

**PERANCANGAN USER INTERFACE DENGAN PENERAPAN
METODE PROTOTYPING DALAM WEBSITE ISLAMIC
VIBES**



Disusun Oleh:

Nama : Mochamad Daffa Falachul Adkha

NIM : 18523018

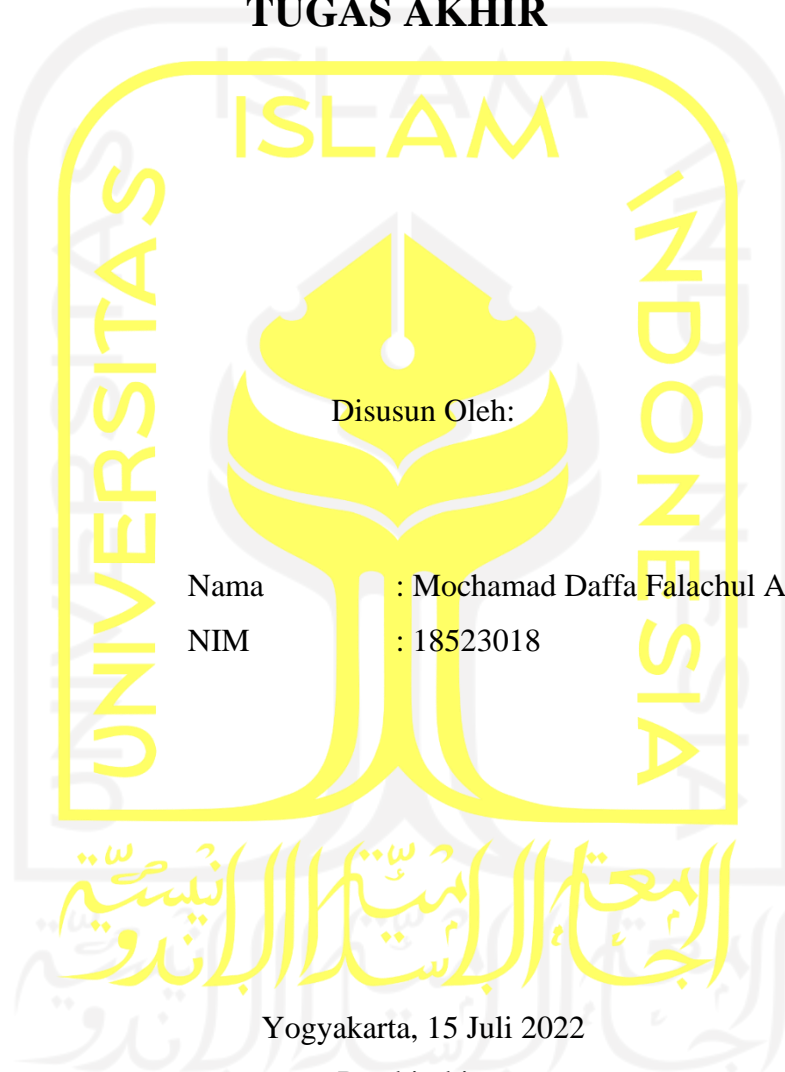
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PERANCANGAN USER INTERFACE DENGAN PENERAPAN
METODE PROTOTYPING DALAM WEBSITE ISLAMIC
VIBES**

TUGAS AKHIR



(Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN USER INTERFACE DENGAN PENERAPAN
METODE PROTOTYPING DALAM WEBSITE ISLAMIC
VIBES**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 4 Agustus 2022

Tim Penguji

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Anggota 1

Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng.,
Ph.D.

Anggota 2

Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc.,
Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, ST., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochamad Daffa Falachul Adkha

NIM : 18523018

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN USER INTERFACE DENGAN PENERAPAN METODE PROTOTYPING DALAM WEBSITE ISLAMIC VIBES

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Juli 2022



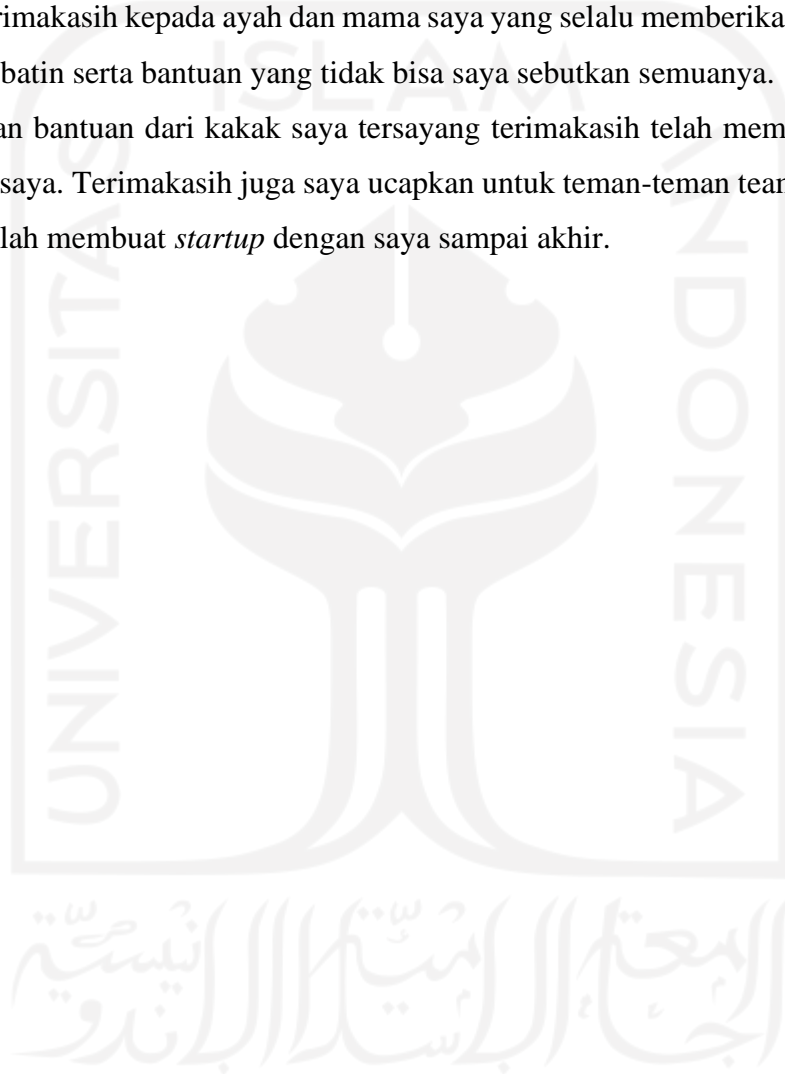
(Mochamad Daffa Falachul Adkha)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, *Alhamdulillah Robbil 'Alamin* saya ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* untuk karunianya yang memberikan saya kesehatan, kenikmatan, dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir saya sehingga saya bisa menyelesaikan studi saya.

Laporan tugas akhir ini tidak akan bisa selesai tanpa adanya bantuan dan doa dari keluarga saya tercinta Terimakasih kepada ayah dan mama saya yang selalu memberikan dukungan baik secara lahir dan batin serta bantuan yang tidak bisa saya sebutkan semuanya.

Serta doa dan bantuan dari kakak saya tersayang terimakasih telah memberikan doa dan bantuan kepada saya. Terimakasih juga saya ucapkan untuk teman-teman team saya di *startup Islamic Vibes* telah membuat *startup* dengan saya sampai akhir.



HALAMAN MOTO

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah : 5-6)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* telah melimpahkan rahmat nya kepada saya sehingga laporan tugas akhir saya yang berjudul “Perancangan *User Interface* Dengan Penerapan Metode *Prototyping* Dalam Website *Islamic Vibes*” bisa dilaksanakan dengan lancar walaupun dengan sedikit hambatan seperti adanya pandemi Covid-19 yang menyerang indonesia membuat halangan tersendiri dengan terpisah nya team secara real sehingga bekerja secara remote dan virtual dari tempat tinggal masing-masing.

Penyusunan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Dengan selesainya Laporan Tugas Akhir ini, saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan. Sehingga saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, yang selalu membantu dengan doa, dukungan, dan motivasi.
2. Kakak penulis yang selalu memberikan dukungan.
3. Bapak Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan tenaga untuk membantu penyelesaian tugas akhir ini.
4. Prof., Dr., Ir., Hari Purnomo M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, ST., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
7. Team *Islamic Vibes* Kurnia Edo Susandro, Irfanda Naufal Ghifari, Hendra Dharmawan, Falih Basman Mubarak, Fachry Wirawan Priyanto.

Yogyakarta, 10 Januari 2022



(Mochamad Daffa Falachul Adkha)

SARI

Perancangan *user interface* untuk website agen haji dan umroh merupakan suatu langkah membuat tampilan antar muka website untuk mendapatkan produk sebuah *startup* di bidang agama yang berfokus di sistem informasi haji dan umroh yang bernama Islamic Vibes, Karena populasi muslim di Indonesia yang besar dan jumlah jamaah haji dan umroh yang banyak di saat keadaan normal, Walaupun sekarang bisnis haji dan umroh sedang sepi karena ada pandemi, *startup* Islamic Vibes diharapkan akan menjadi *market leader* ketika haji dan umroh sudah diperbolehkan kembali dan akan terjadi lonjakan jamaah yang tinggi, sehingga *startup* Islamic Vibes akan membantu pekerjaan agen haji dan umroh dari menyediakan penjualan paket haji atau umroh via website, Pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh.

Penelitian menggunakan pendekatan metode prototyping yang perlu melewati beberapa tahapan untuk mendapatkan *feedback* yang tepat dan cepat dari calon pengguna website, Dalam pendekatan *prototyping* didapatkan iterasi sebanyak dua kali yang akan dijadikan acuan dalam pengerjaan website.

Hasil akhir pada perancangan ini adalah desain user interface untuk menjadi acuan dalam pembuatan produk islamic vibes berupa sistem informasi berbasis website termasuk desain *user interface* fitur penjualan paket haji atau umroh via website, Pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa website islamic vibes akan memudahkan agen haji dan umroh untuk melakukan pekerjaan dalam hal menjual paket, mengelola data jamaah, mengelola data transaksi, dan pemberian informasi kepada jamaah yang akan terjadi lonjakan ketika haji dan umroh sudah normal kembali, dengan pendekatan *prototyping* akan menjadi langkah yang optimal untuk mendapatkan *feedback* yang tepat dari calon pengguna.

Kata kunci: *user interface*, *prototyping*, *startup*.

GLOSARIUM

<i>User Interface</i>	Tampilan visual dari website dalam bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna
<i>Prototyping</i>	Metode pengembangan perangkat lunak
<i>Feedback</i>	Umpan balik dari calon pengguna untuk acuan perbaikan untuk iterasi selanjutnya
<i>Prototype</i>	Bentuk awal website yang menjadi acuan pembuatan website



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terkait	6
2.2 Figma	8
2.3 Metode <i>Prototype</i>	9
BAB III METODOLOGI	11
3.1 Metode <i>Prototype</i>	11
3.2 <i>Requirement Gathering and Analysis</i>	11
3.3 <i>Quick Design</i>	13
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
3.4 <i>Build Prototype</i>	17
3.5 <i>User Evaluation</i>	17
3.6 <i>Refining Prototyping</i>	19

3.7	<i>Implement Product and Maintaining</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		21
4.1	Hasil	21
4.2	Pembahasan.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....		45
LAMPIRAN		46



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	7
Tabel 3.1 Hasil Wawancara dengan Narasumber	12
Tabel 3.2 Aktor pada <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 3.3 Fitur aktor agen haji dan umroh.....	16
Tabel 3.4 Fitur aktor jamaah.....	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode Prototyping.....	9
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram Website Islamic Vibes</i>	15
Gambar 4.1 <i>Color Palette Islamic Vibes</i>	21
Gambar 4.2 <i>Design Guide Islamic Vibes</i>	22
Gambar 4.3 Desain <i>user interface</i> halaman daftar iterasi kedua	23
Gambar 4.4 Desain <i>user interface</i> halaman daftar iterasi pertama.....	23
Gambar 4.5 Desain <i>user interface</i> halaman <i>login</i> iterasi kedua	23
Gambar 4.6 Desain <i>user interface</i> halaman <i>login</i> iterasi pertama.....	23
Gambar 4.7 Desain <i>user interface dashboard</i> utama iterasi pertama.....	24
Gambar 4.8 Desain <i>user interface dashboard</i> utama iterasi kedua	24
Gambar 4.9 Desain <i>user interface</i> halaman data jamaah iterasi kedua	25
Gambar 4.10 Desain <i>user interface</i> halaman data jamaah iterasi pertama.....	25
Gambar 4.12 Desain <i>user interface</i> halaman tambah data jamaah iterasi kedua.....	25
Gambar 4.11 Desain <i>user interface</i> halaman tambah data jamaah iterasi pertama	25
Gambar 4.13 Desain <i>user interface</i> halaman daftar paket haji atau umroh iterasi kedua	26
Gambar 4.14 Desain <i>user interface</i> halaman daftar paket haji atau umroh iterasi pertama	26
Gambar 4.15 Desain <i>user interface</i> halaman tambah paket haji atau umroh iterasi kedua.....	27
Gambar 4.16 Desain <i>user interface</i> halaman tambah paket haji atau umroh iterasi pertama..	27
Gambar 4.17 Desain <i>user interface</i> halaman profil iterasi kedua.....	27
Gambar 4.18 Desain <i>user interface</i> halaman profil iterasi pertama	27
Gambar 4.19 Desain <i>user interface</i> halaman cetak laporan data jamaah iterasi kedua.....	28
Gambar 4.20 Desain <i>user interface</i> halaman cetak laporan data jamaah iterasi pertama.....	28
Gambar 4.21 Desain <i>user interface</i> halaman cetak laporan transaksi iterasi kedua.....	29
Gambar 4.22 Desain <i>user interface</i> halaman cetak laporan transaksi iterasi pertama.....	29
Gambar 4.23 Desain <i>user interface</i> halaman edit transaksi.....	30
Gambar 4.24 Desain <i>user interface</i> halaman buat tagihan	30
Gambar 4.25 Desain <i>user interface</i> halaman cetak data keberangkatan iterasi kedua	31
Gambar 4.26 Desain <i>user interface</i> halaman cetak data keberangkatan iterasi pertama.....	31
Gambar 4.27 Desain <i>user interface</i> halaman kelola <i>gallery</i>	32
Gambar 4.28 Desain <i>user interface</i> halaman tambah <i>gallery</i>	32
Gambar 4.29 Desain <i>user interface</i> halaman <i>landing page</i>	34
Gambar 4.30 Desain <i>user interface</i> halaman tentang kami.	35

Gambar 4.31 Desain <i>user interface</i> halaman paket umroh.....	36
Gambar 4.32 Desain <i>user interface</i> halaman daftar paket haji.....	36
Gambar 4.33 Desain <i>user interface</i> halaman lihat paket.....	37
Gambar 4.34 Desain <i>user interface</i> halaman daftar paket.....	38
Gambar 4.35 Desain <i>user interface</i> halaman pesanan iterasi kedua.....	39
Gambar 4.36 Desain <i>user interface</i> halaman pesanan iterasi pertama.....	39
Gambar 4.37 Desain <i>user interface</i> detail pesanan iterasi pertama.....	40
Gambar 4.38 Desain <i>user interface</i> detail pesanan iterasi kedua.....	40
Gambar 4.39 Desain <i>user interface</i> profil jamaah.....	41
Gambar 4.40 Desain <i>user interface</i> halaman gallery.....	42



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia startup, Indonesia merupakan salah satu negara yang baik dan mendukung untuk membuat startup karena berdasarkan data, Indonesia masuk ke urutan nomor lima dalam jumlah startup terbanyak yaitu 2.119 startup sampai tahun 2021, dengan masif nya penggunaan internet di Indonesia sampai 200 juta orang pengguna internet dan jumlah populasi muslim yang sangat besar hingga mencapai 237 juta muslim, Sehingga Indonesia memiliki pasar yang sangat luas untuk mendirikan startup di bidang agama.

