

**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

Putri Nur Faisyah

20.01.4540

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

Putri Nur Faisyah

20.01.4540

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



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 : Putri Nur Faisyah
NIM : 20.01.4540

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,



Putri Nur Faisyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini samapai selesai. Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada semua yang telah membantu dan mendukung selama perkuliahan yaitu:

1. Kedua orang tua saya Bapak Wahyono dan Ibu Mujinem yang telah senantiasa mendoakan, mendidik dan memotivasi saya untuk terus semangat, Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bahagia, karena saya sadar selama ini belum bias membahgiakannya secara lebih.
2. Kakak dan Keluarga penulis yang selalu memberikan nasihat, motivasi yang membuat saya semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini sampai selesai.
3. Dosen Pembimbing saya (Bapak Firman Asharudin, M.Kom) yang telah membantu saya dengan memberikan masukan, membimbing dan mengarahkan saya sampai Tugas Akhir ini selessai.
4. Ferikha Rahmadani selaku partner yang selalu membantu dan berproses bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
5. Aini Nur Khasanah yang selalu membantu dan memberikan masukannya dalam pengerjaan tugas akhir ini
6. Eka Nur P., Noviana S., Sekar Ayu M., Linda W., dan Sahabat penulis yang lain yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
7. Dan untuk semua pihak yang berada disekitar penulis, terimakasih banyak atas dukunganya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, serta salam yang selalu ditujukan kepada Nabi Muhamad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Homestay menggunakan Metode Prototyping” dengan baik.

Tanpa dukungan dan bantuan dari mereka, penulis tidak dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini, dengan hormat:

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. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu, pendidikan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.
5. 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.

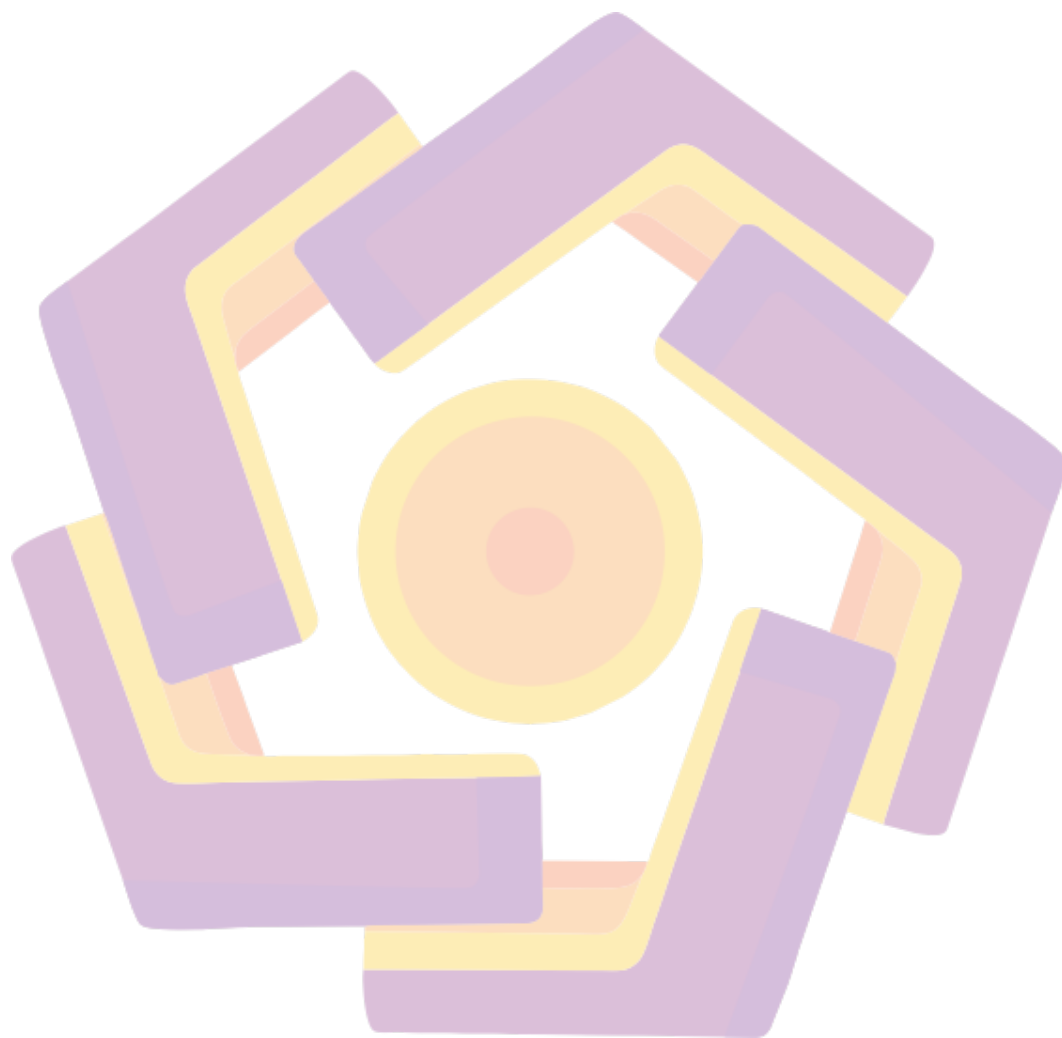
Klaten, 14 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDU L	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABLE.....	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
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

