

Perancangan *User Interface* Sistem Reservasi Berbasis *Website* Pada Sayong House Bungalows

I Wayan Ari Afira Arya Pering^{1*}, Helmy Syakh Alam², I Gede Putu Krisna Juliharta³

^{1,3}Sistem informasi, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

²Sistem informasi Akuntansi, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

*e-mail *Corresponding Author*: arikafira54@gmail.com

Abstract

Sayong House Bungalows is a company engaged in the field of lodging. The problem that occurs is that there is a loss due to a decrease in room prices caused by platform booking online and record keeping booking still done conventionally. Based on these problems, this study aims to design User Interface Based Reservation System Website At Sayong House Bungalows to make it easier for consumers to find hotel information and make reservations online. For Sayong House Bungalow, it can make records automatically and searching for room availability can be done easily. The system design method used is the method prototype and for testing prototype using the test method System Usability Scale (SUS) with a total sample of 12 respondents. The results of the tests that have been carried out get an average score of 83 which is included in the category acceptable (acceptable by the user). So that the design can proceed to the implementation stage.

Keyword: *Reservation; User Interface; Prototype Method; System Usability Scale (SUS)*

Abstrak

Sayong House Bungalows adalah perusahaan yang bergerak di bidang penginapan. Permasalahan yang terjadi yaitu adanya kerugian dikarenakan penurunan harga kamar yang disebabkan oleh *platform booking online* dan pencatatan *booking* masih dilakukan secara konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* Sistem Reservasi Berbasis *Website* Pada Sayong House Bungalows agar memudahkan konsumen dalam mencari informasi hotel dan melakukan reservasi secara *online*. Untuk Sayong House Bungalow dapat melakukan pencatatan secara otomatis dan dalam mencari ketersediaan kamar dapat dilakukan dengan mudah. Metode Perancangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype* dan untuk pengujian *prototype* menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan jumlah sample 12 responden. Hasil pengujian yang telah dilakukan mendapatkan skor rata-rata 83 yang termasuk dalam kategori *acceptable* (dapat diterima oleh pengguna). Sehingga perancangan dapat dilanjutkan ke tahap implementasikan.

Kata kunci: *Reservasi; User Interface; Metode Prototype; System Usability Scale (SUS)*

1. Pendahuluan

Berkembangnya dunia teknologi yang begitu pesat, membuat manusia dapat mempermudah pekerjaannya dan dapat dengan mudah untuk melakukan pertukaran informasi dengan cepat dan mudah, walaupun dipisahkan jauh dari tempatnya berada [1]. Berdasarkan data dari situs website databoks pengguna internet di Indonesia dalam empat tahun terakhir mengalami peningkatan yang begitu pesat dari 132,7 juta pengguna pada tahun 2018 mengalami peningkatan pada awal tahun 2022 sebanyak 204,7 juta pengguna [2]. Teknologi akan sangat mempermudah segala hal yang kita kerjakan, salah satunya pencarian informasi ataupun mencari pengetahuan melalui media internet.

Segala informasi yang dibutuhkan tersedia lengkap pada situs internet yang berupa website. selain itu sekarang semua aspek sudah memanfaatkan teknologi dalam pengoperasian, mulai dari pengoperasian pemerintah, sampai dengan pengoperasian suatu bisnis [3]. Salah satu bisnis yang menggunakan teknologi ini adalah Sayong House Bungalows.

Sayong House Bungalows adalah perusahaan yang bergerak di bidang penginapan. Sistem reservasi yang saat ini digunakan di Sayong House Bungalows yaitu dengan menggunakan bantuan beberapa platform untuk membantu dalam proses reservasi kamar, selain

itu konsumen yang datang ke Sayong House Bungalows juga melakukan reservasi via telepon atau konsumen mendatangi langsung ke tempat penginapan tersebut. Dengan bantuan platform pemesanan kamar masih mengalami beberapa kendala seperti penurunan harga yang disebabkan platform tersebut dan juga dalam mengatur harga kamar yang sesuai dengan target yang diinginkan. Dari sisi pencatatan reservasi masih dilakukan secara konvensional pada buku *booking* dan menyebabkan terjadinya *overbooking* pada Sayong House Bungalows.

