

Design UI/UX Reservation Application Onengan Resort with Design Thinking Method Using Figma

Dimas Adi Wibowo^{1*}, Budhi Kristianto²

Teknik Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
 e-mail *Corresponding Author*: dimasadiwibowo2121@gmail.com

Abstract

The importance of designing UI and UX according to user needs in application development cannot be ignored. The Onengan Resort Reservation Application was conceptualized to make it easier for customers to make hotel reservations online, especially for those who live outside the city. In its development, a Design Thinking approach was used which prioritizes empathy towards users to create innovative and practical solutions. This process involves comprehensive idea generation as well as rigorous testing to ensure the effectiveness of the proposed solution. The UI/UX design of the Onengan Resort Reservation Application succeeded in achieving this goal by being attractive and user-friendly. This application prototype was assessed using Maze with a score of 84%, while the results of user trial analysis showed a Usability Testing score of 84.1%. This success confirms that the Design Thinking approach has been effective in producing an optimal user experience, ensuring that this application not only meets user needs but also provides convenience and satisfaction in its use.

Keywords: *User Interface; User Experience; Design Thinking Method; Figma*

Abstrak

Pentingnya mendesain UI dan UX sesuai kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi tidak bisa diabaikan. Aplikasi Reservasi *Onengan Resort* dikonseptkan untuk memudahkan pelanggan melakukan reservasi hotel secara online, terutama untuk mereka yang tinggal di luar kota. Dalam pengembangannya, digunakan pendekatan *Design Thinking* yang mengutamakan empati terhadap pengguna untuk menciptakan solusi inovatif dan praktis. Proses ini melibatkan generasi ide yang komprehensif serta pengujian yang teliti untuk memastikan keefektifan solusi yang diusung. Desain UI/UX Aplikasi Reservasi *Onengan Resort* berhasil mencapai tujuan tersebut dengan menarik dan ramah pengguna. Prototipe aplikasi ini dinilai menggunakan Maze dengan skor 84%, sedangkan hasil dari analisis uji coba pengguna menunjukkan skor *Usability Testing* sebesar 84,1%. Keberhasilan ini menegaskan bahwa pendekatan *Design Thinking* telah efektif dalam menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal, memastikan bahwa aplikasi ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna namun juga memberikan kemudahan serta kepuasan dalam penggunaannya.

Kata kunci: *User Interface; User Experience; Metode Design Thinking; Figma*

1. Pendahuluan

Pengembangan industri perhotelan di Salatiga menawarkan prospek yang menjanjikan seiring dengan pertumbuhan pesat dalam sektor pariwisata di Indonesia. Dalam konteks ini, Onengan Resort, sebagai salah satu pelaku bisnis di daerah tersebut, menghadapi tantangan untuk memanfaatkan potensi pasar yang berkembang dengan optimal. Salah satu langkah strategis yang diambil adalah merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi reservasi yang tidak hanya mempermudah proses pemesanan kamar secara online, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna serta efisiensi pengelolaan data tamu. Melalui pendekatan *Design Thinking* yang mencakup tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif yang dapat memperkuat posisi Onengan Resort dalam persaingan ketat industri perhotelan, dengan menawarkan layanan yang lebih efektif, modern, dan responsif terhadap kebutuhan pelanggan.

Dengan mengakui tantangan yang dihadapi dalam proses pemesanan kamar saat ini, terutama di tengah dominasi teknologi digital, Onengan Resort merasa penting untuk mengembangkan aplikasi reservasi yang dapat merampingkan operasional mereka dan memenuhi ekspektasi pelanggan terhadap pengalaman pemesanan yang modern dan efisien. Pengembangan aplikasi ini diharapkan tidak hanya akan meningkatkan efisiensi operasional resort, tetapi juga memperluas aksesibilitas informasi bagi calon tamu serta memperbaiki kemudahan dalam melakukan reservasi tanpa perlu kunjungan langsung. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala yang muncul dalam pembayaran online yang aman dan nyaman, sehingga memperkuat daya saing Onengan Resort di pasar perhotelan yang semakin ketat. Saat ini, pengguna harus mengandalkan pesan Whatsapp atau kunjungan langsung untuk melakukan reservasi, yang mengakibatkan keterbatasan dalam aksesibilitas informasi dan pengalaman pengguna yang kurang optimal. Dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking* yang komprehensif, pengembangan aplikasi ini akan melibatkan tahapan *Empathize* untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna, *define* untuk menentukan permasalahan yang harus diselesaikan, *Ideate* untuk menghasilkan ide solusi kreatif, *Prototype* untuk membangun model aplikasi, dan *Test* untuk menguji keefektifan solusi tersebut sebelum implementasi.

Aplikasi ini akan menawarkan fitur-fitur kunci yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi operasional Onengan Resort. Pertama, kemudahan dalam proses pemesanan memungkinkan pengguna untuk melakukan reservasi kamar secara langsung melalui aplikasi tanpa perlu kunjungan langsung atau komunikasi melalui pesan teks, sehingga meningkatkan efisiensi waktu dan mengurangi kesulitan dalam proses reservasi. Kedua, dengan menyediakan sistem pembayaran *online* yang aman dan terintegrasi, aplikasi akan memfasilitasi pembayaran yang mudah dan nyaman bagi tamu dari berbagai lokasi. Studi oleh Ibrahim Mulham dari Universitas Islam Indonesia pada tahun 2023 menunjukkan bahwa sistem pembayaran digital yang terintegrasi mengurangi kegagalan transaksi dan meningkatkan keamanan data pembayaran, yang pada gilirannya memperbaiki pengalaman pelanggan dan mengurangi risiko kesalahan administrasi. Ketiga, desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang intuitif akan memastikan aplikasi mudah dipahami dan digunakan