Dengan jumlah muslim mencapai 237 juta, membuat Indonesia menjadi negara dengan kuota haji terbanyak di dunia pada tahun 2022 di masa pandemi dengan kuota 100.051 jamaah, serta menjadi nomor 3 pengirim umroh terbanyak di tahun 2022 pada masa pandemi dengan kuota 171.198 jamaah, Dalam kondisi normal indonesia mengirimkan jamaah haji dari indonesia mencapai 221.000 jamaah, dengan reda nya pandemi akan terjadi peningkatan pemberangkatan jamaah dari indonesia untuk menunaikan ibadah haji atau umroh.

Dalam rukun islam haji adalah urutan kelima, haji sendiri memiliki makna secara bahasa ialah berkunjung ke tempat yang agung, Secara istilah haji memiliki arti berziarah ke tempat tertentu pada waktu tertentu dan melakukan amalan tertentu dengan niat ibadah, Berziarah ke tempat tertentu dalam Haji berarti berziarah ke Ka'bah, Muzdalifah, Mina, dan Padang Arafah. Pada tahun 2022 kuota jamaah haji dari indonesia mencapai 100.051 jamaah.

Umroh merupakan ibadah ziarah ke kota Mekkah dengan melaksanakan beberapa amalan mulai dari niat/ ihram, tawaf, sa'i hingga diakhiri dengan memotong rambut. Menurut data yang dimiliki oleh Asosiasi Muslim Penyelenggara Haji dan Umroh Republik Indonesia (AMPHURI), mencatat jamaah umroh tahun 1440 H atau 2018-2019 sebanyak 974.650 jamaah, Pada tahun 2020 hingga 2021 tidak ada pemberangkatan jamaah sama sekali, Pada tahun 2022 jamaah umroh yang diberangkatkan dari indonesia adalah 171.198 jamaah, Diharapkan ketika dibuka pemberangkatan haji atau umroh secara normal oleh pemerintah akan terjadi lonjakan pemesanan oleh jamaah dan membuat agen haji atau umroh memerlukan sistem informasi untuk mengatasi pemesanan oleh jamaah, Berangkat dari kesempatan ini terciptalah ide startup Islamic Vibes.

Walaupun ada agen haji dan umroh yang sudah memanfaatkan website, Masih ada agen haji dan umroh yang belum menggunakan website sebagai alat untuk melakukan penjualan paket haji dan umroh, mengelola data-data yang ada, dan promosi, islamic vibes menyasar agen haji dan umroh yang belum memiliki website ini sebagai pasar potensial untuk dieksplorasi.

Penulis bersama team islamic vibes berusaha untuk membuat startup di bidang agama yang berfokus di haji dan umroh berbasis website yang membantu agen haji dan umroh, ketika tidak banyak orang yang melirik untuk merintis bisnis startup di bidang agama khususnya haji dan umroh karena pandemi terjadi yang menyebabkan bisnis haji dan umroh tutup dari 2020 hingga 2021, team islamic vibes melihat peluang ini dan diharapkan ketika haji atau umroh sudah berjalan secara normal setelah pandemi berakhir islamic vibes sudah siap dan menjadi pemimpin dalam penjualan produk sistem informasi agen haji dan umroh.

Islamic Vibes adalah startup yang menyediakan layanan jasa sistem informasi untuk agen haji dan umroh, yang menyediakan penjualan paket haji atau umroh via website, pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh. Dalam Islamic Vibes ada tiga pilihan paket yang ditawarkan untuk agen haji dan umroh yang akan menggunakan jasa islamic vibes.

Pada perintisan bisnis kali ini, Penulis memilih untuk memakai metode prototyping dalam membuat desain user interface yang digunakan website Islamic Vibes, Diharapkan dalam penggunaan metode prototyping desain user interface yang dihasilkan untuk website islamic vibes sudah tepat sesuai keinginan agen haji dan umroh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang tercantum di latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana merancang user interface yang dapat membantu pekerjaan agen haji dan umroh dalam melakukan penjualan paket haji atau umroh via website, pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh dengan menggunakan metode prototyping sehingga tiap halaman yang ada dalam website sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian kali ini adalah merancang user interface dari website islamic vibes dengan menerapkan metode *prototyping* untuk membangun *user interface* yang menjadi dasar sistem informasi yang mempermudah pekerjaan agen haji dan umroh untuk melakukan penjualan paket haji atau umroh via website, pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh.

1.4 Batasan Masalah

Agar tetap fokus penelitian kali ini memiliki batasan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Proses perancangan user interface diterapkan hanya untuk website
- b. Pengembangan hanya mencakup ke perancangan user interface tidak mencakup dari *back-end*
- c. Penjabaran desain mencakup kegunaan tiap halaman serta desain.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini antara lain :

- a. Bagi peneliti :
 1. Menerapkan ilmu baru yang didapat ketika masa perkuliahan.
 2. Mencoba membuat bisnis *startup* berbasis teknologi di bidang agama.
 3. Menerapkan ilmu desain user interface
- b. Bagi agen haji dan umroh :
 1. Mempermudah pekerjaan untuk melakukan penjualan paket haji atau umroh via website, pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh.
 2. Mempunyai website dengan desain yang baik dan fungsionalitas yang membantu pekerjaan agen haji dan umroh.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan metode *prototyping* dengan tahapan berikut :

- a. *Requirements Gathering and Analysis*

Melakukan wawancara terhadap agen haji dan umroh, sehingga didapatkan informasi yang menjadi dasar sistem.

- b. *Quick Design*
Melakukan pembuatan *use case diagram*.
- c. *Build Prototype*
Pembuatan prototype desain user interface.
- d. *User Evaluation*
Melakukan presentasi hasil *prototype* desain *user interface* kepada pengguna untuk diberikan *feedback*.
- e. *Refining Prototype*
Melakukan perbaikan *prototype* desain *user interface* berdasarkan *feedback* yang diberikan pengguna.
- f. *Implement Product and Maintain*
Tahapan terakhir, *Implement Product and Maintain* adalah tahapan pengerjaan website dengan acuan desain user interface yang telah dibangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penulisan laporan akhir ini ialah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang serta gambaran awal dari laporan akhir, bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi haji dan umroh, serta pembahasan mengenai teori yang dipakai dalam penelitian sebagai acuan dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini akan membahas tentang metodologi *prototyping* dalam perancangan *user interface* website islamic vibes.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian, pada bab ini akan dijelaskan langkah untuk membuat pondasi desain dan penjelasan setiap user interface yang telah dibangun untuk website islamic vibes.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari proses penelitian serta penutup, juga ada saran untuk membantu pengembangan penelitian website bidang agama pada penelitian di masa depan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Pencarian terhadap penelitian terkait mengenai sistem informasi haji dan umroh dan pembuatan tampilan antarmuka aplikasi telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya, untuk membantu membangun desain user interface oleh penulis dalam bidang haji dan umroh karena literatur yang dikaji memiliki hasil tampilan antarmuka untuk website maupun aplikasi mobile dalam topik haji dan umroh sehingga bisa menjadi acuan dalam membangun prototype user interface serta literatur yang dikaji memiliki fungsi meningkatkan kinerja para agen haji dan umroh dalam melakukan pekerjaan dalam bidang haji dan umroh dengan berbagai tujuan, latar belakang dan metode yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan penelitian dengan kegunaan yang berbeda pula, berikut adalah beberapa penelitian mengenai pembuatan front end suatu sistem haji dan umroh dan pembuatan sistem informasi haji dan umroh.

Penelitian pertama dilakukan oleh Raka Rizaldy tentang pengembangan front end sistem informasi yang berfokus untuk melakukan pencatatan data untuk sekolah di desa Yogyakarta, penelitian ini memiliki latar belakang untuk pendataan sekolah yang masih manual sehingga ketika staff lain ingin mengakses data yang diperlukan maka harus menghubungi divisi terkait sehingga menyebabkan kelambatan dan tidak efisien, sehingga pengembangan front end untuk sistem informasi yang memudahkan pencatatan pendataan dilakukan menggunakan HTML dan metode waterfall.(Rizaldy, 2021)

Penelitian kedua dilakukan oleh Kemal Dega yang melakukan penelitian membuat aplikasi tuntunan untuk melakukan haji dan umroh berbasis android, Penelitian yang dilakukan menggunakan metode waterfall. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat yang ingin mengetahui tentang manasik haji melalui smartphone. Dalam aplikasi ini fitur yang disediakan terbatas ke tuntunan dan tata cara yaitu manasik haji dalam bentuk gambar dan tulisan dalam perangkat smartphone.(Pashan, 2017)

Penelitian ketiga membahas website haji dan umroh dilakukan oleh Syarifah Riefandania dengan penelitian berjudul Rancang Bangun Situs hajidanumroh.com Dengan Menggunakan Drupal, Fitur yang diutamakan dalam penelitian ini adalah menjawab pertanyaan yang dimiliki jamaah, Terdapat Frequently Ask Question (FAQ), Jadwal manasik, dan formulir yang

digunakan untuk mengajukan pertanyaan ke agen setelah itu akan diberi nomor urut dan estimasi waktu untuk dijawab oleh agen.(Riefandania, 2015)

Penelitian keempat dilakukan oleh Mutmainnah Rahman yang melakukan penelitian tentang aplikasi haji dan umroh berbasis android untuk PT. As-Salam Rahman Al-Mughni memiliki fitur utama yaitu menampilkan paket haji atau umroh yang dimiliki oleh PT. As-salam Rahman Al-Mughni, Dalam pengerjaan aplikasi yang dibuat menggunakan metode waterfall.(Rahman, 2019)

Penelitian kelima dilakukan oleh Ahmad Zuhriyani dengan judul penelitian Aplikasi Pengelolaan Data Jamaah Haji Dan Jamaah Umroh, Pembimbing Jamaah Berbasis Web Pada Kementerian Agama Kota Banjarbaru, yang bertujuan membuat fitur Pembatalan haji bagi jamaah, Pembuatan rekomendasi umrah dan pengarsipan berkas Jamaah (Zuhriyani, 2021)

Tabel 2.1 Penelitian Terkait merupakan penjabaran mengenai literatur yang dibahas dalam bentuk tabel :

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Sumber	Sistem	Metode Pengembangan	Tujuan Sistem
1	Raka Rizaldy (2021)	Pengembangan front end sistem informasi pendataan sekolah desa pendar foundation Yogyakarta	<i>Waterfall</i>	Melakukan digitalisasi untuk melakukan pendataan dengan membuat tampilan antarmuka dari sistem informasi yang akan digunakan
2	Kemal Pashan (2017)	Aplikasi pedoman tuntunan haji dan umroh berbasis android	<i>Waterfall</i>	Penyediaan tuntunan haji dan umroh dengan narasi suara, gambar dan video.
3	Syarifah Riefandania (2015)	Rancang bangun situs hajidanumroh.com dengan menggunakan drupal	<i>Waterfall</i>	Membuat website untuk tanya jawab untuk para jamaah, diberikan informasi FAQ (<i>Frequently Ask Question</i>), jadwal manasik, serta form untuk mengajukan pertanyaan yang akan diberikan nomor urut dan estimasi dijawab

4	Mutmainnah Rahman (2019)	Rancang bangun aplikasi informasi kegiatan biro haji dan umroh berbasis android (studi kasus pt. as-salam rahman al-mughni)	<i>Design and Creation</i>	Membuat website untuk menjual paket-paket yang diberikan dari agen haji dan umroh
5	Ahmad Zuhriyani (2021)	Aplikasi Pengelolaan Data Jamaah Haji Dan Jamaah Umroh	Tidak Disebutkan	Membuat website untuk mengelola data haji dan umroh yang ada di pemerintah yang manual menjadi digital

2.2 Figma

Berikut merupakan penjelasan dasar mengenai tools figma yang akan digunakan oleh penulis dalam membangun prototype user interface untuk mengerti secara mendasar tentang kelebihan dan alasan penggunaan tools figma yang akan dipakai.

Figma adalah alat bantu membuat desain berbasis vektor untuk membuat desain suatu website ataupun aplikasi, Figma merupakan alat bantu berbasis website yang memungkinkan penggunanya untuk berkolaborasi bersama team karena fitur online yang bisa diakses secara real time oleh team yang telah ditambahkan.

Figma mempunyai banyak jenis template yang dibuat oleh komunitas sehingga siap digunakan dan dijadikan inspirasi untuk pembuatan website yang baik secara fungsionalitas dan design yang modern, Figma dalam penelitian digunakan untuk membuat prototype hasil rancangan user interface dari website islamic vibes, adapun fitur yang ada di dalam figma ialah:

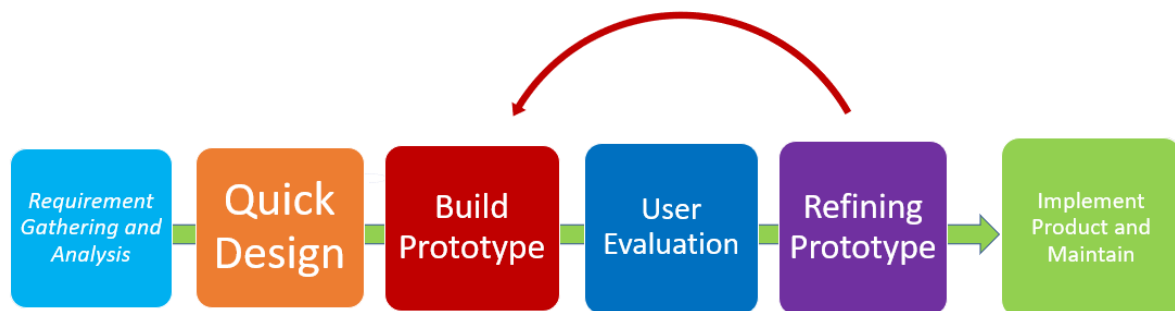
- a. *Font kits*, disediakan banyak font sehingga tidak perlu download *font* secara manual.
- b. *Template kits*, tersedia banyak template untuk dijadikan referensi pengerjaan desain
- c. *Real Time Collaboration*, fitur kolaborasi dengan team sehingga semua anggota team bisa melihat *progress* pengerjaan
- d. *Drag and drop asset*, penggunaan yang mudah hanya melakukan *drag and drop* untuk membuat desain sehingga mempercepat proses menciptakan hasil desain

2.3 Metode *Prototype*

Berikut merupakan penjelasan dasar mengenai metodologi *prototype* yang akan digunakan oleh penulis dalam membangun *prototype user interface* untuk mengerti secara mendasar tentang kelebihan dan alasan penggunaan metodologi *prototype* yang akan dipakai.

Metode *prototype* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak, Pembuatan *prototype* adalah proses untuk membuat model realistik untuk antar muka produk, *Prototype user interface* mudah untuk diubah dan menyebabkan pengguna bisa terlibat dalam desain awal produk. Untuk membangun *prototype* yang sukses, membutuhkan *tools* yang tepat untuk memenuhi kebutuhan *feedback* pengguna dan melakukan iterasi hingga pengguna puas dengan *user interface* yang dibangun (SADABADI & TABATABAEI, 2009).

Tahapan dari metode *prototype* bisa terjadi dalam tahapan *refining prototype* berulang kali hingga klien bisa mendapatkan hasil yang sesuai keinginan dan kebutuhan sistem, metode *prototyping* dilakukan dengan urutan, Menentukan kebutuhan sistem, membuat desain sistem berdasarkan tahap pertama, membuat *prototype*, melakukan presentasi kepada klien, lalu memperbaiki hasil desain dari tahap *user evaluation*, setelah dilakukan perbaikan tahap presentasi akan diulang kembali hingga klien puas dengan hasil, tahap selanjut pembuatan website berdasarkan hasil *prototype*. Gambar 2.1 adalah urutan tahapan dalam melakukan metodologi *prototype*.



