

Tugas VClass Minggu 9

1. Jelaskan alasan kelompok saudara memilih tema untuk prototype
2. Screen Shoot 5 aplikasi sejenis yang kelompok saudara jadikan referensi
3. Buatlah Laporan yang berkaitan dengan topik dari kelompok saudara berkaitan dengan prototype yang dirancang dengan isi :
 - a. Cover (Berisikan nama kelompok, NPM, kelas dan Logo Gunadarma)
 - b. Kata Pengantar
 - c. Daftar isi, daftar gambar, daftar tabel jika ada
 - d. Latar Belakang membuat Prototype sesuai dengan tema
 - e. Identifikasi masalah berkaitan dengan prototype yang dibuat
 - f. Tujuan
 - g. Pembahasan berisi :
 - Langkah-langkah pembuatan prototype
 - Screen Shoot tampilan
 - Penjelasan dari Screen Shoot tampilan
 - h. Penutup
 - i. Daftar Pustaka
 - j. Berikan link Figma yang dapat Ibu Akses

Semua mahasiswa wajib melakukan upload di vclass, pada bagian assignment, waktu 1 minggu dari hari ini, ditutup minggu 23.59, upload dalam format PDF karena dijadikan sebagai nilai Tugas 2 selain dari nilai presentasi kelompok

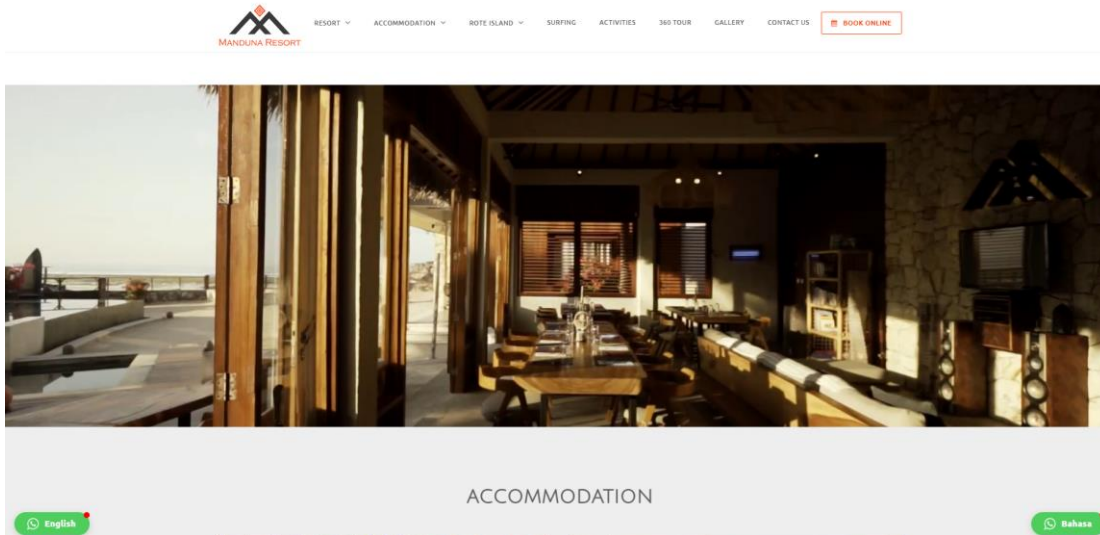
Catatan :

Untuk Hari senin depan setiap kelompok wajib melakukan presentasi dari figma yang dibuat.

1. Pada kali kita kelompok 1, memilih tema untuk prototype website booking hotel karena membantu kita melihat gambaran awal desain dan fungsi website, memastikan sesuai kebutuhan pengguna, menghemat waktu dan biaya, serta mempermudah tim bekerja sama dan menerima masukan sebelum produk akhir dibuat.

