

# Perancangan UI dan UX pada Aplikasi Pencari Homestay di Labuan Bajo

Mariano Charlos Patiatma<sup>a1</sup>, I Wayan Santiyasa<sup>a2</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Udayana, Bali  
Jln. Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, 08261, Bali, Indonesia  
<sup>1</sup>charlospatmatma106@student.unud.ac.id  
<sup>2</sup>santiyasai@unud.ac.id

## Abstract

*Labuan Bajo is one of the popular tourist destinations in Indonesia. With the significant growth in the number of tourists, the need for homestays or local accommodation is increasing. However, tourists often have difficulty finding a homestay that suits their preferences, both in terms of price, facilities or location. This research aims to develop an Android-based homestay application that can help tourists find a homestay that suits their preferences. This application was developed using prototyping and modeling methods. The research results show that an Android-based homestay application can help tourists find a homestay that suits their preferences. This application has features such as searching for the nearest homestay, rating filters, prices and desired facilities. This application can be a solution for tourists who want to find a homestay that suits their needs. This application can also help homestay managers to promote their homestays to tourists.*

**Keywords:** Homestay, Applications, Android, UML, Marketplace, Traveler

## 1. Pendahuluan

Labuan bajo merupakan Ibu Kota Dari Kabupaten Manggarai Barat yang memiliki letak geografis sangat strategis, dimana posisi labuan bajo berada di bagian barat pulau flores. Labuan Bajo dikenal juga dengan kota pariwisata yang merupakan pintu gerbang barat memasuki pesona wisata pulau flores. Salah satu yang menjadi kekuatan dari Kota Labuan bajo adalah keberadaan kawasan Taman Nasional Komodo yang telah dijadikan sebagai objek wisata kelas dunia. Selain memiliki potensi diwisata bahari, tersedia juga pariwisata yang cukup banyak, diantaranya berbagai jenis gua alam dengan kekhasannya sendiri, mata air dan air terjun yang letaknya tidak jauh dari kawasan labuan bajo.

Dengan pertumbuhan jumlah wisatawan yang signifikan, kebutuhan akan homestay atau akomodasi lokal semakin meningkat. Namun, seringkali para wisatawan kesulitan menemukan homestay yang sesuai dengan preferensi mereka, baik dari segi harga, fasilitas, atau lokasi. Untuk menghadapi hal tersebut dibutuhkan suatu aplikasi untuk membantu para wisatawan untuk menemukan tempat penginapan. Aplikasi ini memiliki fitur seperti, mencari homestay terdekat, filter rating, harga, serta fasilitas yang diinginkan.

### 1.1. Android

Android merupakan sistem operasi mobile. Android tidak membedakan antara aplikasi intin dengan aplikasi pihak ketiga. Application Programming Interface (API) yang disediakan menawarkan akses ke hardware, maupun data-data ponsel sekalipun atau data sistem sendiri [1]. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. *Android* menyediakan platform yang bersifat open source bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi. Android saat ini telah menjadi sistem operasi mobile terpopuler di dunia. Perkembangan Android tidak lepas dari peran sang raksasa Google. Android pada mulanya di dirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris Whire pada tahun 2003 [2].

## 1.2. Homestay

Berdasarkan pengertiannya homestay adalah rumah tinggal yang sebagian kamarnya disewakan kepada tamu dalam jangka waktu tertentu untuk mempelajari budaya setempat atau suatu rutinitas tertentu. Bangunan homestay biasanya berada dekat dengan kawasan wisata yang berfungsi untuk disewakan kepada wisatawan yang secara langsung para wisatawan dapat melihat kehidupan masyarakat sehari-hari, melihat pemandangan, bahkan menjalani kehidupan seperti penduduk lokal. [3]

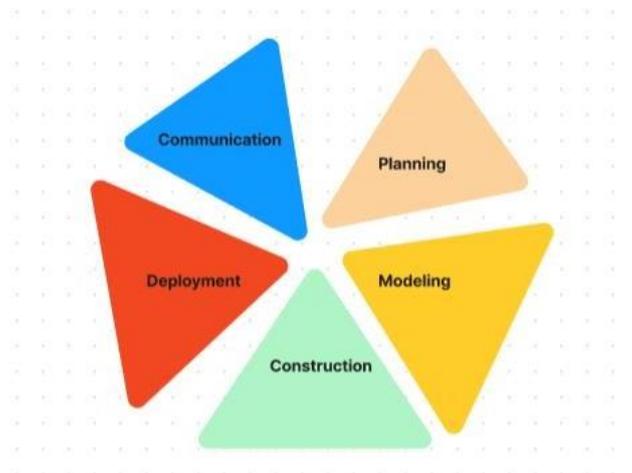
## 1.3. E-Marketplace

E-marketplace adalah sebuah sistem informasi antar organisasi dimana pembeli dan penjual di pasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik. Suatu E-Marketplace merepresentasikan suatu struktur sosial, konsep ekonomi pasar, dan penggunaan teknologi. E-marketplace dapat memberikan peluang untuk melakukan bisnis dan melaksanakan transaksi melalui saluran elektronik, biasanya pada platform yang berbasis internet. [4]

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode prototyping proses pengembangan sistem sering menggunakan prototipe dan modeling. Metode ini paling baik digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi antara pengguna serta mampu menganalisis masalah yang muncul dari pengguna yang kurang sesuai dengan kebutuhan mereka.