Gambar 2.1 Tahapan Metode Prototyping

a. *Requirement Gathering and Analysis*

Dalam penerapan metode *prototype* tahap awal adalah mengumpulkan kebutuhan dan melakukan analisis, Pengembang dan pengguna dalam tahap ini akan bertemu untuk menentukan kebutuhan sistem.

b. *Quick Design*

Tahapan kedua, pengembang akan membuat rancangan desain berdasarkan hasil dari *requirement gathering and analysis*.

c. *Build Prototype*

Tahapan ketiga, pengembang akan membangun *prototype* berdasarkan *quick design*

d. *User Evaluation*

Tahapan keempat, hasil *prototype* yang telah dibangun akan dipresentasikan kepada pengguna untuk mendapat *feedback*, sehingga pengembang akan memperbaiki *prototype* untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

e. *Refining Prototype*

Tahapan kelima, jika hasil *prototype* memiliki *feedback* dari pengguna di tahap *user evaluation* maka pengembang akan memperbaiki *prototype* berdasarkan *feedback*, jika pengguna tidak memiliki *feedback* untuk *prototype* maka tahapan *refining prototype* bisa dilewati.

f. *Implement Product and Maintain*

Tahapan keenam, hasil *prototype* menjadi acuan untuk pembuatan program untuk team pengembang, sehingga hasil yang dibuat akan tepat sasaran sesuai kebutuhan pengguna. Beberapa kelebihan metode Prototyping menurut Pressman (2002:40), ialah:

1. Komunikasi antara pengembang dan juga pengguna terjalin dengan baik.
2. Pengguna memiliki peran untuk menentukan hasil dari pengembangan
3. Penghematan sumber daya dan waktu dalam menghasilkan produk yang tepat guna dan sesuai kebutuhan pengguna.
4. Dapat ditambah dan dikurangi sesuai dengan permintaan pengguna meskipun proses pengembangan sistem sedang berlangsung.

BAB III METODOLOGI

3.1 Metode *Prototype*

Metode penelitian yang digunakan di penelitian ini adalah metode *prototype* yang membuat suatu gambaran dari sistem yang akan dibuat sehingga klien mengetahui hasil akhir sistem yang akan dipakai sehingga bisa menekan biaya dan waktu untuk pembuatan program, Metode pengembangan ini bersifat *cycling* sehingga bisa di ulang kembali jika hasil *prototype* kurang memuaskan tahap ini akan diulangi hingga klien puas dengan *prototype*.

Metode *prototype* menurut Pressman (2002:40), Diawali dengan mengumpulkan kebutuhan dari klien, Setelah itu pengembang dan klien bertemu guna mendefinisikan tujuan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi *input* dan format *output* serta gambaran *interface*, kemudian dilakukan perancangan cepat, Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi.

Penerapan metode *prototype* dalam pembuatan *user interface* dalam penelitian ini diterapkan dengan urutan mencari kebutuhan klien dengan cara wawancara, melakukan desain cepat fungsionalitas *website*, membuat *prototype user interface website* di figma, melakukan presentasi *prototype* kepada klien, lalu membenahi hasil *prototype* berdasarkan *feedback* klien, mengulang presentasi kepada klien jika telah puas maka menuju ke langkah terakhir ialah membuat *website* berdasarkan *prototype* yang telah disetujui.

3.2 *Requirement Gathering and Analysis*

Untuk menentukan kebutuhan analisis internal team dari islamic vibes melakukan diskusi untuk menentukan narasumber yang tepat sehingga terdapat kualifikasi supaya target wawancara dan klien tepat yaitu:

- a. Orang yang bekerja sebagai agen haji dan umroh
- b. Agen haji dan umroh yang belum memiliki website

Setelah adanya kualifikasi narasumber akhirnya terdapat agen yang menjadi narasumber yaitu Bapak Nawir dari Sunan Tour and Travel Sragen, Selain hasil wawancara bersama bapak nawir, Team penulis yang berperan sebagai hustler juga melakukan wawancara terhadap narasumber lain terkait dengan proses bisnis yang berfokus ke fitur registrasi paket dan pengelolaan data, dalam wawancara bersama bapak nawir berfokus terhadap kebutuhan yang

diperlukan secara desain untuk menjaring jamaah baru via *online* serta pengelolaan data dari bapak nawir, Tabel 3.1 merupakan hasil kesimpulan wawancara dari narasumber.

Tabel 3.1 Hasil Wawancara dengan Narasumber

No	Parameter	Hasil Wawancara
Narasumber I : Bapak Nawir		
1	Permasalahan ketika melakukan penjaringan jamaah baru	-Sudah melakukan penjaringan jamaah via <i>online</i> lewat media sosial tapi belum mempunyai website. -Jamaah datang karena rekomendasi alumni dan google maps.
2	Permasalahan ketika melakukan pengelolaan data	-Pengelolaan data masih dengan cara konvensional (berkas kertas) -Laporan keuangan ditulis ke excel -Pembayaran belum ada yang digital
3	Teknologi yang digunakan	-Sosial media: instagram

Berdasarkan Tabel 3.1 didapatkan bahwa ada agen haji yang belum menggunakan website dan database untuk melakukan pengelolaan data dan penjaringan jamaah baru. Setelah melakukan wawancara dan didapatkan data bahwa startup ini bisa berjalan karena adanya agen haji dan umroh yang belum memiliki website dan pengelolaan data secara manual, Berdasarkan wawancara bersama narasumber dilakukan penentuan kebutuhan yang diperlukan untuk membantu agen haji dan umroh yaitu:

1. Agen haji dan umroh memerlukan *website* untuk melakukan penjaringan jamaah baru via *online* dikarenakan penjaringan jamaah baru melalui *online* masih belum optimal berdasarkan wawancara disebabkan upaya penjaringan jamaah melalui online hanya menggunakan media sosial (instagram).
2. Membangun *user interface website* dengan memberikan desain google maps karena berdasarkan wawancara google maps memiliki pengaruh yang besar dalam menjaring jamaah baru.
3. Membangun *user interface* untuk melakukan penjualan paket haji dan umroh yang mudah digunakan sehingga jamaah mudah melakukan pembelian paket haji atau umroh sehingga penjaringan jamaah baru memiliki upaya kongkrit dan dapat meningkatkan penjualan agen haji dan umroh.
4. Membangun *user interface profiling* untuk memberikan informasi tentang perusahaan agen sehingga menambah kredibilitas dan kepercayaan jamaah untuk menjaring jamaah baru.

5. Membangun *user interface* untuk pengelolaan data karena berdasarkan wawancara pengelolaan data yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional pengelolaan data yang menggunakan kertas, sehingga *user interface* yang dibangun merubah pengelolaan dari konvensional menjadi pengelolaan yang lebih modern yaitu melalui komputer (website).

Sehingga didapatkan fitur dari *website* islamic vibes berdasarkan pengambilan data (wawancara) dari PT. Sunan Tour And Travel adalah:

- a. Penjualan paket haji dan umroh

Pembangunan *user interface* penjualan paket haji dan umroh akan dibuat dikarenakan fitur ini merupakan inti dalam menjaring jamaah baru, karena masyarakat menjadi jamaah (*customer*) dari agen haji dan umroh adalah melalui pembelian paket haji atau umroh.

- b. Pemberian informasi (*Profiling*)

Pembangunan *user interface profiling* dikarenakan fitur ini akan mendukung proses penjangkaran jamaah baru dengan cara menaikkan kredibilitas agen haji dan umroh, yang sebelumnya dilakukan via media sosial (instagram).

- c. Pengelolaan data

Pembangunan *user interface* pengelolaan data dikarenakan berdasarkan data yang diambil data yang dikelola oleh agen haji dan umroh masih menggunakan cara konvensional yaitu kertas, sehingga alasan ini menjadi dasar pembangunan *user interface* pengelolaan data.

3.3 Quick Design

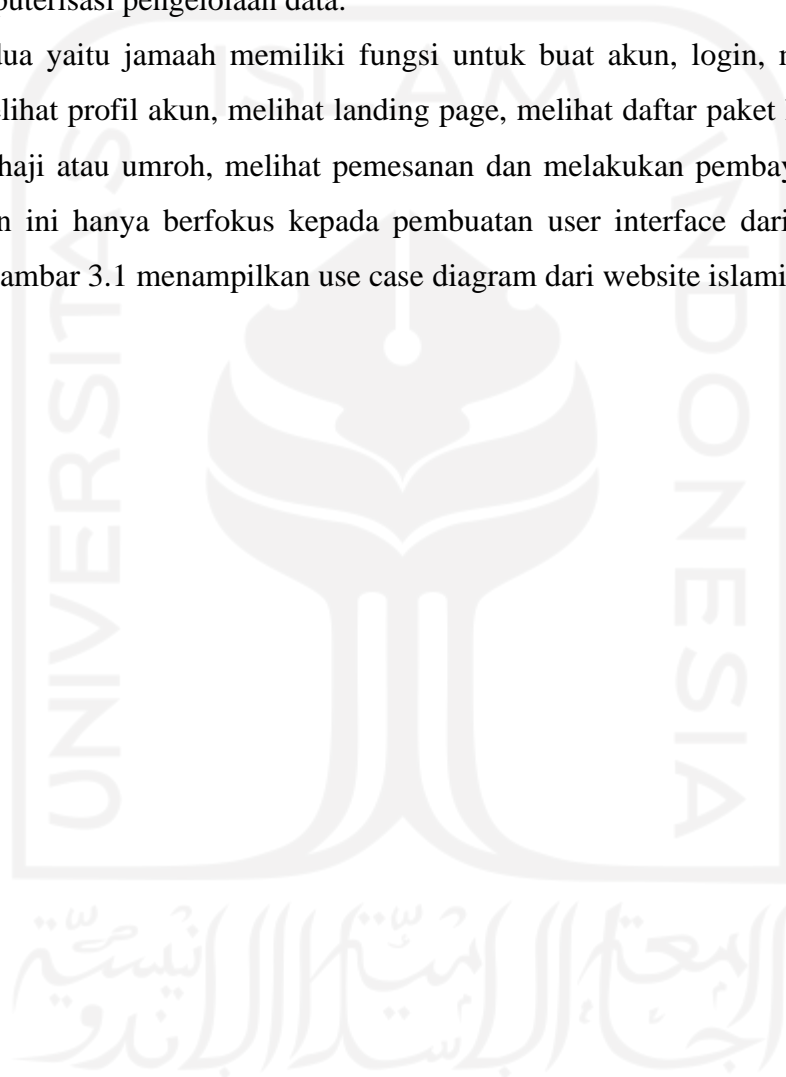
Dalam membuat desain awal peneliti merancang use case diagram terlebih dahulu untuk memudahkan penulis dalam menggambarkan fitur berdasarkan data yang didapat dalam rancangan user interface yang akan dibangun serta fungsionalitas rancangan user interface yang akan dibuat, lalu desain berdasarkan use case diagram.

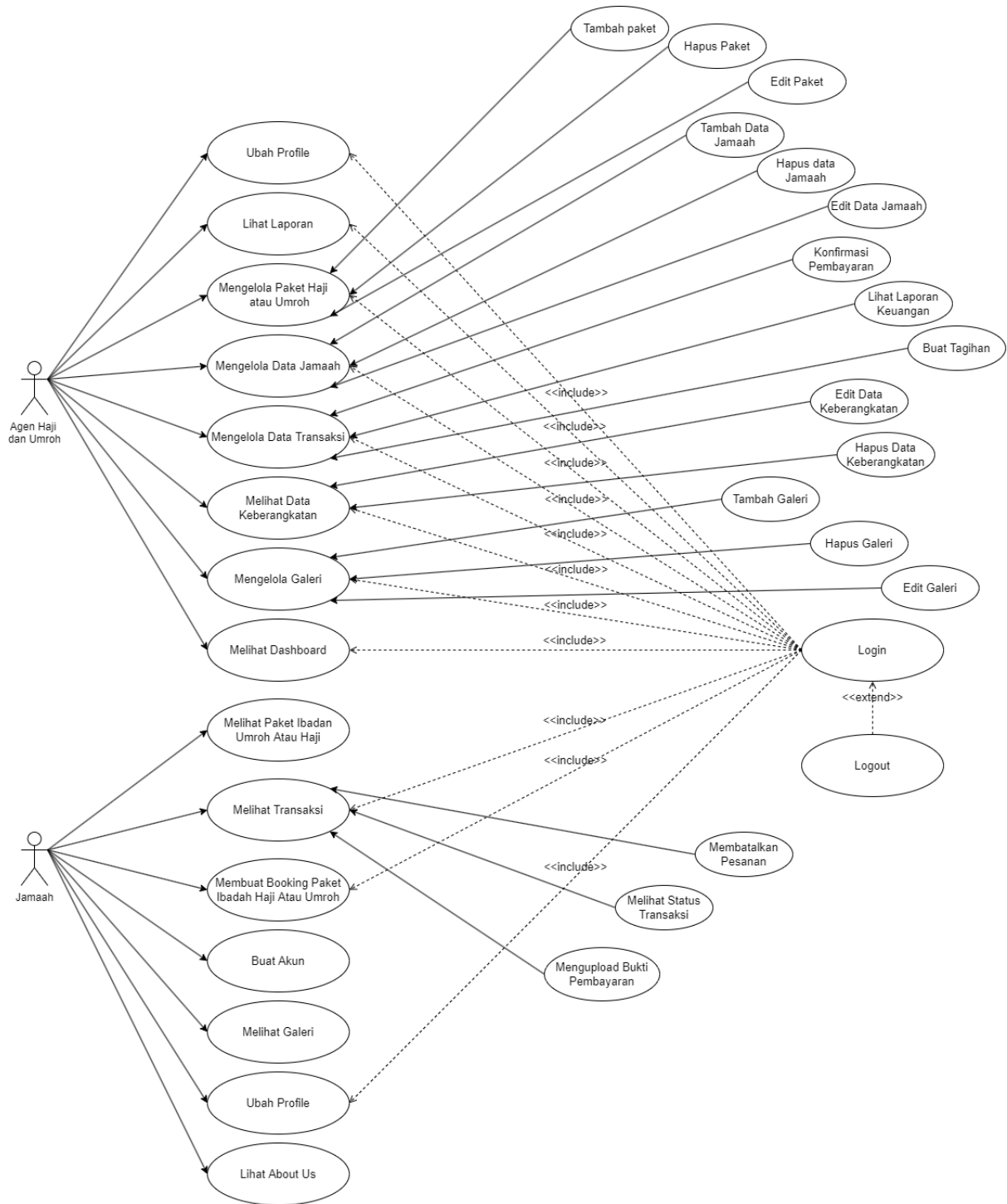
3.3.1 Use Case Diagram

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem dari wawancara terhadap narasumber baik dari yang dilakukan oleh penulis maupun team yang menjadi hustler yang sudah melakukan wawancara terhadap narasumber lain yang berfokus kepada fitur-fitur yang diperlukan oleh agen haji dan umroh, maka dibangun use case diagram untuk menampilkan dan menjelaskan fungsionalitas yang bisa dilakukan oleh aktor dalam sistem yang akan dibuat prototype user interface nya.

Pada sistem *website* Islamic Vibes terdapat dua aktor yaitu jamaah dan agen haji dan umroh, agen haji dan umroh berfungsi untuk mengelola paket haji atau umroh, kelola data jamaah, melihat data keberangkatan, melihat profil jamaah, dan mengelola transaksi keuangan dikarenakan pada hasil wawancara didapatkan hasil bahwa penjualan paket haji atau umroh, pengelolaan data, dan pemberian informasi masih dilakukan secara manual sehingga dengan dibangun fitur yang terdapat di *islamic vibes* bisa meningkatkan jamaah baru yang datang via online dan komputerasi pengelolaan data.