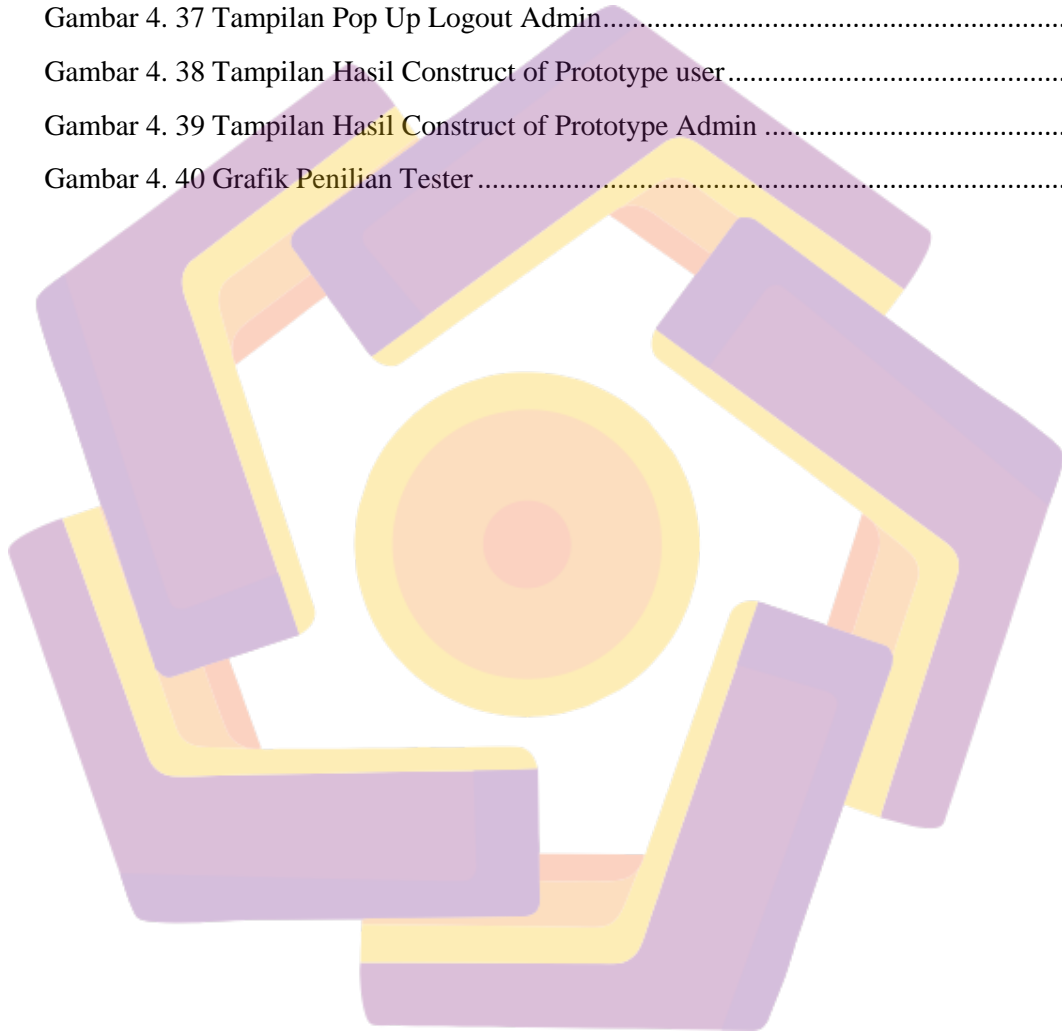
2.2.3 Design	10
2.2.4 Layout	10
2.2.5 Color	11
2.2.6 Prototype.....	11
2.2.7 Metode Prototyping	12
2.2.8 Black - box Testing.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Deskripsi Singkat Project	15
3.2 Alat dan Bahan.....	15
3.3 Langkah Penelitian	16
3.3.1 Pengumpulan Data.....	17
3.3.2 Analisis Kebutuhan.....	20
3.3.3 Quick Design (Desain Cepat)	22
3.3.4 Modelling Quick Design.....	24
3.3.4 Construction of Prototype.....	24
3.3.5 Deployment Delivery & Feedback	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Implementasi Wawancara.....	26
4.2 Implementasi Prototyping.....	28
4.2.1 Impementasi Modelling Quick Design (Wireframe).....	28
4.2.2 Implementasi Modelling Quick Design (High Fidelity).....	40
4.2.3 Implementasi Construct of Prototype	52
4.3 Testing.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66
LAMPIRAN 1	66