Melihat permasalahan tersebut, Sayong House Bungalows memerlukan perancangan *User Interface* berbasis *website* dalam mempermudah administrator dalam melakukan pencatatan reservasi, pengelolaan ketersediaan kamar dan reservasi dapat dilakukan secara online, mudah, cepat oleh konsumen serta pihak hotel memiliki database untuk dapat membuat laporan reservasi dari konsumen. Sistem informasi berbasis *website* ini telah diuji penggunaannya oleh [4] [2] [3] dalam bidang layanan reservasi hotel dan untuk sistem informasi berbasis *multi user* juga telah diuji oleh [2]. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah merancang *user interface* sistem reservasi berbasis *website* pada Sayong House Bungalows dalam mempermudah pekerjaan dari pihak hotel dalam mengelola ketersediaan kamar, mencatat reservasi, membuat laporan serta konsumen dengan mudah mencari informasi dan dapat melakukan reservasi secara online.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Welva Yuriani dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Hasanah Teluk Kuantan”. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan studi Pustaka. Hasil pembahasan menghasilkan antarmuka sistem informasi reservasi berbasis *website* untuk memberikan pelayanan reservasi serta informasi kamar yang dipesan dan mencetak laporan tamu menginap [4]. Tidak dijelaskan secara rinci mengenai metode pengembangan sistem ataupun *tools* yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Awaluddin Habibie dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Hotel Red Chillies Berbasis Web”. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, menggunakan bahasa pemrograman PHP *Laravel framework*, untuk databasenya menggunakan *MySQL*. Hasil pembahasan berupa sistem informasi reservasi dengan fitur-fitur utamanya yaitu mengelola data reservasi mulai dari rekapan hasil reservasi konsumen hingga dapat membuat laporan pendapatan secara akurat [5].

Penelitian yang dilakukan oleh Ita Dewi Sintawati, Suminten dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Dengan Metode RUP (Rational Unified Process)”. Hasil pembahasan menghasilkan berupa sistem informasi reservasi berbasis *multi user*, dengan fitur utamanya yaitu konsumen dapat melakukan reservasi pada sistem hingga pembayaran dan pada fitur admin dapat mengelola data reservasi menjadi laporan [2]. Tidak dijelaskan secara rinci mengenai metode pengembangan sistem ataupun *tools* yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Borsak Sihombing dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Berbasis Website pada Patuha Resort”. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dengan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext preprocessor)* dan database *MySQL*. Hasil pembahasan berupa sistem informasi reservasi berbasis *website* yang dapat mempermudah konsumen dalam melakukan reservasi dengan fitur utamanya yaitu pembayaran dengan *internet banking* [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Muliadi, Meri Andriani dan Heri Irawan dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (WEB) Menggunakan Data Flow Diagram (DFD)”. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan *data Flow Diagram (DFD)*. Hasil pembahasan berupa sistem berbasis web yang dapat menampilkan fitur mengenai fasilitas yang tersedia pada hotel, fitur *booking* untuk konsumen yang melakukan reservasi dan fitur pengelolaan data reservasi oleh pihak hotel [6].

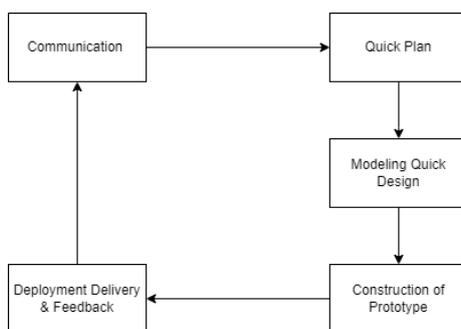
Berdasarkan jurnal tersebut, penulis mencari referensi bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website*. Sehingga penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang sebelumnya yaitu merancang sebuah sistem informasi berbasis *website* seperti yang dikembangkan oleh [4] [5] [3] [6] serta sistem berbasis *multi user* pada [2]. Perbedaan sistem usulan pada penelitian ini jika dibandingkan dengan model sistem reservasi yang telah ada sebelumnya adalah pada desain fitur-fitur pengelolaan reservasi salah satunya harga pada hari tertentu. Sistem informasi yang dikembangkan pada penelitian ini mengintegritaskan fungsi-fungsi pengelolaan administrator dalam mengelola ketersediaan kamar, harga pada hari tertentu, mengelola data reservasi hingga dapat membuat laporan reservasi pada tanggal yang diinginkan.

Perbedaan lainnya terletak pada metode yang digunakan untuk merancang sistem yaitu menggunakan metode *prototype*.

3. Metodologi

3.1 Metode *Prototype*

Pada penelitian ini menggunakan metode *prototype* dalam melakukan perancangan sistem. Pengembangan sistem dengan metode *prototype* membolehkan pengguna terlibat langsung dalam proses pengembangan sistem agar pengguna dapat memahami bagaimana sistem itu dibuat dan dapat berfungsi dengan baik [7]. Pada metode ini terdapat 5 tahapan yaitu [8]:



Gambar 1. Metode *Prototype*[1]

1) *Communication*

Tahapan pertama, pengembang dan klien akan melakukan pertemuan untuk membicarakan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan dan memberikan gambaran bagian yang dibutuhkan untuk iterasi selanjutnya [7]. Pada penelitian ini, penulis akan melakukan pertemuan dengan pemilik ataupun pihak dari Sayong House Bungalows untuk melakukan identifikasi mengenai spesifikasi keseluruhan mengenai perancangan sistem dan menjelaskan kebutuhan dari sistem.

