



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 4575-4584

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengembangan Sistem Reservasi *Coworking space* Berbasis Web Menggunakan Metode *Design Thinking*

Ketut Candra Dipasanti¹, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

¹candra.dipasanti@student.undiksha.ac.id, ²tri.anindia@undiksha.ac.id

Abstrak

Perkembangan layanan digital pada industri *coworking space* meningkatkan kebutuhan akan sistem reservasi yang efektif, efisien, dan mudah diakses oleh pengguna. Dago Creative Hub sebagai penyedia layanan *coworking space* masih menerapkan proses reservasi secara manual melalui WhatsApp dan pencatatan langsung, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti kesulitan pengelolaan data, keterlambatan penyampaian informasi jadwal, serta potensi terjadinya kesalahan pencatatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem reservasi berbasis web yang mampu mempermudah proses pemesanan layanan dan meningkatkan kualitas pengelolaan informasi pada *coworking space*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Sistem dikembangkan menggunakan *React.js* dan *Tailwind CSS* dengan fokus pada desain antarmuka yang responsif, interaktif, dan mudah digunakan oleh pengguna maupun admin. Sistem yang dirancang menyediakan fitur reservasi *working space*, *membership*, *virtual office*, dan *event space* dalam satu platform terintegrasi, serta mendukung penyajian informasi jadwal layanan secara *real-time*. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur utama dapat berfungsi dengan baik tanpa ditemukan kesalahan pada proses utama sistem. Dengan adanya sistem reservasi berbasis web ini, proses pengelolaan reservasi di Dago Creative Hub menjadi lebih efektif, terstruktur, dan mampu meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengguna *coworking space*.

Kata kunci: Sistem Reservasi, *Design Thinking*, *Coworking space*, Website, Frontend

1. Latar Belakang

Transformasi operasional melalui digitalisasi kini menjadi prioritas berbagai sektor bisnis untuk menciptakan layanan yang lebih cepat, efektif, dan terintegrasi. Pemanfaatan sistem informasi berbasis web menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan efisiensi proses bisnis serta mendukung pengelolaan data secara *real-time* [1]. Pada era digital saat ini, kebutuhan terhadap sistem reservasi dan transaksi online semakin meningkat karena mampu memberikan kemudahan akses layanan bagi pengguna kapan saja dan di mana saja. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem pemesanan online berbasis web dapat meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat transaksi, mengurangi kesalahan input, serta dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih responsif dan terstruktur [2]. Selain itu, pengalaman pengguna yang baik pada sistem reservasi online juga dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan platform serta mendorong pengguna untuk menyelesaikan proses transaksi dengan lebih efektif [3].

Dago Creative Hub merupakan salah satu pusat layanan kreatif yang menyediakan fasilitas *working space*, *virtual office*, *event space*, dan *membership*. Namun, proses reservasi layanan yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual, baik melalui datang langsung ke lokasi maupun melalui aplikasi WhatsApp. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa kendala, seperti adanya data pemesanan yang tidak tercatat, keterlambatan konfirmasi reservasi, serta kesulitan pelanggan dalam mengetahui ketersediaan jadwal dan layanan secara *real-time* [4]. Selain itu, proses pengelolaan data reservasi yang masih dilakukan secara manual juga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan kurang efektif dalam penyusunan laporan reservasi [5].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem reservasi manual memiliki berbagai kelemahan, seperti proses pencatatan yang memakan waktu, risiko kehilangan data, serta keterbatasan akses informasi ketersediaan layanan secara *real-time* [6]. Penelitian yang dilakukan pada SEI Hotel Banda Aceh juga menjelaskan bahwa sistem reservasi berbasis web mampu meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah pencarian data reservasi,

