

**DESAIN UI/UX APLIKASI *VARIOUS WASH SERVICES*  
MARKETPLACE *EZ CLEAN* MENGGUNAKAN METODE  
*DESIGN THINKING***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Sistem Informasi**



**Disusun Oleh:**

**MUH. AHLUN NAZAR**

**19082010016**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
S U R A B A Y A  
2024**

# SKRIPSI

## DESAIN UI/UX APLIKASI VARIOUS WASH SERVICES MARKETPLACE EZ CLEAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Disusun Oleh:

MUH. AHLUN NAZAR  
19082010016

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal 05 Januari 2024

Pembimbing:

1.



Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19841201 2018031 001

2.



Dr. Eng Agussalim, S.Pd., M.T.  
NIP. 19850811 2019031 005

Tim Penguji:

1.



Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19870519 2018031 001

2.



Siti Mukharomah, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19810704 2021212 011

3.



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.  
NPT. 212199 30 325268

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.  
NIP. 19681126 199403 2 001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN UI/UX APLIKASI VARIOUS WASH SERVICES  
MARKETPLACE EZ CLEAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

**Disusun Oleh:**


**MUH. AHLUN NAZAR**  
**19082010016**


**Telah Disetujui mengikuti Ujian Negara Gelombang Januari  
Periode 2024 pada Tanggal 05 Januari 2024**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing 1**

**Dosen Pembimbing 2**

  
**Eka Dvar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 19841201 2018031 001**


  
**Dr. Eng Agussalim, S.Pd., M.T.**  
**NIP. 19850811 2019031 005**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Informasi**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Universtas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**

  
**Agung Brastama Putra, S. Kom., M.Kom**  
**NIP. 19851124 2021211 003**



KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Muh. Ahlun Nazar

NPM : 19082010016

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 10 Januari 2024 dengan judul :

**DESAIN UI/UX APLIKASI VARIOUS WASH SERVICES  
MARKETPLACE EZ CLEAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 10 Januari 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19870519 2018031 001

{  }

2. Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19810704 2021212 011

{  }

3. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.  
NPT. 212199 30 325268

{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19841201 2018031 001



Dr. Eng Agussalim, S.Pd., M.T.  
NIP. 19850811 2019031 005



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Ahlun Nazar  
NPM : 19082010016  
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**DESAIN UI/UX APLIKASI VARIOUS WASH SERVICES  
MARKETPLACE EZ CLEAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan Produk / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Instansi Pendidikan lain. Jika dinyatakan dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 10 Januari 2024

Hormat Saya,

**Muh. Ahlun Nazar**  
**19082010016**

**Judul : DESAIN UI/UX APLIKASI VARIOUS WASH SERVICES MARKETPLACE EZ CLEAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**Pembimbing 1 : Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.**

**Pembimbing 2 : Dr. Eng Agussalim, S.Pd., M.T.**

---

### **ABSTRAK**

Pada era modern, *various wash services* khususnya pada jasa cuci motor, mobil, baju, dan sepatu berkembang sangat pesat. Sayangnya *various wash services* khususnya jasa cuci motor, mobil, baju, dan sepatu pada saat ini masih cukup tidak efektif. Tujuan dari skripsi ini untuk merancang aplikasi *various wash services* yang menghasilkan *usability* yang baik pada *platform mobile* berbasis android.

Skripsi Ini akan membahas desain antarmuka aplikasi mobile dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini berfokus pada kepentingan manusia sebagai pengguna menghadirkan inovasi baru. Tahap evaluasi desain akan dilakukan berdasarkan anjuran dari ISO 9241-11 dalam pengukuran. Hasil dari pengujian setelah menghasilkan nilai akhir dari dua iterasi pada dua puluh penyedia jasa cuci dengan menghasilkan nilai *effectiveness* 97,25%, *efficiency* 97,59%, dan sepuluh pengguna (pembeli) dengan menghasilkan nilai *effectiveness* 97,5%, *efficiency* 94,14%, kemudian pada aspek kepada tiga puluh responden menghasilkan nilai Satisfaction (SUS) 82,83 yang dimana hasil *usability* tersebut dikategorikan ke dalam baik atau bagus.