2) *Quick Plan*

Pada tahapan ini dilakukan perancangan sebuah sistem yang dilakukan secara cepat dan mewakili semua kebutuhan sistem, rancangan ini nantinya akan menjadi dasar dalam pembuatan sebuah *prototype* [9]. Pada penelitian ini, penulis akan membuat perancangan sistem website yang dapat memberi gambaran sederhana mengenai proses dari sistem yang akan dibuat. Tentunya berdasarkan hasil komunikasi pada tahap pertama.

3) *Modeling Quick Design*

Pada tahapan memodelkan berfokus pada gambaran aspek sistem yang dapat dilihat oleh pengguna. Biasanya *modeling quick design* lebih mengarah dalam pembuatan sebuah *prototype* [8]. Tahapan ini dilakukan agar proses pengembangan sistem dapat berjalan dengan baik dan dapat meminimalisir masalah-masalah yang ada.

4) *Construction of Prototype*

Tahap konstruksi merupakan tahapan membangun kerangka atau membangun rancangan *prototype* dari software atau sistem yang akan dibangun dan berfokus pada keinginan dan kebutuhan pengguna seperti membuat fitur input dan output dengan aplikasi figma untuk tampilan UI software atau sistem [9].

5) *Deployment Delivery & Feedback*

Pada tahap *Deployment Delivery & Feedback* pada tahapan ini yaitu bertujuan untuk mengetahui hasil dari pencapaian perancangan yang sudah dibuat dan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna ataupun pihak yang terkait [9]. Pada tahap ini penulis menyerahkan hasil perancangan yang sudah dibuat kepada pihak Sayong House Bungalows dan juga pengguna lainnya untuk melakukan pengujian apakah sudah sesuai dengan kebutuhan *user*.

3.2 Metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*

Pengujian sistem akan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "*quick and dirty*"

yang dapat diandalkan [10]. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 12 responden. Adapun tahapan perhitungan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* yaitu [11]:

1) Menghitung Skor Resonden

Untuk menghitung Skor dari Responden dapat menggunakan rumus seperti di bawah ini[2]:

$$\text{Skor} = ((P1-1)+(5-P2)+(P3-1) \\ + (P5-1)+(5-P6)+(P7-1) \\ + (5-P8)+(P9-1)+(5-P10)) \\ *2,5$$

P1...P10: Nilai tiap pertanyaan dari responden

2) Menghitung rata – rata Skor SUS

Nilai rata-rata dihitung setelah mendapatkan nilai dari tiap responden, dengan membagi skor yang diperoleh dari tiap responden dengan jumlah responden dan hasilnya merupakan nilai dari rata-rata yang didapat.

Setelah menentukan skor SUS, tahap selanjutnya adalah menentukan penilaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan berbagai cara, antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. *Score SUS*

Nilai	Grade	Range
91-100	A	Acceptable
81-90	B	Acceptable
71-80	C	Acceptable
61-70	D	Marginal High
51-60	E	Marginal Low
0-51	F	Not Acceptable

Dalam penentuan nilai, pada penelitian ini menggunakan nilai minimal 81 untuk penerimaan pengguna terhadap website dan usability yang bagus. Nilai tersebut dapat ditetapkan oleh peneliti, dikarenakan dilihat dari penentuan skor SUS bahwa nilai dengan rentang 71-80 dapat dikatakan diterima tetapi dengan grade C. Menurut Tullis dan Stetson dikutip dari John Brooke, 2013, menunjukkan bahwa menggunakan metode SUS memungkinkan peneliti untuk mendapatkan rincian yang tepat dari penggunaan sistem dengan sampel kecil yaitu antara 8 hingga 12 responden dan ini dapat meyakinkan bahwa telah didapatkan penilaian yang akurat dan baik mengenai bagaimana pengguna dapat melihat sistem atau produk yang sedang diuji [11]. Maka dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 12 responden.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil *Communication*