Aktor kedua yaitu jamaah memiliki fungsi untuk buat akun, login, melihat halaman tentang kita, melihat profil akun, melihat landing page, melihat daftar paket haji atau umroh, membeli paket haji atau umroh, melihat pemesanan dan melakukan pembayaran pembelian paket. Penelitian ini hanya berfokus kepada pembuatan user interface dari sistem *website islamic vibes*. Gambar 3.1 menampilkan use case diagram dari *website islamic vibes*.





Gambar 3.1 Use Case Diagram Website Islamic Vibes

Tabel 3.1 adalah penjelasan mengenai aktor yang muncul dalam Use Case Diagram pada Gambar 3.1 sehingga didapatkan pengertian tiap aktor dalam Use Case Diagram.

Tabel 3.2 Aktor pada *Use Case Diagram*

Aktor	Deskripsi
Agen haji dan umroh	Pengguna sistem yang bertugas untuk menjual paket haji dan umroh serta mengelola data jamaah, memiliki hak akses penuh
Jamaah	Orang yang menjadi calon kustomer dari agen yang memiliki potensi membeli paket haji atau umroh, memiliki hak akses terbatas

Tabel 3.3 adalah penjelasan mengenai fitur yang muncul di Use Case Diagram Gambar 3.1 untuk aktor Agen haji dan umroh, Sehingga mendapat pengertian mengenai tiap fitur untuk agen haji dan umroh yang ada dalam Use Case Diagram.

Tabel 3.3 Fitur aktor agen haji dan umroh

Use Case	Deskripsi
<i>Login</i>	Aksi untuk masuk ke dalam website sebagai agen haji dan umroh
<i>Logout</i>	Aksi untuk keluar dari sistem sebagai agen haji dan umroh
Mengelola paket ibadah umroh atau haji	Kumpulan aksi di dalam sistem yang bertujuan untuk mengelola paket haji dan umroh
Tambah paket	Aksi untuk menambahkan paket haji dan umroh ke dalam sistem untuk dibeli oleh jamaah
Hapus paket	Aksi untuk menghapus paket haji dan umroh dari sistem
Edit paket	Aksi untuk mengubah deskripsi, harga atau data yang ingin diubah pada paket haji dan umroh yang ada di sistem
Mengelola data jamaah	Kumpulan aksi dalam sistem yang bertujuan untuk mengelola data jamaah
Tambah data jamaah	Aksi untuk menambahkan data jamaah ke dalam sistem
Hapus data jamaah	Aksi untuk menghapus data jamaah dari sistem
Edit data jamaah	Aksi untuk mengubah data jamaah yang sudah terdaftar di sistem
Mengelola data transaksi	Kumpulan aksi dalam sistem yang bertujuan untuk mengelola data transaksi
Konfirmasi pembayaran	Aksi untuk melakukan perubahan status pembayaran dengan melihat bukti foto transfer yang dilakukan oleh jamaah
Lihat laporan keuangan	Aksi untuk melihat seluruh transaksi yang ada di dalam sistem
Buat tagihan	Aksi untuk menambah tagihan kepada jamaah yang terkait untuk kasus transfer limit dari bank atau menyicil
Mengelola data keberangkatan	Kumpulan aksi dalam sistem yang bertujuan untuk mengelola data keberangkatan
<i>Edit data keberangkatan</i>	Aksi untuk melakukan perubahan data keberangkatan pada sistem
Hapus data keberangkatan	Aksi untuk menghapus data keberangkatan pada sistem
Mengelola <i>gallery</i>	Kumpulan aksi dalam sistem yang bertujuan untuk mengelola foto <i>gallery</i>
Tambah <i>gallery</i>	Aksi untuk menambahkan foto ke dalam sistem
<i>Edit gallery</i>	Aksi untuk mengubah foto di dalam sistem
Hapus <i>gallery</i>	Aksi untuk menghapus foto di dalam sistem
Melihat <i>dashboard</i>	Aksi untuk melihat <i>dashboard</i> utama

Tabel 3.4 adalah penjelasan mengenai fitur yang muncul di *Use Case Diagram* Gambar 3.1 untuk aktor Jamaah sehingga didapatkan pengertian mengenai tiap fitur yang dibuat untuk jamaah dalam *Use Case Diagram*.

Tabel 3.4 Fitur aktor jamaah

Use Case	Deskripsi
<i>Login</i>	Aksi untuk masuk ke dalam website sebagai jamaah
<i>Logout</i>	Aksi untuk keluar sebagai jamaah dari website
Buat akun	Aksi untuk jamaah membuat akun untuk <i>login</i> ke dalam website
Lihat tentang kami	Aksi untuk jamaah melihat profil perusahaan agen haji dan umroh
Edit profil	Aksi untuk jamaah mengelola akun yang terdaftar di website
Melihat transaksi	Aksi untuk melihat transaksi yang dilakukan oleh jamaah
Mengupload bukti pembayaran	Aksi untuk mengkonfirmasi pesanan dengan cara unggah gambar bukti transfer kedalam website
Membatalkan pesanan	Aksi untuk membatalkan pesanan yang sudah dibuat
Melihat status transaksi	Aksi untuk melihat status pesanan yang sudah dibuat di website
Membuat <i>booking</i> paket ibadah haji atau umroh	Aksi untuk melakukan pemesanan paket haji dan umroh yang dijual oleh agen haji dan umroh
Melihat <i>gallery</i>	Aksi untuk melihat gallery foto kegiatan atau promosi yang ditampilkan oleh agen

3.4 Build Prototype

Setelah menentukan *use case diagram*, Peneliti membuat *prototype* desain *user interface* berdasarkan *use case diagram* yang telah dibangun menggunakan *tool* Figma dikarenakan figma memiliki kelebihan fitur *Real Time Collaboration* sehingga dalam membangun rancangan *user interface* team islamic vibes bisa memantau dan melihat rancangan *user interface* sewaktu-waktu dan *Drag and Drop asset* untuk mempermudah membangun *user interface* karena asset yang ada dapat dibangun dengan melakukan reposisi asset cukup dengan tarik dan taruh, sehingga mempercepat dalam membangun *prototype desain user interface*, Selanjutnya *prototype* desain *user interface* pertama yang telah dibuat dipresentasikan kepada agen haji dan umroh untuk diberikan *feedback* mengenai fitur dan tampilan desain yang telah dibangun untuk mengetahui keinginan agen haji dan umroh.

3.5 User Evaluation

Di tahap *user evaluation* penulis melakukan dua kali iterasi untuk mendapatkan *prototype user interface* yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna yaitu agen haji dan umroh, Iterasi yang didapatkan berdasarkan hasil penulis melakukan presentasi desain *user interface* yang telah dibangun kepada agen haji dan umroh yang telah dibangun menggunakan *tools* Figma, Agen haji dan umroh merasa belum puas pada iterasi yang pertama dan memberikan *feedback* maka penulis membangun kembali desain *user interface* di tahap

refining prototype berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh agen haji dan umroh di tahap *user evaluation*, Berikut merupakan proses dan hasil dua iterasi yang telah dilakukan :

a. Iterasi Pertama

Pada iterasi pertama peneliti melakukan presentasi desain *user interface* yang telah dibangun kepada agen haji dan umroh yaitu bapak Nawir secara *offline* di kantor PT. Sunan Tour And Travel di Sragen, penulis melakukan presentasi *prototype user interface* yang sudah dibangun menggunakan *tools* Figma, dalam tahap iterasi pertama ini bapak Nawir selaku agen haji dan umroh menyimak penjelasan *prototype* yang sudah dibangun dengan tujuan untuk memberikan *feedback*, setelah dilakukan presentasi desain *user interface* yang telah dibangun untuk agen haji dan umroh, didapatkan *feedback* yaitu :

1. Bapak Nawir memberikan *feedback* halaman *login* dan daftar akun untuk dirubah karena tidak cocok dengan warna yang digunakan (biru muda) menyebabkan warna tidak kontras antara *top bar* dengan logo sehingga tidak enak dipandang serta desain terlalu sepi perlu ditambah aset gambar yang menarik.
2. Bapak Nawir memberikan *feedback* warna utama di desain *dashboard* dirubah menjadi biru tua karena warna yang dipakai biru pucat sehingga tulisan di *sidebar* tidak terlihat.
3. Bapak Nawir memberikan *feedback* untuk data yang ditampilkan di halaman *dashboard* utama untuk dirubah karena ada data lain yang lebih prioritas untuk ditampilkan.
4. Bapak Nawir memberikan *feedback* menambah tombol untuk mencetak di halaman cetak laporan karena ketika dilakukan presentasi *prototype* agen tidak menemukan tombol untuk melakukan cetak laporan karena tidak ada *button* untuk mencetak laporan.
5. Bapak Nawir memberikan *feedback* menambah kolom untuk menambah penanggung jawab di halaman tambah paket karena di tiap paket agen haji dan umroh memiliki penanggung jawab.
6. Bapak Nawir memberikan *feedback* untuk menambah nomor rekening agen di halaman pesanan dan detail pesanan sehingga jamaah mengetahui nomor rekening agen ketika jamaah melakukan pembelian paket.

Feedback telah didapatkan dalam iterasi pertama, semua *feedback* yang diberikan ini akan diterapkan dalam membangun *prototype user interface website* islamic vibes pada iterasi kedua.

b. Iterasi 2

Setelah membangun *prototype user interface* untuk kedua kalinya sesuai dengan *feedback* dari agen haji dan umroh dan membangun *user interface* dengan inisiatif penulis dengan tujuan bahwa *prototype* bisa menjadi lebih sempurna, Penulis melakukan presentasi kepada bapak Nawir secara *offline* untuk kedua kalinya di kantor PT. Sunan Tour And Travel di Sragen, dalam tahap *user evaluation* dengan tujuan mendapatkan *feedback*, hasil dari *prototype user interface* yang telah dibangun setelah dilakukan perbaikan berdasarkan *feedback* iterasi pertama menurut bapak Nawir tampilan desain *user interface* sudah cocok dengan warnan karena tulisan yang sebelumnya tidak terlihat sudah terlihat dan desain yang sebelumnya terlalu sepi karena polos karena tidak ada tambahan aset gambar dan tidak rapi sudah berubah menjadi lebih kreatif dan rapi sehingga agen haji dan umroh bapak Nawir dari PT. Sunan Tour And Travel sudah puas dengan hasil desain *prototype user interface* yang telah dibangun maka dilanjutkan ke tahap berikutnya.

3.6 Refining Prototyping

Di tahap ini penulis melakukan perbaikan pada desain user interface sesuai dengan *feedback* yang diberikan di tahapan User Evaluation, perbaikan yang dilakukan sesuai *feedback* agen ialah:

- a. Mengubah tampilan halaman *login*.
- b. Mengubah tampilan halaman daftar akun.
- c. Mengubah warna di *dashboard* agen dari warna biru pucat ke warna biru tua.
- d. Mengubah tampilan data yang ditunjukkan di *dashboard* utama agen.
- e. Menambah tombol cetak di tiap halaman cetak laporan.
- f. Menambah *field* penanggung jawab di halaman tambah data paket haji atau umroh.
- g. Menambah nomor rekening agen di halaman detail pesanan dan halaman pesanan.

Perbaikan *prototype* juga dilakukan dengan inisiatif penulis yaitu:

- a. Menambah halaman kelola *gallery*, halaman tambah data *gallery*, halaman *edit* transaksi, halaman tambah tagihan.
- b. Menambah *button* *gallery* di *sidebar dashboard* utama agen

3.7 *Implement Product and Maintaining*

Pada tahap implement, peneliti mengirimkan hasil dari desain *user interface* kepada team Hacker islamic vibes untuk menjadikan desain *user interface* yang telah disetujui oleh agen haji dan umroh menjadi acuan dalam membuat website Islamic Vibes, Dalam tahap ini penulis tidak melakukan *maintaining product*.



BAB IV

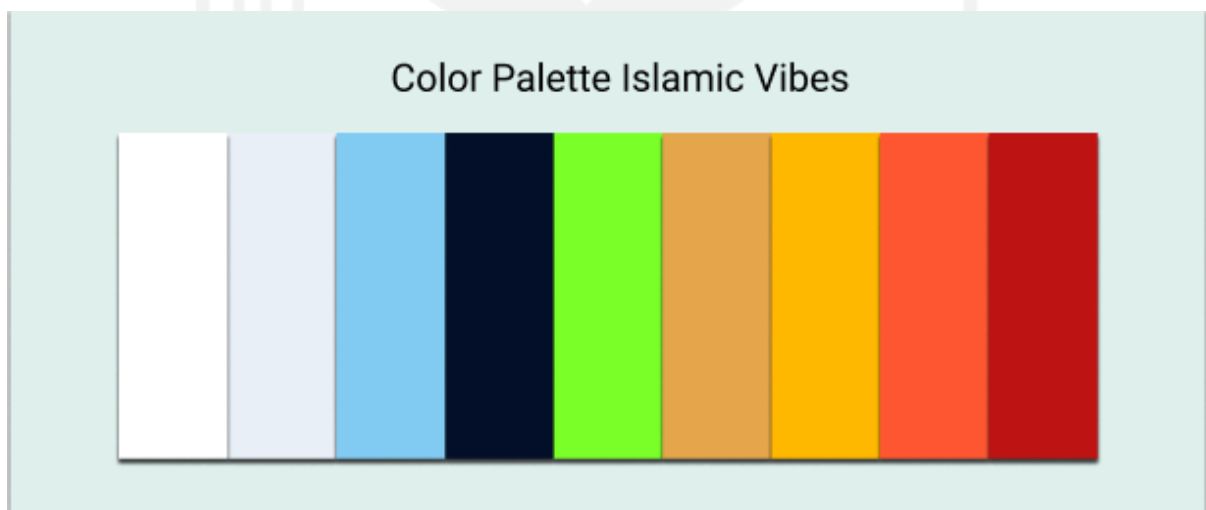
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Penelitian ini menghasilkan desain user interface untuk menjadi acuan bagi team hacker untuk membuat website. Peneliti akan menampilkan desain user interface yang menjadi hasil dari penelitian ini. Hasil user interface yang ditampilkan merupakan hasil dari tahapan Build Prototype yang menghasilkan Desain User Interface iterasi pertama, Color Pallete dan Design Guide, serta tahapan Refining Prototype yang menghasilkan desain User Interface iterasi kedua. Dalam proses membangun prototype design guide dan color pallete digunakan dengan tujuan membangun prototype yang memiliki pondasi dan konsistensi desain yang baik.

a. Riset

Untuk membangun desain untuk prototype penulis melakukan riset untuk mencari materi sesuai dengan project yang dibangun, pencarian yang didapat berupa inspirasi desain yang akan menjadi acuan dalam membangun User Interface, color palette yang menjadi warna warna yang akan digunakan dalam membangun user interface, dan font.



Gambar 4.1 *Color Palette Islamic Vibes*

b. Design Guide

Setelah melakukan riset, penulis membuat design guide yang berfungsi untuk menjaga konsistensi desain dan terorganisir, design guide yang dibuat akan menampilkan warna yang digunakan lebih spesifik dalam background rancangan user interface, Bentuk button yang digunakan beserta warnanya, dan typography yang digunakan.



Gambar 4.2 *Design Guide Islamic Vibes*

c. High Fidelity

Dalam langkah high fidelity, penulis membangun prototype dengan warna, ikon, gambar, dan contoh data yang akan diisi sehingga ketika pengguna melihat hasil prototype desain user interface layaknya program yang selesai dibangun. Berikut merupakan hasil prototype desain user interface Islamic vibes:

1. Desain UI *high fidelity* halaman daftar

Di halaman daftar memiliki komponen *user interface textfield* dan *button CTA* untuk melakukan buat akun dengan menerapkan tambahan asset gambar serta *background* warna putih dan biru tua, desain *user interface* ini akan menjadi halaman untuk jamaah membuat akun untuk *login* ke dalam website, data yang diperlukan untuk mendaftarkan akun diperlukan nama lengkap, email, nomor *handphone*, kata sandi, dan ulangi kata sandi. Dalam desain *user interface* pertama dan kedua terjadi perbedaan di posisi *textfield* untuk daftar serta penambahan desain untuk menambah estetika halaman.

