

PERANCANGAN UI/UX SISTEM PERUSAHAAN MANAJEMEN PROPERTI DENGAN METODE UX DESIGN THINKING PADA CV SERENE BALI

I.K.B.B.Jaya¹, I.A.G.S.Putra², P.P.Santika³

ABSTRAK

Desain *UI/UX* yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna, serta mempermudah proses kerja dengan meminimalisir kesalahan dan kebingungan. Jurnal ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil dari perancangan *UI/UX* untuk sistem perusahaan manajemen properti dengan menggunakan metode *UX Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan mengimplementasikan metode *UX Design Thinking*, sistem ini dapat dikembangkan sebuah sistem yang mampu meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam mengelola properti. Sistem ini dapat membantu menjadi acuan oleh pihak perusahaan untuk mengembangkan sistem lebih lanjut. Hasil menunjukkan rancangan *UI/UX* sudah berhasil dibuat dan menjadi gambaran secara garis besar bagaimana sistem nantinya akan diimplementasikan pada sistem manajemen properti.

Kata kunci : UI, UX, Design Thinking, Sistem Perusahaan, Manajemen Properti

ABSTRACT

A good *UI/UX* design can enhance productivity and user satisfaction, as well as simplify workflows by minimizing errors and confusion. This journal aims to describe the process and results of designing *UI/UX* for a property management system using the *UX Design Thinking* methodology. This methodology consists of five main stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. By implementing the *UX Design Thinking* method, System will be developed that improves efficiency and user comfort in property management. System will serve as a reference for the company to further develop the system. The results indicate that the *UI/UX* design has been successfully created and provides an overview of how the system will be implemented in the property management system.

Keywords: UI, UX, Design Thinking, Enterprise System, Property Management

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kebutuhan akan sistem informasi yang efektif dan efisien semakin meningkat, terutama dalam industri manajemen properti. Perusahaan-perusahaan di sektor ini menghadapi tantangan dalam mengelola data properti, transaksi, dan interaksi dengan klien secara bersamaan. Dalam konteks ini, desain antarmuka pengguna (*UI*) adalah penghubung antar pengguna dengan sistem dari segi antarmuka, sedangkan pengalaman pengguna (*UX*) adalah tanggapan atau umpan balik pengguna terhadap suatu pengalaman pada sistem meliputi kenyamanan dan kepuasan pengguna. (Laisani & Putra, 2022).

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, bismabendes09@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, iagsuwiprabayantiputra@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, praba@unud.ac.id

Submitted: 25 Juni 2026

Revised: 15 Juli 2026

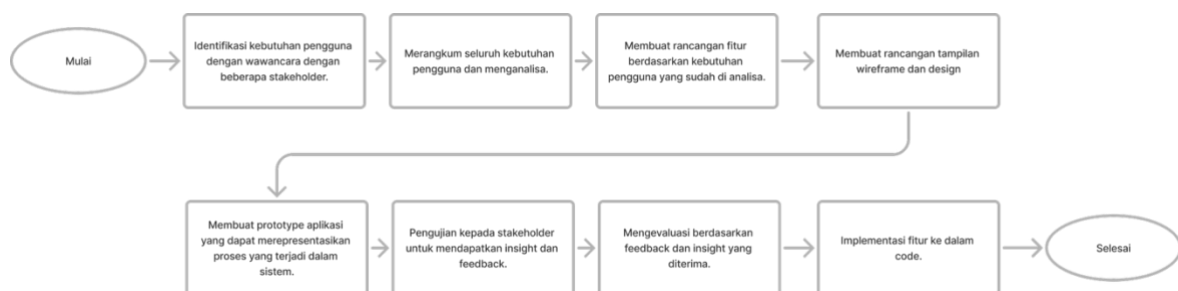
Accepted: 20 Juli 2026

Desain *UI/UX* yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna, serta mempermudah proses kerja dengan meminimalisir kesalahan dan kebingungan. Oleh karena itu, perancangan *UI/UX* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis perusahaan sangat penting. Perancangan ini dilakukan untuk memahami gambaran dari sistem yang akan digunakan. Metode *UX Design Thinking* merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam merancang solusi yang berfokus pada pengguna dengan melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, tantangan, dan konteks pengguna. Metode *Design Thinking* digunakan karena menggunakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna dengan melakukan proses *reframing* masalah dengan berpusat pada manusia, menciptakan ide-ide dalam *brainstorming session*, dan mengadopsi pendekatan secara langsung dalam pembuatan sketsa (Ariska & Nurela, 2022)