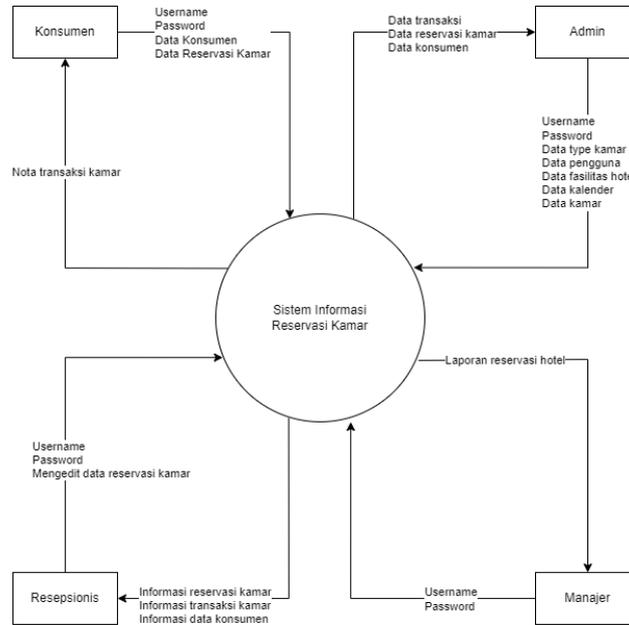
Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pemilik dari Sayong House Bungalows, maka ditemukan beberapa hal yang masih dilakukan secara manual seperti pencatatan reservasi. Meskipun Sayong House sudah menggunakan platform *booking online*, masih mengalami permasalahan seperti penurunan harga yang disebabkan oleh platform tersebut. Maka dari itu pemilik Sayong House Bungalows memerlukan sistem informasi sendiri untuk dapat mempermudah staf dari Sayong House dalam melakukan pencatatan, mengatur harga yang diinginkan dan memberikan informasi yang lengkap mengenai Sayong House. Dari kebutuhan hal tersebut ada beberapa fitur yang disediakan diantaranya fitur *booking* agar konsumen dapat melakukan reservasi secara online. Fitur *availability* (mencari ketersediaan kamar), Fitur gallery yang berisikan foto-foto mengenai fasilitas yang tersedia. Selanjutnya untuk adminnya aka ada fitur untuk pencatatan reservasi dari konsumen, dapat menambahkan daftar harga yang diinginkan dan yang paling penting fitur kalender yang merupakan fitur yang dapat mengatur ketersediaan kamar dan harga pada tanggal tertentu.

4.2 Hasil *Quick Plan dan Modeling Quick Design*

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, selanjutnya penulis melakukan perancangan desain sistem. Tentunya dalam pembuatan perancangan desain sistem ini berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tahap pertama. Gambar 2 adalah

perancangan *Data Flow Diagram (DFD)* yang merupakan gambaran alur sistem yang akan dirancang atau sebelum masuk ketahap pembuatan *User Interface*.

Berdasarkan pada Gambar 2 maka dapat dijelaskan bahwa pada bagian admin dapat melakukan penginputan data type kamar, data pengguna, data fasilitas hotel, data kalender dan data kamar. Bagian konsumen dapat melakukan penginputan data konsumen dan data reservasi kamar. Bagian resepsionis mendapatkan data informasi reservasi kamar, data transaksi dan data konsumen selain itu bagian resepsionis juga dapat mengedit atau menambahkan data reservasi kamar. Bagian manajer dapat membuat dan melihat laporan reservasi yang sudah ada.

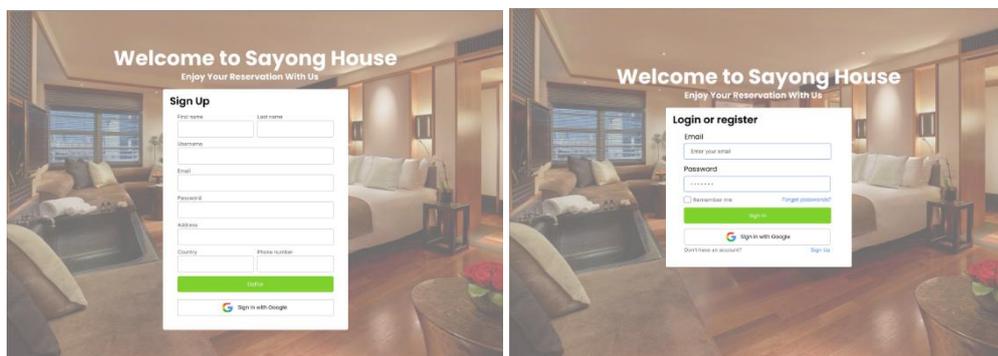


Gambar 2. *Data Flow Diagram (DFD)*

4.1 Tampilan *User Interface*

1. Tampilan *Login* dan *Register* Konsumen

Gambar 3 merupakan tampilan *login* dan *register* untuk konsumen. Pada sistem ini ada dua type *user*. Konsumen dapat melihat website tanpa melakukan login dan juga dapat melakukan login. Perbedaannya adalah konsumen yang melakukan login akan mendapatkan diskon dan juga dalam melakukan pemesanan kamar tidak perlu memasukkan data lagi begitu sebaliknya untuk yang tidak login. Selain itu konsumen yang ingin login dapat melakukan login menggunakan akun google.