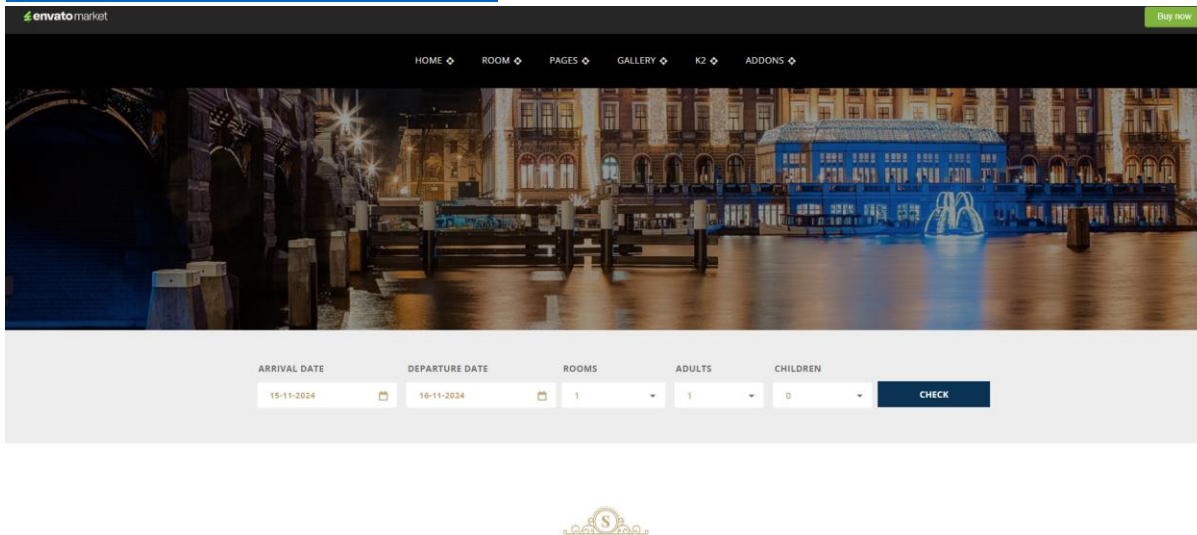
2. berikut merupakan 5 website sejenis untuk dijadikan refrensi:

- <https://www.mandunaresort.com/?nis=6>



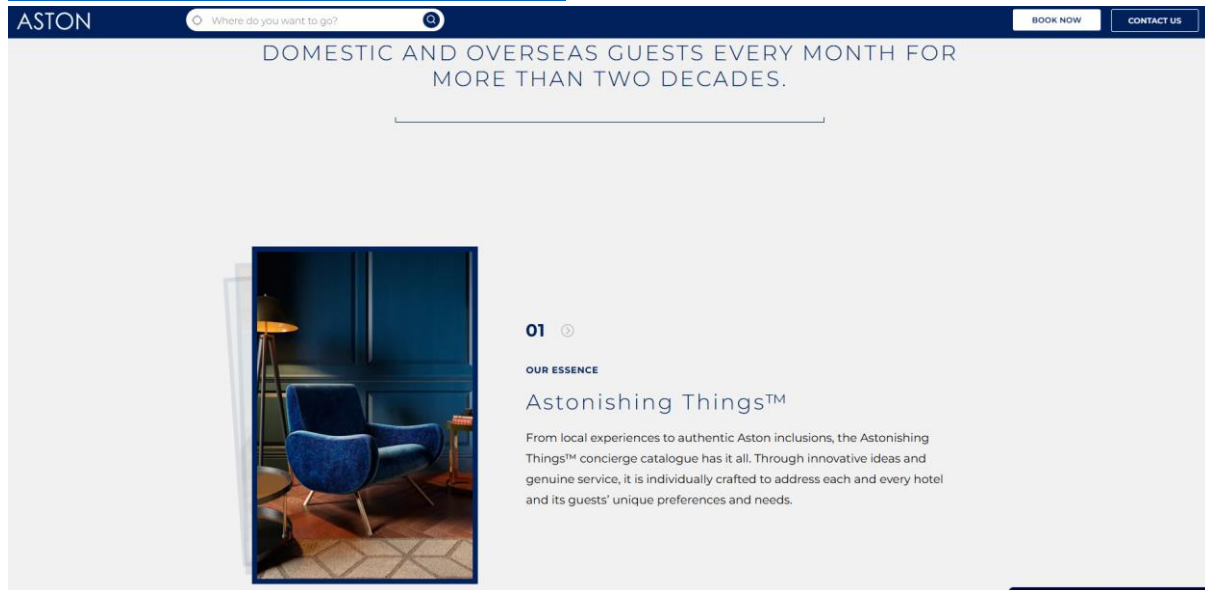
Fitur: Resort, Accomodation, Surfing, Activities, 360 Tour, Gallery, Contact

- https://preview.themeforest.net/item/seagull-hotel-amp-resort-joomla-template/full_screen_preview/19241439



