



Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings

Leli Safitri

Sistem Informasi, Fakultas Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Indonesia

Email : leli.s@staff.gunadarma.ac.id

Nadiyah Dalilah

Sistem Informasi, Fakultas Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Indonesia

Email : nadiyahdalilah24@gmail.com

Murtiwiyati Murtiwiyati

Sistem Informasi, Fakultas Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Indonesia

Email : murtiwiyati@staff.gunadarma.ac.id

Korespondensi penulis : leli.s@staff.gunadarma.ac.id

Abstract. Villas are one of the important lodging entities in the tourism sector, where villas are needed as a place to rest. A good villa cannot be separated from good service. The purpose of this writing is to improve user experience and user efficiency in the villa reservation process. The Design Thinking method is used as a creative approach in designing user experiences that meet user needs and expectations. The stages of Design Thinking, starting from understanding the problem to implementing the solution. In the UI/UX design process, data is collected through observation, interviews and analysis of user needs. The results are used to identify areas of improvement and guide prototype development. This writing contributes to the development of the UI/UX of the Rima Villa Ciwidey reservation website by applying a Design Thinking approach and utilizing SUS metrics to measure the quality of user experience. The use of the System Usability Scale (SUS) is used as a tool for measuring UI/UX performance, with a resulting value of 70.05. These results show a good level of user satisfaction and are also included in the prototype design which is user friendly, that is, easy for the user to use.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Reservations, SUS

Abstrak. Villa menjadi salah satu entitas penginapan yang penting didalam sektor pariwisata, dimana villa diperlukan untuk tempat beristirahat. Villa yang baik tidak terlepas dari pelayanan yang baik pula. Tujuan penulisan ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi pengguna dalam proses reservasi villa. Metode Design Thinking digunakan sebagai pendekatan kreatif dalam merancang pengalaman pengguna yang memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Adapun tahap-tahap Design Thinking, mulai dari pemahaman masalah hingga implementasi solusi. Dalam proses perancangan UI/UX, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan pengguna. Hasilnya digunakan untuk mengidentifikasi area perbaikan dan memandu pengembangan prototipe. Penulisan ini memberikan kontribusi pada pengembangan UI/UX website reservasi Rima Villa Ciwidey dengan menerapkan pendekatan Design Thinking dan memanfaatkan metrik SUS untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna. Penggunaan System Usability Scale (SUS) digunakan sebagai alat pengukuran kinerja UI/UX, dengan hasil nilai sebesar 70.05. Hasil ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang baik dan juga termasuk kedalam desain prototype yang *user friendly* yaitu mudah digunakan oleh user.

Kata Kunci: UI/UX, Design Thinking, Reservasi, SUS

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi, terutama melalui platform daring, telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pada revolusi teknologi dimana Aplikasi maupun sistem yang ada pada sebuah bisnis dapat dilakukan secara online ataupun offline dimana sistem ini dilakukan untuk pemesanan dihari lain sistem ini disebut dengan sistem reservasi, manfaat sistem reservasi untuk memudahkan masyarakat dalam menikmati berbagai macam akomodasi pada bisnis dengan cepat dan meminimalisir adanya keterlambatan jika ingin menikmati fasilitas atau tempat pada sebuah bisnis.(Ranti et al.2023) Salah satu implementasi yang signifikan adalah sistem reservasi online untuk akomodasi, seperti hotel atau Villa.

Villa merupakan salah satu akomodasi wisata yang biasanya terletak tidak jauh dari daerah wisata. Sasaran pengunjung villa adalah wisatawan yang bertujuan untuk berlibur, bersenang-senang, mengisi waktu luang dan merupakan rutinitas bekerja sehari-hari yang membosankan

Rima Villa Ciwidey adalah penginapan yang mengutamakan pelayanan pelanggan, berlokasi Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Rima Villa Ciwidey saat ini tidak memiliki website booking sendiri, sehingga menyulitkan pengguna untuk mencari informasi berupa fasilitas, promosi menarik dan reservasi villa. Rima Villa Ciwidey memerlukan pengembangan desain antar muka (user interface) yang baik untuk meningkatkan pengalaman pengguna (user experience). Desain antarmuka dan pengalaman pengguna (Desain User Interface/User Experience-UI/UX) merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan pada proses reservasi guna memberikan kepercayaan pada user (Fernando, 2020).