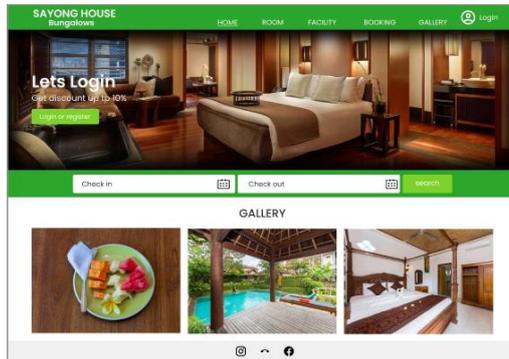


Gambar 3. Tampilan *login* dan *register*

2. Tampilan Utama Konsumen

Terdapat dua tampilan utama konsumen, pertama tampilan konsumen untuk yang melakukan login pada gambar 4 dan yang kedua tampilan konsumen tanpa melakukan login pada

gambar 3. Pada Halaman utama ini terdapat fitur room, fasilitas, booking, galeri dan fitur untuk mengecek ketersediaan kamar.



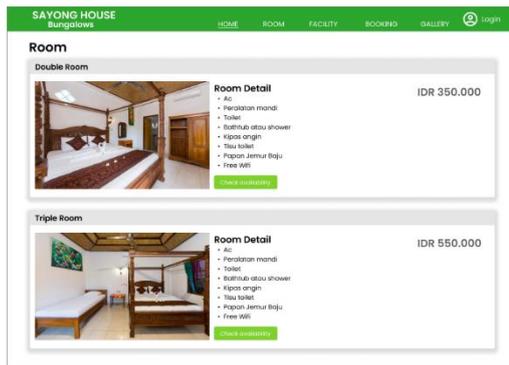
Gambar 3. Tampilan Utama Konsumen tanpa



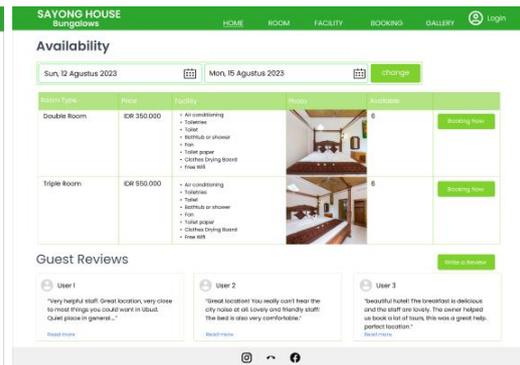
Gambar 4. Tampilan Utama Konsumen dengan Login

3. Tampilan *Availability* dan Tampilan *Room*

Pada gambar 5 adalah tampilan room, dimana konsumen dapat melihat informasi kamar yang tersedia, mulai dari fasilitas, harga kamar dan foto kamar. Selain itu pada tampilan ini terdapat tombol untuk cek ketersediaan kamar dan akan dialihkan ke tampilan *availability* pada gambar 5. Tampilan *availability* yaitu saat konsumen ingin mencari informasi mengenai ketersediaan kamar pada ditanggal tertentu.



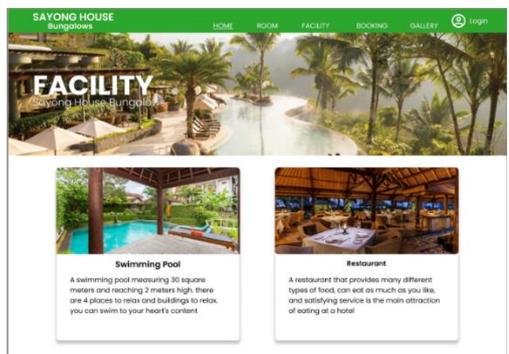
Gambar 5. Tampilan *Room*



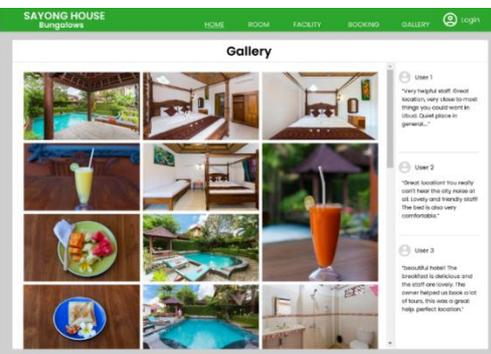
Gambar 6. Tampilan *Availability*

4. Tampilan *Facility*

Pada gambar 7 adalah tampilan untuk melihat informasi mengenai fasilitas yang tersedia pada sayong house bungalow. Jika ingin melihat lebih banyak foto-foto fasilitas bisa mengklik foto yang ada, selanjutnya akan dialihkan ke tampilan *gallery* pada gambar 9.



