Gatsu Syariah 2.	<i>Pass</i>	-
<i>Customer</i> dapat mencari kamar sesuai tanggal yang diinginkan	<i>Customer</i> dapat mencari kamar yang tersedia dengan cara memasukkan tanggal <i>check-in</i> dan <i>check-out</i> kemudian klik <i>button</i> “ <i>book now</i> ”.	<i>Pass</i>	-

b. Hasil User Test Scenario Booking

Tabel 4.8 Hasil User Test Scenario Booking

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
<i>Customer</i> dapat melihat informasi tipe kamar	<i>Customer</i> dapat melihat informasi pilihan kamar yang tersedia.	<i>Pass</i>	-
<i>Customer</i> dapat melihat informasi detail kamar	<i>Customer</i> dapat melihat informasi detail kamar berupa fasilitas dan harga kemudian apabila setuju dengan kamar tersebut <i>customer</i> dapat klik <i>button</i> “ <i>reserve</i> ” agar masuk kedalam tahap berikutnya.	<i>Pass</i>	-
<i>Customer</i> dapat menginputkan data diri	<i>Customer</i> dapat menginputkan data diri mereka serta terdapat <i>button</i> yang bertuliskan “ <i>upload file ID card</i> ” yang berfungsi sebagai tempat untuk mengunggah file foto KTP sebagai syarat menginap. Kemudian terdapat <i>button</i> “ <i>continue</i> ” untuk melakukan proses pembayaran.	<i>Pass</i>	-

c. Hasil User Test Scenario Payment

Tabel 4.9 Hasil User Test Scenario Payment

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
<i>Customer</i> dapat melihat data transaksi	<i>Customer</i> dapat melihat data transaksi yang mencakup informasi pribadi dan tarif sewa kamar. Terdapat <i>button</i> pilihan metode pembayaran yakni “ <i>bank transfer</i> ” atau “ <i>e-money</i> ”.	<i>Pass</i>	-
<i>Customer</i> dapat melakukan pembayaran	<i>Customer</i> dapat memilih untuk menggunakan bank untuk melakukan pembayaran, kemudian <i>Customer</i> dapat melihat total pembayaran dan dapat klik tombol “ <i>pay now</i> ” untuk menampilkan nomor rekening <i>bank</i> yang dipilih., <i>Customer</i> dapat klik <i>button</i> “ <i>complete payment</i> ” setelah melakukan pembayaran.	<i>Pass</i>	-

User Story	Test Step	Result	Suggestion
Customer dapat melihat dan mengunduh invoice	Customer dapat melihat dan mengunduh invoice yang menunjukkan bahwa Customer tersebut telah melakukan pembayaran reservasi kamar. Invoice tersebut berisi data diri, detil kamar, dan pembayaran.	Pass	-

Berikutnya terkait dilaksanakannya *User Test Scenario* yang dilakukan kepada 2 orang dengan detail pengujian kepada Pemilik sejumlah 14 *user story* dengan hasil 100% lolos uji namun ada 1 suggestion pada Beranda Admin yang mana perlu ditambahkan grafik *Customer* ditahun berjalan serta detailnya. Berikut ini adalah hasil perubahan sebelum dan sesudah perbaikan.



Gambar 4.36 Beranda Admin Sebelum dan Sesudah Perbaikan

Adapun berikutnya, dilakukan pengujian *User Test Scenario* kembali kepada admin tersebut untuk hasil perbaikan dari saran yang telah disampaikan. Berikut ini hasil pengujian Beranda Admin sesudah perbaikan.

Tabel 4.10 *User Test Scenario* Beranda Admin

User Story	Test Step	Result	Suggestion
Admin dapat mengakses dan melihat halaman Beranda	Setelah <i>login</i> ke situs <i>web</i> , Admin dapat mengakses <i>dashboard website</i> . Tampilan awal yang muncul setelah <i>login</i> adalah halaman beranda yang berisi <i>greeting message</i> , notifikasi <i>booking</i> dari	Pass	-

<i>User Story</i>	<i>Test Step</i>	<i>Result</i>	<i>Suggestion</i>
	Customer dan grafik customer pada tahun yang sedang berjalan.		

Sehingga berdasarkan hasil pengujian beranda admin pada Tabel 4.10 telah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang terlibat yaitu admin, maka pengujian *User Scenario Test* sejumlah 14 user story pada admin 100% lolos uji dan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang terlibat.

Kemudian pada pengujian terakhir kepada *customer* sejumlah 8 user story dengan hasil 100% lolos uji. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat ditarik garis besar bahwa *prototype* yang telah dirancang untuk *Guest House Gatsu Syariah* 2 telah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang terlibat dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

4.2 Tahap Akhir

Tujuan dari tahapan ini adalah meninjau atau mengevaluasi dari semua hasil dari tahap sebelumnya yang telah dipaparkan, meliputi Evaluasi Perancangan Proses, Evaluasi Perancangan Data, dan Evaluasi Perancangan Desain Antar Muka Pengguna. Proses evaluasi ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang kemudian diuji pada total 30 responden yang terdiri dari 2 pengguna yaitu 3 Admin dan 27 *Customer*. Setelah dilakukan penyebaran kuisisioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang hasilnya ditunjukkan pada lampiran 2 pada tabel L2.1 kemudian akan dihitung untuk diberikan pembobotan sesuai dengan *System Usability Scale* (SUS) *score*. Berikut ini merupakan aturan dalam melakukan perhitungan skor pada kuisisioner :