oleh pengguna, meningkatkan kepuasan dalam penggunaan aplikasi. Penelitian dari Ngurah Ranga Wiwesa dari Universitas Indonesia pada tahun 2021 membuktikan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan mengurangi tingkat frustrasi, yang penting untuk memastikan pengguna kembali menggunakan aplikasi tersebut. Keempat, aplikasi akan membantu Onengan Resort dalam mengelola data tamu dengan lebih efisien, memudahkan pencatatan dan manajemen informasi pelanggan. Terakhir, dengan menyediakan aplikasi reservasi sendiri, resort ini dapat menawarkan harga yang lebih kompetitif dan memberikan pengalaman yang lebih modern, menguatkan posisi mereka di pasar yang semakin kompetitif di Salatiga. Dengan merujuk pada studi terkait yang menunjukkan manfaat signifikan dari penggunaan teknologi reservasi dalam meningkatkan kenyamanan tamu dan efisiensi operasional, solusi ini diharapkan dapat memberikan keuntungan strategis yang besar bagi Onengan Resort. Dengan demikian, resort ini dapat meningkatkan kepuasan pelanggan secara keseluruhan sambil menghadapi persaingan yang semakin ketat di industri perhotelan Salatiga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi reservasi kamar inovatif untuk Onengan Resort, dengan fokus pada peningkatan efisiensi proses pemesanan, perbaikan pengalaman pengguna, dan penguatan posisi resort di industri perhotelan yang semakin kompetitif di Salatiga, sebuah destinasi pariwisata utama. Aplikasi ini bertujuan mengatasi tantangan saat ini di mana reservasi kamar masih tergantung pada komunikasi langsung atau pesan Whatsapp, dengan tujuan menyediakan kemudahan dalam memilih kamar, sistem pembayaran online yang aman, serta pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif. Manfaat dari penelitian ini mencakup beberapa aspek penting yang akan mendukung transformasi Onengan Resort. Pertama, dengan adopsi teknologi aplikasi reservasi, *resort* dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen reservasi dan data tamu, mengurangi kompleksitas dalam proses pemesanan, dan mempercepat respons terhadap permintaan tamu. Kedua, desain antarmuka pengguna yang dioptimalkan akan memastikan pengguna dapat dengan mudah melakukan reservasi kamar secara online tanpa harus mengunjungi langsung resort, meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat loyalitas pelanggan. Ketiga, aplikasi ini akan membantu resort untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan harapan pelanggan yang semakin tinggi terhadap kemudahan dalam pengalaman perhotelan, membedakan resort dari pesaingnya dan meningkatkan daya saing di pasar yang kompetitif. Terakhir, dengan kemampuan untuk menawarkan reservasi kamar secara *online*, Onengan Resort dapat menjangkau lebih banyak calon tamu dari berbagai lokasi, baik lokal maupun internasional, yang mencari pengalaman pemesanan yang modern dan efisien. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan masalah praktis dalam manajemen reservasi kamar, tetapi juga untuk meningkatkan pengalaman tamu secara menyeluruh dan memperkuat posisi Onengan Resort sebagai salah satu destinasi perhotelan terdepan di Salatiga dan sekitarnya. Melalui pendekatan holistik *Design Thinking*, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam memenuhi tuntutan pasar yang semakin kompleks dan dinamis dalam industri perhotelan.

2. Tinjauan Pustaka

Menurut jurnal penelitian yang berjudul *Aplikasi Reservasi Penginapan Berbasis Android* oleh Budhi Sumboro mahasiswa STMIK Adi Unggul Bhirawa menunjukkan pentingnya aplikasi reservasi berbasis Android pada sebuah penginapan, aplikasi tersebut dikembangkan menggunakan kerangka *PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Service)* untuk mengidentifikasi kelemahan dan meningkatkan aplikasi dikarenakan banyaknya pengguna handphone yang melakukan reservasi dan pembayaran secara *online*, hal ini untuk mengatasi masalah bagi para tamu untuk mengetahui ketersediaan kamar tanpa harus kunjungan langsung serta pembayaran yang mudah [1].

Hal ini sejalan dengan jurnal penelitian yang berjudul *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi E-Booking Property Berbasis Android* oleh Nova Kristanto mahasiswa Universitas Mercu Buana, dikarenakan kurangnya informasi maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang lengkap serta memungkinkan pemesanan dan pembayaran melalui aplikasi *Android*, metode penelitian yang dilakukan melibatkan pengumpulan informasi terkait permasalahan serta melakukan observasi langsung dalam pengembangan aplikasi *Android* dengan desain *UI/UX* yang memperhatikan kebutuhan pengguna [2].

Selain itu beberapa penelitian sejenis seperti jurnal *Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Android* oleh Novi Anggellina Debora Hutagaol mahasiswa Universitas Prima Indonesia bertujuan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai kamar yang kosong serta membantu sebuah penginapan dalam mengelola data kamar, dalam penelitian ini metode yang digunakan mencakup pengembangan menggunakan *Android Studio* dan *database MySQL* dengan desain sistem berbasis *UML* [3].

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Denasfi & Wahyuni (2020) yang membahas tentang perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk situs web aplikasi travelling "ANGLO" menggunakan metode design thinking yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Metode design thinking digunakan dalam tahapan *emphatize, define, ideate, prototype, dan testing* yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan ide-ide dari pengalaman pengguna untuk merancang antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode *design thinking* yang digunakan dalam perancangan *UI* dan *UX* dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut [4].

Sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh Assad (2022). Aplikasi *INT HOTEL* dibuat dengan tujuan untuk menyedaiakan layanan pemesanan hotel dan penginapan yang mudah dan nyaman bagi wisatawan. Jurnal ini juga mencakup wawancara dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka menggunakan metode design thinking. Hasilnya aplikasi yang ramah pengguna dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami.

Pengembangan aplikasi reservasi kamar berbasis Android untuk Onengan Resort di Salatiga bertujuan meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna dengan pendekatan Design Thinking. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah proses pemesanan secara online dan pembayaran aman,

tetapi juga mengintegrasikan desain antarmuka pengguna yang intuitif untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan fokus pada tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, penelitian ini bertujuan memberikan solusi inovatif yang memperkuat posisi Onengan Resort di pasar perhotelan yang kompetitif, menjadikannya pilihan utama di Salatiga dengan layanan yang responsif dan modern.