**Kata Kunci:** *Various Wash Services, Design Thinking, Desain Antarmuka, Usability Testing.*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Desain UI/UX Aplikasi *Various Wash Services Marketplace Ez Clean* Menggunakan Metode *Design Thinking*” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan, dorongan, serta motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 dan bapak Dr. Eng Agussalim S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu selama proses pengerjaan skripsi ini.
3. Shinta Naurah Rahmadhia yang selalu memberi dukungan dan dorongannya hingga penulisan skripsi ini selesai.
4. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman Dusun Bjiirr, Nabil, Real, Iddo, Yusman, Evan, Fauzan, Andree, Nabil, Fahri, Ali, Dhika, dan Mail yang telah menemani sejak awal

perkuliahan hingga saat ini memberi dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

7. Para responden penjual/penyedia jasa cuci motor, mobil, baju dan sepatu (Mas Rian, Bapak Sutrisno, Ibu Meli, Bapak Yanto, Bapak Mahmudi, Bapak Saiful, Bapak Akbar, Ibu Meli, Bapak Hendra, Bapak Putro, Ibu Fitria, Ibu Retmawati, Bapak Sugiono, Ibu Nurrohmah, Mbak Evi, Mas Eki, Mas Windi, Mas Sony, Mas Gunawan, dan Ibu Peni) dan pengguna pembeli (Mas Ilham, Mas Fachri, Mbak Shinta, Mbak Riska, Pak Hariyanto, Mas Didin, Mas Qori, Mas Nabil, Mas Andree, dan Mas Fahri) yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
8. Seluruh pegawai di Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah membantu dalam melancarkan proses administrasi skripsi.
9. Seluruh kawan – kawan Sistem Informasi Angkatan 2019 SOLASIFO yang telah memberikan dukungan satu sama lain dalam penyelesaian skripsi.
10. Semua pihak yang terkait dan berjasa dalam proses penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terima kasih penulis sedikitpun.

Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan ridha-Nya kepada seluruh pihak yang memberikan dukungan, bantuan, nasihat, serta bimbingan yang bermanfaat bagi penulis.

Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan laporan skripsi. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan yang terus berkembang khususnya



dalam bidang sistem informasi yang selalu mengikuti perkembangan zaman yang memiliki perkembangan yang sangat pesat.

Surabaya, Desember 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Dasar Teori.....	6
2.1.1 <i>Design Thinking</i> .....	6
2.1.2 <i>Usability Testing</i> .....	8
2.1.3 Wawancara.....	10
2.1.4 Teknik Menyusun Pertanyaan.....	11
2.1.5 <i>Problem Statement</i> .....	11
2.1.6 <i>Empathy Map</i> .....	12
2.1.7 <i>Pain Points</i> .....	13
2.1.8 <i>User Persona</i> .....	13
2.1.9 <i>How Might We</i> .....	13
2.1.10 <i>Moodboard</i> .....	14
2.1.11 <i>Design System</i> .....	14

2.1.12 <i>User Flow</i> .....	14
2.1.13 <i>Information Architecture</i> .....	15
2.1.14 <i>Figma</i> .....	15
2.1.15 <i>Prototype</i> .....	15
2.1.16 <i>Mockup</i> .....	16
2.1.17 <i>Testing</i> .....	16
2.1.18 <i>Maze</i> .....	17
2.1.19 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	17
2.2 Penelitian Terdahulu .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1 Identifikasi Masalah .....	27
3.2 Studi Literatur .....	27
3.3 <i>Empathize</i> .....	27
3.3.1 <i>Research Plan</i> .....	28
3.3.2 Wawancara.....	29
3.3.3 <i>Empathy Map</i> .....	32
3.4 <i>Define</i> .....	32
3.4.1 <i>Problem Statement</i> .....	33
3.4.2 <i>Pain Points</i> .....	33
3.4.3 <i>User Persona</i> .....	33
3.4.4 <i>How Might We</i> .....	33
3.5 <i>Ideate</i> .....	34
3.5.1 <i>Information Architecture</i> .....	34
3.5.2 <i>User Flow</i> .....	34
3.5.3 <i>Wireframe</i> .....	34
3.5.4 <i>Wireflow</i> .....	35

3.5.5 <i>Moodboard</i> .....	35
3.6 <i>Prototype</i> .....	35
3.6.1 <i>Design System</i> .....	35
3.6.2 <i>Mockup</i> .....	36
3.7 <i>Testing</i> .....	36
3.7.1 <i>Usability Testing</i> .....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1 Hasil Metode Design Thinking 1 .....	38
4.1.1 <i>Empathize</i> .....	38
4.1.2 <i>Define</i> .....	71
4.1.3 <i>Ideate</i> .....	94
4.1.4 <i>Prototype</i> .....	125
4.1.5 <i>Test</i> .....	157
4.2 Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 2.....	174
4.2.1 Define (2) .....	174
4.2.2 <i>Ideate</i> (2) .....	177
4.2.3 Prototype (2) .....	178
4.2.4 Test (2) .....	179
4.3 Perbandingan Hasil Pengujian .....	186
4.3.1 Perbandingan <i>Effectiveness</i> .....	186
4.3.2 Perbandingan <i>Efficiency</i> .....	187
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	188
5.1 Kesimpulan .....	188
5.2 Saran.....	189
DAFTAR PUSTAKA .....	190
LAMPIRAN.....	194