Gambar 7. Tampilan *Facility*



Gambar 8. Tampilan *Gallery*

5. Tampilan *Booking*

Pada gambar 10 merupakan tampilan untuk melakukan booking. Konsumen yang ingin booking akan menginput data diri konsumen, tanggal check-in dan check-out dan type kamar. Jika data sudah lengkap dapat mengklik konfirmasi.

Gambar 9. Tampilan *Booking*

6. Tampilan *Login* Admin atau Operator

Pada gambar 10 merupakan tampilan login untuk operator seperti admin, resepsionis dan manajer. Untuk login operator memerlukan email atau username dan password.

Gambar 10. Tampilan *Login* Admin atau Operator

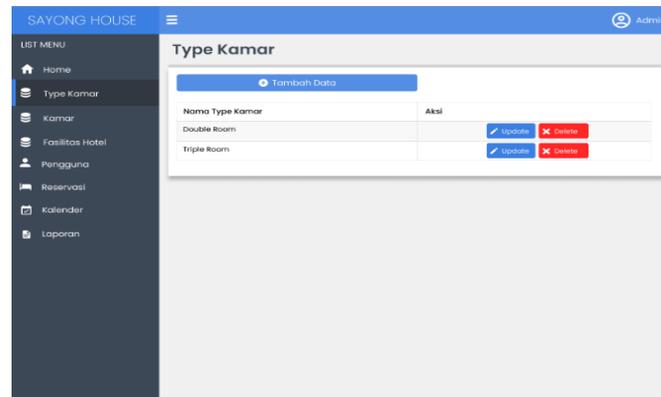
7. Tampilan Utama Admin

Pada gambar 11 adalah tampilan halaman utama dari admin akan mendapatkan semua akses fitur yang tersedia.

Gambar 11. Tampilan Utama Admin

8. Tampilan Data Type Kamar

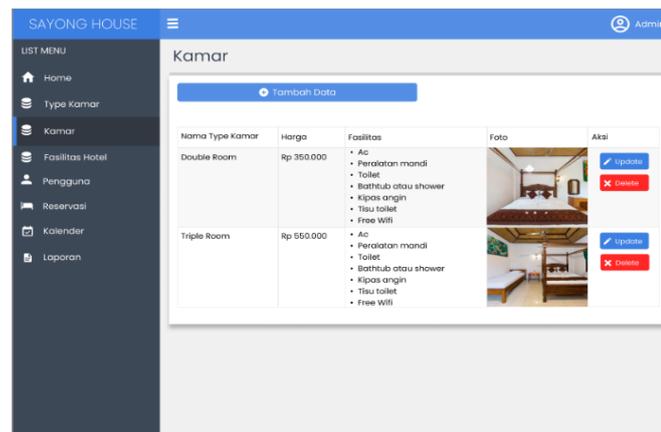
Pada gambar 12 adalah untuk melihat type kamar yang sudah di inputkan, selain itu admin juga bisa menambah data, update data dan menghapus data.



Gambar 12. Tampilan Data Type Kamar

9. Tampilan Data Kamar

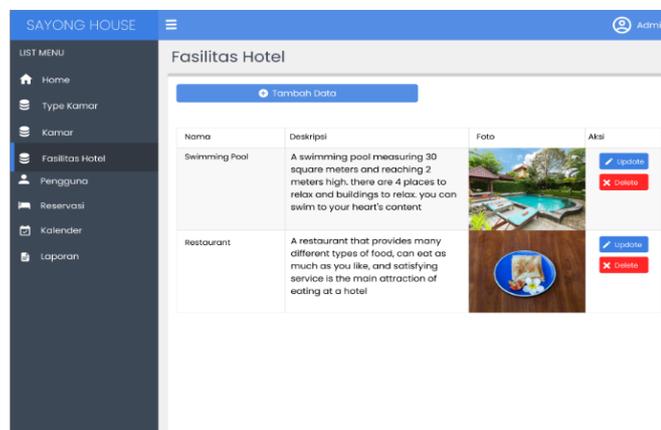
Pada gambar 13 adalah tampilan untuk melihat data kamar yang sudah ada, selain itu admin juga bisa melakukan tambah data, update data dan menghapus data.