mengurangi kesalahan pencatatan, serta memberikan kemudahan akses layanan tanpa terbatas waktu dan tempat [6].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada sistem reservasi pada sektor hotel, restoran, olahraga, maupun pariwisata. Penelitian terdahulu juga umumnya belum mengembangkan sistem reservasi berbasis web yang secara khusus mendukung layanan *coworking space* dengan fitur pengelolaan reservasi *working space*, *virtual office*, *membership*, dan *event space* dalam satu platform terintegrasi. Selain itu, implementasi sistem reservasi pada pusat layanan kreatif seperti *coworking space* masih relatif terbatas dibandingkan sektor bisnis lainnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem reservasi berbasis web. Penelitian ini masih berfokus pada pengembangan *frontend* sehingga belum mencakup pengembangan backend dan integrasi payment gateway secara penuh. Sistem reservasi berbasis situs web hadir sebagai solusi yang adaptif dan efisien dalam menjawab eskalasi permintaan konsumen terhadap layanan yang cepat serta fleksibel [7]. Pada pengembangan web untuk Dago Creative Hub menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, sehingga sistem yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam proses reservasi serta meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan [8]. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan sistem reservasi *coworking space* berbasis web yang menyediakan informasi ketersediaan jadwal secara *real-time* serta mendukung reservasi *working space*, *membership*, *virtual office*, dan *event space* dalam satu platform yang terintegrasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam pengembangan sistem reservasi berbasis web pada Dago Creative Hub. *Design Thinking* merupakan metode pengembangan yang berfokus pada pengguna (*human-centered design*) untuk memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang inovatif serta mudah digunakan [9]. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [10]. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menghasilkan sistem reservasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses analisis permasalahan, perancangan solusi, hingga pengujian sistem secara bertahap dan berulang. Selain itu, pendekatan *Design Thinking* juga membantu meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan reservasi secara lebih efektif, responsif, dan terstruktur [11].



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Pengembangan sistem difokuskan pada antarmuka pengguna (*frontend*) sistem reservasi berbasis web yang mendukung layanan *working space*, *membership*, *virtual office*, dan *event space*. Sistem dikembangkan menggunakan React.js dan Tailwind CSS, sedangkan perancangan antarmuka dilakukan menggunakan Figma. Berikut penjelasan dari tahapan penelitian dalam penggunaan metode *Design Thinking*, yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penjelasan Tahapan *Design Thinking*

Tahapan	Penjelasan
Empathize	Peneliti memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna terhadap proses reservasi layanan yang tersedia dengan melakukan wawancara kepada target <i>user</i> .

Define	Peneliti merumuskan permasalahan utama atau mendefinisikan hasil observasi dan wawancara.
Ideate	Peneliti menganalisis ide dan solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya
Prototype	Peneliti merancang antarmuka pengguna (UI) menggunakan Figma berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan <i>use case</i> yang telah dibuat sebelumnya.
Test	Peneliti melakukan <i>testing</i> untuk menguji sistem yang telah dikembangkan guna memastikan seluruh fitur berjalan sesuai kebutuhan pengguna menggunakan metode <i>Black Box Testing</i> .

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil Tahap Empathize

Tahap empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna terhadap proses reservasi layanan pada Dago Creative Hub. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses reservasi yang sedang berjalan dan wawancara dengan mentor serta pengguna layanan.

Berdasarkan hasil observasi, proses reservasi masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp maupun datang langsung ke lokasi. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa kendala, seperti adanya data *booking* yang tidak tercatat, keterlambatan konfirmasi reservasi, serta kesulitan pengguna dalam mengetahui ketersediaan jadwal secara *real-time*. Selain itu, proses pencatatan reservasi yang masih manual menyebabkan pengelolaan data menjadi kurang efektif. Tahap empathize bertujuan memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna sehingga solusi yang dikembangkan dapat sesuai dengan permasalahan nyata pengguna.