DAFTAR GAMBAR

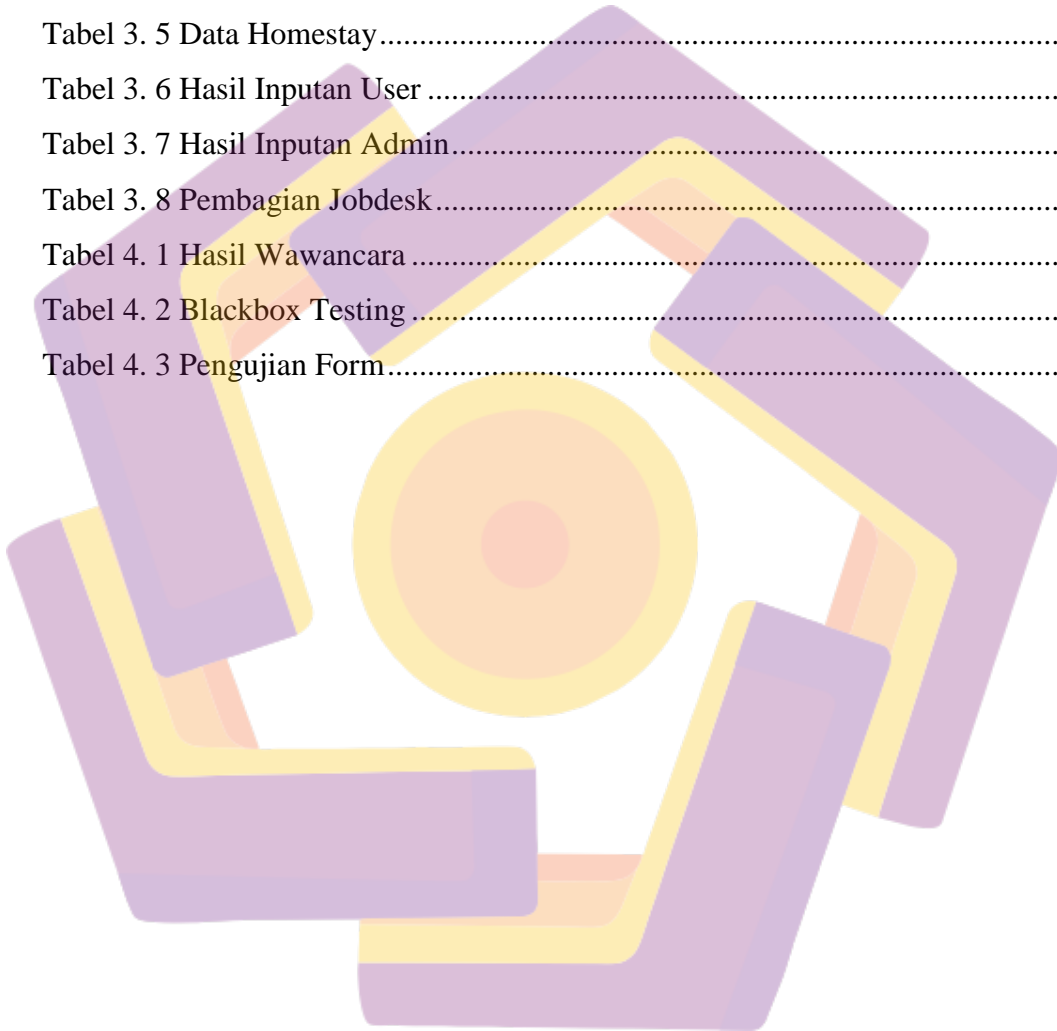
Gambar 2. 1 Metode Prototyping	12
Gambar 3. 1 Alur flowchart penelitian	16
Gambar 4. 1 Wireframe Home user	28
Gambar 4. 2 Wireframe List Homestay User	30
Gambar 4. 3 Wireframe Detail Homestay User	30
Gambar 4. 4 Wireframe Contact User	31
Gambar 4. 5 Wireframe Booking User	32
Gambar 4. 6 Wireframe Confirm and pay User	32
Gambar 4. 7 Wireframe Order Detail User	33
Gambar 4. 8 Wireframe Login Admin	34
Gambar 4. 9 Wireframe Register Admin	34
Gambar 4. 10 Wireframe Add Homestay Admin	35
Gambar 4. 11 Wireframe Data Homestay Admin	36
Gambar 4. 12 Wireframe Update Admin	36
Gambar 4. 13 Wireframe Detail Homestay Admin	37
Gambar 4. 14 Wireframe Order Admin	38
Gambar 4. 15 Wireframe History Admin	38
Gambar 4. 16 Wireframe Pop up Delete	39
Gambar 4. 17 Wireframe Pop Up Logout	39
Gambar 4. 18 Typography	40
Gambar 4. 19 Tampilan Home User	41
Gambar 4. 20 Tampilan Location	41
Gambar 4. 21 Tampilan List Homestay User	43
Gambar 4. 22 Tampilan Best Recommendation Homestay User	43
Gambar 4. 23 Tampilan Detail User	44
Gambar 4. 24 Tampilan Contact User	44
Gambar 4. 25 Tampilan Booking User	45
Gambar 4. 26 Tampilan Confirm And Pay User	45
Gambar 4. 27 Tampilan Order User	46
Gambar 4. 28 Tampilan Login Admin	46
Gambar 4. 29 Tampilan Register Admin	47

Gambar 4. 30 Tampilan Add Homestay Admin	48
Gambar 4. 31 Tampilan Home Admin	48
Gambar 4. 32 Tampilan Detail Admin	49
Gambar 4. 33 Tampilan Order Admin.....	49
Gambar 4. 34 Tampilan Update Admin.....	50
Gambar 4. 35 Tampilan History Admin	50
Gambar 4. 36 Tampilan Pop Up Dalete Admin.....	51
Gambar 4. 37 Tampilan Pop Up Logout Admin.....	51
Gambar 4. 38 Tampilan Hasil Construct of Prototype user.....	52
Gambar 4. 39 Tampilan Hasil Construct of Prototype Admin	53
Gambar 4. 40 Grafik Penilaian Tester	61



DAFTAR TABLE

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	5
Tabel 3. 1 Perangkat Keras	15
Tabel 3. 2 Wawancara Kepala Desa	17
Tabel 3. 3 Wawancara Pemilik Homestay	17
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	17
Tabel 3. 5 Data Homestay	18
Tabel 3. 6 Hasil Inputan User	22
Tabel 3. 7 Hasil Inputan Admin.....	23
Tabel 3. 8 Pembagian Jobdesk.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	26
Tabel 4. 2 Blackbox Testing	53
Tabel 4. 3 Pengujian Form.....	59



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 dibidang 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*