

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN PROTOTIPE EXSIGO SEBAGAI MEDIA**  
**LAYANAN INFORMASI DIGITAL TAMU HOTEL**

**PROYEK AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan



**DISUSUN OLEH:**  
FANISA DHEA FADIANI  
NIM: 2293309013

**PROGRAM STUDI PENGELOLAAN PERHOTELAN**  
**JURUSAN PARIWISATA**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2026**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN PROTOTIPE EXSIGO SEBAGAI  
MEDIA LAYANAN INFORMASI DIGITAL TAMU  
HOTEL  
Penulis : Fanisa Dhea Fadiani  
NIM : 2293309013  
Program Studi : Pengelolaan Perhotelan  
Jurusan : Pariwisata

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari  
Rabu, 8 Juli 2026

Disahkan oleh  
Ketua Penguji,



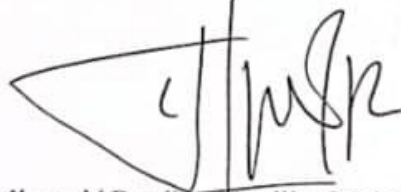
Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., M.M  
NIP. 198605092019032011

Penguji 1



Carissa Dwilanisusantya, S.K.M., M.Si  
NIP. 199006032020122013

Penguji 2



Lu'luwatir Rosdiana Aprilia, S.Pd., M.M.Par.  
NIP. 199104252022032012

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pariwisata



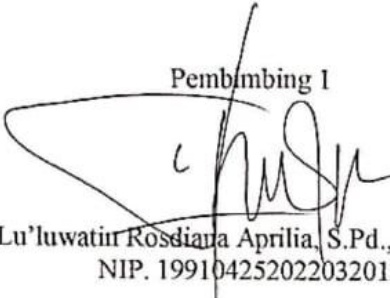
Dimas Bayu Pinandoyo, S.Si., M.Sc  
NIP. 198402032019031005

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN PROTOTIPE EXSIGO  
SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI  
DIGITAL TAMU HOTEL  
Penulis : Fanisa Dhca Fadiani  
NIM : 2293309013  
Program Studi : Pengelolaan Perhotelan  
Jurusan : Pariwisata

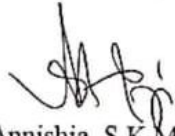
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan  
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing 1



Lu'luwatin Rosdiana Aprilia, S.Pd., M.M.Par.  
NIP. 199104252022032012

Pembimbing 2



Fristi Bellia Annishia, S.K.M., M.Par., M.M.  
NIP. 198809082022032008

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pengelolaan Perhotelan



Lu'luwatin Rosdiana Aprilia, S.Pd., M.M.Par.  
NIP. 199104252022032012

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

|                |                          |
|----------------|--------------------------|
| Nama           | : FANISA DHEA FADIANI    |
| NIM            | : 2293309013             |
| Program Studi  | : PENGELOLAAN PERHOTELAN |
| Jurusan        | : PARIWISATA             |
| Tahun Akademik | : 2025/2026              |

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
PERANCANGAN PROTOTIPE EXSIGO SEBAGAI MEDIA LAYANAN  
INFORMASI DIGITAL TAMU HOTEL adalah original, belum pernah  
dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan  
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan  
yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-  
benarnya.

Jakarta, 11 Juni 2026 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,

  
METERAI TEMPEL  
FANISA DHEA FADRIANI  
NIM: 2293309013

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FANISA DHEA FADIANI  
NIM : 2293309013  
Program Studi : PENGELOLAAN PERHOTELAN  
Jurusan : PARAWISATA  
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PERANCANGAN PROTOTIPE EXSIGO SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI DIGITAL TAMU HOTEL** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 11 ... Juni ... 2026 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menandatangani

  
Fanisa Dhea Fadiani  
NIM: 2293309013

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Pengelolaan Perhotelan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis Menyusun Laporan Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN PROTOTIPE EXSIGO SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI DIGITAL TAMU HOTEL”

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha S.S1. M.Acc. Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Dimas Bayu Pinandoyo S.Si., M.Sc Ketua Jurusan Pariwisata.
4. Ibu Fristi Bellia Annishia, S.K.M., M.Par., M.M., selaku Sekretaris Jurusan Pariwisata sekaligus Dosen Pembimbing II
5. Ibu Lu’luwatin Rosdiana Aprilia, S.Pd., M.M.Par. selaku Koordinator Program Studi Pengelolaan Perhotelan Sekaligus Dosen Pembimbing I
6. Ibu Imas Masriah S.Tr.Par, M.Par. selaku Sekretaris Program Studi Pengelolaan Perhotelan
7. Pihak *Human Resources* dan *Front Office* di salah satu hotel kawasan Cikini yang telah mengizinkan dan membantu kelancaran penulisan Laporan Tugas Akhir

8. Ahli (*expert*) yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, saran, dan rekomendasi terhadap perancangan *website* Exsigo sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Mama, Ayah, Dhio dan seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materil selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
11. Saudari Salsa Anggraeni Rasito dan Silma Azahra selaku rekan satu kelompok Tugas Akhir yang telah bekerja sama, bertukar pikiran, serta memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman Program Studi Pengelolaan Perhotelan angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir.
13. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan di bidang pariwisata dan perhotelan.