Tabel 2. Hasil Identifikasi Permasalahan Pengguna

Permasalahan	Dampak
Reservasi masih dilakukan melalui WhatsApp	Proses reservasi menjadi kurang efektif dan berpotensi menyebabkan data tidak tercatat.
Pengguna sulit mengetahui jadwal kosong	Pengguna mengalami kesulitan dalam mengetahui slot layanan yang tersedia
Konfirmasi reservasi membutuhkan waktu lama	Proses pelayanan reservasi menjadi kurang efisien
Pencatatan data reservasi masih dilakukan secara manual	Berpotensi menimbulkan ketidaksesuaian data reservasi

3.2. Hasil Tahap Define

Tahap define dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tahap sebelumnya. Permasalahan utama yang ditemukan yaitu belum adanya sistem reservasi berbasis web yang mampu memberikan informasi jadwal dan ketersediaan layanan secara *real-time* serta mempermudah pengguna dalam melakukan proses reservasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sistem yang dikembangkan harus mampu menampilkan informasi mengenai layanan *coworking space*, menampilkan jadwal ketersediaan layanan secara *real-time*, memfasilitasi reservasi *working space*, *membership*, *virtual office*, dan *event space*, menyediakan fitur *login* dan registrasi pengguna, menampilkan riwayat reservasi pengguna, memberikan tampilan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan. Tahap define menghasilkan kebutuhan sistem yang menjadi dasar dalam proses perancangan antarmuka pengguna.

Tabel 3. Kebutuhan Sistem

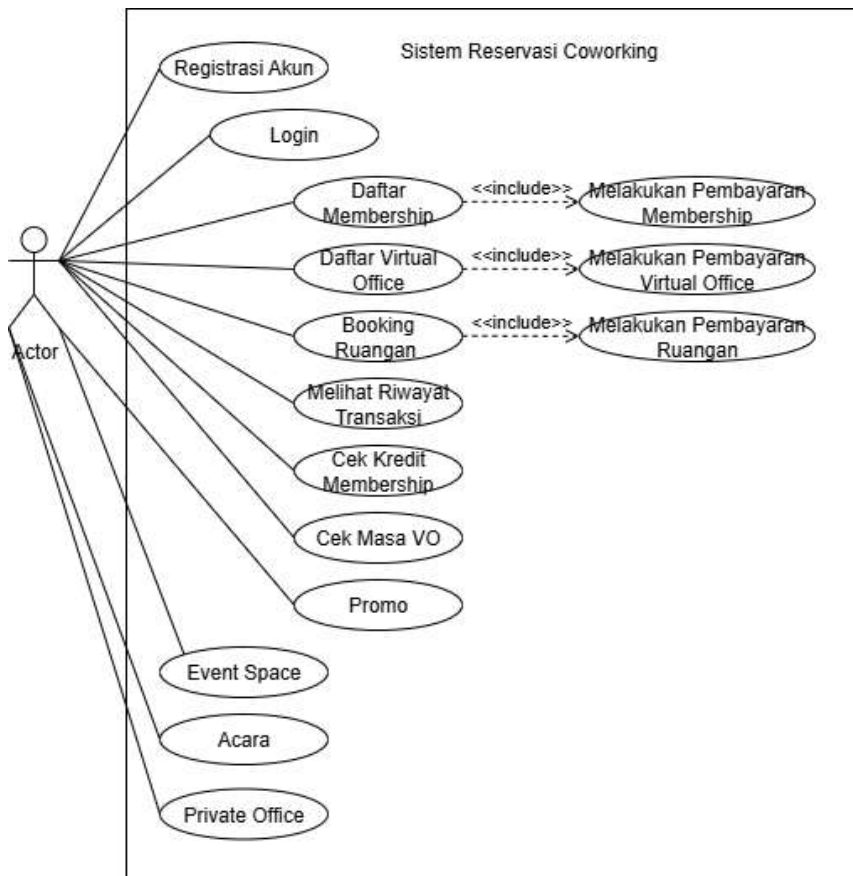
No.	Kebutuhan Sistem	Deskripsi
1	Registrasi Akun	Pengguna dapat membuat akun pada sistem reservasi
2	Login Sistem	Pengguna dapat masuk ke dalam sistem menggunakan akun yang telah terdaftar
3	Jadwal <i>working space</i>	Pengguna dapat melihat ketersediaan jadwal <i>working space</i> secara <i>real-time</i>
4	<i>Booking working space</i>	Pengguna dapat melakukan reservasi <i>working space</i> secara online
5	Pendaftaran <i>Membership</i>	Pengguna dapat melakukan pendaftaran <i>membership</i> melalui sistem