Metode yang digunakan yaitu dengan pendekatan Design Thinking. Metode Design Thinking merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Penggunaan metode Design Thinking diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut.(Elda&Indris.2021).

LANDASAN TEORI

A. User Experience

Menurut Fajri et al. (2021), user experience dimaknai sebagai berikut: User experience merupakan seluruh perasaan atau pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, dan perangkat seluler yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi..

B. User Interface (UI)

Menurut Muhyidin, et al. (2020) dalam jurnal ilmiahnya menjelaskan bahwa User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah website atau aplikasi.

C. Design thinking

Menurut [\(Fauzi dkk, 2019\)](#). Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan feedback.

D. Wireframe

Menurut [\(Akik H, 2022\)](#). Wireframe adalah kerangka dasar untuk menyusun atau menata komponen-komponen pada laman website. Komponennya berupa banner, header, content, footer, link, form, dan lain-lain.

E. Figma

Menurut (Agus.M dkk. 2020) Figma adalah sebuah perangkat lunak desain grafis yang sangat bermanfaat bagi para designer UI dan UX untuk membuat design dengan efektif dan efisien. Figma memiliki fitur-fitur kolaborasi dan sharing yang memudahkan kerja tim dalam mengembangkan proyek design secara bersamaan. Hal ini menjadikan Figma sebagai alat yang ideal untuk pengembangan proyek design yang melibatkan banyak orang

F. Usability

Pengertian usability menurut ISO adalah seberapa jauh tingkatan suatu produk bisa digunakan pengguna untuk mencapai target yang telah ditetapkan dengan berbekal efisiensi (efficiency), efektivitas (effectiveness) dan mencapai kepuasan (satisfaction) dalam konteks tertentu. Konteks penggunaan terdiri dari tugas, pengguna, dan peralatan seperti hardware dan software (ISO, 1998)

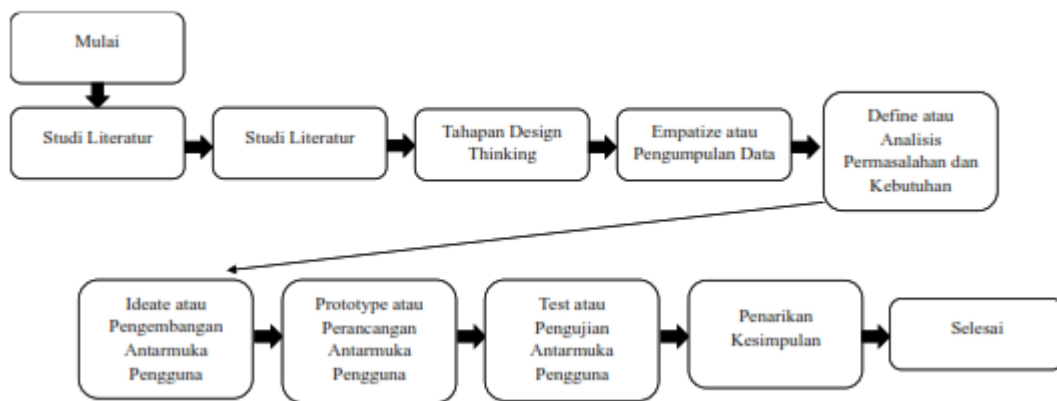
G. System Usability Scale

Menurut [\(Abdurrahman Sidik, 2018\)](#). Untuk melihat seberapa besar keberhasilan website diperlukan sebuah pengukuran untuk mengukur usability pada website. Ada banyak kuesioner yang tersedia untuk mengukur usability, salah satunya adalah System Usability Scale (SUS). SUS adalah alat ukur yang menilai usability suatu produk. Ada

beberapa karakteristik dari SUS yang membuat menarik dan berbeda dari kuesioner lain. Pertama, SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan, sehingga relatif cepat dan mudah bagi responden untuk menyelesaikan. Kedua, SUS menggunakan teknologi agnostik, yang berarti dapat digunakan secara luas dan mengevaluasi hampir semua jenis interface, termasuk website, smartphone, respon suara interaktif (IVR), systems (touch-tone dan speech), TV, dll. Ketiga, hasil kuesioner adalah nilai tunggal, mulai dari skor 0 sampai 100, dan relatif mudah dipahami oleh berbagai disiplin, baik individu maupun kelompok.

METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan tampilan UI dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking dengan tahapan Alur Penelitian pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Metode Design Thinking

Keterangan Alur:

1 Mulai

2 Studi Literatur

Sebelum menjalankan penelitian, penting untuk melakukan pemeriksaan terkait desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dengan membaca ebook, jurnal ilmiah, dan artikel melalui internet.

3 Emphatize

Tahap ini melibatkan pendekatan terhadap pengguna dengan mendistribusikan kuesioner untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna.

4 Define

Data yang terkumpul pada tahap Memahami dianalisis dan akar masalahnya ditentukan.

5 Ideate

Pada tahap ini, Pada tahap ini, semua ide akan dikumpulkan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.

6 Prototype

Pada tahap ini dimulai perancangan awal sistem antarmuka. Ini dilakukan untuk memvisualisasikan masalah dengan lebih jelas.

7 Test

Melakukan pengujian antarmuka kepada pengguna menggunakan kuesioner, pengujian ini digunakan sebagai dasar perancangan situs pemesanan villa di Rima Villa Ciwidey.

8 Penarikan Kesimpulan

Menarik kesimpulan dari hasil uji atau pengujian yang telah dilakukan

9 Selesai

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Empathize

Tahapan empathize dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna. Setelah melakukan tahap empathize diharapkan mendapatkan beberapa problem statement berdasarkan permasalahan pengguna untuk diproses lebih lanjut pada tahap berikutnya. Pada tahap empathize penulis melakukan riset dengan melakukan interview dan competitive analysis. Tujuan empathize adalah membantu desainer dalam mencari tahu pandangan dan kebutuhan dari target pengguna dengan riset sebelum mendefinisikan masalah dan melakukan pencarian gagasan ide. Di mana hal pertama yang dilakukan adalah riset dengan beberapa metode yang telah ditetapkan bersama kepada pengguna yang memiliki kriteria sesuai dengan target pengguna yang dibutuhkan. pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Empathize

No	Pertanyaan
1.	Apakah membuat website reservasi villa dapat memberikan informasi dan melakukan reservasi tanpa harus datang ke lokasi?
2.	Apakah anda pernah melakukan reservasi villa online melalui website?
3.	Jika ya, bagaimana cara anda melakukan reservasi villa melalui website?
4.	Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki akses mudah terhadap informasi tentang fasilitas dan layanan yang disediakan oleh villa sebelum Anda melakukan reservasi?
5.	Apakah anda pernah merasa kesulitan ketika melakukan reservasi villa?
6.	Jika ya, hal apa yang membuat anda kesulitan?
7.	Menurut anda apakah efisien jika diciptakan website reservasi villa?
8.	Menurut anda apakah website reservasi villa akan membantu proses reservasi villa?
9.	Menurut anda apakah kemudahan dalam melakukan reservasi melalui website itu penting?
	Jika ya, bagaimana reservasi yang menurut anda mudah?

B. Define

Tahapan kedua dari design thinking adalah define. Pada proses define ini mampu memberikan lebih banyak gambaran mengenai permasalahan yang terjadi dan hal-hal yang selama ini dianggap biasa, namun ternyata cukup penting untuk diperhatikan dan dicari solusi. Dalam tahap ini untuk memperluas sudut pandang penyelesaian masalah menggunakan metode How Might We (HMW). Cara kerja metode How Might We yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Hal yang ingin dicapai dengan metode How Might We ini adalah informasi apa yang dibutuhkan dari setiap solusi permasalahan dan bagaimana langkah kita menyelesaikan solusi yang dibangun.