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Daftar Pernyataan SUS .....	18
Tabel 2.2 Tabel Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3.1 Tabel <i>Research Objective</i> .....	28
Tabel 3.2 Tabel <i>Research Criteria</i> Penjual.....	28
Tabel 3.3 Tabel <i>Research Criteria</i> Pelanggan/Pembeli.....	28
Tabel 3.4 Tabel Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Penyedia Jasa Cuci .....	29
Tabel 3.5 Tabel Daftar Pertanyaan untuk Pengguna/Calon Pengguna Jasa Cuci .....	31
Tabel 4.1 Tabel <i>Detail Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Motor.....	41
Tabel 4.2 Tabel <i>Detail Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Mobil.....	47
Tabel 4.3 Tabel <i>Detail Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Baju .....	53
Tabel 4.4 Tabel <i>Detail Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Sepatu.....	59
Tabel 4.5 Tabel <i>Detail Empathy Map</i> Pembeli .....	65
Tabel 4.6 Tabel <i>Problem Statement</i> .....	71
Tabel 4.7 Tabel <i>Pain Points</i> Pemilik/Pegawai Jasa Cuci Motor .....	73
Tabel 4.8 Tabel <i>Pain Points</i> Pemilik/Pegawai Jasa Cuci Mobil.....	75
Tabel 4.9 Tabel <i>Pain Points</i> Pemilik/Pegawai Jasa Cuci Baju.....	77
Tabel 4.10 Tabel <i>Pain Points</i> Pemilik/Pegawai Jasa Cuci Sepatu.....	79
Tabel 4.11 Tabel <i>Pain Points</i> Calon Pelanggan/Pelanggan.....	81
Tabel 4.12 Tabel <i>Tracking Solusi</i> Desain dan Contoh <i>Prototype</i> .....	153
Tabel 4.13 Tabel Skenario Penjual .....	158
Tabel 4.14 Tabel Skenario Pembeli .....	159
Tabel 4.15 Tabel <i>Success Task</i> Penjual .....	161
Tabel 4.16 Tabel <i>Success Task</i> Pembeli .....	164
Tabel 4.17 Tabel <i>AVG Time</i> Penjual.....	165
Tabel 4.18 Tabel <i>AVG Time</i> Penjual yang Sudah Diolah .....	167
Tabel 4.19 Tabel <i>AVG Time</i> Pembeli.....	169
Tabel 4.20 Tabel <i>AVG Time</i> Pembeli yang Sudah Diolah.....	171

Tabel 4.21 Tabel Hasil SUS.....	172
Tabel 4.22 Tabel <i>Success Task</i> Penjual (Tahap Dua) .....	180
Tabel 4.23 Tabel <i>AVG Time</i> Penjual (Tahap Dua) .....	182
Tabel 4.24 Tabel <i>AVG Time</i> Penjual (Tahap Dua dan Sudah Diolah)....	184
Tabel 4.25 Tabel Perbandingan <i>Effectiveness</i> .....	186
Tabel 4.26 Tabel Perbandingan <i>Efficiency</i> .....	187

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Design Thinking</i> .....	7
Gambar 2.2 <i>Empathy Map</i> .....	12
Gambar 2.3 Skala Skoring pada SUS .....	19
Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian .....	26
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Motor .....	39
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Mobil .....	45
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Baju.....	51
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> Penjual Jasa Cuci Sepatu .....	57
Gambar 4.5 <i>Empathy Map</i> Pembeli .....	63
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Pemilik/Pengelola Jasa Cuci Motor .....	85
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Pemilik/Pengelola Jasa Cuci Mobil .....	86
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Pemilik/Pengelola Jasa Cuci Baju.....	87
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Pemilik/Pengelola Jasa Cuci Sepatu .....	88
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Pembeli 1 .....	89
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Pembeli 2.....	90
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Pembeli 3.....	91
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Pembeli 4.....	92
Gambar 4.14 Hasil <i>How Might We</i> .....	93
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i> .....	95
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Penjual.....	97
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Pembeli.....	98
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Splash Screen dan Onboarding pada Sudut Pandang Penjual.....	99
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Mendaftar pada Sudut Pandang Penjual .....	100
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Email dengan Kode OTP dan Sukses Daftar .....	101
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Lupa Kata Sandi dan Buat Ulang Kata Sandi.....	101
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda pada Sudut Pandang Penjual .....	102

Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Toko.....	103
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah jasa .....	103
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Toko Saya .....	104
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Jasa Saya.....	105
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Penjualan Saya dan Halaman Detail dari Halaman Penjualan Saya.....	106
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Inbox</i> pada Sudut Pandang Penjual..	106
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Isi Saldo pada Sudut Pandang Penjual .....	107
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Iklan Promosi.....	108
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Pilih <i>Role</i> dan Daftar pada Sudut Pandang Pembeli.....	109
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman Lupa Kata Sandi pada Sudut Pandang Pembeli.....	110
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda pada Sudut Pandang Pembeli .....	111
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian Jasa dan Filter .....	112
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian Jasa Cuci Menggunakan <i>Menu</i> yang Sudah Disediakan dan Halaman <i>Filter</i> .....	113
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Masukkan Jasa ke Keranjang.....	114
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Booking</i> Jasa Cuci (Hanya Jasa Cuci Motor dan Mobil).....	115
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i> dan Pilih Jenis Pembayaran .....	116
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Daftar Alamat dan Detail Alamat .....	117
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Halaman Belum Bayar, Detail Pesanan, Pembayaran, dan Pembayaran Berhasil .....	118
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Isi Saldo pada Sudut Pandang Pembeli.....	119
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Halaman Chat pada Sudut Pandang Pembeli..	120
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Halaman Selesai .....	121
Gambar 4.44 <i>Wireflow</i> Penjual .....	122
Gambar 4.45 <i>Wireflow</i> Pembeli .....	123
Gambar 4.46 <i>Moodboard</i> .....	124



Gambar 4.47 <i>Color Style</i> .....	126
Gambar 4.48 <i>Text Style</i> .....	127
Gambar 4.49 <i>Icon</i> .....	128
Gambar 4.50 <i>Component</i> .....	129
Gambar 4.51 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splash Screen</i> dan <i>Onboarding</i> pada Sudut Pandang Penjual .....	130
Gambar 4.52 <i>Mockup</i> Mendaftar Akun pada Sudut Pandang Penjual....	130
Gambar 4.53 <i>Mockup</i> Halaman Verifikasi Email dengan Kode OTP dan Sukses Daftar .....	131
Gambar 4.54 <i>Mockup</i> Halaman Lupa Kata Sandi dan Buat Ulang Kata Sandi .....	132
Gambar 4.55 <i>Mockup</i> Halaman Beranda pada Sudut Pandang Penjual..	132
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Toko .....	133
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Jasa.....	134
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> Halaman Toko Saya .....	134
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> Halaman Jasa Saya .....	135
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> Halaman Penjualan Saya dan Halaman Detail dari Halaman Penjualan Saya.....	136
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Halaman <i>Inbox</i> pada Sudut Pandang Penjual.....	137
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Isi Saldo pada Sudut Pandang Penjual .....	138
Gambar 4.63 <i>Mockup</i> Halaman Iklan Promosi .....	139
Gambar 4.64 <i>Mockup</i> Halaman Pilih <i>Role</i> dan Daftar pada Sudut Pandang Pembeli.....	140
Gambar 4.65 <i>Mockup</i> Halaman Lupa Kata Sandi pada Sudut Pandang Pembeli.....	141
Gambar 4.66 <i>Mockup</i> Halaman Beranda pada Sudut Pandang Pembeli	142
Gambar 4.67 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian Jasa dan Filter.....	143
Gambar 4.68 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian Jasa Cuci Menggunakan <i>Menu</i> yang Sudah Disediakan dan Halaman <i>Filter</i> .....	144
Gambar 4.69 <i>Mockup</i> Masukkan Jasa ke Keranjang .....	145
Gambar 4.70 <i>Mockup</i> Halaman <i>Booking</i> Jasa Cuci (Hanya Jasa Cuci Motor dan Mobil).....	146

Gambar 4.71 <i>Mockup</i> Halaman <i>Checkout</i> dan Pilih Jenis Pembayaran .	147
Gambar 4.72 <i>Mockup</i> Daftar Alamat dan Detail Alamat.....	148
Gambar 4.73 <i>Mockup</i> Halaman Belum Bayar, Detail Pesanan, Pembayaran, dan Pembayaran Berhasil .....	149
Gambar 4.74 <i>Mockup</i> Dalam Proses pada Jasa Cuci Baju dan Sepatu...	150
Gambar 4.75 <i>Mockup</i> Halaman Chat pada Sudut Pandang Pembeli .....	151
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Selesai dan Memberikan Ulasan .....	152
Gambar 4.77 Permasalahan <i>Task</i> Lihat Toko .....	175
Gambar 4.78 Permasalahan <i>Task</i> Tombol Lihat Riwayat Penjualan yang Terlalu Kecil.....	176
Gambar 4.79 Permasalahan Tombol Alternatif untuk Melihat Riwayat Penjualan .....	177
Gambar 4.80 <i>How Might We</i> Iterasi 2.....	178
Gambar 4.81 <i>Mockup</i> (2) <i>Solution</i> 1 .....	178
Gambar 4.82 <i>Mockup</i> (2) <i>Solution</i> 2 .....	179