Jurnal ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil dari perancangan *UI/UX* untuk sistem perusahaan manajemen properti dengan menggunakan metode *UX Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Oktaviani., dkk, 2023). Setiap tahap dilalui dengan tujuan untuk menghasilkan antarmuka yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dan intuitif.

Dalam pengabdian ini, penulis melakukan pengabdian dan analisis terhadap kebutuhan pengguna serta permasalahan yang dihadapi dalam sistem manajemen properti yang ada saat ini. Dengan mengimplementasikan metode *UX Design Thinking*, diharapkan dapat dikembangkan sebuah sistem yang mampu meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam mengelola properti. Diharapkan juga sistem ini dapat membantu menjadi acuan oleh pihak perusahaan untuk mengembangkan sistem lebih lanjut.

2. METODE PELAKSANAAN



Gambar 2.1. Metode Pelaksanaan

Berikut adalah metode pelaksanaan yang dilaksanakan. Bagian-bagian dari metode akan dijelaskan pada sub judul dibawah.

2.1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Dengan Wawancara

Untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna pertama-tama dilakukan wawancara terlebih dahulu dengan beberapa *stakeholder*. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan sistem yang ingin dibuat. Terdapat tiga narasumber dalam wawancara ini. Hasil dari wawancara ini adalah catatan berupa hal yang ingin dibuat pada sistem dan kebutuhan pengguna terhadap sistem secara kasar (belum dirapikan).

2.2. Merangkum Seluruh Kebutuhan Pengguna dan Analisis.

Setelah melakukan identifikasi masalah dengan wawancara perlu dilakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh. Dari seluruh masalah yang didapatkan dari sesi wawancara, masalah akan dikerucutkan dan difokuskan mana yang memiliki urgensi yang lebih tinggi.

2.3. Membuat Rancangan Fitur Berdasarkan Kebutuhan Pengguna yang Sudah di Analisa

Berdasarkan permasalahan yang sudah didefinisikan sebelumnya, pencarian solusi terhadap masalah tersebut dilakukan pada tahap ini. Solusi tersebut akan dicoba untuk di visualisasikan lebih lanjut dengan membuat *information architecture*.

2.4. Membuat Rancangan Tampilan Wireframe dan Design

Solusi tersebut dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah tampilan wireframe (lo-fi design) dan hi-fi design. Pemberian warna disesuaikan dengan keinginan stakeholder dan brand dari perusahaan. Tahap ini juga membuat design system dan guidelines agar design menjadi konsisten.

2.5. Membuat Prototype Aplikasi yang Dapat Merepresentasikan Proses yang Terjadi Dalam Sistem

Design yang sudah dibuat kemudian akan digabungkan untuk membuat sebuah prototype sistem. Prototype sistem ini sudah berisi navigasi dan merepresentasikan sistem aslinya namun masih memiliki beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Seluruh navigasi akan dipastikan berjalan dengan baik pada tahap ini.

2.6. Pengujian Kepada Stakeholder Untuk Mendapatkan Umpan Balik

Objek yang diuji adalah prototype dari sistem. Tujuan utamanya adalah untuk validasi asumsi dan juga melihat apakah design yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. Pengujian juga berfungsi untuk menemukan letak kesalahan atau kekurangan dari sistem yang sudah di design sebelumnya.