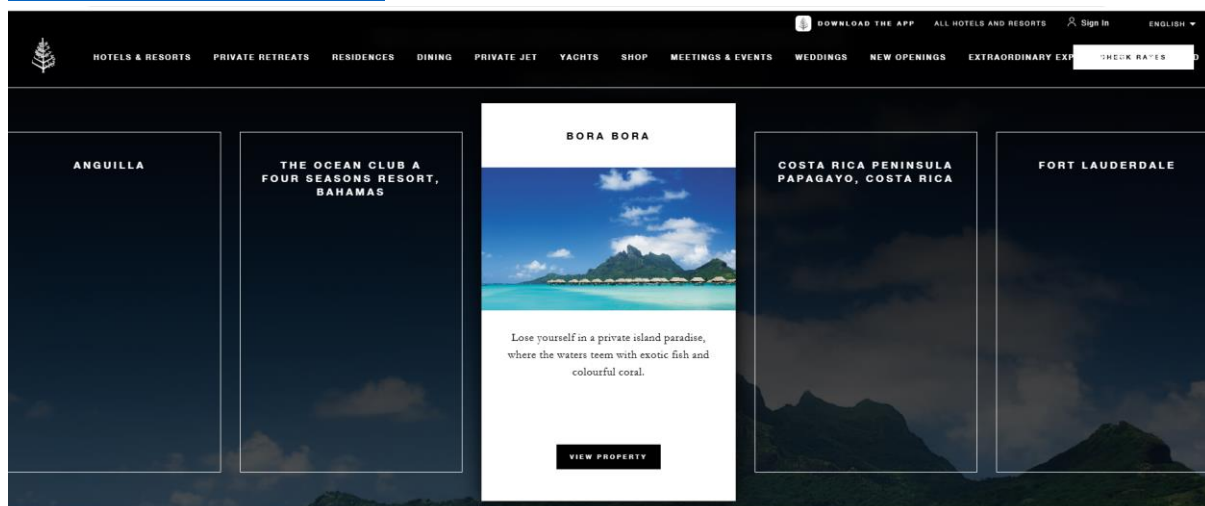
Fitur: Home, Room, Pages, Gallery, K2, Addons, Contact

- <https://www.astonhotelsinternational.com/en>



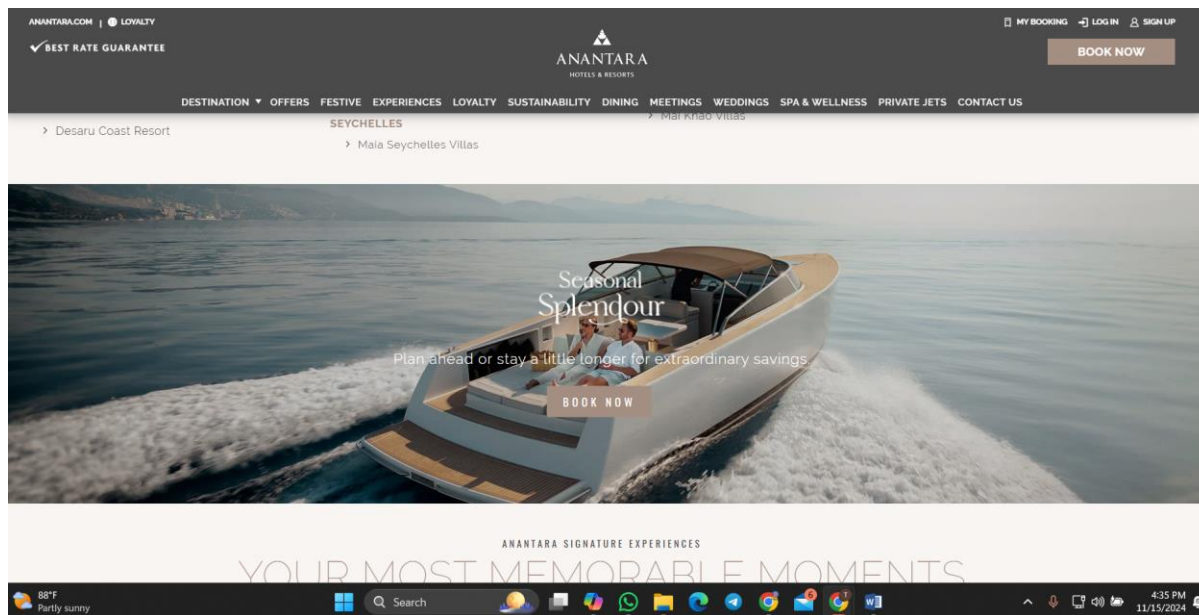
Fitur: Offers, Hotels, Meetings, Weddings, Press Room, Booking, Contact

