

# Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pencari Hotel di Karangasem

Kadek Wina Sепthiana<sup>a1</sup>, Luh Arida Ayu Rahning Putri<sup>a2</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Udayana  
Jalan Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia  
<sup>1</sup>winasepthiana2003@gmail.com  
<sup>2</sup>rahningputri@unud.ac.id

## Abstract

*In the face of the rapidly developing digital era, hotel search applications have become an important tool for tourists to plan their trips efficiently. However, the success of a hotel search application depends not only on the accuracy of the information, but also on a satisfactory user experience. Therefore, User Interface (UI) and User Experience (UX) design plays an important role in creating attractive, functional and intuitive applications. This research discusses the design of a hotel search application in Karangasem, Bali, using the Design Thinking method. This method includes the Empathize, Define, Ideate, Prototype and Testing stages. The results showed that the application developed obtained an average score of 77.75 which represents grade B. The evaluation was carried out using the System Usability Scale (SUS) involving 10 respondents. It is hoped that this application can help tourists obtain comprehensive information about hotels in Karangasem and provide a satisfactory user experience in planning their trip.*

**Keywords:** Hotel, Design Thinking, Karangasem, System Usability Scale, UI/UX

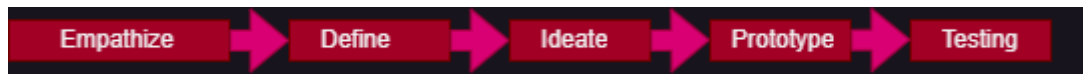
## 1. Pendahuluan

Karangasem, sebuah kabupaten yang terletak di timur Bali, Indonesia, mempesona dengan keindahan alamnya yang memukau dan keberagaman budayanya yang kaya. Selain keindahan alamnya yang menabjubkan, Karangasem juga memiliki warisan budaya yang kaya. Peninggalan sejarah seperti Pura Besakih, pura terbesar dan terpenting di Bali, menjadi daya tarik spiritual bagi banyak pengunjung. Selain itu, kegiatan budaya lokal seperti tari Bali, upacara keagamaan, dan kerajinan tradisional juga memperkaya pengalaman wisata di Karangasem. Salah satu daya tarik utama Karangasem adalah sejumlah hotel dan yang menawarkan pengalaman menginap yang unik di tengah panorama alam yang menakjubkan. Hotel di Karangasem tidak hanya menyediakan tempat penginapan yang nyaman, tetapi juga menawarkan berbagai fasilitas dan layanan yang memikat bagi para wisatawan. Mulai dari hotel mewah dengan pemandian air panas alami hingga vila tepi pantai yang tenang, setiap akomodasi di Karangasem memiliki daya tariknya sendiri. Dalam era digital yang semakin berkembang, aplikasi pencari hotel telah menjadi salah satu alat yang penting bagi para wisatawan yang ingin merencanakan perjalanan mereka dengan mudah dan efisien. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi pencari hotel tidak hanya ditentukan oleh keberadaan informasi yang akurat, tetapi juga oleh pengalaman pengguna yang memuaskan. Oleh karena itu, perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* memainkan peran kunci dalam menciptakan aplikasi yang menarik, fungsional, dan intuitif. Maka dari itu penulis merancang aplikasi pencari hotel di Karangasem dengan menggunakan pendekatan metode *Design Thinking* dengan tujuan dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan hotel yang mereka dambakan, serta menghadirkan pengalaman yang berkesan dalam merencanakan perjalanan di daerah tersebut.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design Thinking* Metode ini ialah metode pendekatan pada proses desain yang menawarkan solusi dalam memecahkan sebuah masalah.

Metode pendekatan ini akan banyak memengaruhi cara pengambilan keputusan yang nantinya menghasilkan sebuah ide-ide baru dan inovatif [1]. Design thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks [2].



