

## PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI WEBSITE BOOKING HOTEL (UINAP)

I.M.P.D. Putra<sup>1</sup>, I.W. Santiyasa<sup>2</sup>, dan I. G. A. G. A. Kadnyanan<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penyebaran pandemi covid-19 telah mengubah tatanan dunia dalam waktu yang sangat cepat dimana indonesia khususnya pariwisata bali sangat merasakan dampak ini. Yang paling merasakan dampaknya adalah mereka yang memiliki bisnis properti yaitu perhotelan dikarenakan tidak adanya wisatawan yang datang ke bali dimana hal ini dirasakan oleh PT.X. Namun Setelah pemerintah mengeluarkan kebijakan mengenai tatanan kehidupan baru atau dikenal new normal, sedikit demi sedikit pariwisata di bali mengalami peningkatan. hal ini membuat PT.X membutuhkan pendekatan baru dalam mempromosikan hotelnya salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yaitu website dalam memberikan pelayanan langsung kepada wisatawan. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk merancang prototype website hotel yang dapat membantu pelanggan dari PT.X untuk mengenal dan melakukan booking melalui website. Perancangan desain user interface dan prototipe menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah desain user interface website hotel PT.X meliputi landing page, search list & detail, booking & payment serta prototipe website hotel

**Kata kunci :** *new normal, website, User interface, hotel, prototipe*

### ABSTRACT

The spread of the COVID-19 pandemic has changed the world order a very fast time and Indonesia, especially Bali tourism, is feeling this impact. The ones who feel the most impact are those who have a property business, namely hospitality because no tourists are coming to Bali where this is felt by PT.X. However, after the government issued a policy regarding a new life order or known as the new normal, little by little tourism in Bali experienced a decline enhancement. This makes PT.X need a new approach to promoting its hotel, one of which is by utilizing technology, namely the website in providing direct services to tourists. Therefore, the purpose of this community service is to design a prototype hotel website that can help customers from PT.X to recognize and make bookings through the website. User interface design and prototype design using the Figma application. The result of this community service is the design of the PT.X hotel website user interface including landing pages, search lists & details, booking & payment as well as hotel website prototypes.

**Keywords:** *new normal, website, User interface, hotel, prototype*

---

<sup>1</sup> Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, paramadhika@gmail.com.

<sup>2</sup> Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, santiyasa@unud.ac.id.

<sup>3</sup> Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, gungde@unud.ac.id.

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

## **1. PENDAHULUAN**

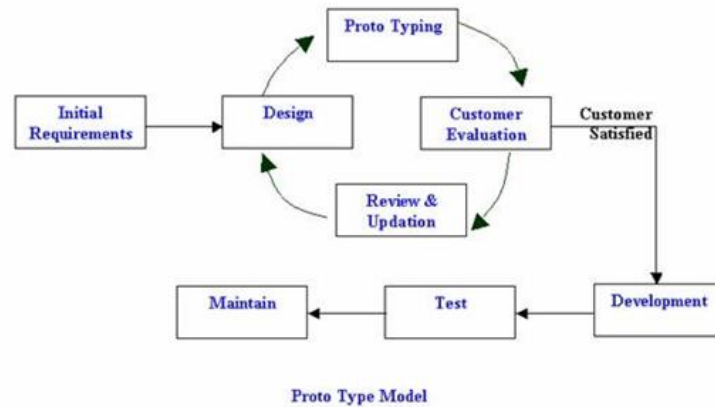
New normal atau era kenormalan baru merupakan sebuah era dimana masyarakat perlu beradaptasi dengan pola kehidupan baru dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dibarengi dengan penerapan protokol kesehatan dalam mencegah penularan Covid-19 di setiap kegiatan yang melibatkan banyak orang (Pandiangan, 2020). Sejak masa new normal dimulai, banyak perusahaan khususnya hotel dibuka kembali dengan menerapkan kebijakan protokol kesehatan. Pada titik ini, tingkat hunian perlahan-lahan mulai naik kembali namun jika dibandingkan dengan masa sebelum pandemi, hal ini masih dibawah normal (CNN Indonesia, 2022). Walaupun begitu, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet, membuat berbagai macam pelanggan atau wisatawan melakukan booking secara elektronik untuk fasilitas perjalanan mereka seperti travel, hotel, dan penyewaan mobil. Hal ini didukung dengan hasil survey yang diikuti oleh sebanyak 249 wisatawan yang biasa melakukan perjalanan dimana sebanyak 80% dari wisatawan tersebut mencari informasi hotel melalui blog serta website dan lebih dari setengah wisatawan tersebut melakukan booking melalui website hotel ataupun melalui website pihak ketiga (Toh, et al, 2011). Hanya dengan internet, pelanggan telah disediakan akses langsung ke hotel tanpa adanya batasan perbedaan waktu ataupun daerah. Hal inilah yang membuat website hotel menjadi sumber marketing yang cukup penting untuk hotel

PT. X yang merupakan sebuah perusahaan bergerak di bidang properti yaitu perhotelan tentunya harus dapat membuat perubahan dalam persiapan sebagai awalan untuk membentuk kenormalan baru. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa pada bulan Mei 2022 mencatat bahwa jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Bali melonjak sebanyak 98.18% jika dibandingkan dengan bulan sebelumnya dimana hal ini membuat adanya peningkatan permintaan akan perhotelan. PT. X ingin memperkenalkan cara-cara yang inovatif dalam menjual serta memperkenalkan layanan hotel kepada wisatawan lokal ataupun global dengan melakukan pengiklanan dan pemasaran secara online. Dalam hal ini website hotel dapat bertindak sebagai penghubung antara hotel dengan tamunya. Karena saat ini, banyak wisatawan yang menggunakan aplikasi booking online untuk memilih penginapan dengan mudah. Karena situs hotel menyajikan pengunjungnya detail berkualitas tinggi, tetapi juga hemat biaya sekaligus menghemat waktu. Dengan website, PT.X dapat memperkenalkan fasilitas pelayanan hotel mereka dan membuat pelanggan mereka untuk dapat melakukan proses booking secara online tanpa ada batasan perbedaan waktu ataupun daerah. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu PT.X dalam proses pembuatan website dengan merancang desain user interface website untuk PT.X sehingga dapat membantu memperluas pasar dan meningkatkan pelanggan dari PT.X itu sendiri.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Adapun metode yang akan digunakan dalam mengembangkan website ini adalah dengan menggunakan metode Prototyping. Metode Prototyping digunakan untuk dapat memberikan gambaran sistem kepada klien atau pemilik sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang dimana terdapat beberapa tahapan didalam metode Prototyping ini diantaranya (1) Requirements Gathering and Analysis merupakan tahapan pengumpulan kebutuhan website dimana klien dan tim pengembang akan bertemu dan mendiskusikan kebutuhan yang diinginkan klien, (2) Quick Design merupakan tahapan pembuatan desain yang dapat memberikan gambaran mengenai website yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya, (3) Build Prototype merupakan tahap pembuatan prototipe yang akan dijadikan rujukan kepada tim pengembang untuk membuat website, (4) User Evaluation merupakan tahap dimana prototipe yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan diperlihatkan dan dipresentasikan kepada klien untuk di evaluasi, (5) Review and Updation merupakan tahap dimana jika klien memiliki hal yang ingin di

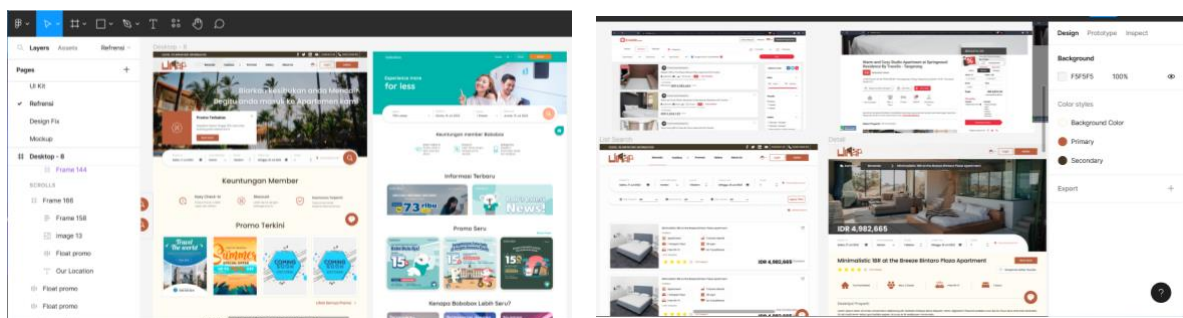
revisi terhadap prototipe maka pengembangan website akan kembali ke tahap 4 dan 5 hingga klien setuju terhadap website yang akan dikembangkan, (6) Implement and Maintain merupakan tahap akhir dimana produk akan diimplementasikan oleh tim pengembang berdasarkan prototipe yang telah disetujui oleh klien hingga produk diserahkan kepada klien, pada tahap ini juga dilakukan pemeliharaan kepada sistem agar dapat berjalan lancar tanpa kendala. Diagram metode pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Tahapan Metode Prototyping

