

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) RESERVASI INN DE' LOPI DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada
Program Studi Teknik Informatika*



OLEH:

**KATRINA MILAN PATOLA
221611090**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2025**

HALAMAN SAMPUL

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) RESERVASI INN DE'
LOPI DENGAN METODE *DESIGN THINKING***



OLEH:

**KATRINA MILAN PATOLA
221611090**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Dengan Judul :

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) RESERVASI INN DE'
LOPI DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Disusun Oleh :

KATRINA MILAN PATOLA
221611090

Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Telah diperiksa dan disahkan oleh :

Pembimbing I


Melki Garonga', S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0906038601

Pembimbing II


Gidion A.N. Pongdatu, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0918058802

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Teknik



Dr. Ir. Nitha, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng.
NIDN. 0902117802

Mengetahui
Ketua Program Studi
Teknik Informatika


Melki Garonga', S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0906038601

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Dengan Judul :

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) RESERVASI INN DE'
LOPI DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Disusun Oleh :

KATRINA MILAN PATOLA
221611090

Telah dipertahankan didepan dewan penguji tugas akhir
pada Tanggal, 22 Bulan Agustus Tahun 2025

SUSUNAN DEWAN PENGUJI TUGAS AKHIR

Ketua : Melki Garonga', S.Kom., M.Kom. ()

Sekretaris : Gidion A.N. Pongdatu, S.Kom., M.Kom. ()

Anggota : 1. Ir. Samuel Yacobus Padang, S.Kom, M.Kom. ()

2. Aryo Michael, S.Kom., M.Kom. ()

3. Srivan Palelleng, S.Kom., M.T. ()

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Katrina Milan Patola

Stambuk : 221611090

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* (UI) Reservasi Inn De' Lopi

Dengan Metode *Design Thinking*

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang diserahkan kepada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja, merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian sendiri yang tidak dibuat melanggar ketentuan duplikasi, *plagiarism*, dan *otoplagiarisme*. Saya memahami tentang adanya larangan tersebut dan jika dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya yang berlaku di Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Toraja Utara, 23 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Katrina Milan Patola

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Perancangan *User Interface* (UI) Reservasi Inn De’Lopi Dengan Metode *Design Thinking*” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dengan selesainya penyusunan proposal ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Teristismewa kepada kedua orang tua, Ayah (Lukas Sampe) dan Ibu (Dorkas), serta kakak, adik (Maria Rinda Patola, Santo Lukas/Arrang) dan keluarga yang selalu mendukung mendoakan dan terus memberikan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Melki Garonga, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan dosen pembimbing I yang telah membimbing selama proses penyusunan proposal ini dan mendidik mahasiswa informatika.
3. Bapak Gidion A. N. Pongdatu, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan serta saran-saran dalam penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Teknik Informatika Yang telah memberikan banyak ilmu serta bantuan selama pelaksanaan kegiatan Perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuangan terkhusus untuk Sahabatku (Talky walky) yang telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih jauh dari kata sempurna dan dapat beberapa kekurangan. sehingga kritik dan saran baik dari dosen maupun rekan-rekan mahasiswa sangat diharapkan untuk membantu memperbaiki penulisan. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak pada umumnya. Sekian dan terimakasih.

Toraja Utara 23 Agustus 2025

Katrina Milan Patola

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAA.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
MOTTO.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5

2.1	Penelitian Terkait	5
2.2	Landasan Teori.....	7
2.2.1	Sistem	7
2.2.2	Informasi	8
2.2.3	Sistem Informasi.....	9
2.2.4	Reservasi	10
2.2.5	Design Thinking	11
2.2.6	<i>User Interface</i> (UI).....	14
2.2.7	Figma.....	15
2.2.8	Perancangan.....	15
2.2.9	<i>Wireframe</i>	16
2.2.10	Hotel	17
2.2.11	Usability Testing (Maze)	18
2.3	Kerangka Pikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		20
3.1	Waktu dan Lokasi Penelitian	20
3.1.1	Waktu Penelitian.....	20
3.1.2	Lokasi Penelitian	20
3.2	Instrumental Penelitian	20
3.2.1	Bahan.....	20
3.2.2	Alat	20
3.3	Tahapan Penelitian	21
3.3.1	Identifikasi Masalah	22