3. Metodologi

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari beberapa tahapan [6].



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

- 1) Pertama adalah tahap *Empathize*, di mana fokusnya adalah memahami pikiran, keinginan, dan kebutuhan pengguna melalui wawancara mendalam.
- 2) Tahap kedua adalah *Define*, di mana informasi yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna.
- 3) Langkah ketiga adalah *Ideate*, di mana ide-ide kreatif dikembangkan sebagai solusi potensial untuk permasalahan yang telah diidentifikasi.
- 4) Tahap keempat adalah *Prototipe*, di mana ide-ide tersebut diimplementasikan ke dalam desain antarmuka yang dapat diuji, yang disebut prototype.
- 5) tahap kelima adalah *Test*, di mana prototype diuji untuk melihat respons pengguna dan mengevaluasi kinerja serta kemudahan penggunaannya.

Hasil dari pengujian ini menjadi pedoman untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi pengguna [13].

4. Hasil dan Pembahasan

Dari analisis kebutuhan antarmuka untuk Aplikasi Reservasi Onengan Resort, kami mengidentifikasi beberapa halaman kunci yang diperlukan untuk menyempurnakan pengalaman pengguna, yaitu: Halaman Login bertujuan memberikan akses masuk yang aman dan mudah bagi pengguna, Halaman Daftar bertujuan memfasilitasi proses pendaftaran untuk pengguna baru, Halaman Beranda bertujuan menyajikan informasi penting dan navigasi utama aplikasi, Halaman Kamar bertujuan menampilkan pilihan tipe kamar yang tersedia, Halaman Detail Kamar bertujuan menyediakan informasi mendetail mengenai setiap tipe kamar, Halaman Pengisian Data Reservasi bertujuan memudahkan pengguna untuk mengisi informasi reservasi mereka, Halaman Review Reservasi bertujuan memberikan kesempatan untuk meninjau kembali detail reservasi sebelum konfirmasi, Halaman Konfirmasi Pembayaran bertujuan memastikan transaksi pembayaran berhasil dilakukan, Halaman Metode

Pembayaran bertujuan menyediakan pilihan metode pembayaran yang beragam, Halaman Reservasi Berhasil bertujuan memberikan konfirmasi jelas bahwa reservasi telah berhasil, Halaman Riwayat Reservasi bertujuan memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat semua reservasi mereka, Halaman Fasilitas Resort bertujuan menampilkan informasi lengkap mengenai fasilitas yang tersedia di resort, Halaman Galeri bertujuan menampilkan gambar-gambar yang memperlihatkan keindahan resort dan lingkungan sekitarnya.

Metode penelitian yang akan digunakan dalam mengembangkan aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan desain aplikasi *mobile* yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara yang inovatif dan fokus pada pengalaman pengguna.

Metode penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus sebagai desain penelitian. Studi kasus ini akan difokuskan pada pengembangan desain aplikasi *mobile* bertema penginapan, dengan penerapan tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* [11].

4.1. Proses Design

4.1.1 Tahap Empathize

Tahapan *Empathize* ini melakukan sebuah observasi dan wawancara baik secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara mempelajari proses bisnis sebagai bahan referensi fitur-fitur yang akan digunakan dan dibutuhkan pada aplikasi. Tahap wawancara yang dilakukan untuk memperkuat kebutuhan pada aplikasi reservasi berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Setelah selesai proses wawancara, selanjutnya dilakukannya penyusunan setiap jawaban dari responden untuk memudahkan dalam proses pembuatan affinity map. Affinity map atau affinity diagram merupakan teknik yang digunakan dalam melakukan proses user research untuk mendapatkan berbagai macam wawasan dan juga peluang yang muncul. Hasil dari proses Affinity Diagram pada penelitian ini adalah sebagai berikut [5]:



Gambar 2. Affinity Map

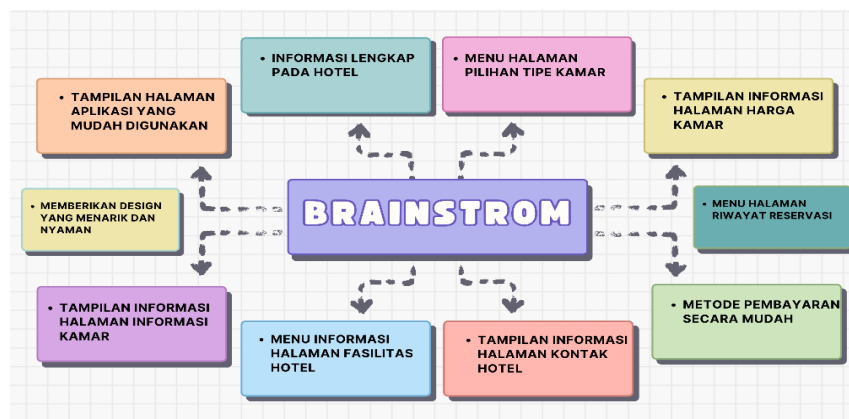
4.1.2 Tahap Define

Proses menganalisis permasalahan dan kebutuhan pengguna sekaligus mengumpulkan hasil wawancara yang diperoleh pada proses sebelumnya. Dalam menganalisa permasalahan dan kebutuhan pengguna akan dicari solusinya yaitu dengan menggunakan metode *How Might We (HMW)* [7], tujuannya adalah mendapatkan solusi dari sudut pandang yang sesuai dengan permasalahannya. kebutuhan pengguna:

- 1) Responden menginginkan *UI / Desain UX* Aplikasi Reservasi Onengan Resort agar dapat memudahkan masyarakat segala usia.
- 2) Responden menginginkan desain *UI/UX* Aplikasi Reservasi Aplikasi Onengan Resort dapat memberikan informasi yang lengkap.
- 3) Responden menginginkan *UI / Perancangan UX* pada Aplikasi Reservasi Aplikasi Onengan Resort untuk menyediakan kontak resort untuk layanan 24 jam.
- 4) Responden menginginkan desain *UI/UX* Aplikasi Reservasi Aplikasi Onengan Resort dapat menyediakan jenis metode pembayaran dengan mudah.
- 5) Responden menginginkan tampilan Aplikasi Reservasi Aplikasi Onengan Resort didesain *UI/UX* agar menarik dan nyaman saat digunakan.

4.1.3 Tahap Ideate

Merupakan tahap yang menggambarkan solusi yang diminta pengguna pada tahap definisi. Ide dapat diwujudkan dengan cara mengevaluasi ide-ide kreatif tertentu yang telah diidentifikasi melalui *brainstorming*. *Brainstorming* dilakukan dengan menuliskan ide-ide yang diperoleh pada kertas tempel / *sticky notes* [8].



Gambar 3. *Brainstroming*

Dalam pengembangan aplikasi hotel, penting untuk memperhatikan berbagai aspek yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna seperti yang ada di Gambar 3. Meliputi penyajian informasi lengkap tentang hotel, termasuk fasilitas dan kontak, serta menu yang jelas untuk memilih tipe kamar dan melihat harga serta riwayat reservasi. Selain itu, metode pembayaran yang mudah diintegrasikan dan tampilan yang menarik untuk informasi kamar dan fasilitas hotel juga merupakan hal penting. Desain yang menarik dan nyaman serta tampilan aplikasi

yang mudah digunakan harus menjadi fokus dalam setiap tahap pengembangan. Dengan demikian, melalui *brainstorming* yang cermat, aplikasi hotel dapat dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memuaskan [12].

4.1.4 Tahap Prototype

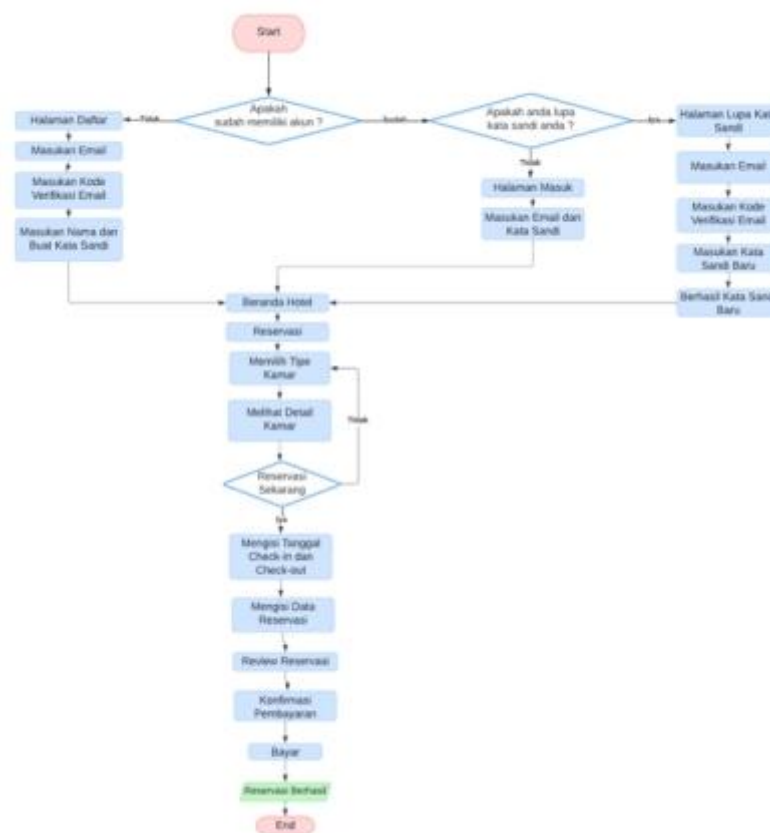
Pada tahap Prototype, perancangan antarmuka dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini dibuatlah *user flow* dan *wireframe*

1). User Flow

Tahap awal yang dilakukan pada prototype adalah membuat *User Flow* sebagai langkah - langkah yang dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan. *User flow* adalah alur yang dilalui oleh pengguna, dari sejak pertama mereka menggunakan system (atau website) sampai pada langkah terakhir yang dilakukan dalam sistem tersebut. *User flow* umumnya ditampilkan dalam bentuk *flow chart* untuk memudahkan setiap proses yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sistem [9].

a. User Flow Reservation on the room

Pada Gambar 4 *User Flow* ini menjelaskan langkah-langkah ketika user ingin melakukan reservasi kamar pada Aplikasi Reservasi Onengon Resort.



Gambar 4. *User flow reservation on the room*

User flow reservation pada Gambar 4 menggambarkan proses langkah demi langkah yang harus diikuti oleh pengguna dalam melakukan reservasi kamar hotel.

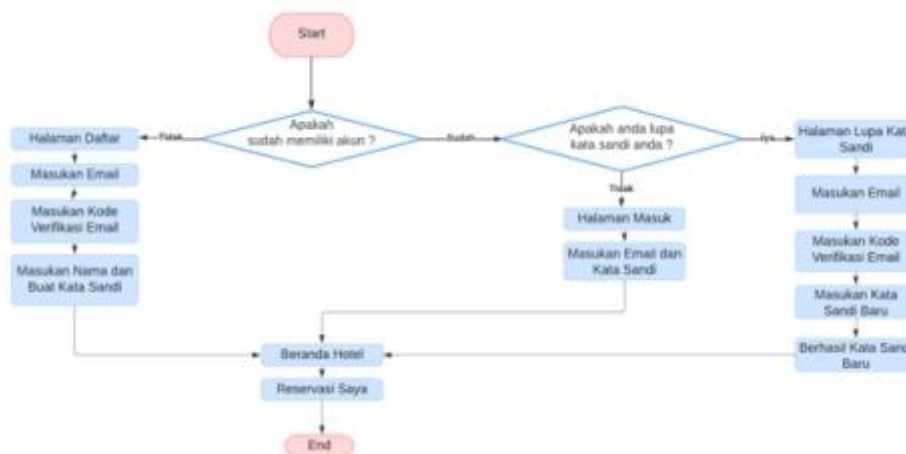
Dengan dimulai dari tahap login atau register, pengguna kemudian diarahkan ke menu beranda hotel untuk memulai proses reservasi. Selanjutnya, pengguna memilih opsi "Rooms" untuk menampilkan pilihan tipe kamar yang tersedia, kemudian memilih tipe kamar dan detail kamar yang diinginkan.