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

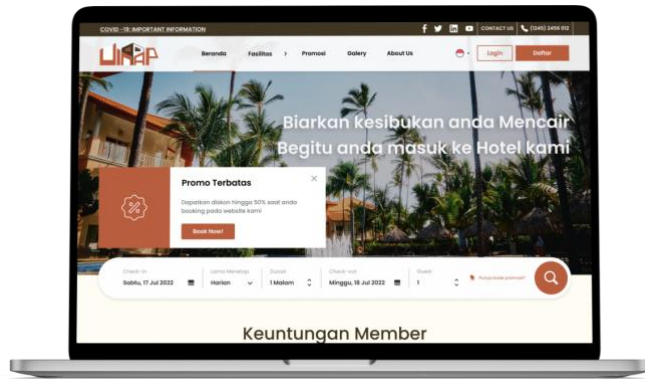
Hasil utama dari pengabdian ini merupakan sebuah desain UI dari website Uinap yang akan diberikan kepada PT.X sebagai website resmi mereka dalam membantu proses booking untuk pelanggan mereka. Dalam proses desain website, data referensi untuk desain diambil dari kompetitor-kompetitor perhotelan yang telah menggunakan website resmi dalam memberikan pelayanan terhadap pelanggan mereka. Pembuatan desain menggunakan platform Figma yang dimulai dari pembuatan desain landing page, unit search & detail, booking form & payment. Gambar 3.1 akan memperlihatkan proses pendesainan menggunakan Figma dan gambar 3.2 hingga gambar 3.3 akan memperlihatkan desain hasil akhir dari website Uinap dalam mockup laptop.



Gambar 3.1. Desain UI Uinap di Figma

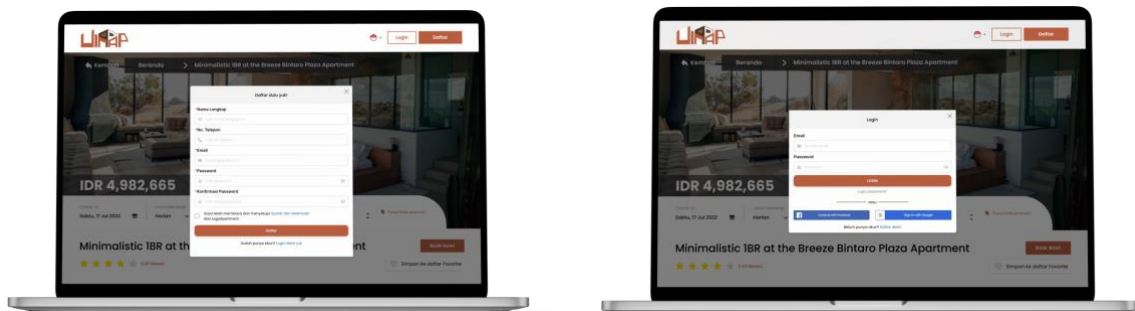
Pada gambar 3.1. memperlihatkan proses pendesainan User interface dari website hotel Uinap menggunakan Figma dimana dalam prosesnya dilakukan juga perbandingan dengan pihak kompetitor website hotel lainnya dengan menganalisis komponen-komponen apa saja yang biasanya ada ataupun tidak di website hotel kompetitor.

**Perancangan user interface aplikasi website Booking Hotel (Uinap)**



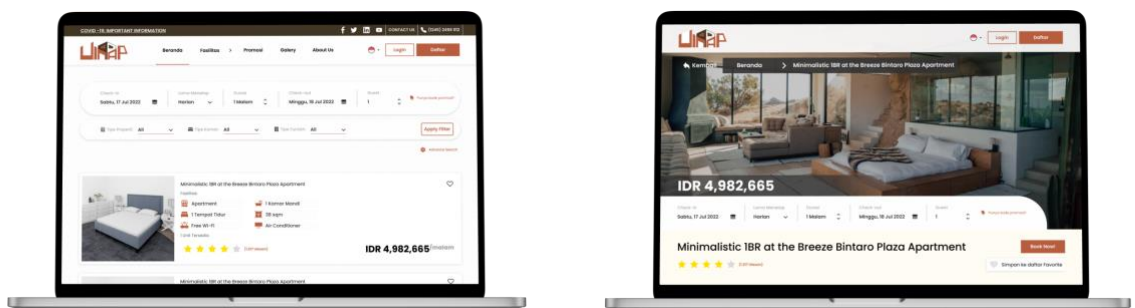
**Gambar 3.2.** Tampilan Landing Page Uinap