### 2.1. Prototyping



**Gambar 1.** Prototyping

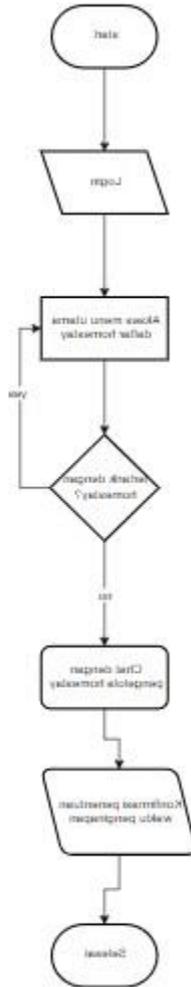
Setidaknya terdapat 5 tahapan dalam Model *Prototyping* yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap Pertama Pengumpulan dan analisis persyaratan, dalam tahap ini kebutuhan di jelaskan secara detail. Klien dan para tim developer bertemu dengan user membicarakan apa yang akan dibutuhkan.
- b. Tahap Kedua Quick Design, tahap ini memberikan gambaran sederhana tentang sistem yang akan dibuat.
- c. Tahap Ketiga Membangun Prototipe, tahap ketiga ada pembangunan prototipe yang nantinya akan dijadikan rujukan divisi programmer untuk pembuatan aplikasi atau program.
- d. Tahap Keempat User Evaluation, pada tahap ini prototipe siap untuk dipresentasikan dan nantinya klien akan memberikan komentar dan saran terhadap apa yang telah dibuat.
- e. Tahap Kelima Refining Prototipe (Memperbaiki Prototipe), tahap ini merupakan tahap

tambahan jika klien memiliki catatan untuk perbaikan sistem jika tidak ada catatan revisi dari prototipe maka dapat langsung masuk ke tahap ke.

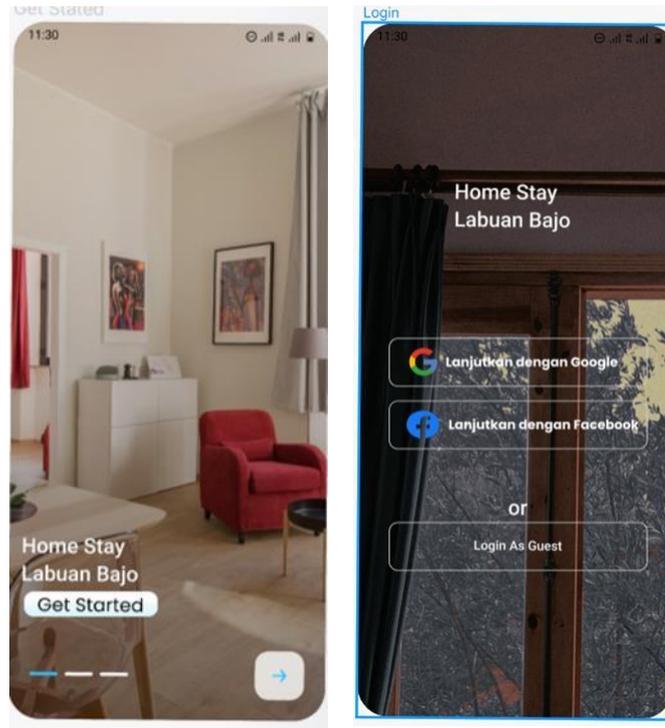
## 2.2. Modelling

*Unified Modeling Language (UML)*, adalah metode pemodelan yang dapat digunakan untuk menggambarkan sistem berorientasi objek. Metode ini menggunakan diagram-diagram visual untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem, seperti kelas, objek, hubungan antar kelas, dan interaksi antar objek. UML mudah dipahami dan dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan berbagai pihak yang terlibat dalam pengembangan sistem.