6	Reservasi <i>Virtual office</i>	Pengguna dapat melakukan reservasi layanan <i>virtual office</i>
7	Pembayaran Reservasi	Pengguna dapat melakukan pembayaran reservasi layanan
8	Riwayat Reservasi	Pengguna dapat melihat riwayat reservasi yang telah dilakukan
9	Informasi <i>Event space</i>	Pengguna dapat melihat informasi layanan <i>event space</i>
10	Informasi Promo dan Acara	Pengguna dapat melihat informasi promo dan acara yang tersedia
11	Informasi Private Office	Pengguna dapat melihat informasi layanan private office

Berdasarkan kebutuhan tersebut, sistem reservasi dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih efektif dibandingkan proses reservasi manual sebelumnya.

3.3. Hasil Tahap Ideate

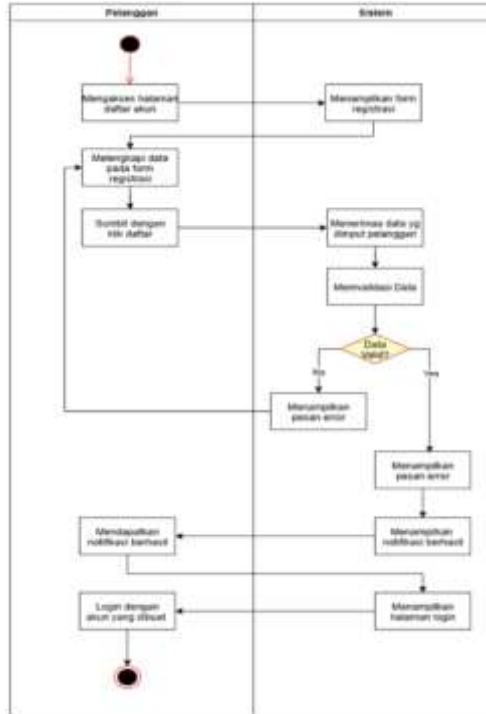
Tahap ideate dilakukan dengan merancang solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan perancangan alur sistem, *activity diagram*, serta struktur navigasi sistem reservasi berbasis web. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *use case diagram* untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem [12]. Pengguna dapat melakukan registrasi akun, *login*, melihat informasi layanan, melakukan reservasi, serta melihat riwayat reservasi. Selain itu, dilakukan perancangan *activity diagram* untuk mempermudah pengguna dalam melakukan proses reservasi secara online. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan pengguna pada sistem, seperti melakukan *login*, melihat informasi layanan, melakukan reservasi, serta melihat riwayat reservasi. *Use case diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Use case* Sistem Reservasi

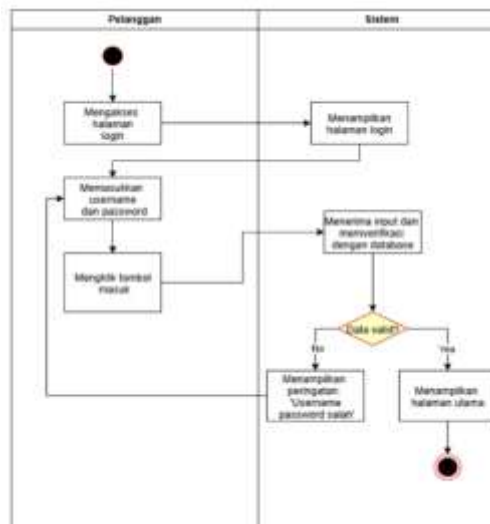
Selain *use case diagram*, dilakukan juga perancangan *activity diagram* untuk menggambarkan alur aktivitas pengguna dan sistem selama proses reservasi berlangsung. *Activity diagram* digunakan untuk memperjelas proses interaksi pengguna dengan sistem [13]. *Activity diagram* dimulai dari registrasi akun hingga proses reservasi *working space* berhasil dilakukan