Gambar 4.4 Desain *user interface* halaman daftar iterasi pertama

Gambar 4.3 Desain *user interface* halaman daftar iterasi kedua

2. Desain UI high fidelity halaman login

Di halaman login memiliki komponen user interface textfield untuk memasukan data dan button CTA dengan menerapkan tambahan asset gambar serta bacgkround warna putih dan biru tua, jamaah akan melakukan login dengan akun yang telah dibuat, untuk agen haji dan umroh akan login menggunakan akun yang telah dibangun oleh pengembang, data yang diperlukan untuk melakukan login adalah email atau nomor handphone dan kata sandi. Dalam desain user interface pertama dan kedua terjadi perbedaan di posisi textfield untuk daftar serta penambahan desain untuk menambah estetika halaman.

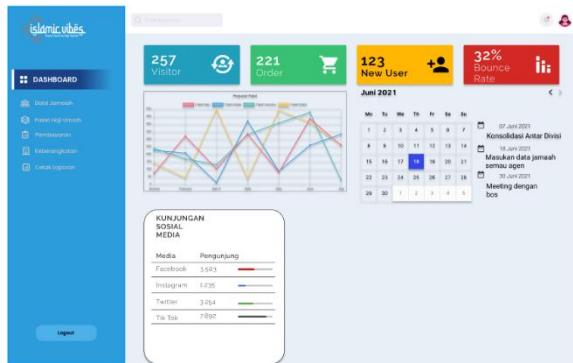
Gambar 4.6 Desain *user interface* halaman *login* iterasi pertama

Gambar 4.5 Desain *user interface* halaman *login* iterasi kedua

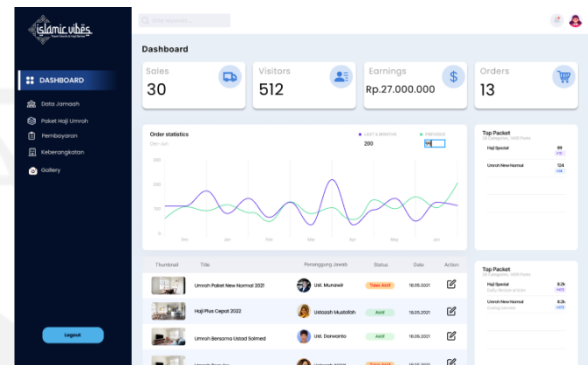
3. Desain UI high fidelity halaman Dashboard

Di halaman dashboard utama menggunakan desain user interface dashboard pada umumnya dengan sidebar berwarna biru tua dengan dengan data yang digunakan untuk memindah halaman yang ditampilkan dengan komponen card yang menampilkan data dan

statistik penjualan, agen haji dan umroh memiliki laporan untuk penjualan yang terjadi, pengunjung website, pendapatan, dan pesanan yang dibuat, serta ditampilkan juga sidebar yang membantu agen untuk menuju halaman yang ada di dashboard, perbedaan dalam desain user interface pertama dan kedua ialah data yang ditampilkan serta mengubah warna sidebar dari biru pucat menjadi biru tua.



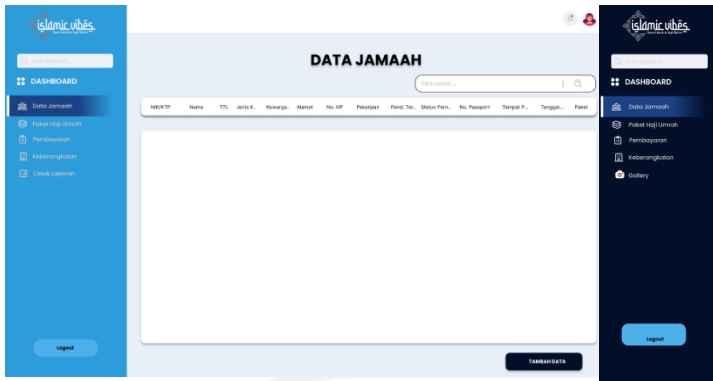
Gambar 4.7 Desain *user interface dashboard* utama iterasi pertama



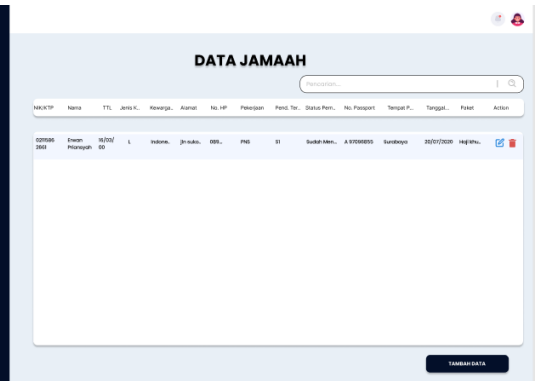
Gambar 4.8 Desain *user interface dashboard* utama iterasi kedua

4. Desain UI *high fidelity* halaman data jamaah

Di halaman data jamaah komponen *user interface* menampilkan tabel dengan warna *background* putih yang kontras dengan *background* website sehingga terlihat jelas, *button* tambah data jamaah di posisi bawah kiri untuk mempermudah agen dalam menambah data jamaah. Di halaman ini agen bisa melihat data jamaah yang telah di input ke dalam system, agen juga bisa menambah data jamaah, edit data jamaah, dan menghapus data jamaah. Data yang ditampilkan dalam halaman *dashboard* data jamaah adalah nomor KTP, nama jamaah yang sesuai passport, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, kewarganegaraan, alamat, paket pemesanan, nomor *handphone*, pekerjaan, Pendidikan terakhir, status pernikahan, tempat pengeluaran passport, tanggal penerbitan passport, dan nomor passport. Perbedaan dalam desain *user interface* iterasi pertama dan kedua adalah penambahan tombol edit dan delete data jamaah, penambahan contoh data yang telah terisi di halaman desain *user interface*, dan perubahan warna *background sidebar* dari biru pucat menjadi biru tua.



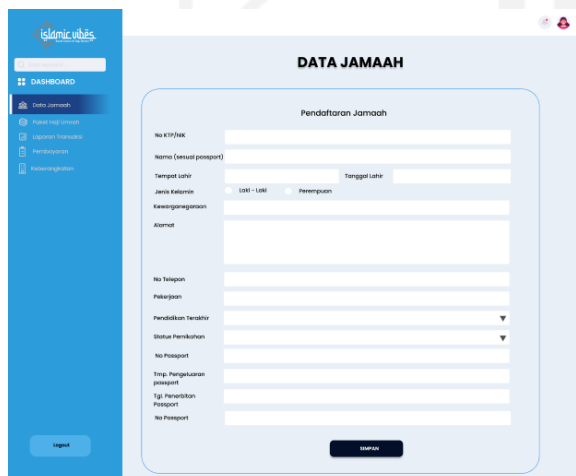
Gambar 4.10 Desain *user interface* halaman data jamaah iterasi pertama



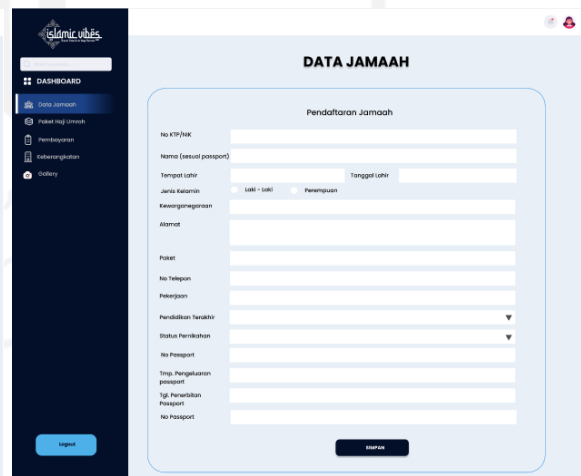
Gambar 4.9 Desain *user interface* halaman data jamaah iterasi kedua

5. Desain UI *high fidelity* halaman tambah data jamaah

Di halaman tambah data jamaah komponen *user interface* terdapat *textfield* dan *button CTA* untuk menambah data jamaah, Halaman ini berfungsi untuk agen haji dan umroh melakukan input data jamaah ke dalam website dan data akan ditampilkan di halaman data jamaah, data yang di input ke dalam sistem adalah nomor KTP, nama jamaah yang sesuai passport, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, kewarganegaraan, alamat, paket pemesanan, nomor *handphone*, pekerjaan, pendidikan terakhir, status pernikahan, tempat pengeluaran passport, tanggal penerbitan passport, dan nomor passport. Perbedaan desain *user interface* pada iterasi pertama dan kedua adalah perubahan warna *sidebar* dari biru pucat ke biru tua.



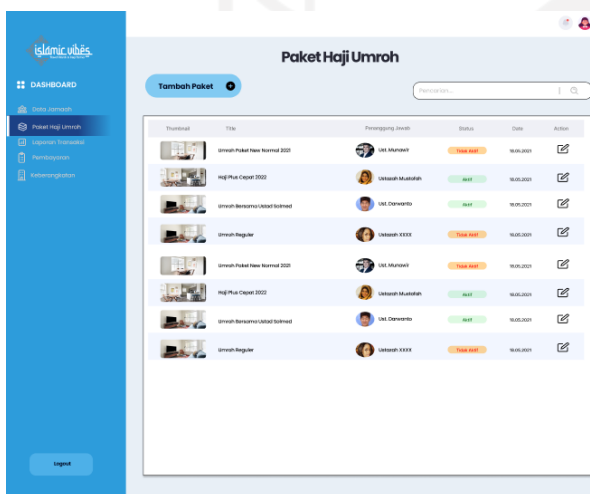
Gambar 4.12 Desain *user interface* halaman tambah data jamaah iterasi pertama



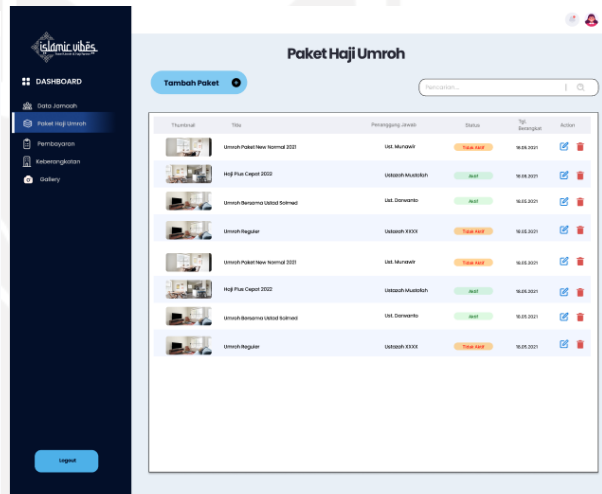
Gambar 4.11 Desain *user interface* halaman tambah data jamaah iterasi kedua

6. Desain UI *high fidelity* halaman daftar paket

Di halaman daftar paket komponen *user interface* adalah *button* tambah paket yang dibedakan dengan *button* tambah data jamaah supaya agen mengetahui bahwa halaman yang diakses sudah berbeda dan tabel yang menampilkan paket haji atau umroh, agen haji dan umroh bisa melakukan pengelolaan kepada paket haji dan umroh yang telah terdaftar, dalam halaman ini agen haji dan umroh memiliki fitur untuk menghapus dan mengubah paket haji atau umroh yang terdaftar, data yang ditampilkan dalam halaman daftar paket adalah gambar paket haji atau umroh, nama paket haji atau umroh, penanggung jawab, status paket, tanggal berangkat paket, dan *action*. Perbedaan antara iterasi pertama dan kedua adalah penambahan fitur *button delete* untuk menghapus paket haji atau umroh, perubahan warna *button edit* untuk merubah data paket haji atau umroh, dan mengganti warna *sidebar* dari biru pucat ke biru tua.



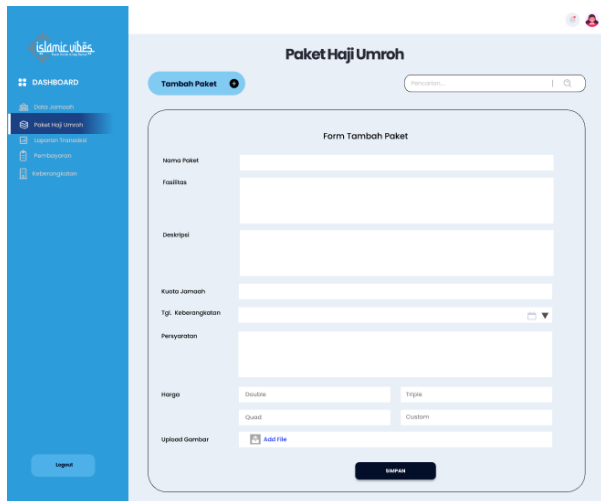
Gambar 4.14 Desain *user interface* halaman daftar paket haji atau umroh iterasi pertama



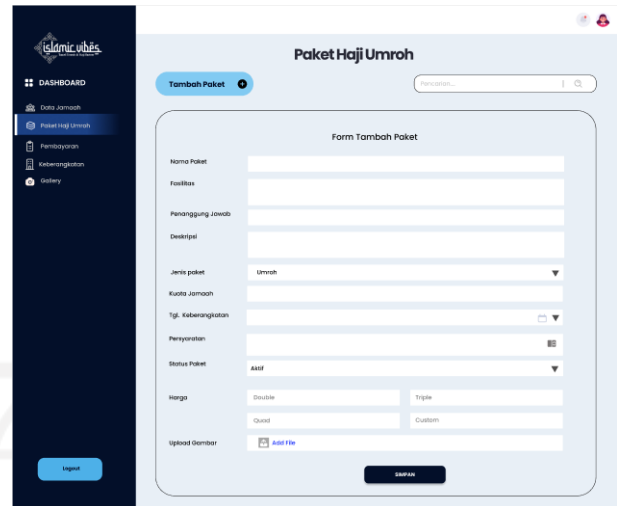
Gambar 4.13 Desain *user interface* halaman daftar paket haji atau umroh iterasi kedua

7. Desain UI *high fidelity* halaman tambah paket haji atau umroh

Di halaman paket haji atau umroh komponen *user interface* adalah *textfield* dan *button CTA* untuk menambahkan data, agen melakukan input data paket haji atau umroh untuk masuk ke dalam sistem dan ditampilkan di *landing page* website, data yang di input ke dalam formulir tambah paket haji atau umroh adalah nama paket, fasilitas paket, penanggung jawab, deskripsi paket, jenis paket, kuota jamaah, tanggal keberangkatan, persyaratan, status paket, harga paket, dan *upload* gambar paket di kolom harga paket terbagi menjadi 4 yaitu *double*, *triple*, *quad*, dan *custom*. Perbedaan dari desain *user interface* iterasi pertama dan kedua adalah penambahan *field* untuk menambah penanggung jawab tiap paket dan perubahan warna *sidebar* dari biru pucat menjadi biru tua.



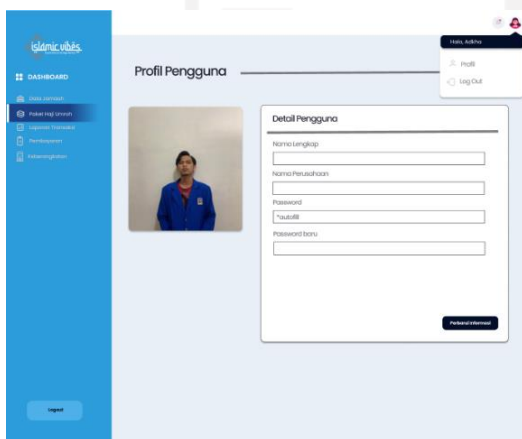
Gambar 4.16 Desain *user interface* halaman tambah paket haji atau umroh iterasi pertama



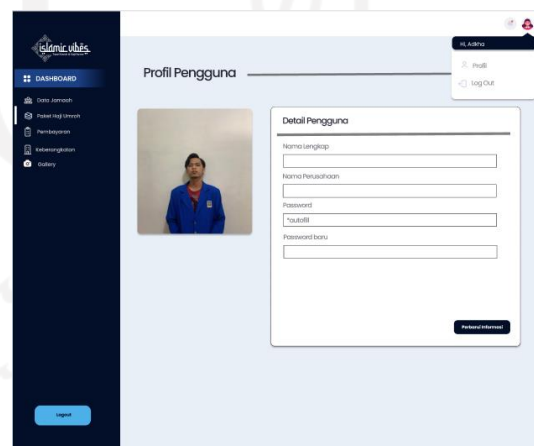
Gambar 4.15 Desain *user interface* halaman tambah paket haji atau umroh iterasi kedua

8. Desain UI *high fidelity* halaman profil

Di halaman *profil* memiliki komponen *user interface* foto profil, *textbox* yang berisi formulir, dan *button CTA* untuk melakukan input perubahan data, agen haji dan umrah memiliki fitur untuk melihat profil, melakukan *logout*, melihat data yang disimpan dalam sistem yaitu nama, dan merubah password akun agen. Perbedaan dari desain *user interface* iterasi pertama dan kedua adalah perubahan warna *sidebar* dari biru pucat menjadi biru tua.



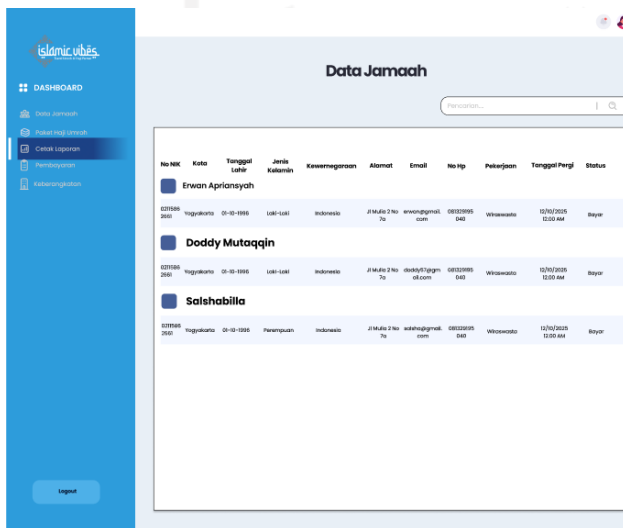
Gambar 4.18 Desain *user interface* halaman profil iterasi pertama



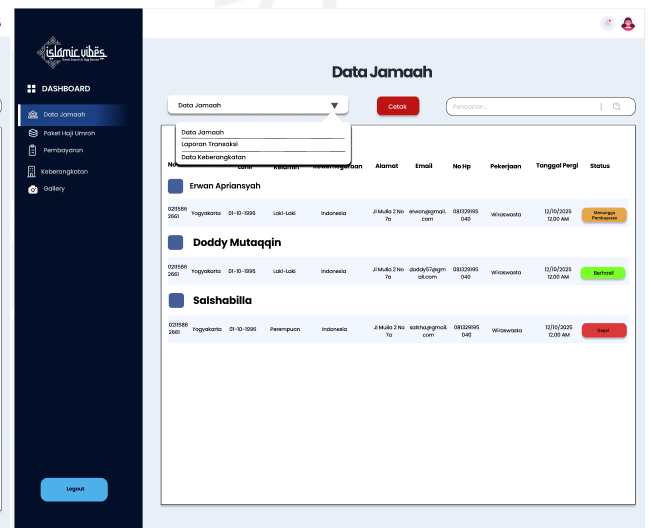
Gambar 4.17 Desain *user interface* halaman profil iterasi kedua

9. Desain UI *high fidelity* halaman cetak laporan data jamaah

Di halaman cetak laporan data jamaah terdapat komponen *user interface* yaitu *button* cetak untuk melakukan ekspor, *dropdown bar* untuk melakukan perpindahan halaman laporan, serta *textbox* yang berisi data, agen haji dan umroh bisa melakukan unduh data jamaah dalam format excel, dalam halaman cetak laporan terdapat 3 data yang bisa diunduh, Laporan transaksi, data jamaah, dan data keberangkatan yang bisa diakses di *dropdown bar*. Perbedaan dari desain *user interface* pertama dan kedua adalah penambahan tombol cetak dan penambahan dropdown bar untuk memilih tampilan data dari data jamaah, laporan transaksi, dan data keberangkatan selanjutnya perubahan nya adalah menambah warna dan isi tampilan status, selanjutnya ada perubahan warna background *sidebar* dari biru pucat ke biru tua.



Gambar 4.20 Desain *user interface* halaman cetak laporan data jamaah iterasi pertama

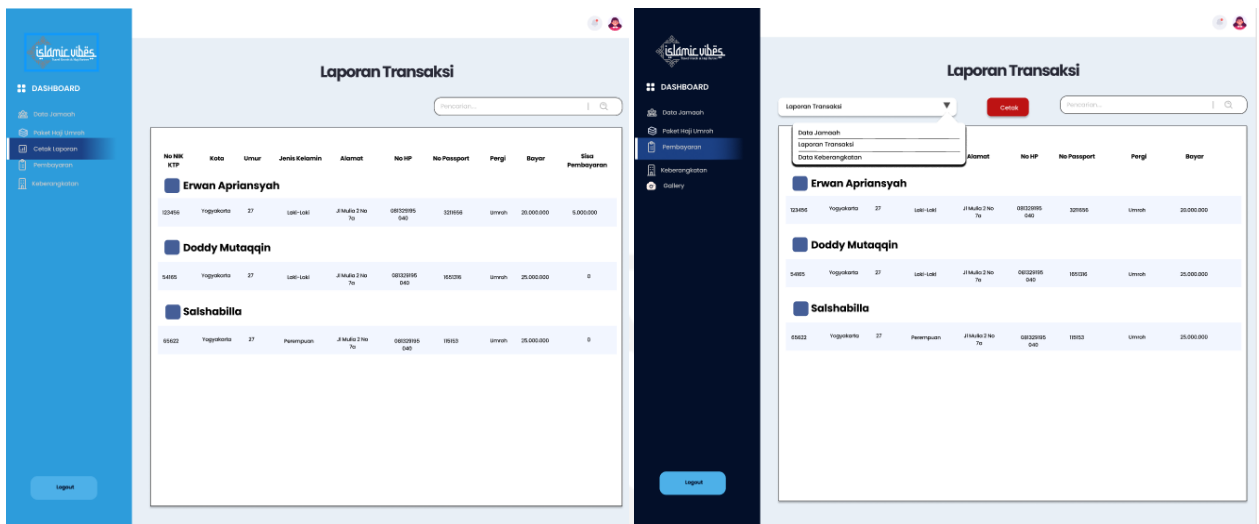


Gambar 4.19 Desain *user interface* halaman cetak laporan data jamaah iterasi kedua

10. Desain UI *high fidelity* halaman cetak laporan transaksi

Di halaman cetak laporan transaksi terdapat komponen *user interface* yaitu *button* cetak untuk melakukan ekspor, *dropdown bar* untuk melakukan perpindahan halaman laporan, serta *textbox* yang berisi data, agen haji dan umroh bisa melakukan unduh data laporan transaksi dalam format excel, dalam halaman cetak laporan terdapat 3 data yang bisa diunduh, laporan transaksi, data jamaah, dan data keberangkatan yang bisa diakses di dropdown bar, di halaman cetak laporan transaksi ditampilkan data nama, kota, umur, jenis kelamin, alamat, nomor *handphone*, pergi, dan pembayaran yang telah dilakukan. Perbedaan dari desain *user interface* pertama dan kedua adalah penambahan tombol cetak yang berfungsi untuk melakukan *export* data dengan format excel dan penambahan dropdown bar untuk memilih tampilan data dari

data jamaah, laporan transaksi, dan data keberangkatan perubahan selanjutnya adalah perubahan warna background *sidebar* dari biru pucat ke biru tua.



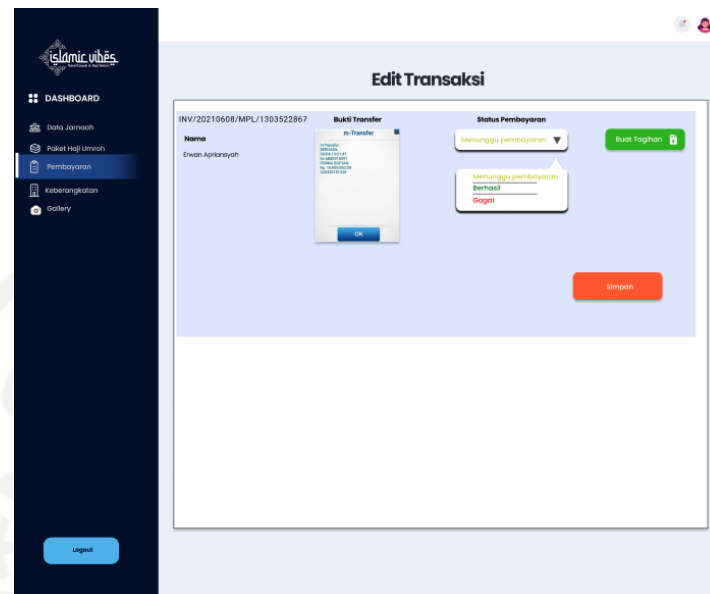
Gambar 4.22 Desain *user interface* halaman cetak laporan transaksi iterasi pertama

Gambar 4.21 Desain *user interface* halaman cetak laporan transaksi iterasi kedua

11. Desain UI *high fidelity* halaman *edit* transaksi

Halaman *edit* transaksi memiliki komponen *user interface button* buat tagihan yang berfungsi untuk memindahkan ke halaman buat tagihan dan *button* simpan untuk menyimpan perubahan dan *dropdown bar* untuk mengubah status pembayaran, halaman ini ditambahkan di iterasi ke dua dan di iterasi pertama tidak ada, di halaman ini agen haji dan umroh bisa melakukan perubahan status data pembayaran yang dilakukan oleh jamaah, di halaman ini juga akan ditampilkan bukti pembayaran dari jamaah, di halaman *edit* transaksi ditampilkan

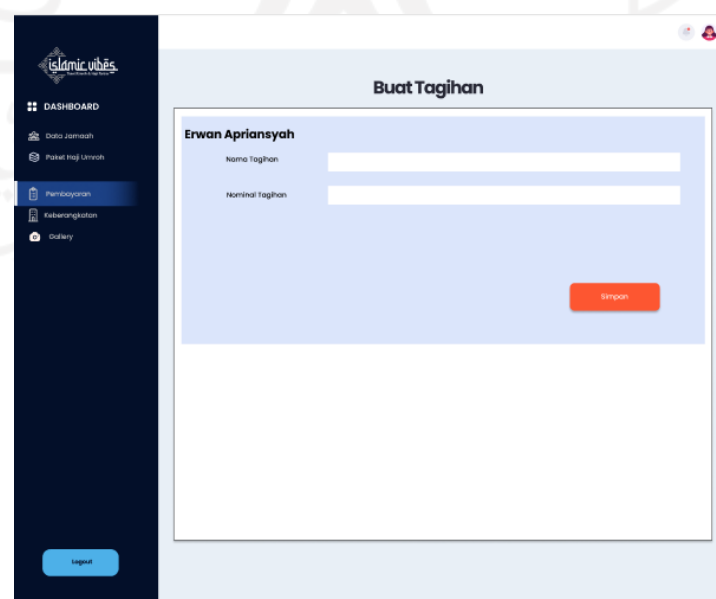
data nama jamaah, foto bukti pembayaran, status pembayaran yang bisa diubah, *button* buat tagihan, dan *button* simpan.



Gambar 4.23 Desain *user interface* halaman edit transaksi

12. Desain UI *high fidelity* halaman buat tagihan

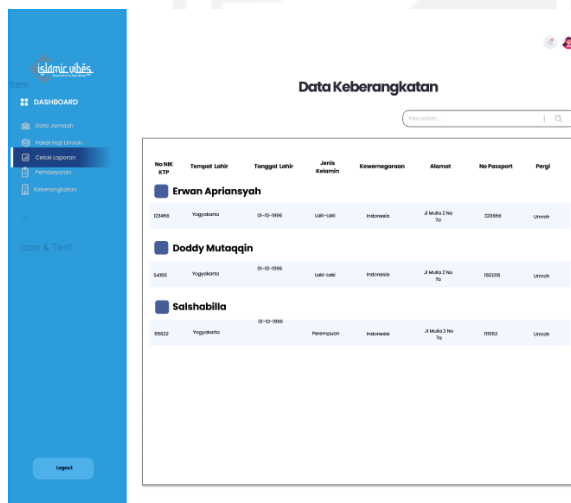
Halaman ini memiliki komponen *uses interface textfield* yang berfungsi untuk formulir dan *button* simpan untuk menyimpan data, halaman ini ditambahkan di iterasi ke dua dan di iterasi pertama tidak ada, di halaman ini agen haji dan umroh bisa melakukan penambahan tagihan dari pembayaran yang kurang oleh jamaah, ditampilkan nama jamaah, nama tagihan, nominal tagihan dan *button* simpan.



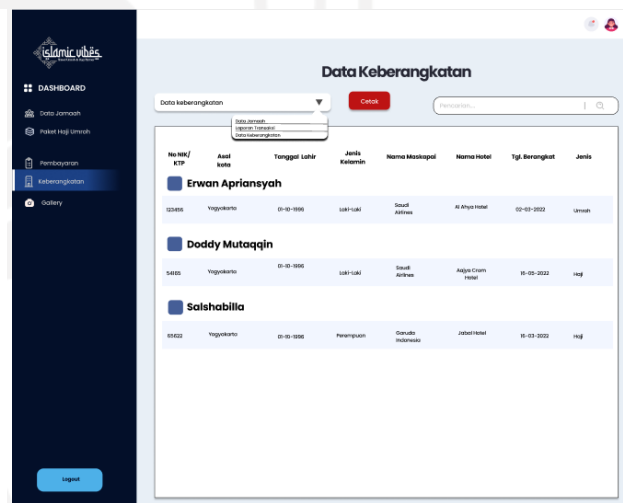
Gambar 4.24 Desain *user interface* halaman buat tagihan

13. Desain UI *high fidelity* halaman cetak laporan data keberangkatan

Di halaman cetak laporan data keberangkatan terdapat komponen *user interface* yaitu *button* cetak untuk melakukan ekspor, *dropdown bar* untuk melakukan perpindahan halaman laporan, serta *textbox* yang berisi data, agen haji dan umroh bisa melakukan unduh data keberangkatan dalam format excel, dalam halaman cetak laporan terdapat 3 data yang bisa diunduh, laporan transaksi, data jamaah, dan data keberangkatan yang bisa diakses di *dropdown bar*, Perbedaan dari desain *user interface* pertama dan kedua adalah penambahan tombol cetak dan penambahan *dropdown bar* untuk memilih tampilan data dari data jamaah, laporan transaksi, dan data keberangkatan selanjutnya perubahan nya adalah perubahan warna *background sidebar* dari biru pucat ke biru tua.