- <https://www.fourseasons.com/>



Fitur: Hotels, Residences, Dining, Private Jet, Yachts, Shop

- <https://www.anantara.com>



Fitur: Destination, Offers, Festive, Experiences, Loyalty, Sustainability, Dining, Meetings, Weddings, Spa, Private Jets, Contact, Booking

UNIVERSITAS GUNADARMA



Project Interaksi Manusia & Komputer project
“Website Booking Hotel” dengan Figma

Nama Anggota Kelompok 1:

1. Ahmad Naufal (50422126)
2. Muhammad Farhan Zidan (51422039)
3. Muhammad Tarmidzi Bariq (51422161)
4. Satria Dio Setiawan (51422511)
5. Ryu Irfareyhan Agam(51422489)

Kelas 3IA11

Fakultas: Teknik Industri

Jurusan: Teknik Informatika

Universitas Gunadarma

2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga project Interaksi Manusia dan Komputer dengan judul "Website Booking Hotel" menggunakan Figma ini dapat diselesaikan dengan maksimal tanpa hambatan yang berarti. Project ini disusun untuk memenuhi mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer di bawah bimbingan dosen [Fauziah Kasyfi].

Kami menyadari bahwa hasil dari project ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga project ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang desain antarmuka pengguna dan pengembangan aplikasi berbasis web. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi selama penyelesaian project ini.

Depok, (1,Desember 2024)

(Kelompok 1)

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
BAB I PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Rumusan masalah	8
1.3 Tujuan.....	9
BAB II PEMBAHASAN	10
2.1 Langkah-langkah Pembuatan Prototype Website Booking Hotel	10
2.2 Screenshoot Tampilan	11
2.3 Penjelasan Screenshoot Tampilan	13
BAB III PENUTUP	16
3.1 Kesimpulan.....	16
3.2 Saran	16
3.3 Daftar Pustaka	16
3.4 Link Figma	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri pariwisata dan perhotelan. Website booking hotel menjadi salah satu solusi digital yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari, membandingkan, dan memesan akomodasi secara online. Dalam proses pengembangannya, perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) memegang peranan penting untuk memastikan kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna.

Figma, sebagai salah satu alat desain berbasis cloud, memungkinkan kolaborasi secara langsung dalam proses pembuatan prototipe interaktif. Dengan fitur-fitur yang mendukung desain responsif dan pengujian antarmuka, Figma menjadi platform yang ideal untuk merancang dan mengembangkan website yang fokus pada kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini, project Website Booking Hotel bertujuan untuk merancang antarmuka yang intuitif, menarik, dan fungsional sesuai dengan prinsip-prinsip User-Centered Design.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna dan mempercepat proses pengambilan keputusan dalam melakukan pemesanan online (Nielsen, 2020). Selain itu, penggunaan prototipe interaktif membantu dalam mengidentifikasi masalah desain sejak dini, sehingga dapat mengurangi risiko kegagalan dalam implementasi akhir (Garrett, 2011).

Melalui project ini, diharapkan dapat dihasilkan desain prototipe yang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna. Dengan begitu, website ini dapat mendukung efisiensi dalam proses pemesanan hotel dan meningkatkan daya saing di pasar digital.

1.1 Rumusan masalah

1. Apa saja langkah-langkah dalam pembuatan prototipe website booking hotel?
2. Bagaimana cara menyajikan tangkapan layar prototipe sebagai dokumentasi visual?
3. Bagaimana menjelaskan fungsi dan elemen dari tangkapan layar prototipe dengan jelas?

1.2 Rumusan masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan langkah-langkah pembuatan prototipe website booking hotel, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyempurnaan desain. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan cara menyajikan tangkapan layar prototipe sebagai dokumentasi visual yang jelas dan mudah dipahami. Terakhir, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan penjelasan yang rinci mengenai fungsi dan elemen-elemen yang ada dalam prototipe, agar dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang desain dan fungsionalitas website.

BAB III

PEMBAHASAN

2.1 Langkah-langkah dalam pembuatan prototype website booking hotel

Sebelum memasuki pada tahapan langka-langkah pembuatan prototype website booking hotel ini. Pertama kita akan menggunakan project ini dengan Aplikasi Figma yang dimana Figma itu sendiri adalah tools desain berupa website yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet. Jika sedang mencari tools untuk desain aplikasi dan ingin mengerjakan bersama tim, bisa menggunakan Figma.

