

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HOMESTAY
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPING**

(Studi Kasus : Desa Brojonalan)

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Ferikha Rahmadani 20.01.4536

Putri Nur Faisyah 20.01.4540

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HOMESTAY
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPING**

(Studi Kasus : Desa Brojonalan)

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Ferikha Rahmadani 20.01.4536

Putri Nur Faisyah 20.01.4540

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HOMESTAY
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPING
(Studi Kasus : Desa Brojonalan)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferikha Rahmadani

20.01.4536

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 1 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Firman Asharudin, M.Kom

NIK. 190302315

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HOMESTAY
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPING
(Studi Kasus : Desa Brojonalan)**

yang disusun dan diajukan oleh

Ferikha Rahmadani

20.01.4536

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah M.Kom

NIK. 190302409

Yuli Astuti M.Kom

NIK. 190302146

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 28 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ferikha Rahmadani
NIM : 20.01.4536

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HOMESTAY
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPING (Studi Kasus : Desa
Brojonalan)**

Dosen Pembimbing : Firman Asharudin, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Yang Menyatakan,


Ferikha Rahmadani

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Selalu ada harga dalam setiap proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau invertasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah bahagia, karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

(Helen Keller)

“Tiada lembar yang paling indah dalam laporan tugas akhir ini kecuali lembar persembahan, tugas akhir ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada kedua orang tua tercinta, sahabat, pasangan, dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan tugas akhir ini”

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat membuat naskah Tugas Akhir ini. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, diantaranya :

1. Kedua Orang tua, yang selalu memberikan doa, yang selalu menjadi penyemangat, dukungan, dan motivasi selama penulis melakukan studi.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku Kepala Program Studi D3 Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Firman Asharudin, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, terimakasih atas bimbingan, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktunya di sela kesibukan.
4. Putri Nur Faisyah, selaku partner yang selalu membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini, memberikan semangat dan supportnya, kebersamaan dalam perjuangan dan selalu mau saya reportkan, terimakasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
5. Teruntuk sahabatku, Tiwi, Novi, Sekar, Linda, kalian adalah orang-orang pilihan yang selalu berada di balik layar, memberikan motivasi, semangat, dan dukungan sehingga secara tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh teman-teman program studi Teknik Informatika yang telah memberi dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan naskah Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan, semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Magelang, 20 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