2.7. Mengevaluasi Berdasarkan Umpan Balik yang Diterima

Umpan balik yang didapatkan akan di gunakan sebagai acuan dalam merevisi design. Design yang di revisi akan nantinya diujikan kembali terhadap user secara berulang. Revisi ini penting guna meningkatkan sistem dari segi kemudahan penggunaan sistem ataupun kenyamanan user dalam menggunakan sistem.

2.8. Implementasi Fitur ke Dalam Code

Langkah terakhir adalah implementasi fitur yang sudah dibuat dan diuji ke dalam code. Implementasi dilakukan dengan menggunakan framework PHP Laravel versi 10. Pemilihan framework laravel dengan arsitektur MVC akan mempermudah dan mempercepat tahap development pada pembuatan website.

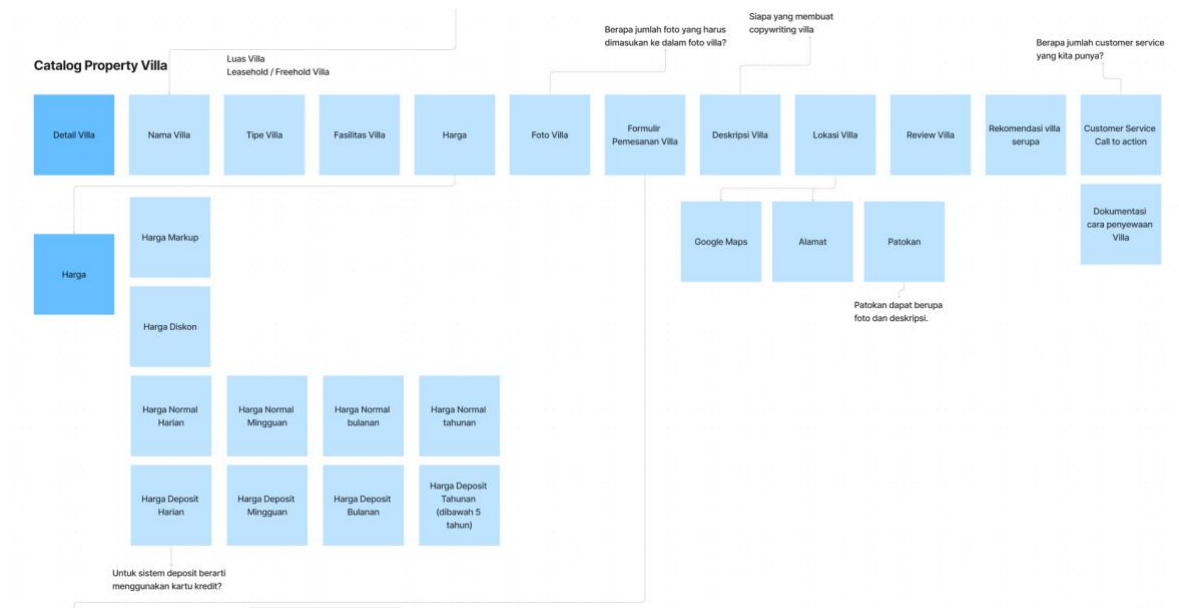
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini berhasil membuat sebuah rancangan UI/UX untuk sistem manajemen properti menggunakan metode UX Design Thinking. Hasil dari analisa kebutuhan sistem adalah sistem akan menggunakan 3 user yaitu: Admin, Registered user, dan Guest. Ketiga user ini sudah cukup untuk versi awal sistem yang nantinya tidak menutup kemungkinan akan bertambah.

Selanjutnya, untuk fitur yang diperlukan oleh perusahaan adalah fitur katalog properti, rental properti, jual beli properti, konsultasi properti, dan pembayaran. User dapat melihat katalog properti, membuat booking properti dan juga mengajukan konsultasi untuk properti. Sedangkan admin dapat memanajemen seluruh menu yang ada pada sistem.