Figma bisa digunakan pada desktop kalian berbasis Windows atau macOS. Figma berfokus pada fitur desain terkait UI dan UX, biasa kita sebut User Interface dan User Experience. Artinya, Figma berfokus pada desain tampilan aplikasi dan pengalaman pengguna di aplikasi yang didesain.

Dalam pembuatan prototype website booking hotel, terdapat beberapa tahapan penting yang perlu dilalui untuk memastikan prototype yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan memiliki fungsionalitas yang optimal. Berikut adalah langkah-langkah utama dalam pembuatan prototype tersebut:

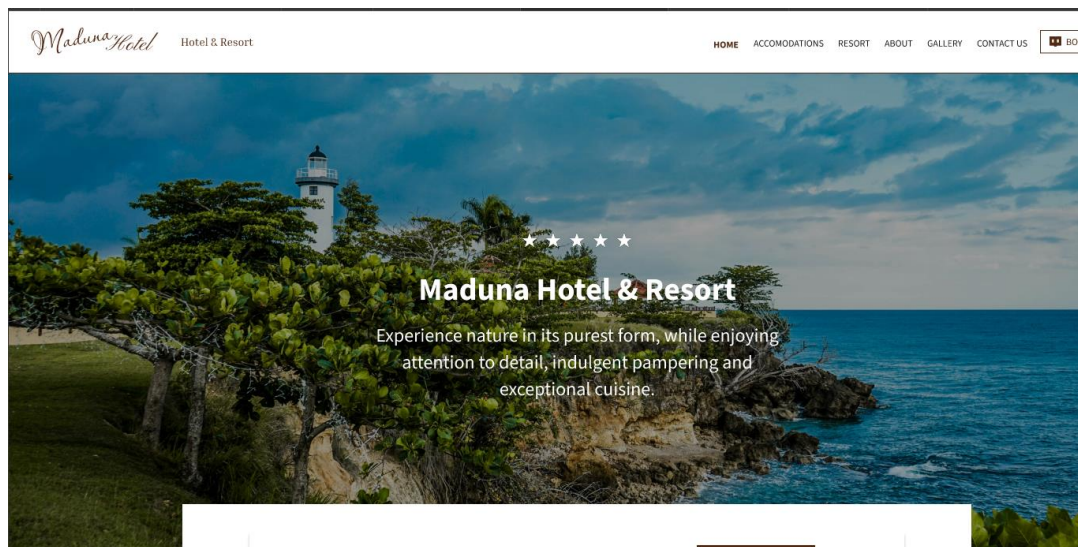
- **Identifikasi Kebutuhan Pengguna**
Langkah pertama adalah menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh pengguna, seperti pencarian hotel, filter harga, pemesanan, serta sistem pembayaran yang aman. Pemahaman kebutuhan ini akan memandu desain dan pengembangan prototype.
- **Riset Pengguna dan Kompetitor**
Melakukan riset untuk memahami karakteristik pengguna dan menganalisis desain kompetitor. Ini penting untuk mengetahui standar desain yang berlaku serta harapan pengguna terhadap website booking hotel.
- **Pembuatan Wireframe**
Wireframe adalah kerangka dasar dari desain website yang menunjukkan layout dan struktur halaman secara sederhana tanpa elemen grafis. Langkah ini membantu menentukan flow dan navigasi yang tepat bagi pengguna.
- **Desain Antarmuka Pengguna (UI)**
Setelah wireframe selesai, langkah berikutnya adalah mendesain antarmuka pengguna dengan elemen visual seperti warna, tipografi, dan ikonografi untuk membuat tampilan website lebih menarik dan mudah digunakan.

- **Pembuatan Prototipe Interaktif**
Fase ini melibatkan pembuatan prototipe yang tidak hanya statis, tetapi interaktif. Prototipe ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen yang ada, memberikan gambaran lebih jelas tentang alur dan fungsionalitas website.
- **Pengujian Prototipe**
Setelah prototipe selesai, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai kenyamanan, kemudahan navigasi, dan efektivitas fungsi-fungsi website.