Activity diagram registrasi akun menggambarkan proses pengguna dalam membuat akun pada sistem reservasi. Proses dimulai ketika pengguna mengakses halaman registrasi, kemudian sistem menampilkan formulir pendaftaran akun. Pengguna selanjutnya melengkapi data registrasi dan sistem melakukan validasi terhadap data yang dimasukkan. Apabila data valid, sistem akan menyimpan data akun dan menampilkan notifikasi keberhasilan registrasi sebelum pengguna diarahkan menuju halaman *login*. *Activity diagram* registrasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Activity diagram* Registrasi

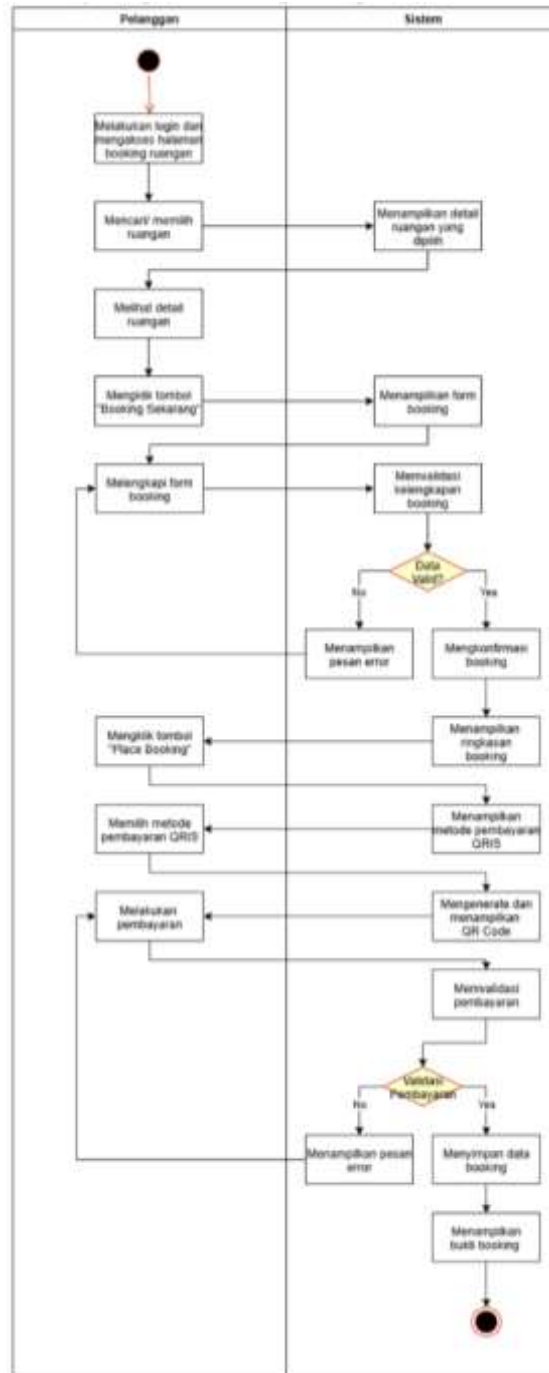
Activity diagram login menggambarkan proses autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem reservasi. Pengguna memasukkan username dan password yang telah terdaftar, kemudian sistem melakukan verifikasi data dengan database. Apabila data yang dimasukkan sesuai, sistem akan menampilkan halaman utama. Namun apabila data tidak valid, sistem akan menampilkan pesan kesalahan sehingga pengguna dapat melakukan input ulang data *login*. *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *Activity diagram* Login

Perancangan *activity diagram* reservasi *working space* dilakukan untuk menggambarkan proses reservasi ruangan secara online. Proses dimulai ketika pengguna melakukan *login* dan mengakses halaman *booking* ruangan.

Pengguna dapat memilih ruangan yang tersedia dan melihat detail layanan sebelum melakukan proses *booking*. Setelah pengguna melengkapi formulir reservasi, sistem melakukan validasi data *booking* dan menampilkan ringkasan reservasi. Selanjutnya pengguna melakukan pembayaran menggunakan metode QRIS dan sistem melakukan validasi pembayaran. Apabila pembayaran berhasil, sistem akan menyimpan data reservasi dan menampilkan bukti *booking* kepada pengguna. *Activity diagram* reservasi ruangan dapat dilihat pada Gambar 5.