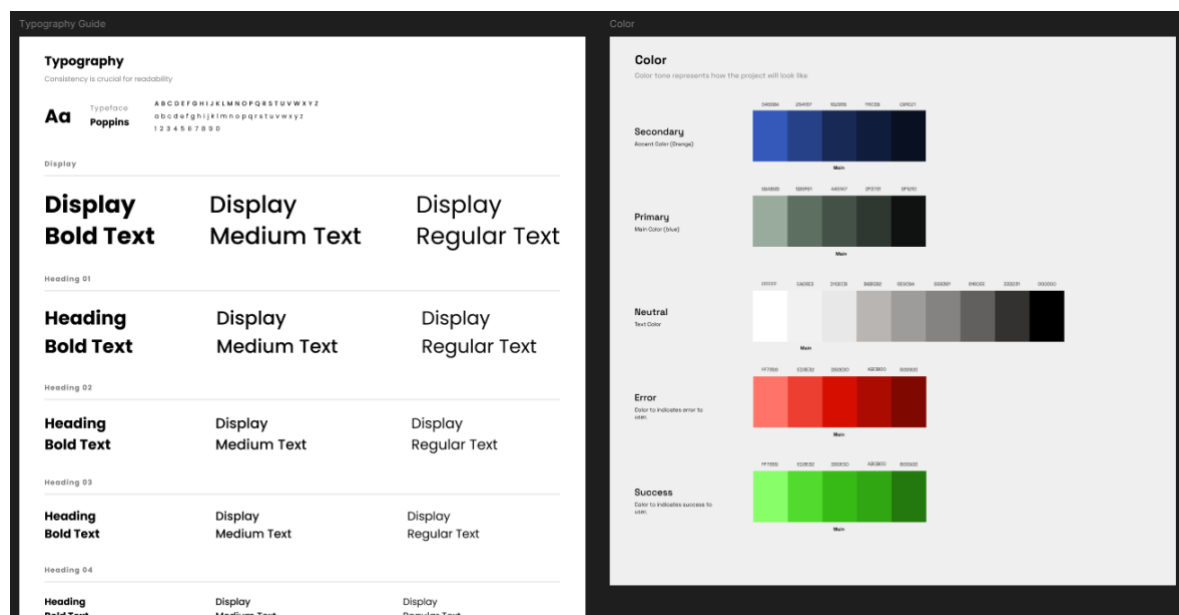
Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa terdapat tiga pengguna yang menggunakan sistem manajemen properti, diantaranya admin, pengguna terdaftar dan pengguna tidak terdaftar. Admin bertanggung jawab terhadap penjualan properti, konsultasi properti, dan *listing* properti. Pengguna terdaftar adalah pengguna yang sudah memiliki akun. Pengguna terdaftar dapat mengakses katalog properti, menyewa properti, membeli properti, memesan jasa konsultasi properti. Pengguna tidak terdaftar hanya akan mendapat akses terbatas, yaitu sebatas mengakses katalog dan di *landing page* saja. Pengguna tidak terdaftar tidak akan bisa untuk memesan properti.