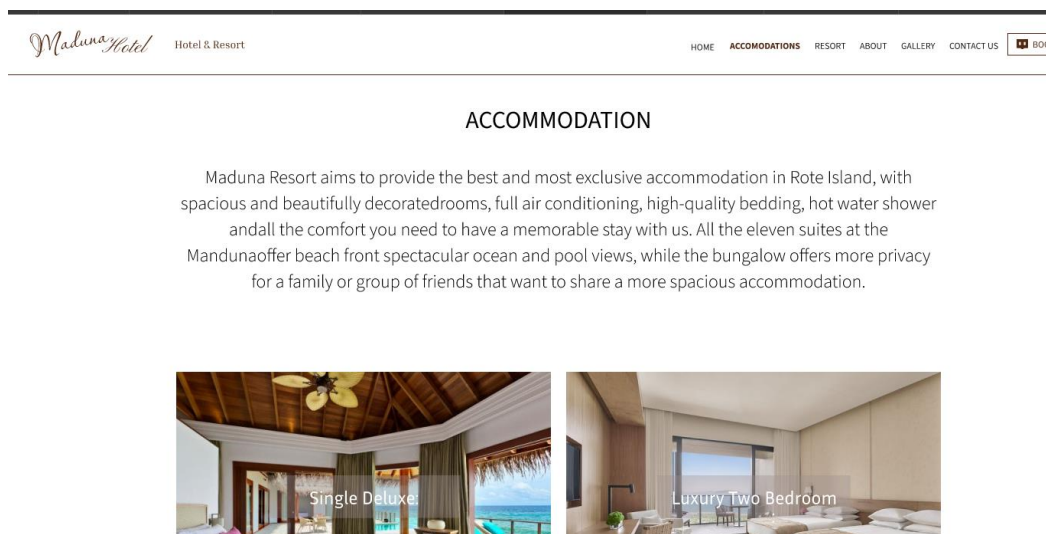
2.2 Screenshot tampilan

Berikut tampilan website booking hotel

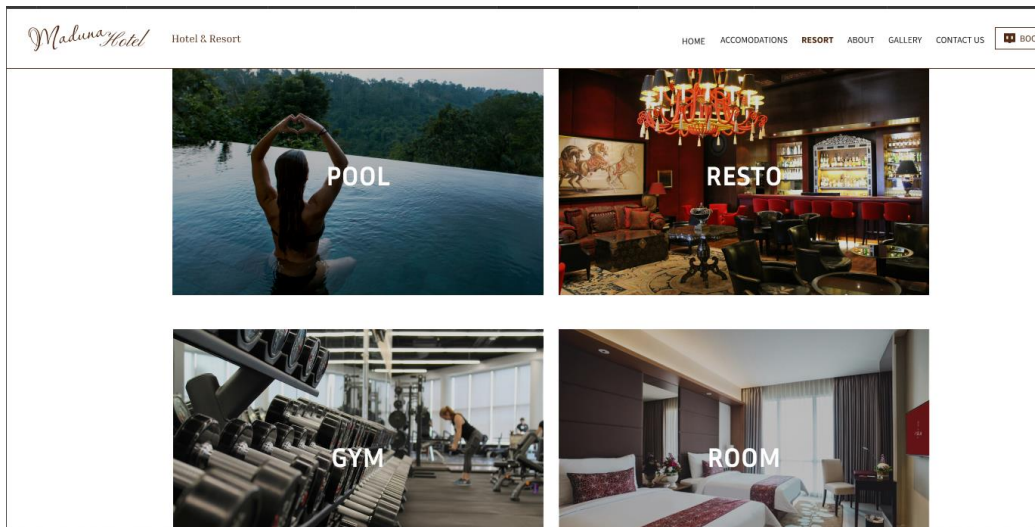
- Home



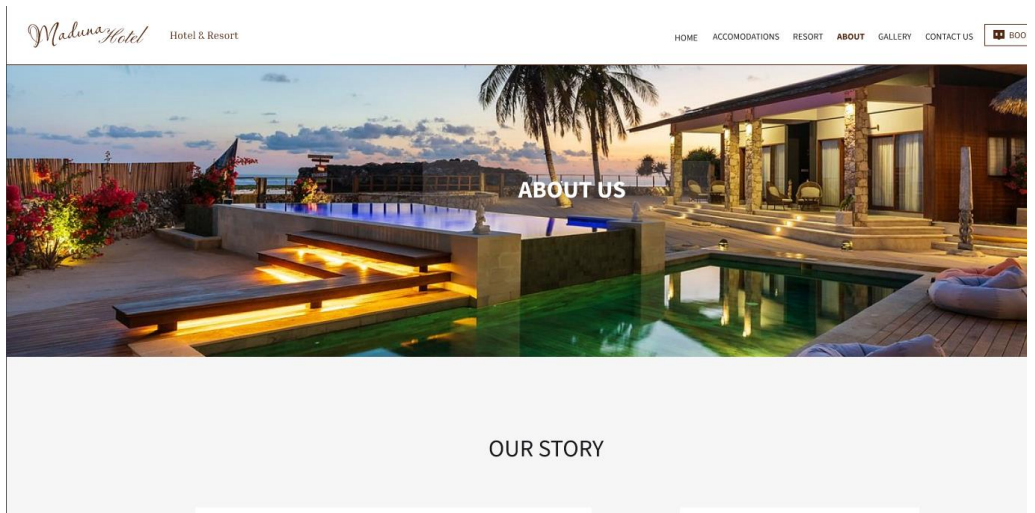
- Accomodation



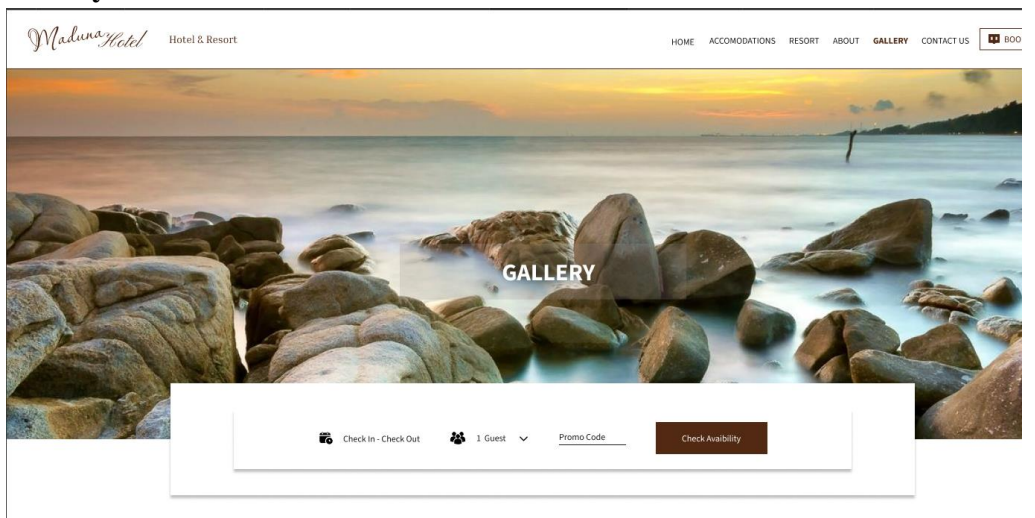
- Ressort



- About us



- Gallery



- Contact Us

Maduna Hotel

Hotel & Resort

HOME

ACCOMMODATIONS

RESORT

ABOUT

GALLERY

CONTACT US

BOOK

Your Name

Your Phone

Your Email

Subject

Your Message

SEND MESSAGE

If you prefer, send us an email directly to
madunahotel@info.com

Or contact us via telephone

+62 812 3456 7899

+65 0086 7969

Maduna Hotel

- Booking

Maduna Hotel

Hotel & Resort

Jumat, 29 November 2024 - Sabtu, 30 November 2024

1 Guest

Promo Code

Check Availability

Single Deluxe

32m² | Max Guest: 2

beautiful single or double occupancy room, the ground floor units come with an open plan bathroom...

Singel Bath

Free Wifi

Beach View

Start From

10%
Rp 2.000.000

1 Night

BOOK NOW

Luxury Two Bedroom

40m² | Max Guest: 2

Start From

10%
Rp 2.000.000

2.3 Penjelasan dari screenshot tampilan

Website Manduna Hotel dirancang untuk memberikan informasi lengkap kepada pengguna serta kemudahan dalam proses reservasi.

- Halaman Utama (Home)

Halaman utama menjadi pintu gerbang bagi pengguna untuk memahami layanan dan fasilitas yang disediakan oleh Manduna Hotel. Terdapat navigasi yang mengarahkan pengguna ke berbagai bagian penting, yaitu: Resort: Informasi tentang fasilitas utama hotel seperti kolam renang, restoran, gym, dan kamar.

Accommodation: Detail tipe kamar, harga, dan fasilitas pendukungnya.

Testimonial: Kumpulan ulasan dari tamu yang pernah menginap, sebagai referensi bagi calon

tamu.

Social Media: Tautan menuju media sosial hotel untuk mendapatkan informasi tambahan dan promosi terkini.