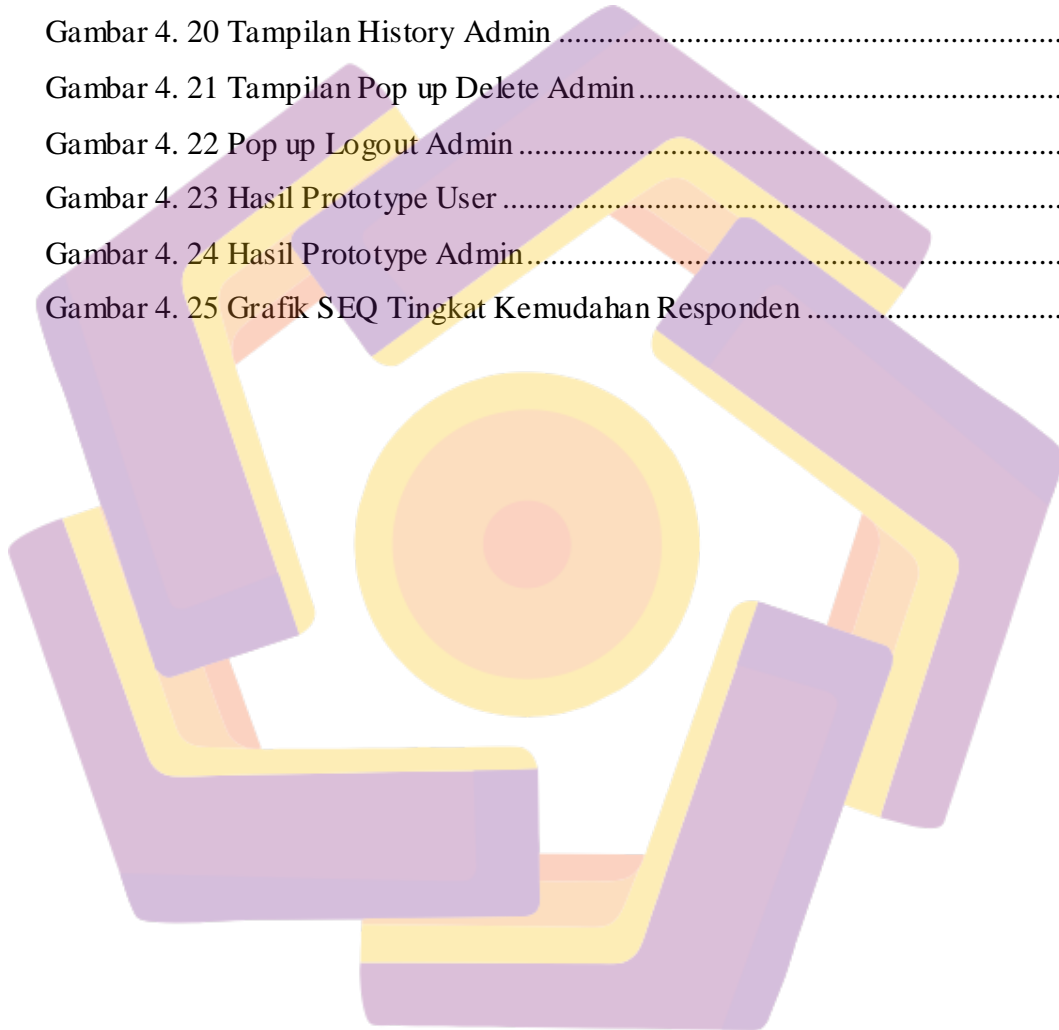
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABLE.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Literature Review	4
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 User Interface (UI).....	10
2.2.2 User Experience (UX)	10

2.2.3 Design	10
2.2.4 Layout	10
2.2.5 Color	11
2.2.6 Prototype	11
2.2.7 Metode Prototyping	12
2.2.8 Single Ease Question	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Pengumpulan Kebutuhan	15
3.2 Alat dan Bahan	16
3.3 Langkah Penelitian	17
3.3.1 Analisis Kebutuhan	18
3.3.2 Quick Design (Desain Cepat)	22
3.3.3 Modelling Quick Design	23
3.3.4 Construction of Prototype	33
3.3.5 Deployment Delivery & Feedback	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Implementasi Metode Prototyping	34
4.1.1 Implementasi Analisis Kebutuhan	34
4.1.2 Implementasi Quick Design	41
4.1.3 Implementasi Modelling Quick Design	42
4.1.4 Implementasi Construct of Prototype	54
4.1.5 Implementasi Deployment Delivery & Feedback	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