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir yang didapat dari nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Sesuai dengan ketentuan aturan SUS, hasil penghitungan skor kuisisioner masing-masing responden ditunjukkan pada Lampiran 2 Tabel L2.2 sebelum

dikalikan 2.5 dan Lampiran 2 Tabel L2.3 setelah dikalikan 2.5. Untuk perhitungan selanjutnya, SUS skor dari masing-masing responden diambil rata-rata skor dengan cara menjumlahkan keseluruhan skor dan dibagi dengan jumlah responden, berikut rumusnya:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Hasil yang didapatkan dari perhitungan dengan jumlah total nilai 30 responden adalah 2075, kemudian skor tersebut dirata - rata dan menghasilkan nilai akhir skor SUS yaitu **69.16** dengan kategori “*marginal*” dan *rating* “*Ok*”. Berdasarkan pada hasil yang telah didapat. Metode *Rapid Application Development* (RAD) dapat mendukung perancangan desain antar muka *website Guest House Gatsu Syariah 2* dan berhasil menghasilkan *prototype* desain UI yang sesuai dengan kebutuhan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tugas Akhir yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya perancangan desain antar muka *website Guest House Gatsu Syariah 2* dengan metode *Rapid Application Development (RAD)* dapat membantu dalam mengetahui bentuk pemecahan masalah yang ada serta kebutuhan dari pengguna yang terlibat agar menghasilkan suatu rancangan desain antar muka yang bermanfaat bagi pihak *Guest House Gatsu Syariah 2* sebagai acuan pengembangan aplikasi *website* di masa yang akan datang.
2. Perancangan desain antar muka berbasis *website* pada *Guest House Gatsu Syariah 2* dapat membantu Admin dalam melakukan pencatatan reservasi kamar serta dapat meningkatkan *branding* agar *Guest House Gatsu Syariah 2* semakin mudah dikenali karena didalamnya terdapat kemudahan bagi calon *customer* dalam menerima informasi maupun melakukan reservasi kamar pada *Guest House Gatsu Syariah 2*.
3. Berdasarkan permintaan dari pihak *Guest House Gatsu Syariah 2* untuk merancang suatu desain antar muka pengguna sebagai langkah awal pembuatan *website*, maka perancangan desain antar muka ini diuji dengan melakukan *User Scenario Test* dengan 14 *Test Case* pada pemilik dan 8 *Test Case* pada *Customer* semuanya telah lulus uji. Berikutnya, dilakukan pengujian dengan kuesioner SUS kepada 30 responden dengan hasil nilai akhir skor SUS yaitu 69.16 dengan kategori “*marginal*” dan *rating* “*Ok*”.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian Tugas Akhir ini antara lain:

1. Hasil dari desain antar muka ini dapat dilanjutkan untuk diimplementasikan sebagai pengembangan aplikasi *website Guest House Gatsu Syariah 2*.
2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi dan pengembangan fitur baru dalam mengembangkan *website* maupun

membangun *website* dari *Guest House*/Penginapan lain yang beroperasi di bawah dalam satu naungan dari *Guest House* Gatsu Syariah 2.

3. Diharapkan dikemudian hari, pihak pengembang aplikasi *website* dapat melakukan *maintance* apabila *website* telah diimplementasi menjadi aplikasi *website* secara utuh.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Al Assad, A., Altarisa, N. S., Anjelina, A., Myrizky, M. D., Nirwana, M. R., & Pribadi, M. R. (2022). *Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Arif, Y. W. T., & Kusumadewi, S. (2017). Desain Antarmuka Sistem Pemantauan Terapi Obat Hipertensi Disertai Diabetes Mellitus Tipe 2 Pasien Rawat Inap. In *INFOKES* (Issue 2).
- Aulia, N. (2021, November 18). *Apa itu Test Scenario?* <https://www.barajacoding.or.id/apa-itu-test-scenario/>.
- Dika, T. R. (2019). *Perancangan User Interface Pada Website The Royale Krakatau Hotel Cilegon Menggunakan Metode Goal Directed Design*.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Gustina, D., & Chandra, Y. I. (2015). *Aplikasi Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Paru Pada Anak Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*.
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil. In *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 46, Issue 02).
- Kusuma, W. A., Ghufro, K. M., & Fauzan. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH Journal*, Vol.3 No 2, 90–99.
- Martin, J. (1991). *Rapid application development*. Macmillan Pub. Co.
- Muththalib, A. (n.d.). *22 Tempat Wisata di Banjarmasin Terbaru & Terhits Dikunjungi*. <https://www.Celebes.Co/Borneo/Tempat-Wisata-Banjarmasin>.
- Putri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Website Service Guide “Waterfall Tour South Sumatera.” In *Jurnal SISFOKOM* (Vol. 07).
- Rahayuda, I. G. S., & Santiari, N. P. L. (2021). Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Bencana Menggunakan Aturan Theo Mandel. *Jurnal Teknologi*

Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK), 8(3), 579–586.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202184389>

Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 9(2). <http://m.detik.com>

Sikumbang, M. A. R., Habibi, R., & Pane, S. F. (2020). Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 59.
<https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1445>

Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. P. (2019). *Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital “iJogja” Berbasis Android*.

Waluyo, A., Nawaningtyas P, N., & Mardiaty, D. (2017). Perancangan Aplikasi Monitoring Kamar Hotel Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Hotel Mahadria-Serang Monitoring Design Applications With Web Based Hotel Room In Mahadria Hotel-Serang. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Budi Luhur*.

Wisnuyana, H. (2021). *Analisis Dan Perancangan User Interface Aplikasi Transaksi Pemesanan Dan Pemasaran Pada Kunokini Cafe & Resto Berbasis User Centered*.



UNIVERSITAS
Dinamika