Gambar 13. Tampilan Data Kamar

10. Tampilan Fasilitas Hotel

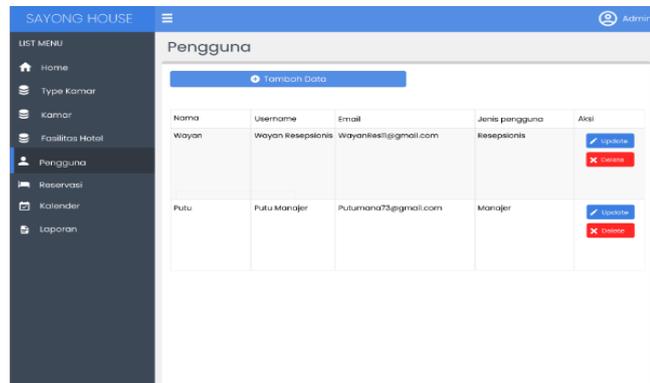
Pada gambar 14 adalah tampilan data fasilitas hotel yang sudah ada, selain itu admin juga bisa menambah data, update data dan menghapus data.



Gambar 14. Tampilan Fasilitas Hotel

11. Tampilan Data Pengguna

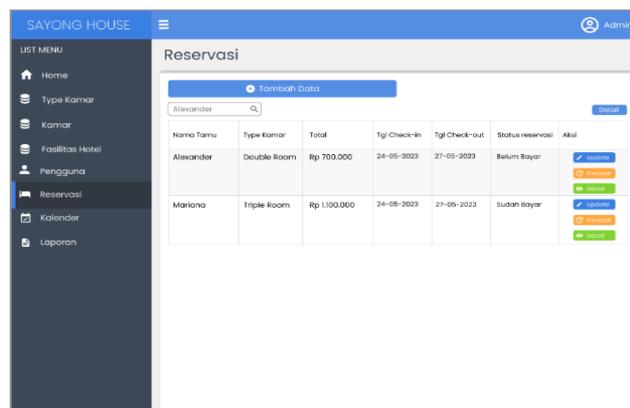
Pada gambar 15 adalah tampilan data pengguna yang sudah terdaftar, selain itu admin juga bisa menambah data pengguna, update data dan menghapus data.



Gambar 15. Tampilan Data Pengguna

12. Tampilan Data Reservasi

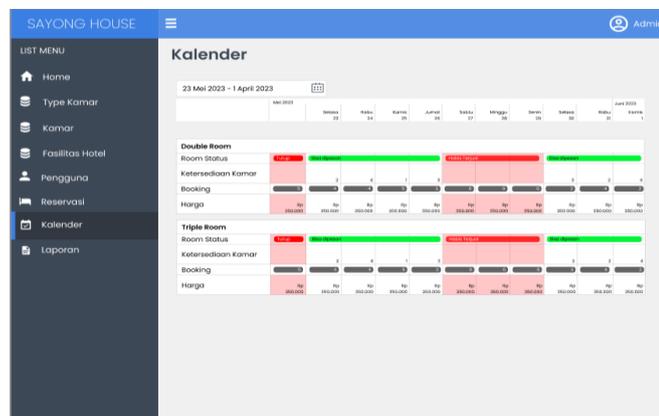
Pada gambar 16 adalah tampilan data reservasi yang telah masuk dari konsumen. Selain itu admin juga bisa menambah data reservasi, update data, melihat detail data dari konsumen dan juga melihat 1459iwayat update yang telah dilakukan.



Gambar 16. Tampilan Data Reservasi

13. Tampilan Kalender

Tampilan ini merupakan tampilan untuk mengatur ketersediaan kamar setiap harinya. Selain itu admin dapat mengatur harga kamar disetiap harinya dengan mudah.



Gambar 17. Tampilan Kalender

14. Tampilan Laporan

Tampilan ini merupakan tampilan untuk membuat laporan reservasi dengan memilih tanggal awal dan tanggal akhir laporan yang ingin dibuat.

Gambar 18. Tampilan Laporan

4.2 Hasil Pengujian dengan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Setelah perancangan sistem selesai, tahap terakhir yaitu melakukan pengujian perancangan yang sudah dibuat. Penulis akan menampilkan hasil perancangan kepada *user* apakah sudah sesuai dengan keinginan *user*. Pada penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut adalah hasil pengujiannya:

Tabel 2. Nilai Asli Responden

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	24	Laki-Laki	4	1	4	1	5	4	5	1	5	1
2	R2	25	Laki-Laki	5	1	4	2	4	2	4	1	5	2
3	R3	24	Laki-Laki	4	1	5	2	4	2	3	2	4	2
4	R4	24	Laki-Laki	5	2	5	2	4	1	4	2	5	1
5	R5	25	Laki-Laki	5	1	5	1	4	1	5	2	4	2
6	R6	27	Laki-Laki	5	2	4	2	5	1	5	2	5	2
7	R7	23	Laki-Laki	4	2	5	2	4	2	4	2	3	2
8	R8	23	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	5	2	4	2
9	R9	24	Laki-Laki	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2
10	R10	25	Laki-Laki	4	1	5	2	4	2	4	2	4	2
11	R11	29	Perempuan	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
12	R12	31	Perempuan	5	2	4	2	4	2	4	2	5	2