3.3.2	<i>Empathize</i>	22
3.3.3	<i>Define</i>	22
3.3.4	<i>Ideate</i>	22
3.3.5	<i>Prototype</i>	22
3.3.6	<i>Test</i>	23
3.3.7	Pembuatan Laporan.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Hasil	24
4.1.1	Empathiz	25
4.1.2	Define.....	26
4.1.3	<i>Ideate</i>	29
4.1.4	Prototype	41
4.1.5	<i>Evaluate Design Againsts User Requirement</i>	63
4.2	Pembahasan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		73
5.1	Kesimpulan	73
5.1	Saran	73
DAFTAR REFERENSI.....		74
LAMPIRAN.....		xix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		xxx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan proses <i>design thinking</i>	11
Gambar 2.2 kerangka pikir.....	19
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian.....	21
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> 1.....	27
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> 2.....	27
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> 3.....	27
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Sistem Yang Berjalan	31
Gambar 4.5 <i>User Flow</i> Pelanggan	32
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Admin.....	33
Gambar 4.7 <i>Stotyboard detail</i> kamar	34
Gambar 4.8 <i>Stotyboard detail</i> reservasi	34
Gambar 4.9 <i>Stotyboard detail</i> galeri	34
Gambar 4.10 <i>Stotyboard</i> Halaman Login	35
Gambar 4.11 <i>Stotyboard Dashboard</i> admin.....	35
Gambar 4.12 <i>Stotyboard</i> kelola kamar.....	35
Gambar 4.13 <i>Stotyboard</i> Kelola reservasi.....	35
Gambar 4.14 <i>Stotyboard</i> Laporan	35
Gambar 4.15 <i>Stotyboard Logout</i> sistem.....	35
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> 1	36
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> 2	36
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> 3	36
Gambar 4.19 Hasil Kuesioner <i>Wireframe</i> Halaman Utama	37

Gambar 4.20 <i>Mockup</i> 1	38
Gambar 4.21 <i>Mockup</i> 2	38
Gambar 4.22 <i>Mockup</i> 3	38
Gambar 4.23 Hasil Kuesioner Pemilihan <i>Mockup</i>	38
Gambar 4.24 Warna 1	39
Gambar 4.25 Warna 2	39
Gambar 4.26 Warna 3	39
Gambar 4.27 Hasil Kuesioner Pemilihan Palet Warna	39
Gambar 4.28 Font Inika	40
Gambar 4.29 Font Inter	40
Gambar 4.30 Font Montserrat	40
Gambar 4.31 Hasil Kuesioner Pemilihan <i>Mockup</i> Font	41
Gambar 4.32 Low Fidelity Halaman Utama Sistem Reservasi Hotel	42
Gambar 4.33 Low Fidelity Halaman Kamar & Harga	43
Gambar 4.34 <i>Low Fidelity</i> Halaman Reservasi	44
Gambar 4.35 <i>Low Fidelity</i> Halaman Galeri	45
Gambar 4.36 <i>Low Fidelity</i> Halaman Detail kamar	46
Gambar 4.37 <i>Low Fidelity</i> Halaman Login	47
Gambar 4.38 <i>Low Fidelity</i> Halaman Dashboard Admin	47
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kelola kamar	48
Gambar 4.40 <i>Low Fidelity</i> Halaman Edit Kamar	49
Gambar 4.41 <i>Low Fidelity</i> Halaman Tambah Kamar	50
Gambar 4.42 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kelola Reservasi	50

Gambar 4.43 <i>Low Fidelity</i> Halaman Detail Reservasi.....	51
Gambar 4.44 <i>Low Fidelity</i> Halaman Laporan.....	52
Gambar 4.45 <i>Low Fidelity</i> Halaman Logout.....	52
Gambar 4.46 Panduan Desain	54
Gambar 4.47 <i>Low Fidelity</i> Halaman Beranda.....	59
Gambar 4.48 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kamar dan Harga.....	59
Gambar 4.49 <i>Low Fidelity</i> Halaman Detail Kamar dan Harga	60
Gambar 4.50 <i>Low Fidelity</i> Halaman Reservasi.....	60
Gambar 4.51 <i>Low Fidelity</i> Halaman Galeri	61
Gambar 4.52 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Login</i>	61
Gambar 4.53 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Dashboard</i>	62
Gambar 4.54 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kelola Kamar	62
Gambar 4.55 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kategori Kamar Deluxe.....	63
Gambar 4.56 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kategori Kamar Superior	63
Gambar 4.57 <i>Low Fidelity</i> Halaman Tambah Kamar	64
Gambar 4.58 <i>Low Fidelity</i> Halaman Edit Kamar.....	64
Gambar 4.59 <i>Low Fidelity</i> Halaman Kelola Reservasi.....	65
Gambar 4.60 <i>Low Fidelity</i> Halaman Detail Reservasi.....	65
Gambar 4.61 <i>Low Fidelity</i> Halaman Laporan.....	66
Gambar 4.62 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Logout</i>	66
Gambar 4.63 <i>Score Usability Testing</i> Pelanggan	69
Gambar 4.64 <i>Opinion Scale</i> 1 Pelanggan	69
Gambar 4.65 <i>Opinion Scale</i> 2 Pelanggan	70