Setelah memilih kamar, pengguna melanjutkan dengan memilih tanggal check-in dan check-out. Sebelum pembayaran, pengguna diberikan kesempatan untuk meninjau kembali informasi reservasi yang telah diisi sebelumnya.

Setelah pengguna mengonfirmasi reservasi, mereka melanjutkan ke langkah pembayaran, di mana setelah berhasil melakukan pembayaran, pengguna akan menerima notifikasi bahwa reservasi mereka telah berhasil. Dengan demikian, *user flow* ini memberikan panduan yang jelas bagi pengguna dalam melakukan reservasi kamar hotel dengan efisien dan lancar.

b. User Flow Viewing Reservation History

Pada Gambar 5, *User Flow* ini menjelaskan langkah-langkah ketika pengguna ingin melihat halaman riwayat reservasi yang telah dipesan sebelumnya



Gambar 5. *User flow* viewing reservation history

User flow reservation history pada Gambar 5 memperlihatkan proses langkah demi langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk melihat riwayat reservasi mereka. Proses ini dimulai dengan pengguna melakukan login atau register, dan setelah itu dialihkan ke menu beranda hotel. Jika pengguna ingin melihat riwayat reservasi kamar yang sudah dibayar, mereka memilih opsi "Reservation" dari menu yang tersedia. Kemudian, sistem akan menampilkan riwayat reservasi yang telah dilakukan oleh pengguna, termasuk detail tanggal menginap, tipe kamar, dan informasi pembayaran. Dengan demikian, *user flow* ini memberikan pengguna akses yang mudah dan cepat untuk melihat riwayat reservasi mereka, meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi hotel secara keseluruhan.

c. Wireframe

Setelah membuat *user flow* sebagai langkah-langkah yang dilakukan pengguna, langkah selanjutnya adalah membuat *Wireframe* dengan fidelitas rendah dan fidelitas tinggi sebagai gambaran umum Aplikasi Reservasi Onengan Resort. *Wireframe* adalah kerangka dasar untuk menyusun atau menata komponen-komponen pada laman *website*. Komponennya berupa *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form*, dan lain-lain [14].

d. Options Page for Login or Register

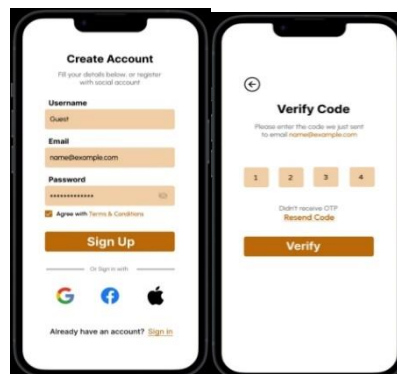
Pada halaman awal untuk memilih masuk atau mendaftar dapat dilihat pada Gambar 6. Halaman ini merupakan tampilan awal bagi pengguna untuk memilih masuk ke aplikasi. Jika sudah memiliki akun maka pengguna dapat memilih Masuk, namun jika belum memiliki akun maka pengguna dapat memilih Daftar untuk mendaftar terlebih dahulu



Gambar 6. Initial Login / Register wireframe

e. Register Page

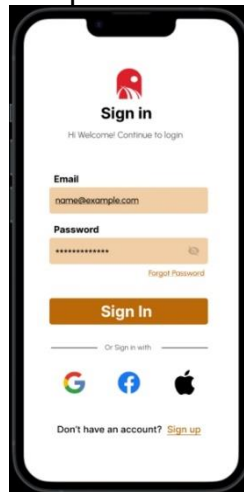
Desain *wireframe* halaman Daftar dapat dilihat pada Gambar 7. Halaman ini merupakan tampilan untuk mendaftar agar dapat masuk ke aplikasi dengan memasukkan email kemudian mengisi kode verifikasi pada email, setelah itu verifikasi berhasil langkah selanjutnya adalah mengisi nama dan membuat *password* untuk mendaftar akun aplikasi. Penempatan setiap elemen telah disesuaikan mengikuti desain umum halaman pendaftaran pada aplikasi lain, dengan tujuan agar pengguna tidak perlu menyesuaikan dan dapat melanjutkan kebiasaannya dalam cara mendaftar pada aplikasi.



Gambar 7. List wireframe

f. Login Page

Desain *wireframe* halaman Login dapat dilihat pada Gambar 8. Halaman ini merupakan tampilan untuk masuk ke aplikasi jika Anda sudah mendaftar sebelumnya. Halaman ini cukup untuk memasukkan email dan password sebelumnya. Sama seperti halaman *Sign Up*, penempatan setiap elemennya telah disesuaikan mengikuti desain umum halaman *Sign In* pada Aplikasi lain, dengan tujuan agar pengguna tidak perlu menyesuaikan dan dapat melanjutkan kebiasaannya dalam cara *login* di Aplikasi tersebut.



Gambar 8. Entry wireframe

g. Home Page

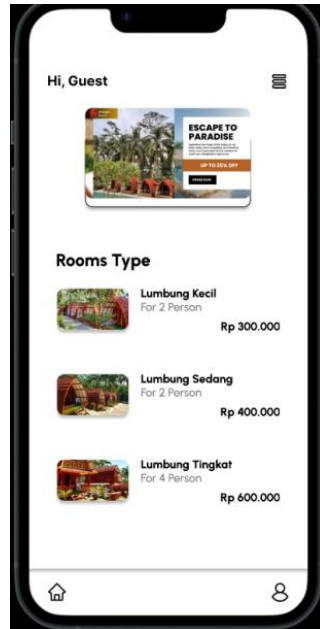
Desain *wireframe* halaman Beranda / *Home* dapat dilihat pada Gambar 9. Halaman ini merupakan tampilan awal jika Anda sudah login atau mendaftar. Halaman ini terdapat beberapa tombol seperti tombol akun saya, kamar, reservasi saya, fasilitas resort, dan galeri. Setiap tombol diberikan informasi yang lengkap dan mudah sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami aplikasi



Gambar 9. Home wireframe

h. Room Page

Desain *wireframe* halaman *Room Page* dapat dilihat pada Gambar 10. Halaman ini merupakan tampilan dari *Room Page*. Halaman ini berisi bermacam tipe kamar beserta dengan harganya.



