

## PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENGINAPAN PENYEWAAN KAMAR

Ilham Bisma Akbar Maolana<sup>1)</sup>, M. Irfan Pangwangan<sup>2)</sup>, Nabhan Thoriq Ariyanto<sup>3)</sup>

Program Studi Informatika, Universitas Siliwangi

e-mail : [217006504@unsil.ac.id](mailto:217006504@unsil.ac.id)<sup>1)</sup>, [217006506@student.unsil.ac.id](mailto:217006506@student.unsil.ac.id)<sup>2)</sup>, [217006507@student.unsil.ac.id](mailto:217006507@student.unsil.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstrak

Penginapan merupakan bangunan atau bagian dari bangunan yang secara khusus disediakan untuk digunakan oleh masyarakat sebagai tempat tinggal sementara dengan sistem sewa. Perancangan antarmuka pengguna (user interface/UI) pada penelitian ini mengacu pada teori desain UI yang meliputi prinsip-prinsip perancangan, prinsip kerja desain, desain aplikasi, pengaturan tata letak visual, serta kajian psikologi warna agar pesan dan kesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara efektif oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam perancangan tampilan antarmuka adalah pemodelan User Interface Design. Rancangan antarmuka aplikasi penyewaan kamar ini diharapkan dapat diimplementasikan dalam bentuk aplikasi nyata, sehingga memudahkan masyarakat dalam menemukan penginapan serta membantu pemilik penginapan dalam menyampaikan informasi terkait layanan dan fasilitas yang mereka tawarkan.

Kata Kunci, User Interface (UI), Penginapan, Aplikasi.

### Abstract

*Penginapan merupakan bangunan atau bagian dari bangunan yang secara khusus disediakan untuk digunakan oleh masyarakat sebagai tempat tinggal sementara dengan sistem sewa. Perancangan antarmuka pengguna (user interface/UI) pada penelitian ini mengacu pada teori desain UI yang meliputi prinsip-prinsip perancangan, prinsip kerja desain, desain aplikasi, pengaturan tata letak visual, serta kajian psikologi warna agar pesan dan kesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara efektif oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam perancangan tampilan antarmuka adalah pemodelan User Interface Design. Rancangan antarmuka aplikasi penyewaan kamar ini diharapkan dapat diimplementasikan dalam bentuk aplikasi nyata, sehingga memudahkan masyarakat dalam menemukan penginapan serta membantu pemilik penginapan dalam menyampaikan informasi terkait layanan dan fasilitas yang mereka tawarkan. Keywords : User Interface (UI), Accommodation, Application*

### Pendahuluan

*UI (User Interface)* merupakan sebuah tampilan yang sering kita jumpai di sebuah aplikasi dimana antarmuka tersebut bertujuan agar pengguna atau *user* dapat menggunakan program tersebut lebih dimengerti. Karena, terkadang ada juga beberapa aplikasi yang tidak memiliki *GUI(Graphical User Interface)/UI* atau ada juga yang memiliki *UI* namun antarmuka program begitu sulit dipahami, sehingga pengguna tidak dapat menggunakan program tersebut dengan baik dan mungkin hanya pihak pengembang (*Developer*) yang mengerti cara kerja atau antarmuka dari aplikasi yang akan digunakan.