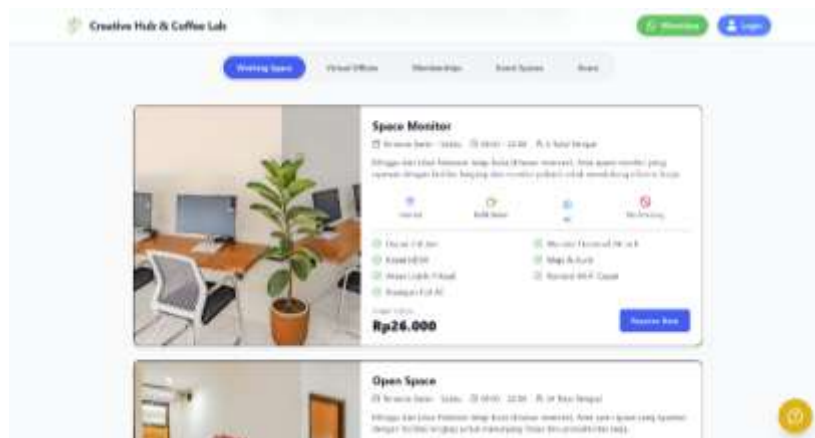
Gambar 5. Activity Diagram Reservasi Working space

Berdasarkan hasil perancangan pada tahap ideate, sistem reservasi yang dikembangkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan pada proses reservasi manual sebelumnya. Perancangan sistem dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna sehingga diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses reservasi layanan pada Dago Creative Hub.

3.4. Hasil Tahap *Prototype*

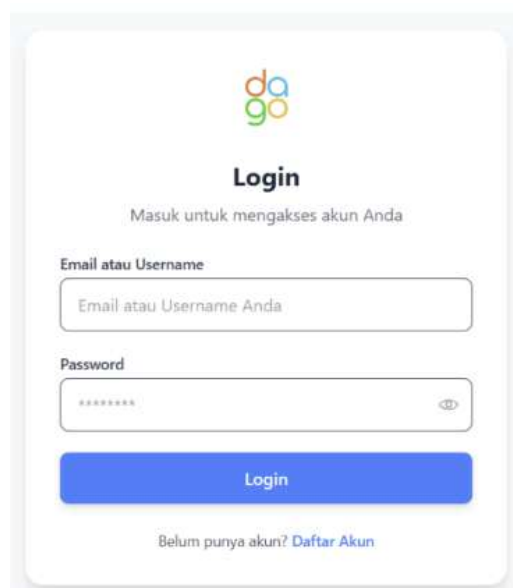
Tahap *prototype* dilakukan dengan merancang antarmuka pengguna (*user interface*) berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan *activity diagram* yang telah dibuat sebelumnya. Antarmuka sistem dirancang menggunakan pendekatan *user-friendly* dan *responsive design* agar dapat digunakan dengan baik melalui desktop maupun perangkat mobile.

Prototype sistem meliputi halaman utama, halaman *login* dan registrasi, halaman reservasi *working space*, halaman *membership*, halaman *virtual office*, dan halaman *event space*. Setelah proses perancangan selesai, dilakukan implementasi *frontend* menggunakan React.js dan Tailwind CSS sehingga menghasilkan tampilan antarmuka yang interaktif dan responsif.



Gambar 6. Halaman Utama

Halaman utama digunakan untuk menampilkan informasi layanan dan mempermudah pengguna dalam mengakses fitur reservasi. Semua informasi ditampilkan pada halaman ini agar pengguna mengetahui layanan yang disediakan. Implementasi halaman utama dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 7. Halaman *Login*

Halaman *login* dan registrasi digunakan sebagai proses autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem reservasi. Sistem menyediakan validasi data pengguna agar proses *login* dan registrasi dapat berjalan dengan baik. Implementasi halaman *login* dan registrasi dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 8. Halaman Reservasi *Working space*

Halaman reservasi *working space* dirancang untuk mempermudah pengguna dalam melihat jadwal yang tersedia dan melakukan proses *booking* secara online. Sistem juga menampilkan informasi detail layanan sehingga pengguna dapat melakukan reservasi dengan lebih efektif. Implementasi reservasi *working space* dapat dilihat pada Gambar 8.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem reservasi berbasis web yang dikembangkan mampu memberikan tampilan antarmuka yang lebih modern, responsif, dan mempermudah pengguna dalam melakukan reservasi layanan secara online. Penggunaan React.js dan Tailwind CSS membantu menghasilkan tampilan antarmuka yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan.