Gambar 10. *Room wireframe*

i. Detail Room Page

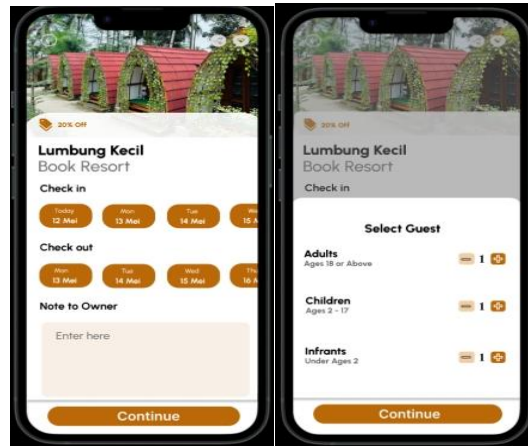
Desain *wireframe* halaman *Detail Room Page* dapat dilihat pada Gambar 11. Halaman ini merupakan tampilan dari *Detail Room Page*. Halaman ini muncul setelah memilih tipe kamar di halaman sebelumnya serta halaman ini berisi informasi tentang tipe kamar yang dipilih dan fasilitas di dalamnya.



Gambar 11. *Detail Room wireframe*

j. Reservation Data Page

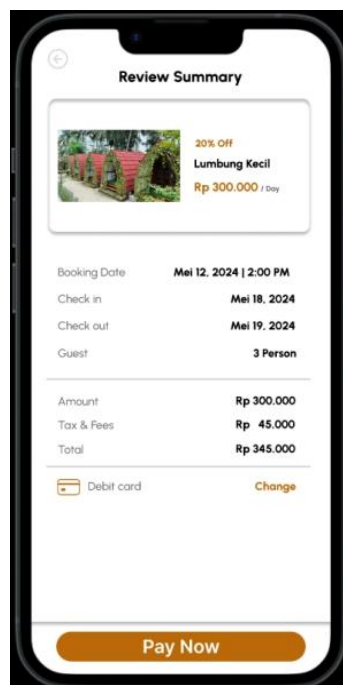
Desain *wireframe* halaman data reservasi dapat dilihat pada Gambar 12a dan 12b. Halaman ini merupakan tampilan jika pada halaman sebelumnya memilih *Book Now* lalu akan muncul halaman seperti berikut untuk memilih waktu *Check in* dan *Check out* lalu dilanjutkan memilih jumlah orang



Gambar 12a & 12b. *Reservation Data wireframe*

k. Reservation Review Page

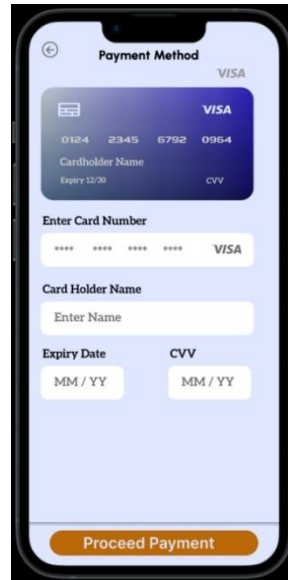
Desain *wireframe* halaman *review* reservasi dapat dilihat pada Gambar 13. Halaman ini merupakan tampilan *review* reservasi kamar yang telah diisi sebelumnya yang terdiri dari nama tipe kamar, *Check in* dan tanggal *Check out*, jumlah tamu dan rincian harga sebelum melakukan pembayaran



Gambar 13. *Reservation Review wireframe*

I. Pay Page

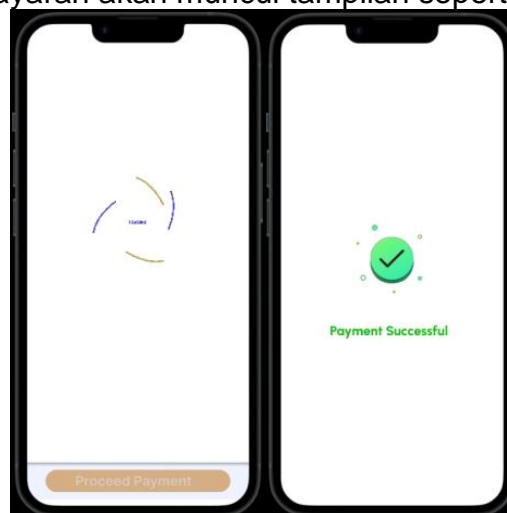
Desain *wireframe* halaman *Pay Page* dapat dilihat pada Gambar 14. Halaman ini merupakan tampilan dari *Pay Page*. Halaman ini muncul setelah memilih *Pay Now* di halaman sebelumnya dan bertujuan untuk proses pembayaran reservasi kamar



Gambar 14. *Payment wireframe*

m. Succesfull Reservation Page

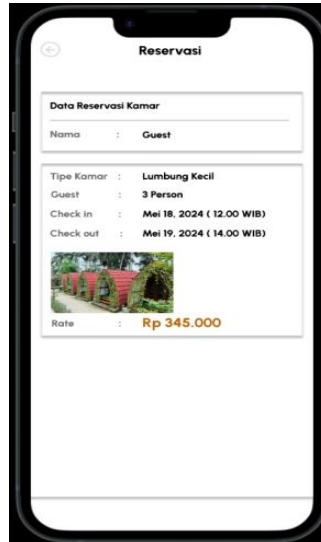
Desain *wireframe* halaman *Succesfull Reservation Page* dapat dilihat pada Gambar 14a dan 14b. Halaman ini merupakan tampilan dari *Succesfull Reservation Page*. Halaman ini muncul setelah klik *Proceed Payment* dan jika berhasil melakukan pembayaran akan muncul tampilan seperti gambar



Gambar 15a dan 15b. *Succesfull Payment Reservation wireframe*

n. Reservation History Page

Desain *wireframe* halaman *Reservation History Page* dapat dilihat pada Gambar 16. Halaman ini merupakan tampilan dari *Reservation History Page*. Riwayat Reservasi ini muncul ketika sudah selesai melakukan reservasi kamar yang sudah dibayar.