Gambar 3.2 merupakan halaman landing page dari website hotel Uinap dimana pada halaman ini, terdapat informasi-informasi yang bisa ditemukan oleh pengguna seperti halnya pemberitahuan mengenai protokol kesehatan Covid-19, Promo liburan yang sedang berlangsung, penawaran-penawaran khusus yang bisa didapatkan, fasilitas-fasilitas hotel, review dari orang-orang yang sudah pernah melakukan checkin & checkout di hotel serta informasi terkait destinasi-destinasi wisata lokal disekitar hotel. Selain itu, di halaman ini juga pengguna dapat melakukan pencarian kamar yang tersedia hanya dengan memasukkkan data tanggal check-in, lama menetap, durasi menetap dan jumlah orang, dan pengguna juga bisa memasukkan kode promosi jika punya.



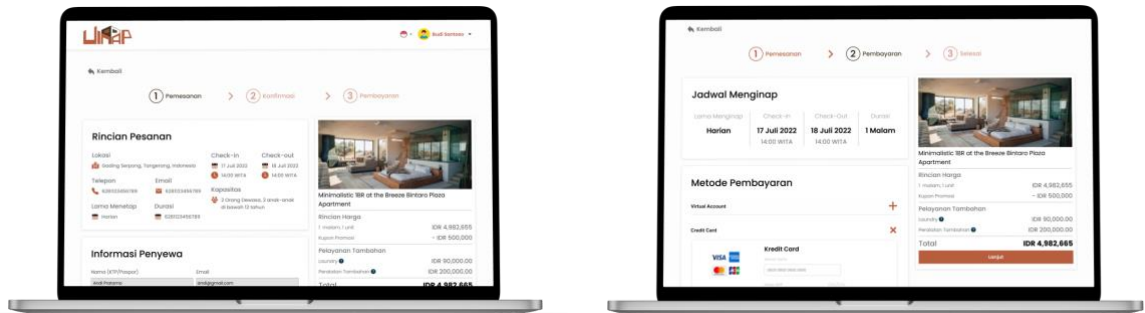
**Gambar 3.3.** Tampilan Halaman Login & Register Uinap

Tampilan pertama pada gambar 3.3 merupakan halaman register yang berisikan form pendaftaran user dan tampilan kedua merupakan halaman login yang berisi form login untuk pengguna masuk ke website sebagai anggota.



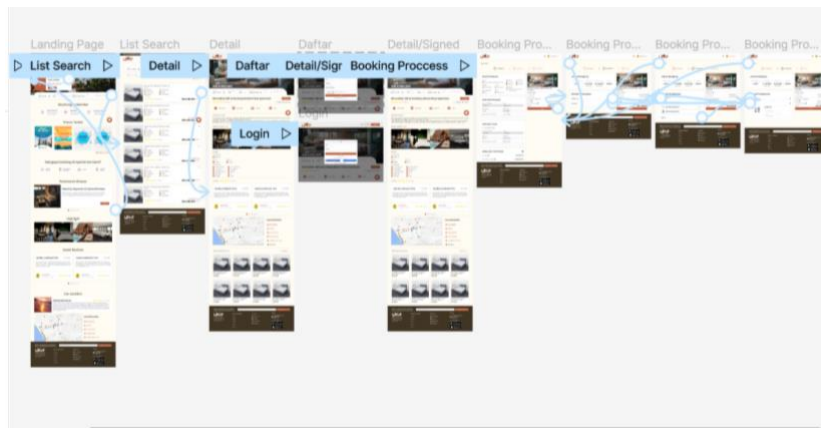
**Gambar 3.4.** Tampilan Halaman Search List & Detail Kamar Uinap

Gambar 3.4 merupakan tampilan halaman yang memberikan informasi tentang kamar-kamar yang tersedia di hotel. Pengguna akan ditampilkan sebuah daftar kamar yang tersedia setelah menerapkan filter pencarian yang terdapat di landing page sebelumnya. Di halaman ini juga pengguna dapat melihat informasi tentang fasilitas kamar, review dari pengguna kamar sebelumnya serta harga dari kamar tersebut. Jika pengguna menekan salah satu jenis kamar maka pengguna akan dialihkan ke halaman detail kamar dimana pengguna akan dapat melihat informasi yang lebih detail mengenai kamar yang diinginkan.