Tabel 2 Proses How Might We

S	How	Might
1.	Bagaimana pengguna mendapatkan informasi harga paket villa?	Menyediakan fitur informasi detail harga paket yang mencakup promo dan paket harga.
2.	Bagaimana pengguna dapat detail informasi Rima Villa Ciwidey?	Membuat halaman yang menampilkan informasi mengenai lokasi, jam operasional, dan contact person
3.	Bagaimana pengguna melihat informasi tempat wisata terdekat dari Rima Villa Ciwidey?	Membuat fitur Villa Area yang menyajikan informasi wisata yang terdekat dari rima villa ciwidey dan dapat menjadi rekomendasi.
4.	Bagaimana pengguna melakukan reservasi?	Membuat fitur pengisian data detail reservasi yang mencakup waktu dan tanggal reservasi, jumlah orang, dan nomor yang dapat dihubungi lalu akan terkoneksi dengan whatsapp untuk reservasi.
5.	Bagaimana pengguna mengetahui fasilitas yang disediakan oleh villa?	Membuat fitur yang memberikan informasi detail tentang fasilitas yang ada di Rima Villa Ciwidey

C. Ideate

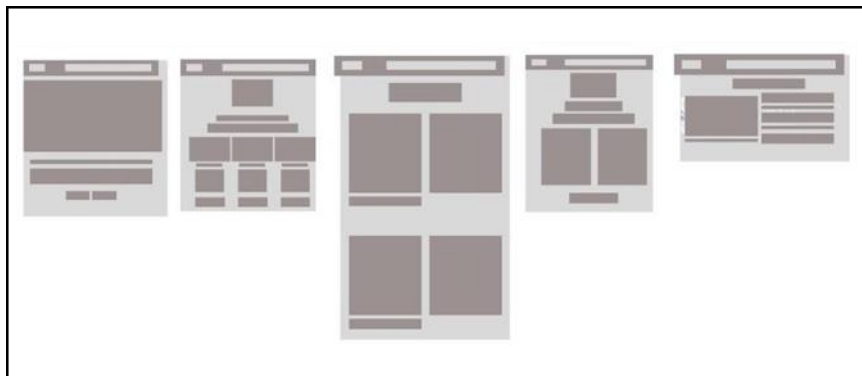
Pada tahapan ini, didapatkan ide sebagai penunjang dalam menciptakan sebuah website Reservasi Villa yang bernilai dan sesuai dengan kaidah yang ada dalam design thinking yaitu user centric design. Setelah memetakan Ide-ide pada tahap ide penulis menganalisis ide-ide yang ada dan kemudian menghubungkannya dengan kebutuhan untuk pengguna. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Ide/Solusi Pada Penelitian Ini.

No	Ide/Solusi
1.	Membuat sebuah tampilan website website Reservasi Villa yang mudah dan seefisien mungkin bagi pengguna agar mendapatkan informasi yang efektif.
2.	Membuat sebuah antarmuka untuk pengguna yang simple serta memudahkan pengguna untuk melakukan Reservasi Villa.
3.	Membuat website Reservasi Villa dengan fitur yang informatif dan dapat dibutuhkan oleh pengguna dengan baik.

D. Wireframe

Dari Ide/Solusi di atas dihasilkan lah beberapa gambaran wireframe mockup dengan tujuan untuk memudahkan pembuatan pada proses desain tampilan website. Berikut beberapa tampilan wireframe yang dihasilkan dari proses ideate ini menggunakan aplikasi figma yang dapat dilihat pada gambar.2

**Gambar.2 Wireframe**

E. Tahap Prototype

Pada tahap prototype, Ide/Solusi dan wireframe mockup yang sudah dibuat pada tahap akan direalisasikan menjadi sebuah prototype yang dapat diuji coba. Untuk menjaga tampilan desain, maka diperlukan sebuah *Style Guide* untuk membantu menjaga konsistensi dari elemen-elemen yang diterapkan ke dalam desain yang akan dibuat. *Style Guide* sendiri merupakan suatu acuan dari sebuah rancangan desain grafis yang umumnya ditentukan sebelum memulai pengerjaan *High Fidelity* maupun *Prototype* dari suatu produk. Berikut adalah rancangan *Style Guide* yang digunakan dalam pengerjaan proyek ini:

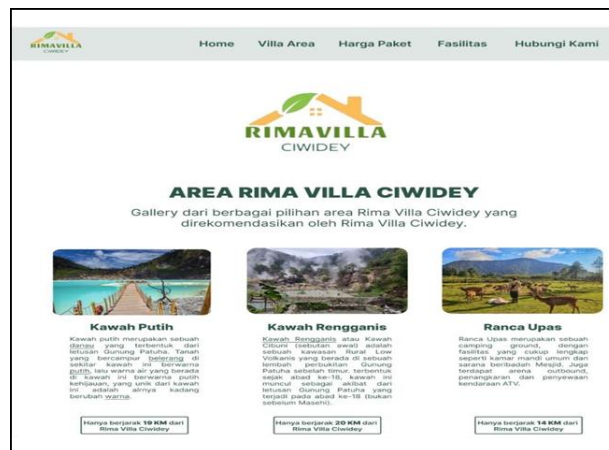
1) Halaman Utama



Gambar 3. Halaman Utama

Gambar 3 merupakan tampilan pertama yang user lihat pada website dan user dapat memilih promo dan whatsapp. Promo untuk melihat informasi terkait harga paket villa dan memilih whatsapp untuk melakukan reservasi yang mencakup waktu dan tanggal reservasi, jumlah orang, dan nomor yang dapat dihubungi lalu akan terkoneksi dengan whatsapp untuk reservasi, sehingga user tidak perlu melakukan login terlebih dahulu melalui website.

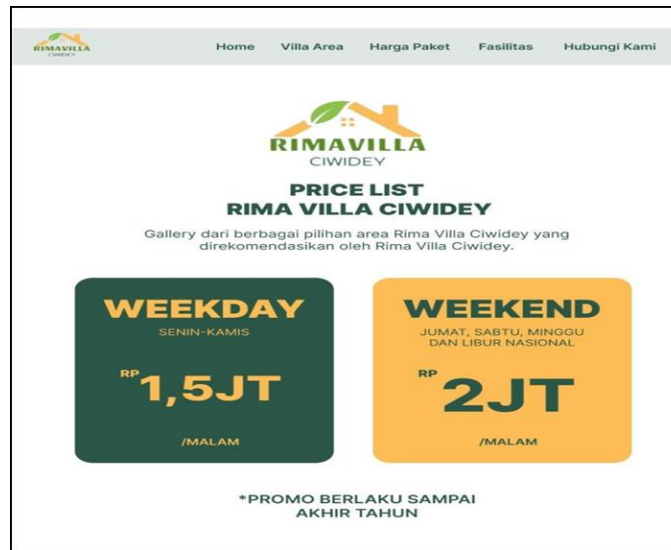
2) Tampilan Wisata Area Villa



Gambar 4. Wisata Area Villa

Merupakan tampilan ketika user memilih fitur villa area, untuk melihat tempat wisata yang terdekat untuk dikunjungi dan direkomendasi dari Website Rima Villa Ciwidey.

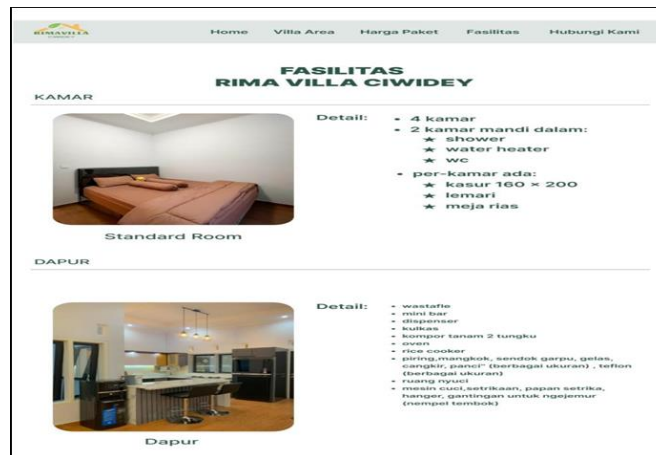
3) Tampilan Harga Paket Villa



Gambar 5. Harga Paket Villa

Merupakan tampilan ketika user ingin mengetahui informasi tentang harga paket villa hingga promo yang berlaku pada Website Rima Villa Ciwidey, terdapat 2 (dua) paket yaitu weekday dan weekend yang user dapat memilihnya dan akan terhubung untuk informasi reservasinya melalui whatsapp yang sudah terkoneksi.