3.5. Hasil Tahap Test

Tahap *test* dilakukan untuk memastikan seluruh fitur pada sistem reservasi berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan menguji fungsi-fungsi utama sistem tanpa melihat struktur kode program [14]. Metode *Black Box Testing* diaplikasikan untuk mengidentifikasi anomali atau kesalahan pada sistem aplikasi. Fokus pengujian ini meliputi deteksi disfungsi pada sistem serta penemuan elemen atau menu aplikasi yang tidak muncul sebagaimana mestinya [15]. Pengujian dilakukan pada beberapa fitur utama meliputi halaman *login* dan registrasi, halaman reservasi *working space*, *membership*, *virtual office*, serta riwayat reservasi.

Tabel 4. Hasil Pengujian *Black Box Testing*

Fitur	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
Registrasi Akun	Pengguna mengisi data registrasi	Sistem berhasil menyimpan data akun	Berhasil
<i>Login</i>	Pengguna memasukkan akun valid	Sistem menampilkan halaman utama	Berhasil
Reservasi <i>working space</i>	Pengguna melakukan <i>booking</i> ruangan	Sistem berhasil menyimpan data reservasi	Berhasil
<i>Membership</i>	Pengguna melakukan pendaftaran <i>membership</i>	Sistem menampilkan data <i>membership</i>	Berhasil
<i>Virtual office</i>	Pengguna melakukan reservasi <i>virtual office</i>	Sistem berhasil menyimpan data reservasi	Berhasil
Riwayat reservasi	Pengguna melihat riwayat reservasi	Sistem menampilkan data reservasi	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur pada sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem reservasi berbasis web yang dikembangkan mampu membantu pengguna dalam melakukan proses reservasi secara online serta mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi layanan dan jadwal yang tersedia secara *real-time*. Selain itu, sistem yang dikembangkan juga mampu mengurangi proses reservasi manual yang sebelumnya dilakukan melalui WhatsApp maupun pencatatan secara manual sehingga proses reservasi menjadi lebih efektif dan terstruktur.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian, sistem reservasi berbasis web yang dikembangkan mampu membantu pengguna dalam melakukan proses reservasi secara lebih efektif dibandingkan metode manual sebelumnya. Penyediaan informasi jadwal secara *real-time* membantu pengguna mengetahui ketersediaan layanan

tanpa harus melakukan konfirmasi secara langsung melalui WhatsApp. Selain itu, integrasi layanan *working space*, *membership*, *virtual office*, dan *event space* dalam satu platform juga meningkatkan kemudahan akses layanan bagi pengguna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Darwati [6] yang menyatakan bahwa sistem reservasi berbasis web mampu meningkatkan efisiensi operasional dan mempermudah pengelolaan data reservasi. Selain itu, penerapan metode *Design Thinking* pada penelitian ini juga mendukung pengembangan antarmuka pengguna yang lebih responsif dan sesuai kebutuhan pengguna sebagaimana dijelaskan pada penelitian Nurani dan Arista [3]. Pendekatan yang berfokus pada pengalaman pengguna membantu menghasilkan sistem yang lebih mudah digunakan dan terstruktur.

Meskipun sistem yang dikembangkan telah mampu mendukung proses reservasi secara online, penelitian ini masih berfokus pada pengembangan *frontend* sistem dan belum mencakup pengembangan *backend* secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan integrasi database, payment gateway, serta notifikasi otomatis untuk meningkatkan fungsionalitas sistem reservasi secara lebih optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan sistem reservasi berbasis web pada Dago Creative Hub menggunakan metode *Design Thinking* berhasil membantu menyelesaikan permasalahan reservasi yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Sistem yang dikembangkan mampu menyediakan informasi jadwal secara *real-time* serta mendukung reservasi *working space*, *membership*, *virtual office*, dan *event space* dalam satu platform terintegrasi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem memiliki tampilan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil *Black Box Testing*, seluruh fitur utama pada sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga mampu mempermudah proses reservasi layanan secara online.