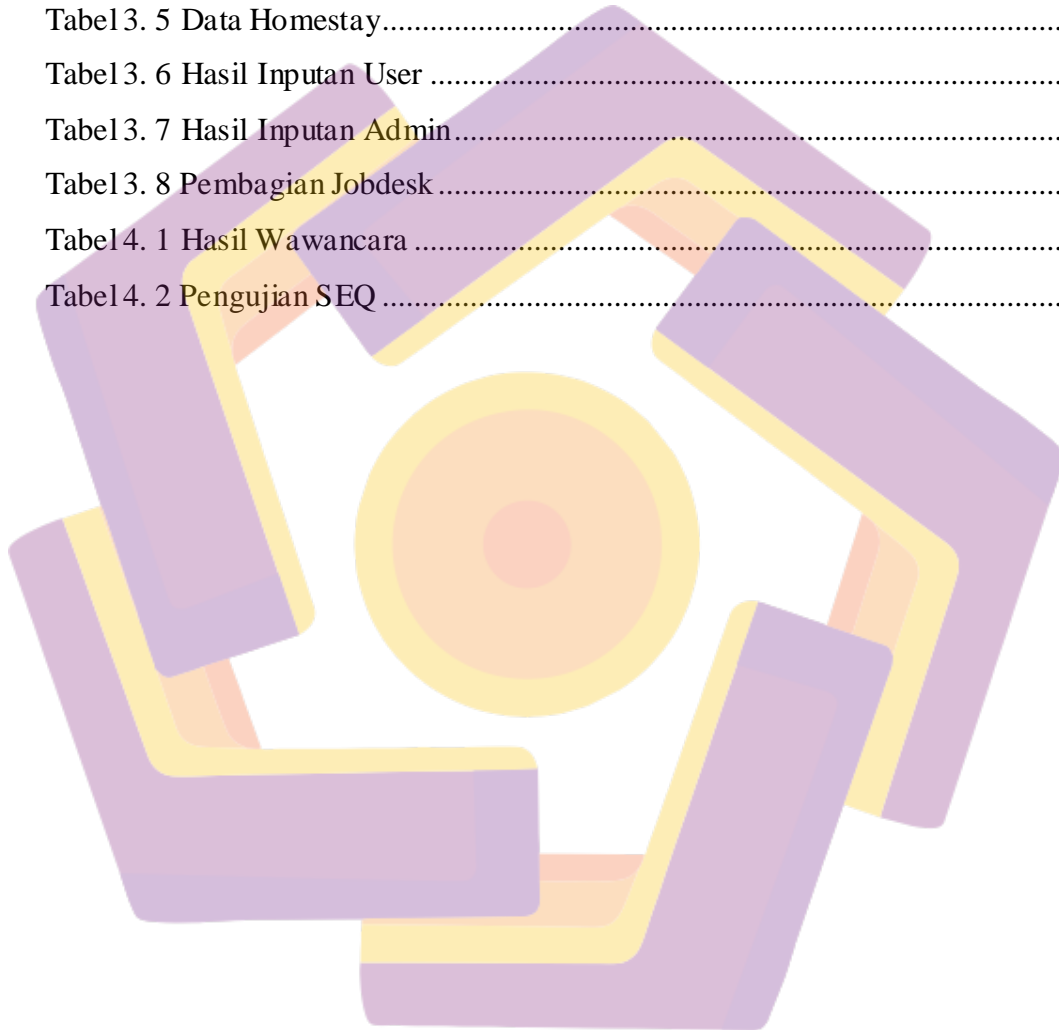
Gambar 2. 1 Metode Prototyping.....	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	17
Gambar 3. 2 Wireframe Home User	23
Gambar 3. 3 Wireframe List Homestay User	25
Gambar 3. 4 Wireframe Detail Homestay User	25
Gambar 3. 5 Wireframe Contact User	26
Gambar 3. 6 Wireframe Booking Homestay User	26
Gambar 3. 7 Wireframe Confirm and Pay User.....	27
Gambar 3. 8 Wireframe Order Detail Homestay User.....	27
Gambar 3. 9 Wireframe Login Admin.....	28
Gambar 3. 10 Wireframe Register Admin	28
Gambar 3. 11 Wireframe Add Homestay Admin	29
Gambar 3. 12 Wireframe CRUD Data Homestay Admin	29
Gambar 3. 13 Wireframe Update Homestay Admin.....	30
Gambar 3. 14 Wireframe Detail Homestay Admin	30
Gambar 3. 15 Wireframe tampilan Order Admin	31
Gambar 3. 16 Wireframe History Homestay Admin	31
Gambar 3. 17 Wireframe Pop up Delete Admin.....	32
Gambar 3. 18 Wireframe Pop up Logout Admin	32
Gambar 4. 1 Flowchart Uaer.....	41
Gambar 4. 2 Flowchart Admin	42
Gambar 4. 3 <i>Typography</i>	43
Gambar 4. 4 Home User	43
Gambar 4. 5 Location.....	44
Gambar 4. 6 List User	45
Gambar 4. 7 Best Recommendation User	46
Gambar 4. 8 Detail User	46
Gambar 4. 9 Contact User.....	47
Gambar 4. 10 Booking User	47
Gambar 4. 11 Confirm and Pay	48
Gambar 4. 12 Order	48