Jakarta, 7 Februari 2026

Penulis,



Fanisa Dhea Fadiani

NIM: 2293309013

## **ABSTRAK**

*The hospitality industry has undergone significant transformation due to the development of digital technology, particularly in providing information service to guests. However, many hotels still rely on printed media such as brochures, which have limited information and lack interactivity. This study aims to develop a website-based digital information service prototype called Exsigo (Explore, See, & Go!) for hotel guests in the Cikini area of Jakarta. The study employed the Design Thinking method focused on Prototype stage with Research and Development (R&D) approach. Data were collected through literature studies and expert recommendations. The design process included the development of low-fidelity wireframes, high-fidelity mockups, and a website prototype using Google Sites integrated with QR Code as an access media. The result show that Exsigo provides information on tourist destinations, restaurants, public facilities, transport access, and Google Maps within a structured and user-friendly digital platform. Therefore, Exsigo can serve as a practical informative, and easily accessible digital information service for hotel guests.*

**Keywords:** *digital information service, website prototype, UI/UX, design thinking, hotel guests.*

*Sektor perhotelan mengalami transformasi yang signifikan akibat perkembangan teknologi digital, khususnya dalam penyediaan layanan informasi kepada tamu. Namun, sebagian besar hotel masih mengandalkan media cetak seperti brosur yang memiliki keterbatasan informasi dan kurang interaktif. Kajian ini bertujuan menghasilkan prototipe media layanan informasi digital berbasis website bernama Exsigo (Explore, See, & Go!) bagi tamu hotel di kawasan Cikini, Jakarta. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang berfokus pada tahap Prototype dengan pendekatan Research and Development (R&D). Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan rekomendasi ahli. Proses perancangan meliputi pembuatan wireframe (low-fidelity), mockup (high-fidelity), serta prototipe website menggunakan Google Sites yang terintegrasi dengan QR Code sebagai media akses. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa Exsigo menyediakan informasi destinasi wisata, restoran, fasilitas umum, akses transportasi dan Google Maps dalam satu media digital yang terstruktur dan mudah digunakan. Dengan demikian, Exsigo dapat menjadi media layanan informasi digital yang praktis, informatif, dan mudah diakses oleh tamu hotel.*

**Kata Kunci:** *layanan informasi digital, prototipe website, UI/UX, design thinking, tamu hotel.*

## DAFTAR ISI

|                                                                            |             |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>                                 | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>                         | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br/>PLAGIARISME .....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>                             | <b>v</b>    |
| <b>PRAKATA.....</b>                                                        | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                        | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                               | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                              | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                            | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....                                               | 5           |
| C. Batasan Masalah .....                                                   | 5           |
| D. Rumusan Masalah .....                                                   | 6           |
| E. Tujuan Kajian.....                                                      | 6           |
| F. Manfaat Kajian.....                                                     | 6           |
| 1. Manfaat Teoritis .....                                                  | 6           |
| 2. Manfaat Praktis.....                                                    | 7           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                                          | <b>9</b>    |
| A. Landasan Teori.....                                                     | 9           |
| 1. Layanan Informasi.....                                                  | 9           |
| 2. Website sebagai Media Informasi .....                                   | 10          |
| 3. QR Code sebagai Media Akses Informasi.....                              | 10          |
| 4. User Interface (UI) dan User Experience (UX) .....                      | 11          |
| 5. Tata Letak .....                                                        | 12          |
| 6. Warna.....                                                              | 12          |
| 7. Tipografi .....                                                         | 12          |
| 8. Wireframe .....                                                         | 13          |
| 9. Mockup.....                                                             | 13          |
| 10. Design Thinking.....                                                   | 13          |