Tabel 3. Nilai Skor Metode *System Usability Scale (SUS)*

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	35	88
4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	34	85
3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	31	78
4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	35	88
4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	36	90
4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	35	88
3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	30	75
4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	36	90
3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											83

Tabel 2 merupakan nilai responden sebelum diolah dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. Sedangkan pada tabel 3 merupakan data yang telah diolah dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dan mendapatkan hasil skor rata-rata dari responden yang didapat dalam penelitian ini adalah 83. Berdasarkan penentuan nilai pada penelitian ini yaitu dengan nilai minimal 81 untuk penerimaan sistem yang bagus. Maka nilai acceptability range mendapat nilai "acceptable" atau sudah dapat diterima oleh konsumen dengan grade B yaitu nilai antara 81-90.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan perancangan user interface sistem reservasi berbasis website pada Sayong House Bungalows, maka dapat diambil kesimpulan adalah perancangan sistem usulan yang dibuat lebih terstruktur dan sistematis seperti proses reservasi yang dapat dilakukan dengan online kemudian mencatat reservasi secara otomatis dan dalam mencari ketersediaan kamar dapat dilakukan dengan mudah. Database dari hasil reservasi dapat membuat laporan untuk manajer dari Sayong House Bungalows.

Hasil pengujian dari perancangan user interface sistem reservasi berbasis website pada Sayong House Bungalows dapat diterima oleh pengguna dimana berdasarkan pengujian yang dilakukan menggunakan metode SUS mendapat skor 83 dan termasuk kategori "acceptable". Rekomendasi masa mendatang berupa uji implementasi sistem sehingga pengalaman pengguna dalam menggunakan website reservasi Sayong House Bungalows meningkat.

Daftar Referensi

- [1] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 10, no. 2, pp. 182-189, 2018.
- [2] S. Ita Dewi Sintawati, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Dengan Metode Rup (Rational Unified Process)," *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, vol. 3, no. 2, pp. 16-22, 2019.
- [3] B. Sihombing, "Sistem Informasi Reservasi Berbasis Website Pada Patuha Resort," *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, vol. 5, no. 2, pp. 51-72, 2017.
- [4] W. Yuriani, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Hasanah Teluk Kuantan," (*JuPerSaTek) Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 326-338, 2019.
- [5] M. A. Habibie, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Red Chilies Berbasis Web," *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, vol. 5, no. 1, pp. 8-16, 2020.
- [6] M. A. H. I. Muliadi, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (WEB) Menggunakan Data Flow Diagram (DFD)," *JISI : JURNAL INTEGRASI SISTEM INDUSTRI*, vol. 7, no. 2, pp. 111-122, 2020.
- [7] H. H. a. T. T. E. W. Fridayanthie, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 23, no. 2, pp. 151-157, 2021.
- [8] R. S. H. Y. D. Ni Luh Ade Mita Rahayu Dewi, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency," *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, vol. 20, no. 1, pp. 141-152, 2021.
- [9] "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Perhitungan Volume dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website," *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, vol. 3, no. 2, pp. 94-101, 2018.
- [10] B. S. E. P. Dinar Wahyu Ramadhan, "Penguujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: WEBSITE TIME EXCELINDO)," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 4, no. 2, pp. 139-147, 2019.
- [11] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206-212, 2019.

- [12] O. P. T. S. Dony Ardiyansah, "Implementasi Metode Prototyping pada Sistem Informasi Pengadaan Barang Cetak Berbasis Web," *HEXAGON (Jurnal Teknik dan Sains Fakultas Teknik Universitas Teknologi Sumbawa*, vol. 2, no. 2, pp. 17-22, 2021.
- [13] Y. S. Faizah Dinar, "Pembuatan User Interface dan Animating pada Media Pembelajaran Interaktif Idioma Bahasa Inggris," *MULTINETICS (Jurnal Multimedia Networking Informatics)*, vol. 2, no. 1, pp. 55-68, 2016.
- [14] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54-61, 2017.
- [15] Kurniati, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais," *Journal of Software Engineering Ampere*, vol. 2, no. 1, pp. 16-27, 2021.
- [16] A. W. G. S. P. Alexander Wirapraja, "Desain Prototyping Sistem Informasi Manajemen Layanan Reservasi Hotel X Berbasis Web," *Jurnal EKSEKUTIF*, vol. 16, no. 2, pp. 215-238, 2019.