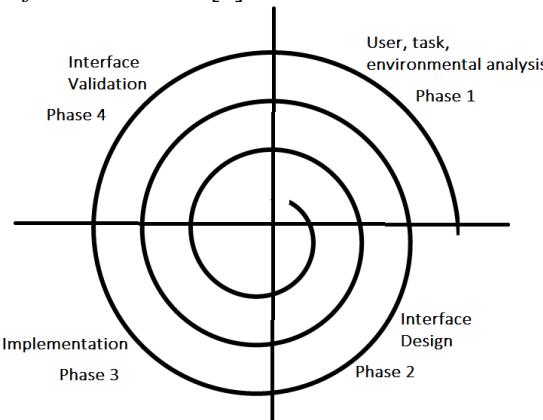
Pengertian dari *UI* itu sendiri menurut website NiagaHoster “ User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna” [1] sedangkan menurut TechTarget “Antarmuka pengguna (*UI*) adalah titik interaksi dan komunikasi manusia-komputer dalam suatu perangkat..” [2] Artinya, antarmuka (*User Interface*) berfungsi sebagai jembatan penghubung untuk pengguna berinteraksi dengan komputer. Dengan menggunakan teknik IMK(Interaksi Manusia Komputer) kita dapat memahami dan membuat sebuah *UI* yang cukup sederhana sehingga dapat digunakan di khalayak umum oleh banyak orang.

*UI* Aplikasi Penginapan bertujuan untuk membuat antarmuka terbarukan dari aplikasi bertemakan penginapan dengan *User Interface*

dikhususkan untuk aplikasi berbasis Android. Berinovasi untuk menggunakan *UI* yang cukup berbeda dengan *UI* Aplikasi bertemakan penginapan lainnya.

## Metodologi

Metode dalam perancangan tampilan antarmuka yaitu dengan pemodelan tampilan antarmuka. Pemodelan tersebut meliputi empat tahapan utama yaitu *environment analysis*, *interface design*, *interface implementation*, dan *interface validation* [3].



Gambar1 : Tahap Desain UI

### 1. Environment Analysis

Tahapan ini meliputi pengenalan terkait pengalaman, keinginan tampilan, dan kebiasaan yang dimiliki pengguna. Serta dilakukan analisa fungsionalitas dan non-fungsionalitas untuk rancangan tampilan antarmuka yang akan dibuat seperti apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan. Produk hasil dari tahapan ini berupa skenario dan persona yang berhubungan dengan pengalaman pengguna dan fungsionalitas tampilan antarmuka.

### 2. Interface Design

Tahapan ini meliputi penggambaran tampilan antarmuka dalam bentuk sketsa kasar. Dengan begitu sketsa mendeskripsikan seperti apa rancangan antarmuka yang akan dibuat. Sketsa dibuat sesuai dengan skenario dan persona dalam ukuran *smartphone*. Produk hasil dari tahapan ini berupa rancangan tampilan antarmuka yang berbentuk *low fidelity* atau gambaran tangan.

### 3. Interface Implementation and Validation

Tahapan ini meliputi penggambaran tampilan antarmuka secara detil dan menyeluruh. Tampilan disesuaikan dengan sketsa kasar agar sesuai dengan hasil yang diinginkan. Produk hasil dari tahapan ini berupa rancangan tampilan

antarmuka yang berbentuk *high fidelity* atau gambaran dalam komputer.