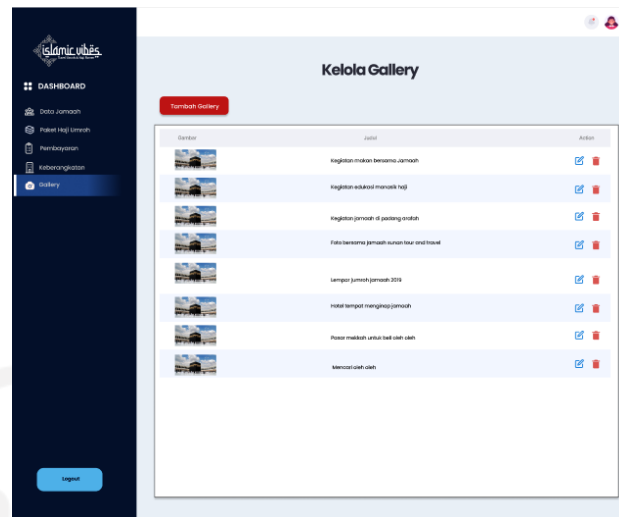
Gambar 4.26 Desain *user interface* halaman cetak data keberangkatan iterasi pertama



Gambar 4.25 Desain *user interface* halaman cetak data keberangkatan iterasi kedua

14. Desain UI *high fidelity* halaman kelola *gallery*

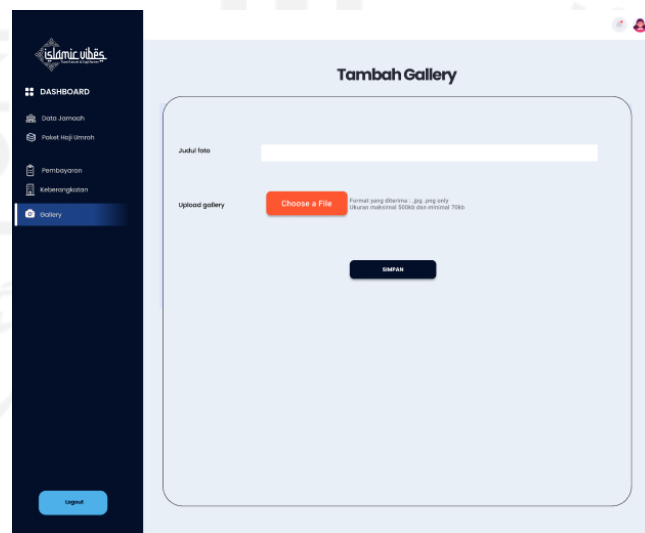
Halaman ini memiliki komponen *user interface button* tambah galeri untuk pindah halaman tambah galeri dan *textbox* yang berisi data, halaman ini ditambahkan di iterasi ke dua dan di iterasi pertama tidak ada, di halaman ini agen haji dan umroh bisa melakukan pengelolaan terhadap foto *gallery* yang ditampilkan kepada jamaah, data yang ditampilkan adalah foto *gallery*, judul *gallery*, *button* tambah *gallery* yang berfungsi untuk menambahkan foto ke dalam sistem dan aksi untuk melakukan ubah dan hapus foto yang telah terdaftar.



Gambar 4.27 Desain *user interface* halaman kelola *gallery*

15. Desain UI *high fidelity* halaman tambah foto *gallery*

Halaman ini memiliki komponen *user interface textfield* dan *button choose file* untuk melakukan input data dan *button simpan* untuk menyimpan data, halaman ini ditambahkan di iterasi ke dua dan di iterasi pertama tidak ada, di halaman ini agen haji dan umroh bisa melakukan tambah foto *gallery* yang akan muncul di halaman *gallery* untuk ditampilkan kepada jamaah, ditampilkan *field* untuk memasukan judul foto dan *button choose file* untuk memilih foto untuk diunggah dan *button simpan*.



Gambar 4.28 Desain *user interface* halaman tambah *gallery*

16. Desain UI *high fidelity* halaman landing page

Di halaman *landing page* memiliki *komponen top bar* yang berisi login dan daftar, *nav bar* untuk pindah *section*, foto paket haji dan umroh berupa *carousel* untuk memutar foto,

search jadwal keberangkatan, tabel jadwal keberangkatan, layanan produk yang berisi paket haji dan umroh yang diberikan komponen *user interface card* yang memiliki *button booking* untuk melakukan pemesanan paket, testimoni alumni jamaah, video alumni jamaah, serta *footer* kontak kami yang memiliki *google maps* karena berdasarkan hasil wawancara *google maps* memiliki andil yang besar untuk mendatangkan jamaah baru.

Secara bisnis desain *user interface* yang telah dibangun akan memberikan kemudahan bagi jamaah untuk melakukan pembelian paket haji dan umroh, karena secara letak komponen *user interface* yang paling awal adalah tampilan gambar paket haji dan umroh yang bisa dibeli, untuk menentukan jadwal keberangkatan jamaah bisa melihat jadwal keberangkatan yang cocok untuk masing masing jamaah, sehingga memperbesar kemungkinan jamaah untuk membeli paket, *user interface* motto, video, dan foto di *landing page* juga memberikan kesan kepercayaan kepada jamaah karena komponen desain ini meningkatkan kepercayaan jamaah terhadap perusahaan agen haji dan umroh.

paket paket haji dan umroh yang telah di *input* oleh agen akan ditampilkan untuk dilihat oleh jamaah dan bisa dipesan oleh jamaah, dalam *landing page* juga ditampilkan testimoni jamaah yang sudah berangkat dan video promosi agen, Tidak ada perbedaan dari iterasi pertama dan kedua.

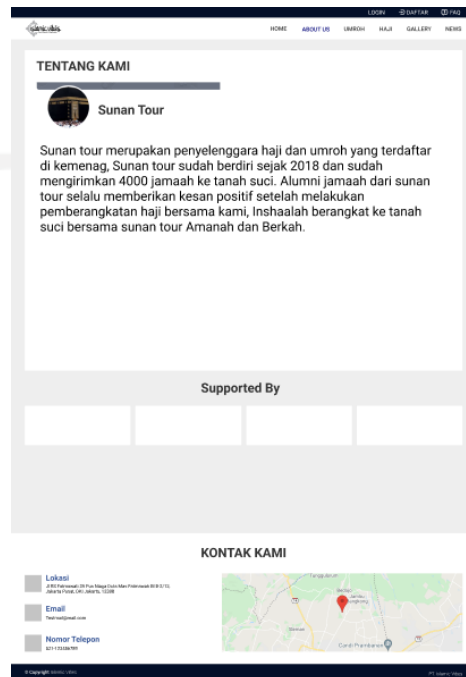


Gambar 4.29 Desain user interface halaman landing page

17. Desain UI high fidelity halaman About Us

Di halaman *About Us* memiliki komponen *user interface textbox* yang memiliki *background* putih dan menampilkan foto profil agen serta *text* penjelasan mengenai perusahaan agen, serta *footer* kontak kami yang memiliki *google maps* karena berdasarkan hasil wawancara *google maps* memiliki andil yang besar untuk mendatangkan jamaah baru.

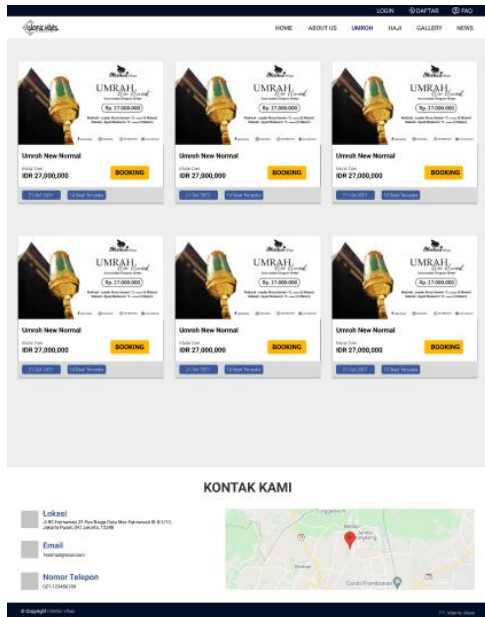
Secara bisnis desain *user interface* ini akan meningkatkan kredibilitas dari perusahaan agen haji dan umroh, jamaah bisa melihat profil perusahaan agen haji dan umroh, ditampilkan gambar perusahaan, nama travel, dan deskripsi travel. Tidak ada perbedaan dari iterasi pertama dan kedua.



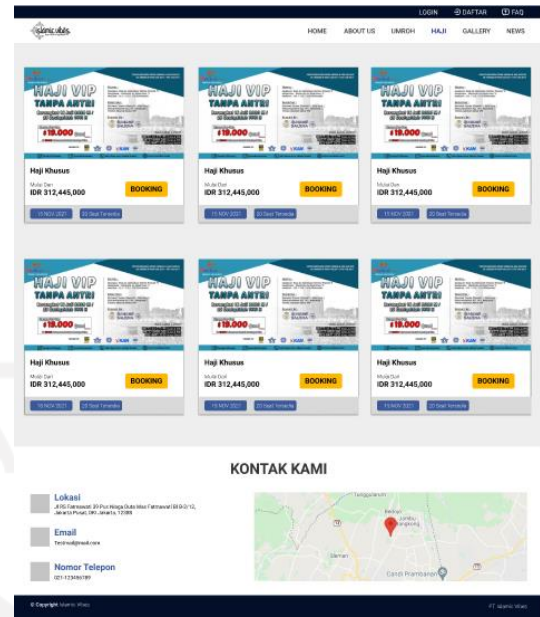
Gambar 4.30 Desain *user interface* halaman tentang kami.

18. Desain UI *high fidelity* halaman daftar paket umroh dan halaman paket haji

Di halaman daftar paket umroh dan halaman paket haji memiliki komponen *user interface card* yang memiliki foto produk, *button booking* untuk melakukan pemesanan, serta *footer* kontak kami yang memiliki *google maps* karena berdasarkan hasil wawancara *google maps* memiliki andil yang besar untuk mendatangkan jamaah baru. Paket umroh dan haji akan ditampilkan disini untuk dilihat oleh jamaah untuk dipesan, halaman daftar paket umroh atau haji ditampilkan gambar paket umroh atau haji, judul paket, harga paket, dan *button booking*. Secara bisnis desain *user interface* memiliki tujuan untuk mempermudah jamaah dalam menavigasi paket haji atau umroh yang ingin dibeli, Tidak ada perbedaan iterasi pertama dan kedua.



Gambar 4.31 Desain *user interface* halaman paket umroh

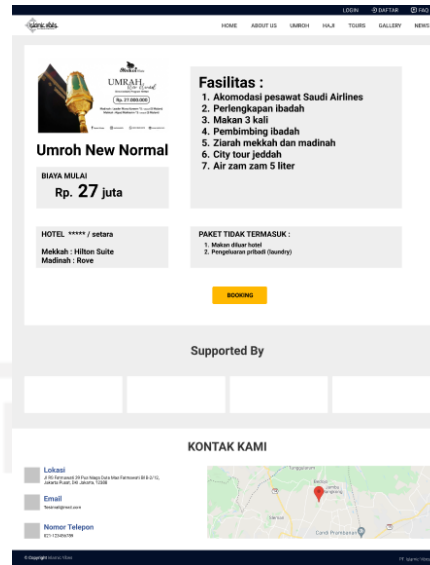


Gambar 4.32 Desain *user interface* halaman daftar paket haji

19. Desain UI *high fidelity* halaman lihat paket

Di halaman lihat paket memiliki komponen *user interface text* yang menampilkan fasilitas dan penjelasan mengenai paket, *button booking* akan masuk ke halaman daftar paket. Jamaah bisa melihat detail paket haji atau umroh yang sudah didaftarkan oleh agen, data yang ditampilkan di halaman lihat paket adalah gambar paket, nama paket, harga paket, fasilitas paket, persyaratan paket, informasi paket, dan tombol booking.

Secara bisnis desain *user interface* bertujuan untuk meningkatkan minat jamaah untuk membeli paket haji atau umroh dengan menampilkan fasilitas yang disediakan oleh agen haji dan umroh untuk jamaah. Tidak ada perbedaan desain di iterasi pertama dan kedua.



Gambar 4.33 Desain *user interface* halaman lihat paket

20. Desain UI *high fidelity* halaman daftar paket

Di halaman daftar paket memiliki komponen *user interface* foto produk, deskripsi produk, *textbox* berisi *textfield* dan *dropdown bar* untuk melakukan pendaftaran, serta *button* tambah jamaah dan *button* pesan.

Secara bisnis desain *user interface* ini adalah bukti konkrit untuk mengkonversi calon jamaah menjadi jamaah baru untuk agen haji dan umroh. Jamaah akan memasukan data diri untuk memesan paket haji atau umroh yang ingin dipesan, data yang dimasukan oleh jamaah adalah nomor ktp, nama jamaah yang sesuai passport, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, kewarganegaraan, alamat, paket pemesanan, nomor *handphone*, pekerjaan, Pendidikan terakhir, status pernikahan, tempat pengeluaran passport, tanggal penerbitan passport, dan nomor passport. Tidak ada perbedaan desain di iterasi pertama dan kedua.

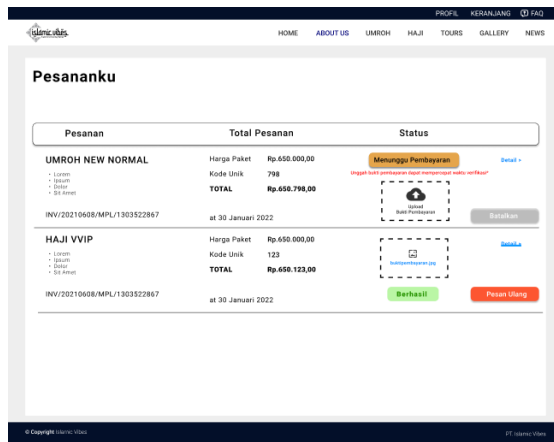
The image shows a web page for 'UMROH NEW NORMAL'. At the top, there is a navigation bar with links: HOME, ABOUT US, UMROH, HALI, TOURS, GALLERY, and MENU. The main heading is 'UMROH NEW NORMAL'. Below this, there is a promotional image of a golden Kaaba and a person in a white thobe. The text next to the image says 'UMRAH New Normal' and 'Rp. 27.000.000'. Below the image, there is a 'Deskripsi' section with a paragraph of text and a price of 'Harga 27.000.000'. To the right of the description is a 'Data Diri Pemesan' form with fields for: Nama Calon Jamaah, TTL, No KTP, Alamat, Nomor Handphone, Pekerjaan, Jenis Kelamin, Jenis Kelamin (dropdown), Pendidikan Terakhir, Status Pendidikan, Jenis Pekerjaan, Tanggal Penyerahan Paspor, and Tanggal Penyerahan Paspor. At the bottom of the form are two buttons: 'TAMBAH JAMAAH' and 'PELAN'. Below the form is a 'KONTAK KAMI' section with a map and contact information: Lokasi (Jl. Raya Pahlawan 20 No. 1000 Kota Medan 20115), Email (info@umroh.com), and Nomor Telepon (061-7000000).

Gambar 4.34 Desain *user interface* halaman daftar paket

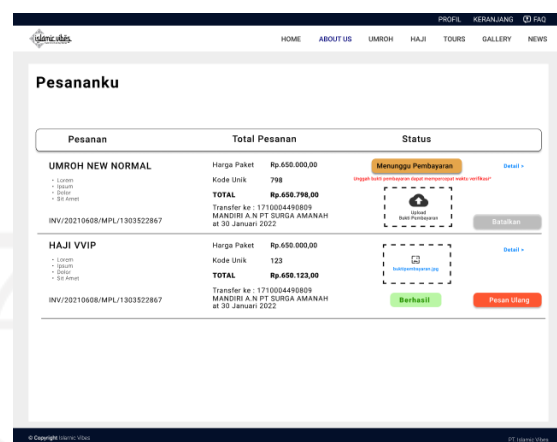
21. Desain UI *high fidelity* halaman pesanan

Di halaman pesanan memiliki komponen *user interface* tabel, *text* yang menampilkan detail pesanan dan nomor rekening agen, *image button* untuk melakukan unggah bukti transfer, dan *button* untuk membatalkan atau pesan ulang paket. Secara bisnis desain *user interface* ini merupakan inti dari proses bisnis, dikarenakan bukti pembayaran oleh jamaah akan diunggah pada *user interface* ini. Jamaah bisa melihat riwayat pesanan, status transaksi, dan nominal pembayaran, data yang ditampilkan di halaman pesanan adalah nama paket, harga paket, status paket, *hyperlink* detail menuju detail pesanan, dan *button* untuk *upload* bukti pembayaran.

Perbedaan dari desain iterasi pertama dan kedua adalah penambahan informasi rekening agen di tiap pesanan.