Gambar 4. 13 Login Admin	49
Gambar 4. 14 Register Admin	50
Gambar 4. 15 Add Homestay.....	50
Gambar 4. 16 Home Admin	51
Gambar 4. 17 Detail Admin	51
Gambar 4. 18 Order Admin	52
Gambar 4. 19 Update Admin	53
Gambar 4. 20 Tampilan History Admin	53
Gambar 4. 21 Tampilan Pop up Delete Admin.....	54
Gambar 4. 22 Pop up Logout Admin	54
Gambar 4. 23 Hasil Prototype User	55
Gambar 4. 24 Hasil Prototype Admin.....	55
Gambar 4. 25 Grafik SEQ Tingkat Kemudahan Responden	58



DAFTAR TABLE

Tabel2. 1 Perbandingan Penelitian.....	5
Tabel3. 1 Perangkat Keras	17
Tabel3. 2 Wawancara Kepala Desa	18
Tabel3. 3 Wawancara Pemilik Homestay	18
Tabel3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	19
Tabel3. 5 Data Homestay.....	21
Tabel3. 6 Hasil Inputan User	22
Tabel3. 7 Hasil Inputan Admin.....	23
Tabel3. 8 Pembagian Jobdesk	33
Tabel4. 1 Hasil Wawancara	40
Tabel4. 2 Pengujian SEQ	57



INTISARI

Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Homestay Menggunakan Metode Prototyping ini merupakan suatu sistem yang memberikan suatu informasi tentang Homestay di Borobudur khususnya di kawasan Candi Borobudur, baik dari fasilitas kamar, pemesanan dan pembayaran, yang mana proses pemesanan Homestay saat ini masih terbilang belum efektif dengan harus datang ke tempatnya langsung ataupun mencari calo untuk membantu mencari homestay di Desa Brojonalan. Dengan begitu penulis membuat Rancangan Antarmuka Sistem Informasi Homestay Menggunakan Metode Prototyping secara Online dimana yang memesan bisa tidak langsung hadir di tempat dimana homestay itu berada. Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Homestay Menggunakan Metode Prototyping dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS. Data yang diperoleh dari sistem ini berasal dari wawancara, observasi dan studi dokumentasi dan dikembangkan menggunakan metode Prototyping. Tujuan pembuatan Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Homestay Menggunakan Metode Prototyping ini adalah memudahkan para wisatawan luar mencari homestay yang ada di kawasan Candi Borobudur khususnya Di Desa Brojonalan, dimana para wisatawan bisa melihat detail dari fasilitas serta nama-nama homestay brojo itu sendiri. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini penulis bisa membangun sebuah website sederhana tentang Sistem Informasi Homestay di Desa Brojonalan yang memudahkan pelanggan dalam mencari penginapan.

Kata Kunci : *Homestay, Sistem Informasi, Perancangan*

ABSTRACT

Designing a Homestay Information System Interface Using the Prototyping Method is a system that provides information about Homestays in Borobudur, especially in the Borobudur Temple area, both from room facilities, bookings, and payments, where the process of booking Homestays is currently still considered ineffective by having to come to place directly or look for brokers to help find homestays in Brojolanan Village. That way the author makes a Homestay Information System Interface Design Using the Online Prototyping Method where those who order can not be directly present at the place where the homestay is located. Homestay Information System Interface Design Using the Prototyping Method was created using HTML and CSS programming languages. The data obtained from this system comes from interviews, observation, and documentation studies and was developed using the Prototyping method. The purpose of making a Homestay Information System Interface Design Using the Prototyping Method is to make it easier for foreign tourists to find homestays in the Borobudur Temple area, especially in Brojolanan Village, where tourists can see details of the facilities and the names of the Homestay Brojo themselves. The results obtained from this study allow the authors to build a simple website about the Homestay Information System in Brojolanan Village which makes it easier for customers to find lodging.

Keywords : Homestay, Information System, Design