**Gambar 2.** Use Case Diagram

### 3. Hasil dan Pembahasan



**Gambar 3.** Login Page dan Register Page

#### 3.1. Start Page

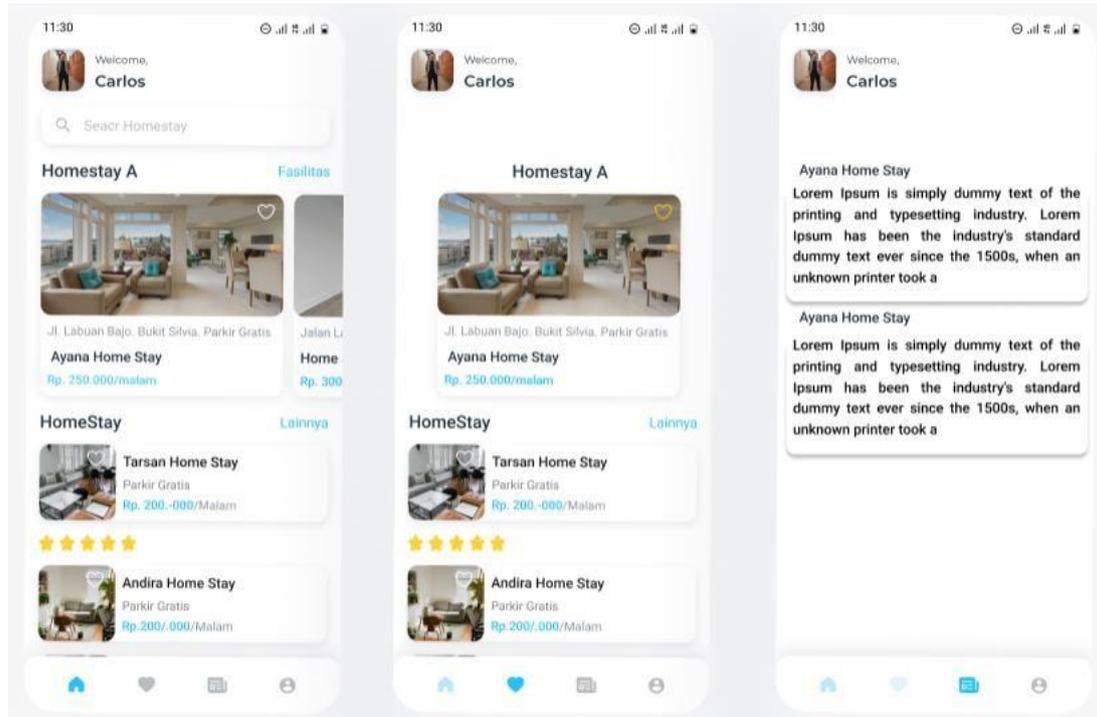
Pada menu ini berisikan halaman ini untuk user yang telah melakukan instalasi aplikasi. Klik "Get Started" untuk melanjutkan

#### 3.2. Login Page

Pada menu ini, user akan diberikan beberapa pilihan untuk melakukan login, user akan diberikan 3 pilihan, login melalui google, facebook dan "Login as guest. Tahap ini bertujuan mengambil data diri dari platform media sosial dari user tersebut.

#### 3.3. Home Page

Pada menu ini terdapat beberapa kumpulan fitur, user akan diberikan tampilan tersebut dan memilih sesuai dengan keinginan user tersebut. Pada menu ini juga terdapat beberapa fitur-fitur seperti filter berdasarkan harga, jarak, hingga fasilitas yang terdapat pada homestay tertentu sesuai dengan keinginan user. Fitur selanjutnya adalah pencarian, pada fitur ini user dapat melakukan pencarian dimana homestay dengan menekan kotak atau tab pencarian yang sudah disediakan.



Gambar 4. Home Page

### 3.4. Favorit

Pada menu ini, berisi daftar homestay yang sudah ditambahkan oleh user pada menu home.

### 3.5. Menu Chat

Menu ini berisi tampilan percakapan antara costumer dengan pengelola homestay.

## 4. Kesimpulan

Aplikasi homestay berbasis android yang dikembangkan menggunakan metode prototyping dan modeling dapat membantu wisatawan untuk menemukan homestay yang sesuai dengan preferensi mereka. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur seperti pencarian homestay terdekat, filter rating, harga, serta fasilitas yang diinginkan.

### Daftar Pustaka

- [1]. Diro Sendangmylio. Pengembangan Homestay Dalam Mendukung Desa Wisata Diro Sendangmulyo, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman Sleman. Skripsi.
- [2]. Safaat H, Nazruddin (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis andorid. Informatika Bandung: Bandung.
- [3]. Rahmadi. (2016). Sistem Informasi Management. Jakarta. Rajawali.
- [4]. Dewi, N. K. D., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. T., Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. Jurnal Science And Information Techonology, 1(2), 100.
- [5]. Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Languange (UML) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di SMK Marga Insan Kamil. JurnalSistem Informasi, 4(1), 18.

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong