

## ABSTRAK

Amalia Nur Halizah. 10119627

### PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RESERVASI SAVERO HOTEL DEPOK DENGAN METODE DESIGN THINKING MENGGUNAKAN FIGMA

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2022.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Metode Design Thinking, Figma*

(xii + 54 + Lampiran)

Satu hal yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan aplikasi yang baik adalah merancang UI dan UX sesuai dengan kebutuhan pengguna itu sendiri. Aktivitas suatu produk aplikasi berkaitan dengan hasil desain yang akan digunakan oleh pengguna. Aplikasi Reservasi Savero Hotel Depok dirancang untuk menghadirkan kenyamanan bagi pelanggan. salah satu faktor yaitu agar dapat memberikan fasilitas yang nyaman dengan adanya layanan informasi Reservasi Hotel yang cepat.

Proses menghasilkan ide-ide inovatif baru untuk memecahkan masalah pengembangan produk aplikasi baru dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang berpusat pada pengguna yang dikenal sebagai *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, dan praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna. Pemikiran *design* selalu dimulai dengan empati. Yaitu, menggali perspektif, perasaan, dan pengalaman pengguna untuk memahami kebutuhan mereka, kemudian mencari solusi melalui pemikiran atau ide yang luas untuk menemukan solusi terbaik dan di uji coba untuk memastikan solusi benar-benar efektif dalam memecahkan masalah.

Di zaman yang semakin modern ini, perkembangan teknologi dapat mempermudah segala sesuatunya. Pengguna yang berada diluar kota yang ingin memesan Kamar Hotel kini dapat memanfaatkan Teknologi untuk memesan secara online dengan menggunakan Aplikasi/Website. Maka dari itu, hasil akhir penelitian ini adalah merancang *Design UI/UX* Aplikasi Reservasi Savero Hotel Depok dengan Metode *Design Thinking* menggunakan Figma untuk membuat tampilan *Design* yang menarik dan *User Friendly* dapat dilihat pada Pada hasil pengujian prototype menggunakan *maze* mendapatkan skor 88%, dan tabel hasil kuesioner analisis data *Usability Testing* mendapatkan skor 82,3%.

Daftar Pustaka (2007-2022)