**Gambar 1.** Kerangka Penelitian

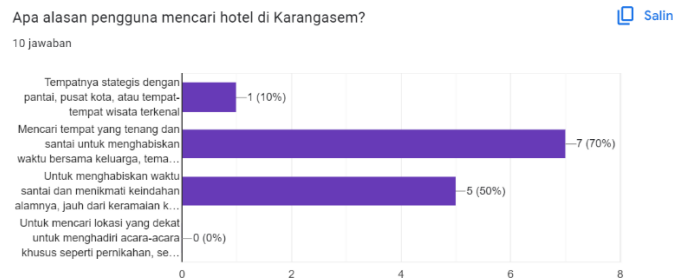
- a. Empathize  
Tahap ini adalah proses memahami secara mendalam pengalaman, kebutuhan, dan perspektif pengguna. Dalam konteks desain, ini berarti berusaha untuk memahami perasaan, pemikiran, dan kebutuhan pengguna potensial dengan berempati, untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan akan memenuhi kebutuhan mereka.
- b. Define  
Tahap ini merupakan proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian [3].
- c. Ideate  
Tahap ini mulai menghasilkan sebanyak mungkin gagasan atau solusi potensial untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan. Proses ini biasanya melibatkan brainstorming secara kreatif, di mana tidak ada ide yang dianggap terlalu aneh atau tidak mungkin.
- d. Prototype  
Tahap prototype ini merupakan tahap keempat dari design thinking. Prototype dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang sudah didapatkan dari tahap-tahap selanjutnya dalam bentuk fitur-fitur yang dapat berinteraksi dengan target pengguna [4].
- e. Testing  
Tahap ini melibatkan menguji prototipe yang telah dibuat dengan pengguna yang sesungguhnya atau kelompok pengguna yang mewakili target pasar. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik langsung tentang keefektifan solusi yang diusulkan, mengidentifikasi kelemahan atau masalah yang mungkin, dan memperbaikinya sebelum melanjutkan ke tahap produksi atau implementasi.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang dari pengimplementasian metode *Design Thinking* pada prototype aplikasi pencari hotel di Karangasem sebagai berikut :

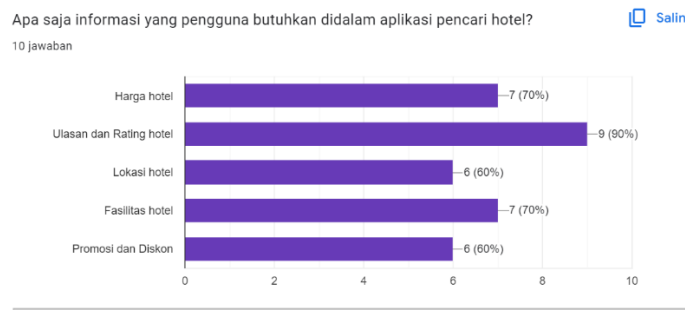
#### **3.1. Empathize**

Pada tahap awal ini penulis mengobservasi menggunakan media Google Form untuk mensurvei keinginan pengguna/*user* dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan aplikasi pencari hotel di Karangasem.



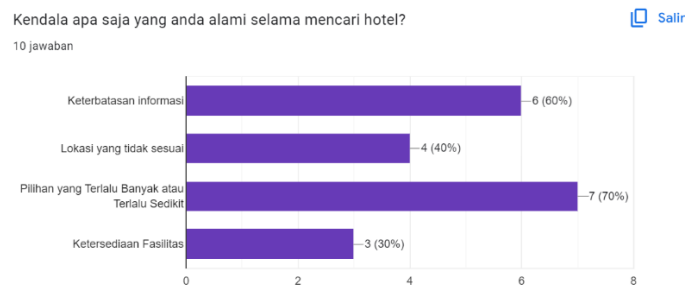
**Gambar 2.** Jawaban Responden Tentang Alasan Pengguna Mencari Hotel

Pada gambar 2 merupakan jawaban dari responden dari pertanyaan apa alasan pengguna mencari hotel di Karangasem, dengan jawaban paling banyak mencari tempat yang tenang dan santai untuk menghabiskan waktu bersama keluarga, teman atau pasangan dengan persentase 70%.



**Gambar 3.** Jawaban Responden Tentang Informasi Yang Pengguna Butuhkan

Pada gambar 3 merupakan jawaban yang diberikan oleh pengguna tentang informasi yang dibutuhkan didalam aplikasi pencari hotel dengan jawaban paling banyak yaitu ulasan dan rating hotel dengan persentasi 90%.



**Gambar 4.** Jawaban Responden Tentang Kendala Yang Dialami

Pada gambar 4 merupakan jawaban responden dari pertanyaan kendala apa saja yang dialami selama mencari hotel, dengan jawaban terbanyak yaitu pilihan yang terlalu banyak atau terlalu sedikit, dengan persentase jawaban yaitu 70%.

### 3.2. Define

Setelah mengetahui beberapa permasalahan pengguna pada tahapan sebelumnya yaitu empathize, berikutnya adalah tahap define. Define merupakan tahapan membuat desain statement dari hasil permasalahan yang sudah diambil, yaitu pengguna membutuhkan aplikasi

yang berisi semua informasi tentang hotel lalu beberapa fitur yang diinginkan adalah rata rating, harga, diskon atau promo, fasilitas hotel, lokasi hotel yang sesuai dengan keinginan pengguna.

### 3.3. Ideate

Setelah melakukan dua tahap sebelumnya, yakni define dan empathize, ide yang telah didapatkan dapat dijadikan sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi, dengan hanya perlu mengimplementasikan ide tersebut, yang artinya membuat sebuah aplikasi pencari hotel di Karangasem yang menyediakan informasi secara detail, kreatif, dan memiliki beberapa fitur yang diinginkan oleh para penggunanya. Karena itu, langkah awal untuk mewujudkan itu adalah dengan membuat desain awal antarmuka website berupa wireframe, atau sketsa tampilan.

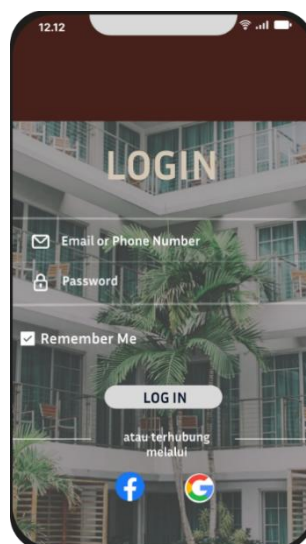


Gambar 5. Wireframe

### 3.4. Prototype

Dengan wireframe yang sudah ada, selanjutnya yaitu membuat desain prototype yang akan digunakan. Desain prototype ini melibatkan pengembangan visual dan fungsi wireframe. Kualitas hasilnya dapat dinilai, diuji dan diperbaiki sebelum merancang tahap pengembangan berikutnya. Hal ini meminimalkan risiko dan memastikan akhir aplikasi yang diharapkan pengguna.

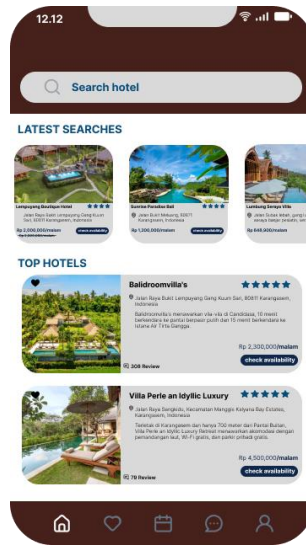
#### a. Halaman Login



Gambar 6. Tampilan halaman login

Pada gambar 6 merupakan tampilan halaman login, pengguna dapat login menggunakan email atau phone number lalu memasukan password. Selain itu pengguna bisa login menggunakan google atau facebook yang terhubung.

b. Halaman *Home*



Gambar 7. Tampilan halaman *home*

Pada gambar 7 pengguna sudah berada pada tampilan home setelah berhasil login sebelumnya, pada halaman ini pengguna akan disediakan tampilan pencarian terakhir dan hotel terbaik.

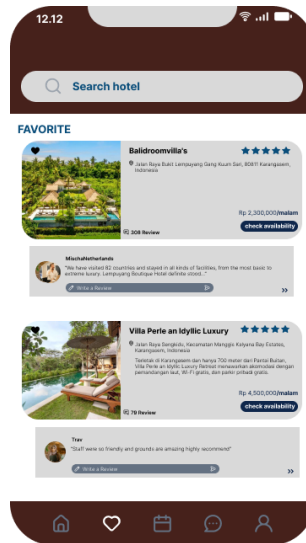
c. Halaman Fasilitas



Gambar 8. Tampilan halaman fasilitas

Pada gambar 8 pengguna dapat melihat tampilan halaman fasilitas hotel yang berisi kelebihan hotel dan beberapa fasilitas terbaik yang hotel berikan Ketika menginap disana.