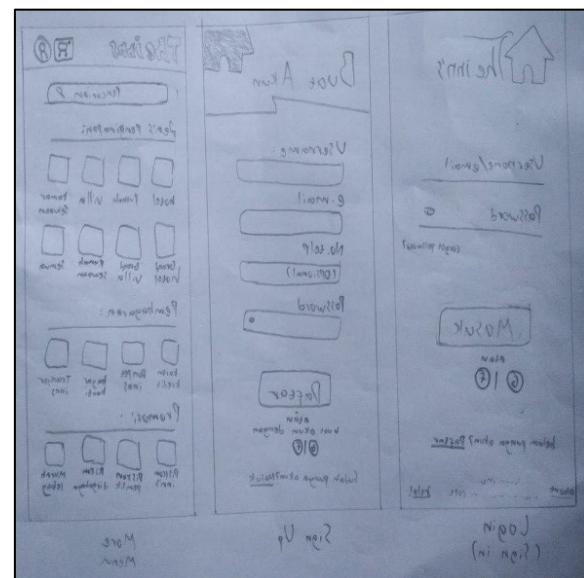
## Hasil dan Pembahasan

### a. User Persona

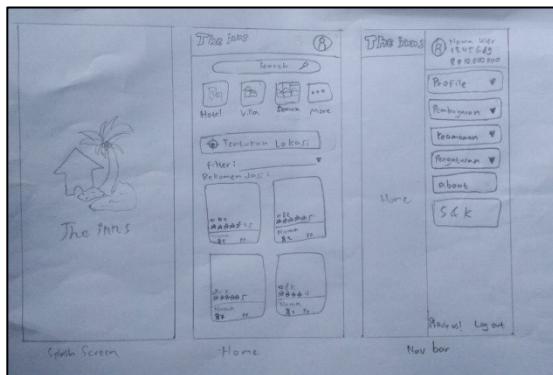


Gambar 2. User Persona

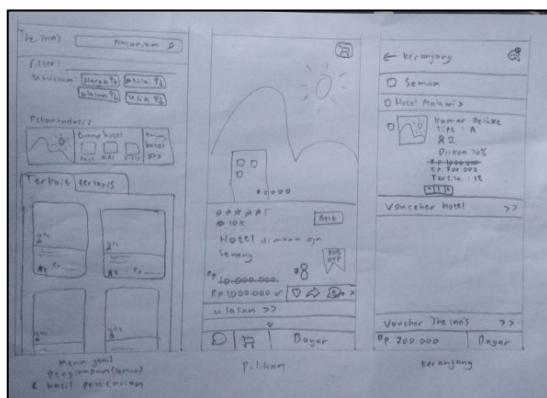
### b. Low Fidelity



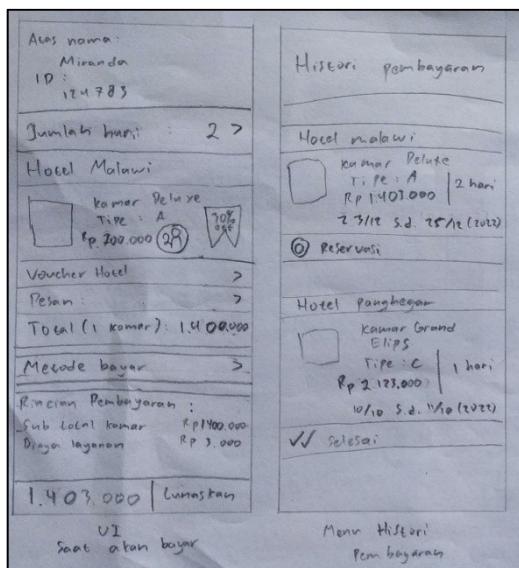
Gambar 2 Rancangan Menu  
Masuk, Daftar, Menu