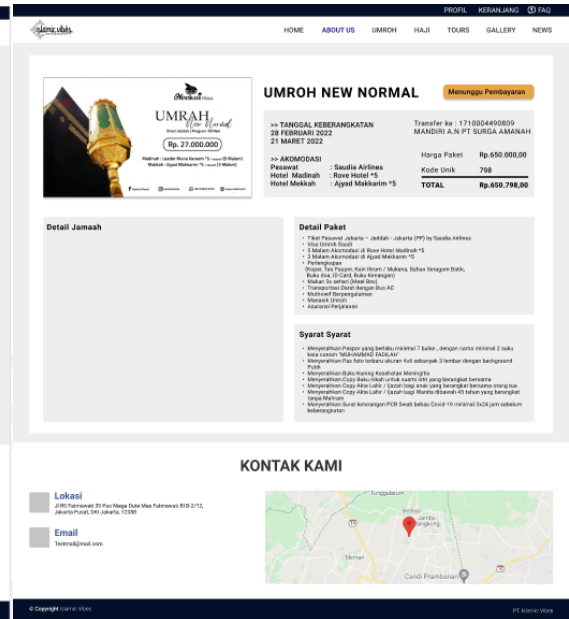
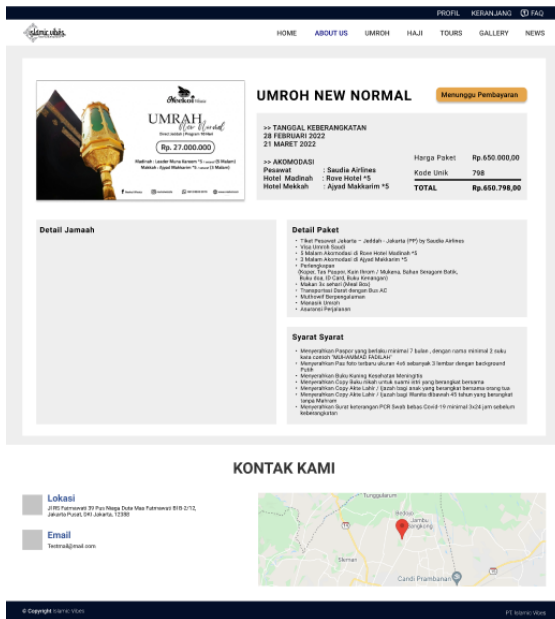
Gambar 4.36 Desain *user interface* halaman pesanan iterasi pertama



Gambar 4.35 Desain *user interface* halaman pesanan iterasi kedua

22. Desain UI *high fidelity* halaman detail pesanan

Di halaman detail pesanan memiliki komponen *user interface* foto paket, *text* mengenai rincian pembayaran, detail paket, dan persyaratan paket serta komponen *text* nomor rekening dari agen haji dan umroh. Secara bisnis halaman *user interface* ini memiliki peran yang penting untuk membantu jamaah dalam melakukan pembayaran atas paket haji atau umroh yang sudah dipesan serta membantu jamaah untuk melihat detail dari fasilitas dan persyaratan yang diperlukan dalam paket haji atau umroh yang sudah dipesan. Jamaah bisa melihat informasi paket haji atau umroh yang sudah dipesan. Perbedaan desain *user interface* adalah penambahan informasi rekening agen haji dan umroh.



Gambar 4.37 Desain user interface detail pesanan iterasi pertama

Gambar 4.38 Desain user interface detail pesanan iterasi kedua

23. Desain UI high fidelity halaman profil jamaah

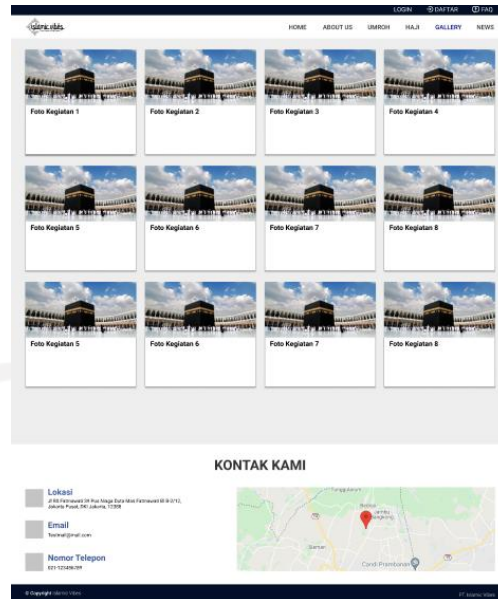
Halaman *profil* memiliki komponen *user interface* foto profil jamaah, *text field* untuk mengubah data, serta *button reward*. Jamaah bisa melihat data akun serta bisa melakukan perubahan password, di halaman *profil* ditampilkan nama, email, nomor *handphone*, *password* saat ini, *password* baru, konfirmasi *password*, *button choose file* untuk melakukan *upload* gambar, dan *button* untuk mendapatkan *reward* afiliasi. Tidak ada perbedaan dari iterasi pertama dan kedua



Gambar 4.39 Desain *user interface* profil jamaah

24. Desain UI *high fidelity* halaman gallery

Di halaman gallery, Menggunakan desain *card* sehingga komponen foto dari alumni jamaah memiliki kesan yang rapi dengan judul dibawahnya untuk mengetahui jenis kegiatan yang dilakukan oleh alumni jamaah, sehingga jamaah baru bisa melihat foto-foto kegiatan ataupun foto promosi dari agen haji dan umroh, di halaman ini ditampilkan judul foto dan foto kegiatan. Secara bisnis halaman *user interface* ini memiliki fungsi untuk meningkatkan minat calon jamaah untuk berangkat haji atau umroh dengan perusahaan agen haji dan umroh karena melihat kegiatan yang sudah dilakukan alumni jamaah haji atau umroh yang berangkat dengan perusahaan agen haji dan umroh. Tidak ada perbedaan dari iterasi pertama dan iterasi kedua.



Gambar 4.40 Desain *user interface* halaman gallery

4.2 Pembahasan

Pembuatan desain *user interface* website islamic vibes untuk dijadikan acuan dalam pembuatan website sudah berhasil dibuat, Website islamic vibes yang selesai dibuat akan dijadikan produk untuk startup islamic vibes.

Menggunakan metodologi *prototype* untuk membangun *user interface* membuat perbedaan dalam kesiapan *prototype user interface* untuk dibangun menjadi sistem, sehingga team hacker yang akan mengimplementasikan *prototype user interface* akan dengan mudah untuk *build system* berdasarkan tahapan tahapan yang sudah team hipster lakukan.

Fitur yang akan menjadi daya tarik supaya agen haji dan umroh menggunakan sistem Islamic Vibes adalah penjualan paket haji atau umroh via website, Pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh sudah selesai dibuat.

Dengan fitur islamic vibes yaitu penjualan paket haji atau umroh via online akan terjadi perubahan sistem penjualan paket haji atau umroh yang dilakukan oleh agen, Sebelumnya agen menggunakan brosur yang dibagikan kepada jamaah untuk melakukan penjualan setelah Islamic Vibes maka penjualan bisa melalui website.

Dalam pengelolaan data, Agen haji dan umroh sebelumnya menggunakan cara konvensional yaitu menggunakan kertas dalam mengisi formulir jamaah untuk mengisi data, dengan adanya Islamic Vibes maka pengelolaan data jamaah bisa melalui *database* yang

disediakan dengan cara jamaah melakukan input data yang disediakan pada formulir pendaftaran, sehingga mempermudah agen haji dan umroh.

Pengelolaan data transaksi yang sebelumnya menggunakan Microsoft Excel juga terjadi perubahan karena data transaksi yang terdaftar dalam sistem di dalam desain *user interface* bisa dilihat dan diekspor dengan ekstensi excel atau pdf, sehingga agen haji dan umroh tidak perlu bekerja dua kali dalam melakukan pengelolaan data transaksi.

Pemberian informasi untuk *profiling* bisa dilakukan melalui website, yang sebelumnya agen haji atau umroh harus melakukan pembuatan banner dan melalui instagram, dengan adanya islamic vibes agen haji atau umroh bisa melakukan via website di desain *user interface* halaman *About Us*, testimoni, dan menampilkan alumni jamaah berupa foto dan video di halaman galeri.

Deskripsi paket haji atau umroh dalam desain *user interface* yang dibuat juga ditampilkan persyaratan dan juga fasilitas yang akan didapatkan oleh jamaah, sebelumnya ini dilakukan melalui brosur dan penjelasan secara lisan oleh agen haji dan umroh kepada jamaah, dengan adanya pemberian informasi dalam hal dekripsi paket haji atau umroh akan mempermudah pekerjaan agen haji dan umroh untuk menjaring jamaah baru via online.

Dalam memberikan informasi seperti jadwal keberangkatan agen haji dan umroh bisa memberitahukan kepada jamaah via website di dalam desain *user interface* sudah disediakan untuk melakukan pemberian jadwal penerbangan tiap paket haji atau umroh yang ada.

Hasil desain *user interface* yang sudah dibangun dengan mempertimbangkan *feedback* dari agen haji dan umroh menjadi bukti bahwa metodologi *prototype* yang digunakan merupakan pilihan yang tepat untuk membuat produk website islamic vibes karena desain *user interface* yang dibuat memenuhi keinginan agen sehingga ketika *website* islamic vibes dibuat dan di launching berdasarkan hasil desain *user interface* akan tepat sasaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode *prototype* dalam pembuatan desain *user interface* untuk *website* islamic vibes, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Metode *prototype* yang digunakan untuk membuat desain interface membantu untuk mendapatkan fitur sistem yang diperlukan dan desain yang sesuai keinginan agen haji dan umroh karena telah di presentasikan dan diperbaiki.
- b. Pembuatan desain *user interface* website islamic vibes berhasil dibuat dengan dua kali iterasi.
- c. Pada desain *user interface* islamic vibes ada fitur yang membantu agen haji dan umroh untuk melakukan penjualan paket haji atau umroh via website, Pengelolaan data jamaah, data transaksi pembayaran, dan pemberian informasi kepada jamaah seperti jadwal keberangkatan, profil perusahaan, dan informasi paket haji atau umroh

5.2 Saran

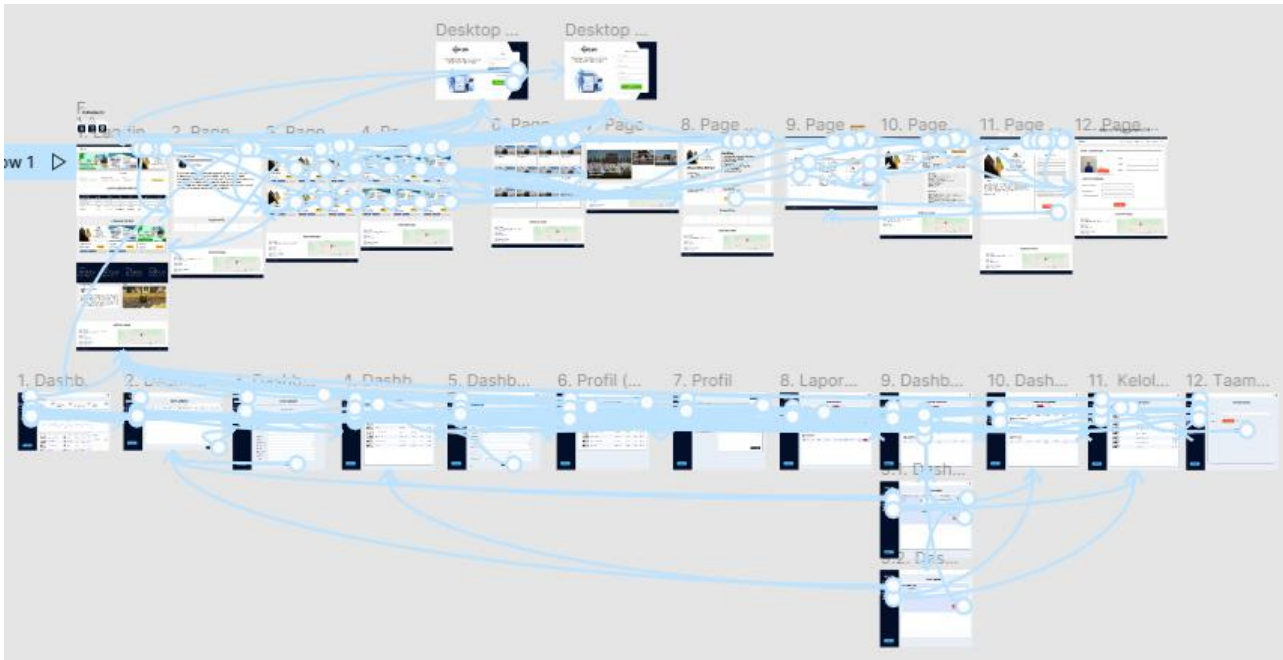
Pada penelitian ini peneliti berhasil membuat desain *user interface* untuk produk islamic vibes, namun hasil desain *user interface* tersebut belum sempurna karena masih terdapat kekurangan. Pembaruan desain *user interface* bisa dikembangkan lagi sesuai dengan tren yang ada karena desain website yang sedang tren akan selalu berubah dengan cepat agar lebih menarik, dan perbaikan fitur dalam mengubah status transaksi secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

- Pressman, Roger S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pashan, K. D. (2017). *Aplikasi Pedoman Tuntunan Haji Dan Umroh Berbasis Android*.
Https://Dspace.Uii.Ac.Id/. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/8147>
- Rahman, M. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Kegiatan Biro Haji dan Umroh Berbasis Android (Studi Kasus PT. As-Salam Rahman Al Mughni). *ペインクリニック学会治療指針* 2, 3, 1–9.
- Riefandania, S. (2015). *Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Oleh SYARIFAH RIEFANDANIA Program Studi Sistem Informasi Jenjang Pendidikan Strata Satu*.
- Rizaldy, R. (2021). *PENGEMBANGAN FRONT-END SISTEM INFORMASI*.
- SADABADI, A. T., & TABATABAEI, N. M. (2009). Rapid Prototyping for Software Projects With User Interfaces. *Electronics And Computers Science, Scientific Bulletin*, 9, 85–90.
http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:AMPCGki4ny0J:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5
- Zuhriyani, A., Farida, M., & Muharir. (n.d.). *Aplikasi Pengelolaan Data Jamaah Haji Dan Jamaah Umrah, Pembimbing Jamaah Berbasis Web Pada Kementerian Agama Kota Banjarbaru*.

LAMPIRAN

1. *Prototype* Produk Islamic Vibes



2. Surat Pengambilan Data di PT Sunan Tour And Travel

sunan
TOUR AND TRAVEL

PT. SUNAN TOUR AND TRAVEL
SK: Nomor U. 154 Tahun 2021
Jl. Raya Sukowati 339 Sarigunan Rt. 34 Rw. 11 Sragen Wetan, Sragen
Jawa Tengah – Indonesia
Telp. (0271) 885 1230 Email: info.sunantour@gmail.com

Sragen, 23 Juni 2022

Nomor : 0064/RP/SIM/VI/2022
Lampiran :-

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. Fvi Fediarti, S.E
Alamat : Jl. Raya Sukowati no.339 Sarigunan Rt 034 Rw 011 Sragen Wetan
Jabatan : Direktur Utama PT. Sunan Tour and Travel

Menyatakan bahwa atas nama :

Nama : Mochamad Daffa Falackhul Adkha
NIM : 18523018
Jurusan : Informatika
Semester : 8 (Delapan)
Judul Penelitian : Perancangan Desain User Interface Dengan Penerapan Metode Prototyping Dalam Website Islamic Vibes

Bahwa telah melaksanakan penelitian di PT. Sunan Tour and Travel pada Tanggal 23 Juni 2022. Demikian surat kuasa ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Direktur Utama
PT. Sunan Tour and Travel

sunan
TOUR AND TRAVEL
Hj. Fvi Fediarti, S.E

www.sunantour.com