|                                                                                                                                                                        |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| B. Pertanyaan Kajian.....                                                                                                                                              | 15        |
| <b>BAB III METODE KAJIAN.....</b>                                                                                                                                      | <b>16</b> |
| A. Metode Pendekatan Perancangan.....                                                                                                                                  | 16        |
| B. Metode Pengumpulan Data.....                                                                                                                                        | 17        |
| 1. Studi Literatur.....                                                                                                                                                | 17        |
| 2. Rekomendasi Ahli ( <i>Expert Recommendation</i> ) .....                                                                                                             | 17        |
| C. Skema Perancangan Alur.....                                                                                                                                         | 19        |
| 1. Tahapan Alur .....                                                                                                                                                  | 19        |
| <b>BAB IV HASIL &amp; PEMBAHASAN.....</b>                                                                                                                              | <b>26</b> |
| A. Hasil .....                                                                                                                                                         | 26        |
| 1. Studi Literatur .....                                                                                                                                               | 26        |
| 2. Rekomendasi Ahli.....                                                                                                                                               | 29        |
| 3. <i>Build</i> .....                                                                                                                                                  | 33        |
| 4. <i>Communicate</i> .....                                                                                                                                            | 56        |
| 5. <i>Test (Validation)</i> .....                                                                                                                                      | 57        |
| 6. <i>Learn</i> .....                                                                                                                                                  | 59        |
| 7. <i>Iterate</i> .....                                                                                                                                                | 60        |
| B. Pembahasan.....                                                                                                                                                     | 63        |
| 1. Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> pada Tahap <i>Prototype</i> dengan pendekatan <i>Research and Development</i> dalam Perancangan <i>Website Exsigo</i><br>63 |           |
| 2. Penggunaan <i>QR Code</i> Sebagai Media Akses <i>Website</i> .....                                                                                                  | 72        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                                                                                                                                              | <b>75</b> |
| A. Simpulan.....                                                                                                                                                       | 75        |
| B. Implikasi .....                                                                                                                                                     | 75        |
| C. Saran .....                                                                                                                                                         | 76        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                                                                                             | <b>78</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                                                                                                                   | <b>82</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Table 1 Studi Literatur .....                                                      | 27 |
| Table 2 Keterangan Logo.....                                                       | 45 |
| Table 3 Katerangan Warna.....                                                      | 49 |
| Table 4 <i>Expert Validation</i> .....                                             | 58 |
| Table 5 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Prototipe <i>Website Exsigo...</i> | 61 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Brosur Digital .....                                        | 2  |
| Gambar 2 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....                        | 16 |
| Gambar 3 Skema Perancangan Alur Website “Exsigo” .....               | 19 |
| Gambar 4 Membuka <i>Google Sites</i> .....                           | 21 |
| Gambar 5 Membuka Halaman Utama ( <i>Home Page</i> ) .....            | 22 |
| Gambar 6 Membuat Halaman Menu Utama .....                            | 22 |
| Gambar 7 Membuat Sub halaman.....                                    | 22 |
| Gambar 8 Membuat Halaman di Dalam Sub halaman.....                   | 23 |
| Gambar 9 Mempersiapkan Halaman untuk Pengisian Konten .....          | 23 |
| Gambar 10 Penyusunan dan Penyajian Konten Informasi.....             | 23 |
| Gambar 11 <i>Wireframe</i> Halaman Utama ( <i>Home Page</i> ) .....  | 34 |
| Gambar 12 <i>Wireframe</i> Sub kategori .....                        | 35 |
| Gambar 13 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Tempat .....               | 36 |
| Gambar 14 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Tempat .....               | 37 |
| Gambar 15 <i>Mockup</i> Halaman Utama ( <i>Home Page</i> ) .....     | 38 |
| Gambar 16 <i>Mockup</i> Sub kategori.....                            | 39 |
| Gambar 17 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Tempat Destinasi Wisata ..... | 40 |
| Gambar 18 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Tempat Restoran.....          | 41 |
| Gambar 19 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Tempat Fasilitas Umum.....    | 42 |
| Gambar 20 <i>Mockup</i> Halaman Detail Tempat.....                   | 43 |
| Gambar 21 Tata Letak Exsigo .....                                    | 44 |
| Gambar 22 Logo Exsigo .....                                          | 45 |
| Gambar 23 Maskot Exsigo "Exsi" .....                                 | 47 |
| Gambar 24 Contoh <i>Font</i> Arial Rounded.....                      | 48 |
| Gambar 25 Contoh <i>Font</i> League Spartan.....                     | 48 |
| Gambar 26 Website Exsigo Halaman Utama .....                         | 51 |
| Gambar 27 Website Exsigo “Destinasi Wisata”.....                     | 53 |
| Gambar 28 Website Exsigo "Restoran" .....                            | 54 |
| Gambar 29 Website Exsigo "Fasilitas Umum" .....                      | 54 |
| Gambar 30 Aplikasi Membuat QR Code .....                             | 55 |
| Gambar 31 QR Code Exsigo .....                                       | 56 |
| Gambar 32 Dokumentasi Presentasi Website Kepada Ahli .....           | 57 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Biodata Diri Mahasiswa .....                         | 82  |
| Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA .....                 | 83  |
| Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA .....                    | 84  |
| Lampiran 4 Infografis <i>Website Exsigo</i> .....               | 85  |
| Lampiran 5 Lembar <i>Informed Consent</i> .....                 | 86  |
| Lampiran 6 Pernyataan Persetujuan Responden .....               | 88  |
| Lampiran 7 Instrumen Wawancara Rekomendasi Ahli.....            | 89  |
| Lampiran 8 Hasil Transkrip Wawancara Rekomendasi Ahli.....      | 92  |
| Lampiran 9 Pernyataan Kelayakan Produk (Dosen Pembimbing) ..... | 94  |
| Lampiran 10 Pernyataan Kelayakan Produk (Dosen Penguji).....    | 95  |
| Lampiran 11 Dokumentasi.....                                    | 96  |
| Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli .....                          | 97  |
| Lampiran 13 Surat Ciptaan HKI Website Exsigo .....              | 99  |
| Lampiran 14 Dokumentasi Sidang Akhir .....                      | 100 |