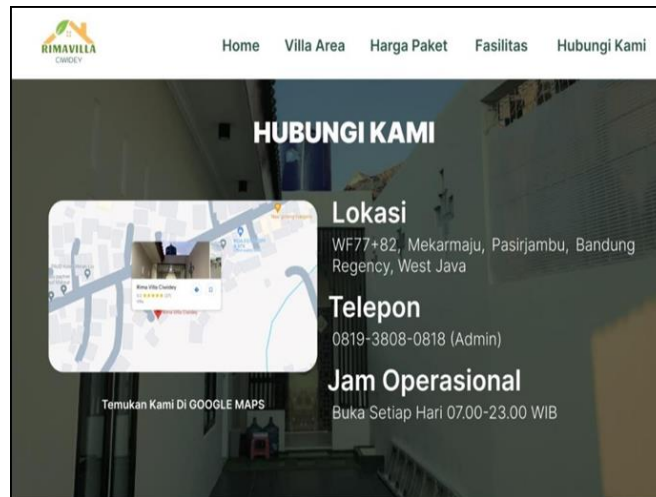
4) Tampilan Harga Paket Villa Informasi Fasilitas Villa



Gambar 4. Informasi Fasilitas Villa

Merupakan tampilan ketika user dapat melihat informasi detail terkait fasilitas yang tersedia di Rima Villa Ciwidey.

5) Tampilan Informasi Kontak



Gambar 5. Tampilan Informasi Kontak

Merupakan tampilan informasi kontak Rima Villa Ciwidey yang berisilokasi, jam operasional, dan contact person.

Tahap Testing

Testing adalah metode untuk melakukan pengujian uraian dan memperhitungkan tingkat kemudahan user saat berinteraksi bersama tampilan Website. Pada tahap ini pengujian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari responden. Umpan balik ini nantinya digunakan untuk memperbaiki desain yang telah dibuat untuk disesuaikan dengan hasil pengujian tersebut.

Pengujian Website “Reservasi Rima Villa Ciwidey” ini dilakukan dengan melalui kuesioner. Pengguna membutuhkan waktu sebelum membiasakan dirimenggunakan website dan mengerti fitur, ikon serta tombol yang dimiliki website. Dalam tahap ini peneliti meminta pendapat kepada 35 orang yang terdiri dari Masyarakat yang memiliki hobby traveling melalui google form. Dalam survei tersebut disertai tautan prototype figma dari website “Reservasi Rima VillaCiwidey” dapat dilihat pada gambar berikut ini

Saya merasa website Reservasi Rima Villa Clevidy ini mudah digunakan dan informatif *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya menilai situs ini terlalu kompleks *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya menilai situs ini mudah dijelajahi *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan/menjelajahi situs ini *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya menilai fungsi/Tar yang disediakan pada situs ini dirancang dan disajikan dengan baik *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada situs ini *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan/menjelajahi situs ini dengan cepat *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya menilai situs ini sangat rumit untuk dijelajahi *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi situs ini *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	
Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi situs ini dengan baik *	1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (STS) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Setuju (SS)	

Gambar 6. Daftar Pertanyaan kepada Responden

Setelah mendapatkan hasil kuesioner dari responden, penulis melakukan perhitungan menggunakan Microsoft Excel, untuk setiap pernyataan bernomor ganjil, dikurangi 1 dari skor (X-1). Untuk setiap pernyataan yang bernomor genap, kurangi nilainya dari 5 (5-X). Dapat dilihat di bawah ini.

$$\bar{x} = \Sigma x / n$$

di mana:

\bar{x} = rata-rata hitung

Σx = jumlah semua skorn = jumlah responden

Setelah mendapatkan SUS raw nilainya, penulis melakukan perhitungan nilai akhir dari hasil raw SUS score yang sebelumnya sudah dihitung dengan cara mengkalikan 2,5 pada hasil SUS raw score. Berikut adalah hasil yang didapat dari perhitungan akhir. Dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 2. Skor Hasil Kuesioner