Gambar 3. Splash Screen, Home, Nav bar

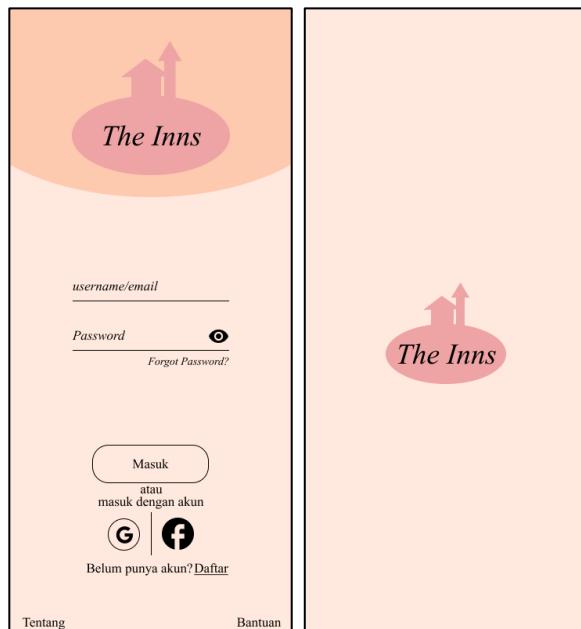


Gambar 4. Menu Jenis Penginapan (Semua),  
Hasil Pencarian, Pilihan, Keranjang

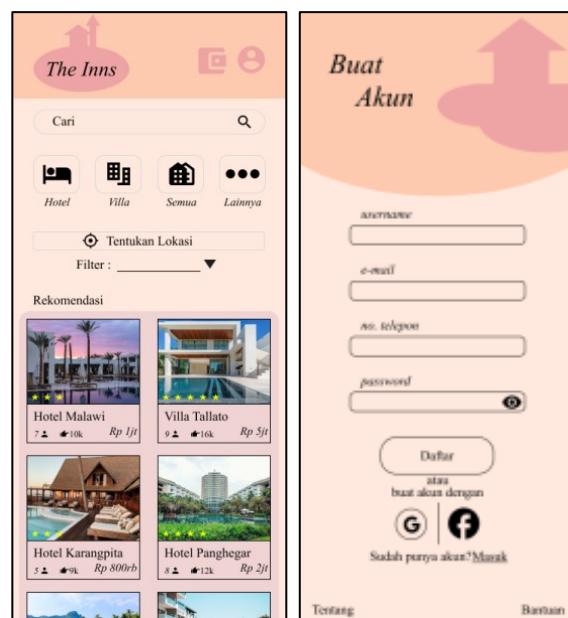


Gambar 5. UI Saat akan bayar, Menu histori pembayaran

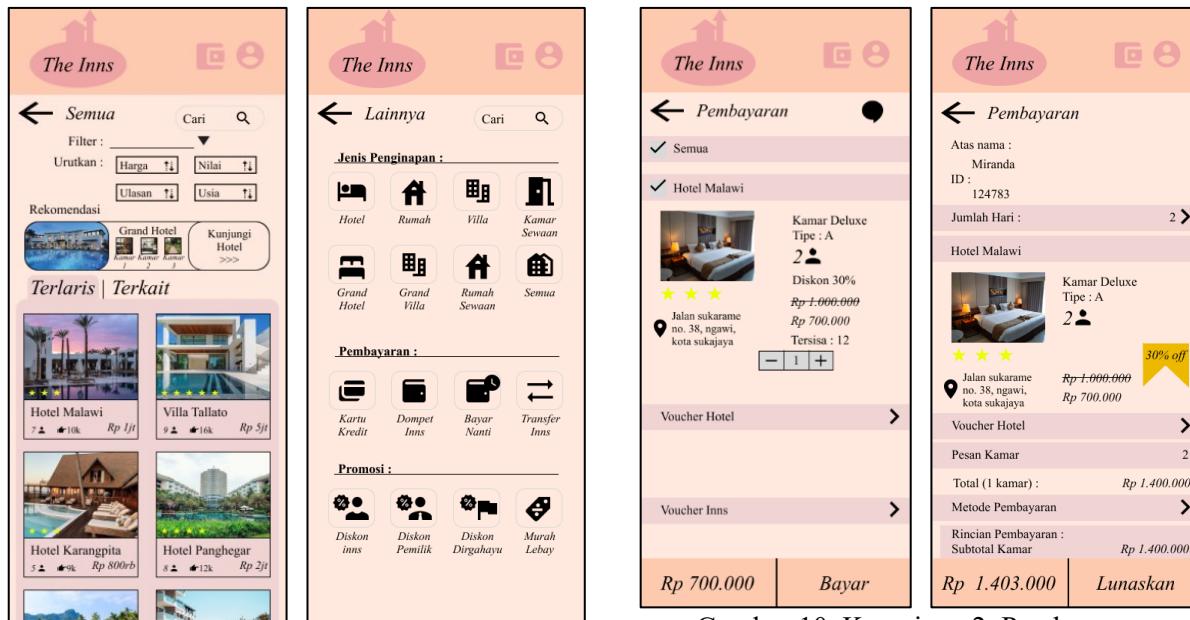
### c. High Fidelity



Gambar 6. SplashScreen, Masuk

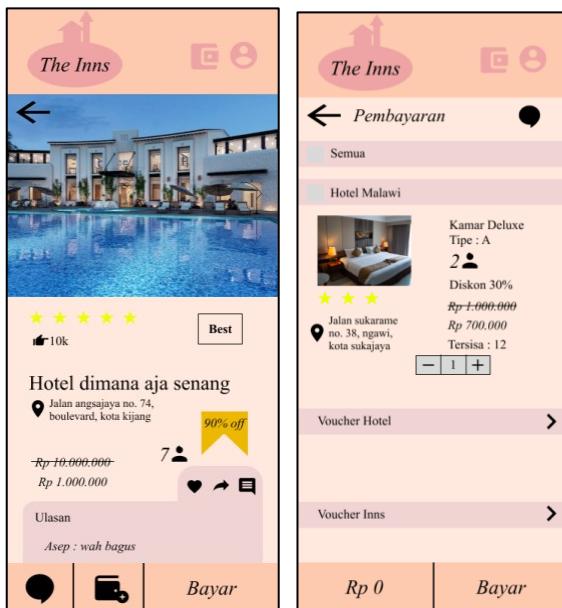


Gambar 7. Daftar, Beranda



Gambar 10. Keranjang 2, Pembayaran

Gambar 8. Menu Lainnya, MenuSemua



Gambar 9. Pilihan, Keranjang

## Kesimpulan

Aplikasi yang memiliki *User Interface* akan dapat memudahkan pengguna sebagai cara berinteraksi dengan program dan menggunakan fitur-fitur yang ada didalamnya. Antarmuka dibuat sesederhana mungkin, diperlukan untuk aplikasi yang bertujuan untuk digunakan dikelakayak umum agar *user* yang menggunakan aplikasi tersebut mudah dalam berinteraksi dengan program tersebut.

## Daftar Pustaka

- [1] P. Aprilia, “Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya,” 6 September 2022. [Online]. Available: [https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/#Apa\\_itu\\_User\\_Interface](https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/#Apa_itu_User_Interface). [Diakses 21 Desember 2022].