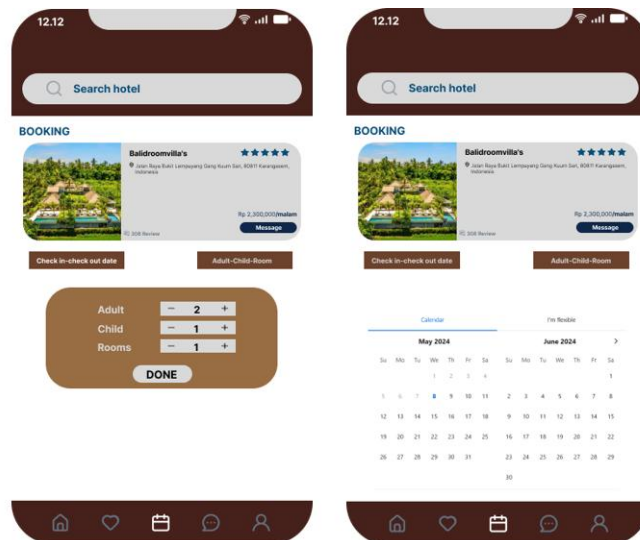
d. Halaman *Favorite*



Gambar 9. Tampilan halaman *favorite*

Pada gambar 9 pengguna dapat melihat hotel-hotel yang dimasukkan dalam list suka oleh pengguna sendiri, dan dapat melihat isi ulasan dari pengunjung hotel sebelumnya.

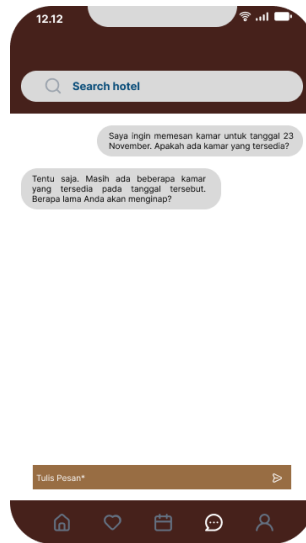
e. Halaman *Check Availability*



Gambar 10. Tampilan halaman *check availability*

Pada gambar 10 pengguna bisa melihat ketersediaan hotel sesuai dengan keperluan pengguna.

f. Halaman *Message*



**Gambar 11.** Tampilan halaman *message*

Pada gambar 11 pengguna dapat mengirimkan pesan kepada hotel terkait

g. Halaman *Profile*



**Gambar 12.** Tampilan halaman *profile*

Pada gambar 12 merupakan tampilan profile pengguna yang dilengkapi foto *profile* pengguna.

### 3.5. Testing

Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan menyebar kuisioner yang sesuai dengan analisa *System Usability Scale*. *System Usability Scale* merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk melihat usabilitas dari sebuah produk perangkat lunak [5] dengan melibatkan 10 responden. Berikut merupakan hasil dari kuisioner:

**Tabel 1.** Hasil Kuisisioner Analisa SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
R1	2	3	2	4	3	4	3	2	3	2	67,5
R2	2	4	2	3	2	2	3	3	3	2	65
R3	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	85
R4	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	85
R5	4	3	3	2	2	2	3	4	4	4	75
R6	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	82,5
R7	3	2	3	3	1	2	4	3	3	3	70
R8	4	2	4	3	3	2	4	4	4	4	80
R9	4	3	4	3	1	2	3	4	4	4	80
R10	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	87,5
<b>Jumlah</b>											<b>777,5</b>
<b>Rata-rata</b>											<b>77,75</b>

Untuk menghitung nilai SUS yaitu dengan pengurangan satu poin dari skor jawaban untuk setiap pertanyaan ganjil, sedangkan aturan kedua adalah kurangi nilai 5 untuk setiap pertanyaan pada urutan genap. Setelah itu, semua skor hasil dari kedua aturan tersebut akan diubah agar berkisar antara 0 hingga 4. Akhirnya, skor akhir akan dihitung dari total skor yang dikalikan dengan 2.5. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan menerima skor rata-rata sebesar 77,75 yang merepresentasikan grade B.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian motivasi metode Design Thinking dalam mencari hotel di Karangasem ini, diharapkan dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan hotel yang diimpikan sesuai dengan kebutuhan serta memberikan pengalaman yang sempurna saat memilih dan merencanakan perjalanan mereka di daerah tersebut. Menurut hasil penelitian, perancangan aplikasi pencari hotel dengan metode Design Thinking di Karangasem memberikan kesan yang baik atau puas kepada pengguna dengan skor rata-rata sebesar 77,75 yang berarti grade B.

#### Daftar Pustaka

- [1] Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017, August). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi).
- [2] Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HappyClass Di Kampus UPI Cibiru. Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>.
- [3] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- [4] Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta. *JSI J. Sist. Inf.*, 14(1), 2442-2449.
- [5] Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71-78.