N=Responden	Skor Hasil Kuesioner										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		umlahx 2,5)
	Skor Rata-rata											
1	5	4	5	4	4	3	5	5	4	5	44	110
2	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4	41	102.5
3	5	2	4	5	5	2	3	4	5	4	39	97.5
4	4	4	3	4	5	5	4	3	5	5	42	105
5	4	3	5	3	4	4	5	3	4	4	39	97.5
6	3	2	4	5	3	4	5	4	4	5	39	97.5
7	5	4	3	5	5	5	3	3	5	3	41	102.5
8	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	44	110
9	4	5	2	3	5	5	2	3	4	5	38	95
10	3	3	4	5	4	5	5	4	3	5	41	102.5
11	5	4	3	5	5	4	3	3	5	4	41	102.5
12	4	3	4	5	3	4	4	5	3	3	39	97.5
13	4	5	2	3	4	5	5	3	4	3	38	95
14	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	39	97.5
15	5	4	5	4	4	5	3	4	4	4	42	105
16	4	5	4	5	4	3	4	5	3	3	40	100
17	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	41	102.5
18	5	5	4	5	3	4	5	4	3	3	41	102.5
19	5	4	3	4	4	4	3	4	3	5	39	97.5
20	4	4	4	5	3	4	4	5	3	3	39	97.5
21	5	5	5	3	4	5	5	3	4	5	44	110
22	4	2	5	5	4	4	5	4	3	5	41	102.5
23	5	4	4	2	3	4	5	4	4	4	39	97.5
24	4	3	4	5	3	4	4	5	3	5	39	97.5
25	4	5	5	3	4	5	4	3	4	5	42	105
26	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	39	97.5
27	5	4	5	4	4	5	3	3	4	3	40	100
28	4	4	5	5	3	4	2	3	5	4	39	97.5
29	5	4	5	4	3	4	5	3	2	4	38	95
30	4	3	3	4	3	4	5	4	4	3	37	92.5
31	4	4	3	4	4	5	3	4	3	4	38	95
32	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	38	95
33	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	37	92.5
34	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	42	105
35	5	4	5	4	4	5	4	4	3	5	41	102.5
Skor Rata-rata											70.05	

Dengan keluarnya hasil nilai dari perhitungan nilai akhir SUS, penulis melakukan perhitungan rata-rata dari nilai akhir SUS, nilai rata-rata didapatkan dengan cara menjumlahkan nilai akhir SUS lalu dibagi dengan jumlah responden maka hasil yang

didapatkan adalah 70.05. Dengan begitu nilai ini masuk ke kategoribisa dikatakan Good atau Grade B.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Metode Design Thinkings dapat membantu meningkatkan kinerja Pemilik Villa dalam memberikan pelayanan Reservasi Villa yang digunakan oleh user melalui Website. Penelitian ini berhasil memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan dan tren. Dengan desain yang menarik dan juga User Friendly penelitian ini berhasil mendapatkan nilai 70,05 berdasarkan hasil uji usability dengan menggunakan SUS, yang berarti ini menunjukkan hasil yang baik (Good)

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdurrahman Sidik. 2018. Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*” Vol 9, No.2, April – Juni 2018
2. Akik, H. & Hana. M.F. 2022. PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUTEKIN* Vol. 10 No. 1 (2022)
3. Elda Shirvanadi & Moh Idris(2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website E-Learning Menggunakan Metode Design Thingking Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Indonesia. vol.2, no.2, 2021
4. Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101.
5. F. Fariyanto and F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021
6. M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal DIGIT*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020
7. Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
8. Normah & Friska, S.(2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, Vol. 9, No. 1, Juni 2023, hlm.33-38

9. Nur Anisyah Imran. 2022. PERENCANAAN DAN PERANCANGAN VILLA RESORT PULAU GILI MENO. Riset Sains Dan Teknologi Kelautan. Vol. 5, No. 1, Mei 2022
10. Nielsen, J., 2014. Nielsen Norman Group, Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing. [Online] Available at: <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
11. Savira, Y. P., Paputungan, I. V, & Suranto, B. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus. Automata, 1(2), 28–29
12. Ranti Kivania,dkk.2023. Analisis Implementasi Peranan Sistem Reservasi Pada Bisnis Di Sektor Industri. Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora. Vol.1, No.1 Februari 2023