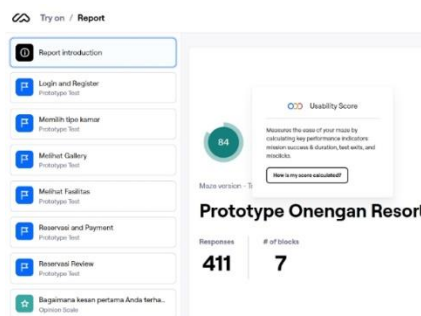
Gambar 16. *Reservation history wireframe*

4.1.5 Tahap Test

Pengujian ini dilakukan melalui dua tahap yang berbeda untuk memastikan kehandalan dan keefektifan aplikasi. Tahap pertama melibatkan penggunaan Maze Platform sebagai alat untuk menguji prototype aplikasi secara simulasi, sementara tahap kedua melibatkan analisis data pengujian kegunaan menggunakan kuisioner. Dengan pendekatan ini, diharapkan bahwa aplikasi dapat diuji secara menyeluruh dari segi fungsionalitas dan responsivitasnya terhadap kebutuhan pengguna sebelum diluncurkan secara resmi [10].

1) Hasil Tes *Prototype* menggunakan *Maze*

Hasil pengujian prototype menggunakan maze dapat dilihat pada Gambar 17. Pengujian maze Aplikasi Reservasi Onengan Resort memperoleh skor 84% dengan 411 responden dan 7 blok misi



Gambar 17. *Prototype Testing Result Using Maze*

2) Hasil Kuesioner Analisis Data Usability Testing

Setelah mendapatkan hasil akhir dari nilai pengujian usability secara keseluruhan dengan menggunakan *Maze*, tahap selanjutnya adalah menganalisis data dan hasil uji *usability* pada Aplikasi Reservasi Onengan Resort [15]. Analisis dilakukan dengan melakukan perhitungan persentase pada angket uji aspek kegunaan, di mana jawaban "Ya" diubah menjadi nilai angka "1" dan jawaban "Tidak" diubah menjadi nilai angka "0".

Setiap poin perintah kemudian dihitung persentasenya, sehingga dapat diketahui berapa persentase "Ya" dan "Tidak". Berikut adalah hasil analisis data yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 14 pertanyaan dan dibagikan kepada 411 responden.

Learnability

Table 1. Hasil *Usability Testing Learnability*

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah petunjuk yang ada di Aplikasi Reservasi Onengan Resort jelas dan mudah dibaca?	75,43%	24,57%
2	Apakah pengguna mudah saat menggunakan Aplikasi Reservasi Onengan Resort?	83,45%	16,55%
3	Apakah tampilan warna pada Aplikasi Reservasi Onengan Resort nyaman dilihat dan tidak membosankan?	70,56%	29,44%
4	Apakah tampilan menu dalam Aplikasi Reservasi Onengan Resort mudah dimengerti?	78,10%	21,90%
Total Learnability		76,88%	23,12%

EfficiencyTabel 2. Hasil *Usability Testing Efficiency*

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah saat pengguna klik pada menu dapat menampilkan dengan cepat ?	88,08%	11,92%
2	Apakah saat ingin melakukan reservasi kamar pada aplikasi, pengguna dapat melakukan dengan cepat dan mudah ?	84,19%	15,81%
3	Apakah pengguna dapat menghemat waktu saat menggunakan Aplikasi Reservasi Onengan Resort ?	82,23%	17,77%
Total Efficiency		84,83%	15,17%

Memorability

Tabel 3. Hasil Usability Testing Memorability

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah saat pengguna klik pada menu dapat menampilkan dengan cepat ?	87,10%	12,90%
2	Apakah saat ingin melakukan reservasi kamar pada aplikasi, pengguna dapat melakukan dengan cepat dan mudah ?	68,12%	31,88%
3	Apakah pengguna dapat menghemat waktu saat menggunakan Aplikasi Reservasi Onengan Resort ?	83,94%	16,06%
Total Memorability		79,72%	20,28%

Errors

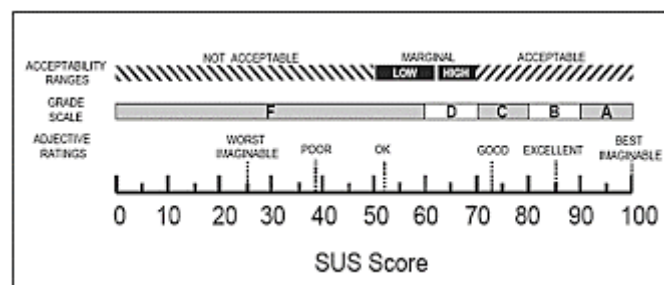
Tabel 4. Hasil Usability Testing Errors

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah fitur atau menu pada Aplikasi Reservasi Onengan Resort berjalan dengan baik ?	94,16%	5,87%
2	Jika pengguna melakukan kesalahan, Apakah dapat mengatasi dengan cepat dan mudah ?	73,96%	26,04%
Total Errors		84,06%	15,94%

Satisfaction

Tabel 5. Hasil *Usability Testing Satisfaction*

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah informasi yang disajikan pada tampilan halaman Aplikasi Reservasi Onengan Resort memberikan informasi yang mendukung ?	98,05%	1,95%
2	Apakah anda ingin kembali mengunjungi Aplikasi Reservasi Onengan Resort ?	92,20%	7,80%
Total Satisfaction		95,12%	4,88%
Total Keseluruhan		84,1%	15,9%



Gambar 18. Skor SUS (Broke, 2013)

4.1 6 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pengujian kegunaan (usability) aplikasi, tampak bahwa mayoritas responden, yaitu sebanyak 84,1%, memberikan respons positif dengan memilih opsi "Ya", sedangkan hanya 15,9% responden yang memilih opsi "Tidak". Data ini menunjukkan bahwa perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi reservasi Onengan Resort telah mencapai tingkat penerimaan yang tinggi dari para pengguna. Skor 84% yang diperoleh dari analisis ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut memenuhi standar kegunaan yang baik, sesuai dengan harapan pengguna terkait kemudahan dan kenyamanan dalam proses reservasi kamar. Hal ini diperjelas pada Gambar 18, di mana skor tersebut dapat diartikan sebagai hasil yang memuaskan dalam konteks evaluasi kegunaan.