Gambar 4.66 <i>Opinion Scale</i> 3 Pelanggan	70
Gambar 4.67 <i>Opinion Scale</i> 4 Pelanggan	71
Gambar 4.68 <i>Score Usability Testing</i> Admin	72
Gambar 4.69 <i>Opinion Scale</i> 1 Admin	72
Gambar 4.70 <i>Opinion Scale</i> 2 Admin	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Keluhan <i>User</i>	45
Tabel 4.2 Daftar Hasil <i>Brainstorming</i>	46
Tabel 4.3 <i>Feedback Hasil Wawancara</i>	69
Tabel 4.4 Skenario Angket Pengujian <i>Usability Testing</i>	80
Tabel 4.5 Hasil <i>Task</i> Skenario Pelanggan	81
Tabel 4.6 Hasil <i>Task</i> Skenario Admin	84
Tabel 4.7 Hasil Tingkat Skor MAUS	86

DAFTAR ISTILAH

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada inovasi dan kreativitas dengan mengutamakan kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam merancang Solusi.

UI (*User Interface*) adalah tampilan antarmuka pengguna dalam sistem, yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau *website* secara visual dan mudah digunakan.

Usability Testing adalah metode pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa mudah dan seberapa baik sistem bisa digunakan oleh pengguna.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dan berdampak pada berbagai bidang, termasuk di industri perhotelan. Salah satu masalah yang dihadapi di Inn De' Lopi adalah proses reservasi kamar yang masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efisien dan menyulitkan tamu yang berada jauh dari lokasi hotel. Melihat kondisi tersebut, saya melakukan perancangan *User Interface* (UI) sistem reservasi kamar berbasis *website* menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena fokus utamanya adalah memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna. Dalam penelitian ini, saya melalui lima tahapan, yaitu *empathize* untuk menggali kebutuhan pengguna, *define* untuk merumuskan masalah, *ideate* untuk menentukan solusi, *prototype* untuk membuat desain tampilan, dan test untuk melakukan pengujian menggunakan *usability testing* dengan bantuan *Maze*. Hasil pengujian yang dilakukan kepada 30 responden menunjukkan bahwa desain yang dibuat mudah dipahami, mempermudah proses reservasi, dan cukup diminati oleh pengguna. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan Inn De' Lopi bisa memiliki sistem reservasi yang lebih modern, praktis, dan dapat diakses kapan saja tanpa harus datang langsung ke hotel.

Kata kunci: *User Interface, Design Thinking, Reservasi Hotel, Website, Usability Testing.*

ABSTRACT

The development of information technology is currently very rapid and has an impact on various fields, including in the hospitality industry. One of the problems faced at Inn De' Lopi is the room reservation process which is still done manually, making it less efficient and difficult for guests who are far from the hotel location. Seeing these conditions, I designed the User Interface (UI) of a website-based room reservation system using the Design Thinking method. This method was chosen because its main focus is to understand user needs and experience. In this research, I went through five stages, namely empathize to explore user needs, define to formulate problems, ideate to determine solutions, prototype to create display designs, and test to conduct testing using usability testing with the help of Maze. The results of testing conducted on 30 respondents showed that the design made was easy to understand, facilitated the reservation process, and was quite attractive to users. With this design, it is hoped that Inn De' Lopi can have a more modern, practical, and accessible reservation system at any time without having to come directly to the hotel.

Keywords: *User Interface, Design Thinking, Hotel Reservation, Website, Usability Testing.*

MOTTO

“Jika orang lain bisa, maka kita pun juga harus bisa, kesuksesan kuncinya bukan pada kepandaian namun pada niat dan tekad serta strategi yang kita terapkan dalam mengerjakan apapun untuk mencapai kesuksesan”

-Penulis

“Ayo berjuang kita pasti bisa”

-Katrina Milan Patola