Gambar 3.5. Tampilan Halaman Booking & Payment

Gambar 3.5 memperlihatkan tampilan proses melakukan booking di hotel melalui website UInap. Setelah menekan tombol “Book Now” di halaman sebelumnya, pengguna akan dialihkan ke halaman booking seperti yang ditampilkan pada gambar pertama dimana pada halaman ini pengguna perlu mengisi identitas pribadi, selain itu juga terdapat informasi mengenai rincian booking dan menambahkan pelayanan tambahan yang mungkin diinginkan seperti laundry. Setelah pengguna menekan lanjut, pengguna akan dialihkan ke halaman pembayaran. Pada halaman ini pengguna perlu memilih salah satu metode pembayaran yang tersedia di website seperti virtual account atau credit card. Setelah melalui proses tersebut, pengguna sudah berhasil melakukan proses booking di hotel melalui website ini.



Gambar 3.6. Prototipe Website UInap

Pada gambar 3.6. memperlihatkan alur prototipe dari desain website UInap. Prototipe dibuat dengan menggunakan Figma sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan untuk memberikan gambaran mengenai alur pengguna seperti contohnya pengguna menggunakan website untuk mencapai tujuannya yaitu melakukan booking

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan terhadap perancangan desain user interface aplikasi UInap, maka terdapat beberapa hal yang bisa disimpulkan diantaranya, (1) Dalam pengabdian masyarakat ini menghasilkan sebuah rancangan user interface dan prototipe website UInap, (2) Hasil dari pengabdian masyarakat ini masih berupa bentuk desain serta prototipe untuk memberikan gambaran mengenai website hotel sebelum diimplementasikan oleh tim pengembang dikarenakan belum diadakannya meeting dengan klien yaitu PT.X dengan tim pengembang.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Komisi PKL Program Studi Informatika Universitas Udayana beserta staf, Dekan Fakultas MIPA Universitas Udayana beserta jajarannya, serta staf dan pembimbing lapangan PT. Studio kami mandiri karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melakukan pengabdian melalui program Praktek Kerja Lapangan yang diselenggarakan oleh Komisi PKL Program Studi Informatika Universitas Udayana sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh penulis dapat terlaksana dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- “Material Design,” [Online]. Tersedia: <https://m3.material.io/components>. [Diakses pada 6 Juni 2022]
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., Aufan, M. H. (2022) Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma, *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 4(1), pp. 43-52. doi : <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- CNN Indonesia (2022, January 4). Okupansi Hotel Naik Jadi 47,83 persen pada November 2021. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20220103141548-92-741940/okupansi-hotel-naik-jadi-4783-persen-pada-november-2021>
- Databoks (2022, Juli 5) Rekor Baru sejak Pandemi, Bali Terima 115 Ribu Turis Asing pada Mei 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/05/rekor-baru-sejak-pandemi-bali-terima-115-ribu-turis-asing-pada-mei-2022>
- Dewi, N. P. R. K. (2022) Strategi Promosi Untuk Meningkatkan Tingkat Hunian Kamar Pada Era New Normal Di Fivelements Retreat Bali, *Jurnal Mahasiswa Pariwisata dan Bisnis*, Vol. 01(4), pp. 873-887
- Ervina, E., Taufiq, R., and Masatip, A. (2021) Guest Satisfaction on Star Hotel Preparedness In New Normal Era of Covid-19, *Asia-Pacific Management and Business Application*, Vol. 10(1), pp. 21-38
- Jawabreh, O., Jahmani, A., Shukri Maaiah, B., and J. A. Ali, Basel (2022) "Evaluation of the Contents of the Five Stars Hotel Website and Customer Orientation," *Information Sciences Letters*, Vol. 11, pp. 1077-1085
- Kurniawan, B. and Romzi, M. (2022), Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma, *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, Vol. 05(1), pp. 1-7
- Pandiangan, P. and Martini, I.A.O (2020) DIGITAL MARKETING STRATEGY OF PROPERTY AGENTS IN THE NEW NORMAL ERA. Vol. 7(3), pp. 502-511
- Toh, R.S., C.F. DeKay, and P. Raven (2011), Travel planning: searching for and booking hotels on the internet. *Cornell Hospitality Quarterly*. Vol. 52(4): p. 388-398
- Wong, E., Leung, R., & Law, R. (2018). Significance of the dimensions and attributes of hotel mobile website from the perceptions of users. *International Journal of Hospitality Tourism Administration*, 21(1), 15–37. <https://doi.org/10.1080/15256480.2018.1429338>