Implementasi pendekatan Design Thinking dalam pengembangan aplikasi ini telah terbukti efektif dalam mengoptimalkan antarmuka pengguna, sehingga memudahkan calon pengguna dalam memahami dan menggunakan aplikasi. Dengan kata lain, perancangan UI/UX aplikasi reservasi Onengan Resort tidak hanya berhasil meningkatkan efisiensi proses reservasi, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh dalam konteks penggunaan aplikasi perhotelan modern. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian jurnal oleh Alvine Candra, Pristi Sukmasetyam dan Purwono Hendradi dari Universitas Muhammadiyah Magelang pada tahun 2023 yang menyatakan bahwa penerapan prinsip-prinsip Design Thinking dalam desain UI/UX aplikasi dapat secara signifikan meningkatkan kepuasan pengguna dan pengalaman penggunaan secara keseluruhan [16].

5. Simpulan

Metode *Design Thinking* telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam merancang aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik, seperti yang terlihat dalam pengembangan Aplikasi Reservasi Onengan Resort. Dalam proses ini, fokus pada desain *User Interface* (UI) yang sesuai dengan pengalaman pengguna (UX) menjadi kunci utama.

Salah satu bukti keberhasilan dari penggunaan metode Design Thinking dalam perancangan Aplikasi Reservasi Onengan Resort adalah hasil dari pengujian yang dilakukan. Dalam dua tahap pengujian yang dilakukan, yaitu pengujian *High-Fidelity Prototype* dengan menggunakan metode *Maze* dan analisis data hasil pengujian *usability*, aplikasi ini memperoleh skor yang sangat baik, mencapai 84% dan 84,1% secara berturut-turut. Hasil ini menunjukkan bahwa desain UI yang dihasilkan dari penerapan metode Design Thinking tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan dan efisien bagi pengguna.

Dengan demikian, metode Design Thinking telah membuktikan nilainya dalam merancang aplikasi seperti Aplikasi Reservasi Onengan Resort. Penggunaannya tidak hanya menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga memastikan bahwa pengalaman pengguna menjadi prioritas utama dalam pengembangan produk digital.

Daftar Referensi

- [1] B. Sumboro, W. A. Utomo, A. K. Indarto, and D. E. Saputra, "Aplikasi Reservasi Penginapan Berbasis Android," *JURNAL ILMIAH STMIK AUB*, Vol. 27, No. 2, pp.122-129, Desember 2021.
- [2] N. Kristianto, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi E-Booking Property Berbasis Android," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUSIBI)*, Vol. 2, No. 5, pp.540-556, September 2020, doi: 10.54650/jusibi.v2i5.231.
- [3] N. A. D. Hutagaol, "Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Android," *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, Vol. 2, No. 2, pp.45-52, Maret 2019, doi: 10.34012/jusikom.v2i2.396.
- [4] A. M. Deansfi and E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Travelling 'ANGLO dengan Metode Design Thinking'," *Jurnal Universitas Islam Indonesia*, Vol. 4, No. 1, Februari 2023.

- [5] R. W. Naim, H. Fabroyir, and R. J. Akbar, "Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace berdasarkan Design Thinking," *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 10, No. 2, pp.153-160 Desember 2021, doi: 10.12962/j23373539.v10i2.64072.
- [6] Y. A. Puteri, D. Aulia, A. A. K. Sari, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course," *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, Vol. 8, No. 2, pp.60-65, 2022, doi: 10.37058/jssainstek.v8i2.6280.
- [7] F. Kurniawan, M. Firmansyah, R. Rinjaya, S. Y. Sutanto, and M. R. Pribadi, "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur," *Jurnal MDP Student Conference (MSC)*, Vol. 1, No. 1, pp.284-289, Januari 2022.
- [8] M. L. Baskoro and B. N. Haq, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan," *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, Vol. 4, No. 2, pp.83-93, Juli 2020.
- [9] N. Purwati, A. Syukron, K. Attabi, and S. Kuwwamri, "Desain UI/UX Aplikasi SEWA Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Sains dan Manajemen*, Vol. 11, No. 2, pp.16-26, September 2023, doi: 10.31294/evolusi.v11i2.17154.
- [10] A. D. Pranbandani, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, "Perancangan User Experience Portal Media Interaksi Komunitas Kampus Dengan Pendekatan Social Media Platform," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 9, No. 7, pp.1633-1640, Desember 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022976760.
- [11] M. F. A. Rizqi, K. Prihandani, and A. Vountama, "Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi)," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (JIWP)*, Vol. 9, No. 16, pp.555-569, Agustus 2023, doi: 10.5281/zenodo.8251429.
- [12] T. B. Ayu and N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *The 2nd MDP Student Conference 2023*, Vol. 2, No. 1, pp.68-75, April 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [13] A. Aji, N. Budiyo, S. Suhirman, D. Ratnasari, and Rr. H. Sejati, "Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir," *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi (INTEK)*, Vol. 6, No. 1, pp.42-48, Mei 2023, doi: 10.37729/intek.v6i1.2997.
- [14] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *Jurnal TEKNOINFO*, Vol. 15, No. 1, pp.61-66, Januari 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [15] F. C. Wardana, and I. G. L. P. E. Prisma, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, Vol. 3, No. 4, pp.1-12, Juli 2022.
- [16] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 13, No. 1, pp.53-68, April 2023, doi: 10.36342/teika.v13i01.3069.