PERANCANGAN UI/UX SISTEM PERUSAHAAN MANAJEMEN PROPERTI DENGAN METODE UX DESIGN THINKING PADA CV SERENE BALI



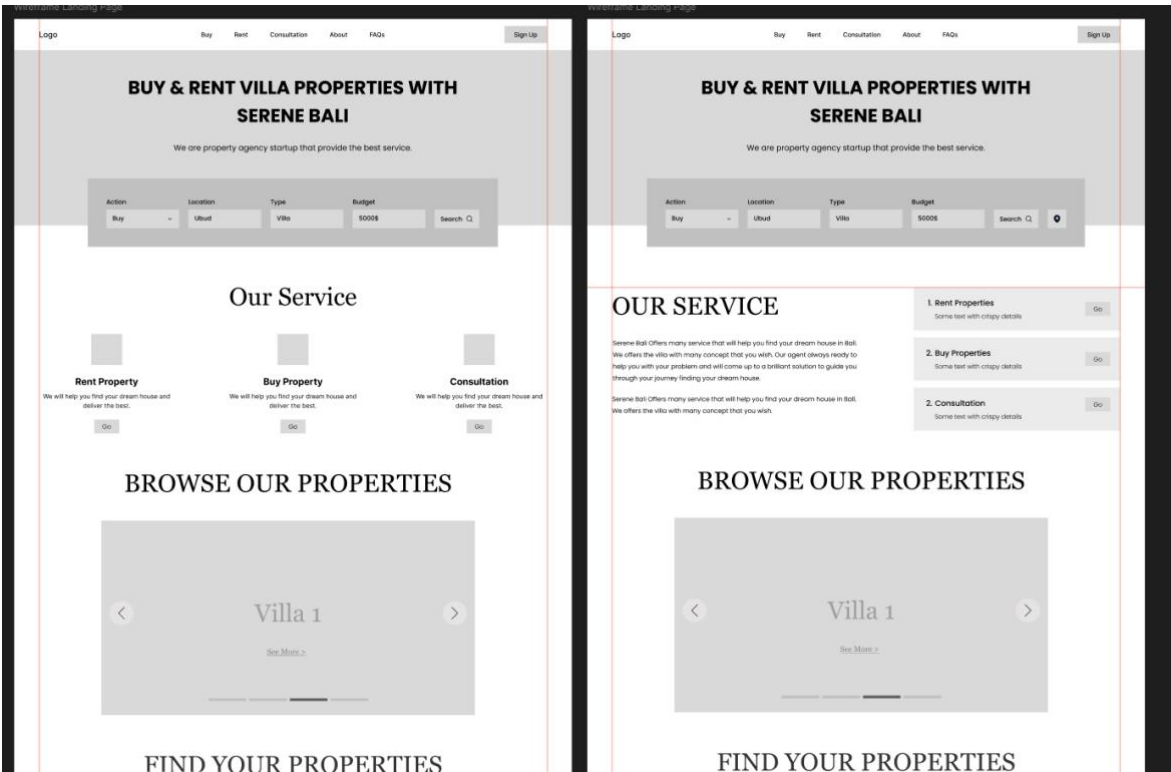
Gambar 3.1. Gambar Salah Satu Rancangan Fitur.

Gambar 3.2 adalah rancangan fitur catalog properti. Rancangan pada gambar 3.2 menggambarkan beberapa konten yang dapat masuk pada fitur catalog properti. Diantaranya ada nama villa, tipe villa, fasilitas, harga, deskripsi, dll. Rancangan ini akan dijadikan acuan ketika mendesain laman dari fitur ini. Konten yang didesain menyerupai rancangan yang sudah dibuat.