- [2] F. Churchville, “DEFINITION USER interface(UI),” 15 September 2021. [Online]. Available: <https://www.techtarget.com/searchapparchitecture/definition/user-interface-UI>.
- [3] P. Bandugu, “Software Engineering | User Interface Design,” 11 November 2022. [Online]. Available: <https://www.geeksforgeeks.org/software-engineering-user-interface-design/>.
- [4] M. Pratama dan A. Cahyadi, “Effect of User Interface and User Experience on Application Sales,” *IOP Publishing*, p. 9,

- 2020.
- [5] V. Afifah, B. Sutedjo dan A. Wijaya, “Rancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web,” *TEKINFO*, vol. 20, p. 10, 2019.
  - [6] N. Ani, “A Preliminary Study : User Interface Design of Online Travel booking Application,” *IJSRCSEIT*, vol. 5, no. 6, p. 8, 2019.
  - [7] A. A. Assad, N. S. Altarisa, A. Anjelina dan etc, “Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP STUDENT CONFERENCE*, p. 6, 2022.
  - [8] R. Huertas, A. Casas dan E. Subira, “Selecting Better Attributes in Third Party Hotel Reservation Web Sites : A Comparative Analysis,” *ASEAN Marketing journal*, vol. 1, p. 11, 2021.
  - [9] V. Sahfitri, “Perancangan Sistem Reservasi dan Promosi hotel berbasis Website,” *Jurnal Informatika*, vol. 20, p. 13, 2020.
  - [10] M. R. Saputra dan M. Kamayani, “Evaluasi dan Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Golden Rama,” *JUTIKOM*, vol. 1, p. 7, 2022.