- **Informasi Akomodasi (Accommodation)**

Hotel ini menyediakan berbagai pilihan kamar dengan kapasitas maksimal untuk tiga orang. Single Deluxe memiliki luas 30 m² dengan tempat tidur king-size, dilengkapi balkon pribadi, rain shower, dua suites, sarapan pagi, kotak penyimpanan, AC, dekorasi mewah, dan air panas, dengan harga mulai dari Rp 2.500.000 per malam. Pilihan lain seperti Luxury Two Bedroom dan Triple Room menawarkan spesifikasi, fasilitas, dan harga yang sama dengan Single Deluxe. Untuk pengalaman yang lebih istimewa, Panoramic Suite menyediakan pemandangan panorama indah, dengan harga dan fasilitas yang setara.

- **Fasilitas Resort (Resort)**

Halaman ini memberikan gambaran fasilitas tambahan yang dapat dinikmati oleh tamu di area resort, meliputi:

Pool: Kolam renang eksklusif dengan suasana yang tenang.

Resto: Restoran yang menyajikan beragam menu lokal dan internasional.

Gym: Fasilitas olahraga dengan peralatan modern.

Room: Penekanan pada kenyamanan dan kemewahan kamar hotel.

- **Tentang Kami (About Us)**

Bagian ini membahas latar belakang dan karakter unik Manduna Hotel, dengan poin-poin sebagai berikut:

Our Story: Deskripsi tentang hotel yang menawarkan suasana tenang dan penuh karakter, cocok untuk relaksasi.

Frequently Asked Questions (FAQ): Jawaban atas pertanyaan umum seperti kebijakan pemesanan, pembatalan, dan informasi lain yang sering dicari oleh tamu.

- **Galeri Foto (Gallery)**

Galeri ini memuat koleksi foto untuk membantu pengguna memahami pengalaman menginap di Manduna Hotel. Beberapa kategori yang ditampilkan meliputi:

Experience: Foto suasana hotel dan pengalaman tamu.

Surfing: Aktivitas berselancar yang bisa dinikmati di area sekitar.

Room: Gambar interior kamar dengan detail yang menarik.

Food: Dokumentasi sajian kuliner dari restoran hotel.

- **Hubungi Kami (Contact Us):**

Bagian ini menyediakan informasi kontak untuk mempermudah komunikasi antara hotel dan calon tamu:

Email: Alamat email resmi untuk pertanyaan atau permintaan khusus.

Contact via Phone: Nomor telepon untuk komunikasi langsung.

Maps: Lokasi hotel yang ditautkan ke peta digital.

- **Proses Pemesanan (Booking):**

Proses reservasi kamar dilakukan melalui sistem online yang sederhana, terdiri dari beberapa tahap:

Select Room: Pemilihan tipe kamar sesuai kebutuhan, seperti Single Deluxe, Luxury Two Bedroom, Triple Room, atau Panoramic Suite.

Guest Info: Pengisian informasi tamu, termasuk nama, kontak, dan preferensi lainnya.

Payment Confirmation: Pembayaran menggunakan metode yang tersedia, diikuti dengan konfirmasi.

Invoice: Bukti pembayaran yang akan diterima pengguna sebagai konfirmasi reservasi.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan:

Website Manduna Hotel dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang informatif dan intuitif, mempermudah proses reservasi serta menyediakan akses mudah ke informasi penting. Struktur halaman yang dirancang mencakup Halaman Utama untuk navigasi layanan, Informasi Akomodasi yang menampilkan detail tipe kamar, Fasilitas Resort yang menggambarkan layanan tambahan, Tentang Kami yang memperkenalkan latar belakang hotel, Galeri Foto untuk visualisasi pengalaman menginap, Hubungi Kami untuk akses kontak langsung, serta Proses Pemesanan dengan sistem reservasi yang sederhana. Dengan desain yang fokus pada kemudahan dan kelengkapan, website ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.

3.2 Saran:

Website Manduna Hotel adalah meningkatkan kecepatan akses, menambahkan fitur chatbot, memastikan desain responsif di semua perangkat, arsitektur yang dapat diberikan adalah memperbaiki interaksi dan alur pengguna melalui prototipe interaktif, memastikan desain responsif untuk berbagai perangkat, serta menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang lebih baik sebelum pengembangan lebih lanjut.

3.3 Daftar Pustaka

Referensi:

<https://inet.detik.com/mobile-apps/d-6363319/figma-adalah-fitur-fungsi-dan-cara-menggunakannya>

Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. New York: Pearson Education.

Nielsen, J. (2020). Usability Engineering. San Francisco: Morgan Kaufmann.

3.4 Link Figma:

<https://www.figma.com/design/ONudFLWyKyivhdlW9qUsNo/WEBSITE-BOKING-HOTEL?node-id=0-1&t=wKYKrlQnBbkPpDbQ-1>