Referensi

- 1 R. K. Lesmana, "Optimalisasi Pengelolaan Gudang Indomarco Melalui Sistem Informasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Produktivitas dan Manajemen Stok," *Journal of Computers and Digital Business*, vol. 2, no. 2, pp. 49–56, 2023, <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i2.98>.
- 2 T. Nugraha, "Penerapan Metode Agile Dalam Pengembangan Sistem Pemesanan Online Berbasis Web (Studi Kasus: Mercy's Coffee)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 14, no. 1, 2026, doi: <https://doi.org/10.23960/jitet.v14i1.8689>.
- 3 S. Nurani and R. D. Arista, "Desain UI/UX Aplikasi Website Pemesanan Foto Studio Menggunakan Metode *Design Thinking*," *Journal of Informatics Management and Information Technology*, vol. 5, no. 3, pp. 211–222, 2025, doi: <https://doi.org/10.47065/jimat.v5i3.676>.
- 4 S. M. Jibrán, N. Jannah, and D. I. P. Rahmani, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Website untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional pada Toko Win Glowing dengan Metode Waterfall," *Journal Of Human And Education (JAHE)*, vol. 5, no. 1, pp. 576–588, 2025, doi: <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2225>.
- 5 S. Rezeki and M. Alda, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Reservasi Restoran dan Penyewaan Ruangan Berbasis Mobile," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, no. 2, pp. 1304–1317, 2024, doi: [10.35889/jutisi.v13i2.2185](https://doi.org/10.35889/jutisi.v13i2.2185).
- 6 D. S. Darwati, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter di SEI Hotel Banda Aceh," *Journal Innovations Computer Science*, vol. 3, no. 2, pp. 59–82, 2024, doi: <https://doi.org/10.56347/jics.v3i2.249>.
- 7 A. Agustina, W. Aulia, and H. Yeni, "Dampak Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Website Di Hotel Meganita," *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 132–137, 2026, doi: <https://doi.org/10.70134/jukoni.v3i1.1165>.
- 8 A. Muflihah, B. Nugraha, and A. A. Ridha, "Perancangan *User interface* Dan *User Experience* Aplikasi Toko Kue Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, pp. 8049–8057, 2024, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10651>.
- 9 R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan aplikasi" nugas" menggunakan metode *Design Thinking* dan agile development," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>.
- 10 F. S. Prabowo and U. Rosyidah, "Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Omnichannel Management Pada Website Seller Center," *TECHNO CREATIVE*, vol. 3, no. 1, pp. 49–59, 2026, doi: <https://doi.org/10.62411/tcv.v3i1.3020>.
- 11 S. D. Prastomo, "Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi Reservasi Barberxprience Menggunakan Metode *Design Thinking*," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3, 2025, doi: <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3.6890>.
- 12 M. A. Taufan, D. S. Rusdianto, and M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Otomatisasi *Use case* Diagram berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 8, pp. 3733–3740, 2022, doi: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11432>.
- 13 S. H. Sibatuara and A. Yulianto, "Pengembangan Sistem Web Penjualan Lampu Berbasis *Prototype* pada PT Lampbond," *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 9, no. 4, pp. 1190–1200, 2025, doi: [10.33395/remik.v9i4.14995](https://doi.org/10.33395/remik.v9i4.14995).

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9152>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

- 14 M. T. Abdillah, I. Kurniastuti, F. A. Susanto, and F. Yudianto, "Implementasi *Black Box Testing* dan usability testing pada website sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya," *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, vol. 8, no. 1, pp. 234–242, 2023, doi: <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897>.
- 15 M. N. Ichsanudin, M. Yusuf, and S. Suraya, "Pengujian fungsional perangkat lunak sistem informasi perpustakaan dengan metode *Black Box Testing* bagi pemula," *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2022, doi: <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>.