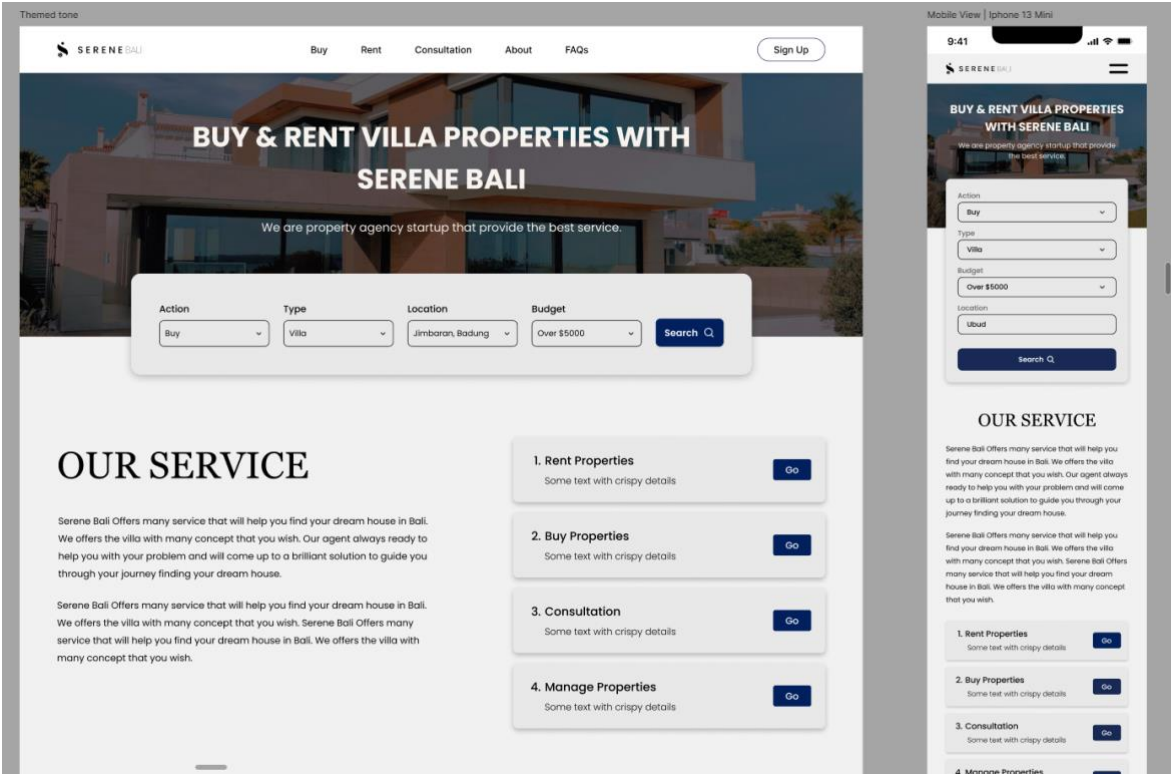
Gambar 3.2. Gambar Desain Sistem dan Guidelines.

Desain sistem digunakan untuk menentukan pedoman dalam mendesain sistem aplikasi yang ada. Desain sistem meliputi aturan tipografi, dan tema warna yang digunakan pada sistem website manajemen properti. Desain sistem adalah komponen penting agar terciptanya design yang konsisten dan memberikan dengan jelas batasan-batasan pada desainer.



Gambar 3.3 Gambar Wireframe.

Wireframe adalah lo-fi design yang berfungsi untuk mengatur tata letak konten agar rapi dan sesuai. Seluruh konten diletakan hanya tulisan dan tanpa warna berupa hitam putih dan tanpa gambar.



Gambar 3.4 Gambar Hi-fi Design

Gambar 3.5 merupakan langkah selanjutnya dari tahap wireframe yaitu design. Pada hi-fi design sudah memiliki tema warna dan juga pengaplikasian gambar dan tipografi yang sesuai.

Selanjutnya design akan dihubungkan satu per satu menjadi sebuah prototype yang akan diujikan. Prototype yang diujikan dengan dua skenario diantaranya:



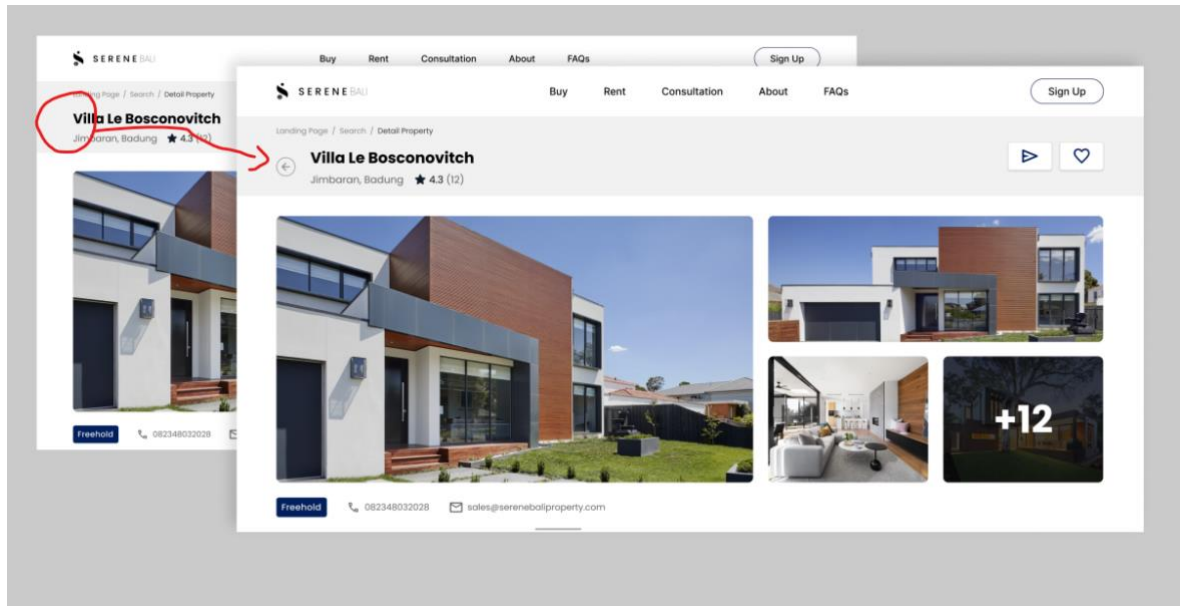
Gambar 3.5 Pelaksanaan Kegiatan Pengujian Rancangan

Tabel 4.1. Skenario Pengujian

Skenario Pengujian	Fitur Yang Diuji
Anda adalah pengguna yang ingin mencari properti untuk disewa di Bali. Anda menemukan website Serene Bali. Coba sewa properti melalui website Serene Bali.	Pengujian alur prototype pencarian properti, pembayaran properti, autentikasi pengguna.

Pengujian pada alur prototype dilakukan untuk mengetahui bagaimana user berinteraksi dengan sistem dan apa saja kekurangan dan kelebihan dari sistem yang sudah dibuat. Pengujian alur prototype dilakukan oleh 3 stakeholder dari pihak CV Serene Bali untuk menilai apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan dan tepat sasaran. Skenario pengujian alur prototype dapat dilihat pada Tabel 4.1. Stakeholder diminta untuk menyelesaikan tugas tersebut pada prototype yang sudah dibuat menyerupai sistem.

Hasil pengujian dari ketiga stakeholder, secara keseluruhan, stakeholder merasa sangat puas ketika menggunakan prototype untuk melakukan pencarian properti, pembayaran properti. Data yang ditemukan pada katalog sangat lengkap dan juga membantu user untuk memahami properti lebih lanjut. Beberapa hal yang diperlukan untuk di revisi adalah ketiga stakeholder mengalami masalah yaitu kesulitan navigasi pada website karena tidak adanya tombol untuk kembali. Jadi berdasarkan feedback tersebut saya melakukan iterasi untuk merevisi sistem berdasarkan feedback dari user. Hasil dari revisi bisa dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Revisi perbaikan setelah tahap pengujian

Pada gambar diatas terdapat penambahan navigasi untuk balik ke halaman sebelumnya yang telah dikunjungi user agar user tidak kebingungan ketika ingin kembali ke halaman sebelumnya

4. KESIMPULAN

Rancangan UI/UX sudah berhasil dibuat dan menjadi gambaran secara garis besar bagaimana sistem nantinya akan diimplementasikan pada sistem manajemen properti. Stakeholder merasa sangat terbantu dengan rancangan yang telah dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada CV. Serene Bali yang sudah mengizinkan penulis untuk membuat project ini dan mengawasi dan menilai dengan baik.

Bapak I Made Aditya Andika Putra. Selaku mentor lapangan yang sudah memberikan banyak pencerahan dan bimbingan.

Ibu Ida Ayu Gde Suwiprabayanti Putra. S.Kom., M.T. Sebagai dosen pembimbing yang sudah mengawasi dan membimbing penulis

DAFTAR PUSTAKA

- Laisani, A., & Putra, M. S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV.Shabilul Haq Offset. *Jurnal Jupiter*, 14(2).
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2).
- Oktaviani, B., Chandra, R. M., Irsyad, M., & Pizaini, P. (2023). Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3387>