

**PERANCANGAN UI/UX *DESIGN* APLIKASI PENYEWAAN
GEDUNG PERTEMUAN DENGAN METODE *DESIGN*
THINKING BERBASIS *MOBILE* (STUDI KASUS :
KABUPATEN BOJONEGORO)**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

SHOFIYYATUL BADRIYYAH

20082010058

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
2024**

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI PENYEWAAN GEDUNG
PERTEMUAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS
MOBILE (STUDI KASUS : KABUPATEN BOJONEGORO)**

Disusun Oleh:

SHOFIYYATUL BADRIYYAH

20082010058

**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 12 Juli 2024**

Pembimbing :

1.

Dhian Satria Yudha K, S.Kom., M.Kom.
NPT. 2 0119 86 052224 9

2.

Abdul Rezha Efrat N, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 2022031 008

Tim Penguji :

1.

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19790317 2021211 002

2.

Tri Lathif Marcellus, S.Kom., M.T.
NIP. 19890225 2021011 001

3.

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NPT. 2/1219 93 032526 8

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

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI PENYEWAAN GEDUNG
PERTEMUAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS
MOBILE (STUDI KASUS : KABUPATEN BOJONEGORO)**

Disusun Oleh:

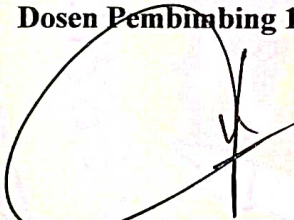
SHOFIYYATUL BADRIYYAH

20082010058

**Telah disetujui Ujian Negara Lisan Gelombang Juli Periode 2024 pada
Tanggal 12 Juli 2024**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



Dhian Satria Yudha K, S.Kom, M.Kom

NPT. 2 0119 86 052224 9

Dosen Pembimbing 2



Abdul Rezha Efrat N, S.Kom, M.Kom

NIP. 19940929 2022031 008

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.

NIP. 19851124 2021211 003



KEMENTERIAN 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 : Shofiyatul Badriyyah

NPM : 20082010058

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 17 Juli 2024 dengan judul:

**"PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI PENYEWAAN GEDUNG
PERTEMUAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS
MOBILE (STUDI KASUS : KABUPATEN BOJONEGORO)"**

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

Surabaya, 17 Juli 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.




NIP. 19790317 2021211 002

2. Tri Lathif Mardi S, S.Kom., M.T.

NIP. 19890225 2021211 001

3. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

NPT. 2 1219 93 032526 8

{  }
{  }
{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Dhian Satria Yudha K, S.Kom, M.Kom.

NPT. 2 0119 86 052224 9



Abdul Rezha Efrat N, S.Kom, M.Kom.

NIP. 19940929 2022031 008



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Shofiyyatul Badriyyah

NPM : 20082010058

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi/Tugas Akhir sebagai berikut :

**"PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI PENYEWAAN GEDUNG
PERTEMUAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS
MOBILE (STUDI KASUS : KABUPATEN BOJONEGORO)"**

Bukan merupakan plagiat dari skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan bukan merupakan Produk / Software / 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 institusi pendidikan lain. Jika ternyata kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala kosekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 17 Juli 2024

Hormat Saya,



Shofiyyatul Badriyyah

NPM. 20082010058

Judul : Perancangan UI/UX Design Aplikasi Penyewaan
Gedung Pertemuan Dengan Metode Design Thinking
Berbasis Mobile (Studi Kasus : Kabupaten Bojonegoro)

Pembimbing 1 : Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2 : Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Gedung pertemuan merupakan suatu bangunan yang dirancang khusus untuk digunakan sebagai tempat diadakannya berbagai jenis acara yang melibatkan orang dalam jumlah banyak. Aktivitas penyewaan gedung pertemuan memberikan manfaat signifikan bagi penyewa yang tidak memiliki ruang untuk menyelenggarakan acara. Sayangnya proses penyewaan gedung pertemuan saat ini masih menggunakan langkah-langkah yang cukup rumit. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perancangan desain antarmuka aplikasi penyewaan gedung pertemuan menggunakan metode *Design Thinking* berbasis *mobile* yang memiliki nilai *usability* baik.

Penelitian ini membahas desain antarmuka aplikasi penyewaan gedung pertemuan yang berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode yang digunakan memiliki fokus pada bagaimana memahami pengguna dan mendefinisikan ulang permasalahan dengan tujuan menemukan strategi dan solusi alternatif yang inovatif. Desain yang dihasilkan diuji dengan tiga jenis pengujian yaitu *usability testing* dengan menggunakan *platform* Maze.co yang mendapat nilai kegunaan akhir sebesar 84 untuk penyewa dan 86 untuk pengelola. Pengujian yang kedua menggunakan *system usability scale* (SUS) yang mendapat nilai akhir 85 (*excellent* dan *acceptable*). Pengujian ketiga menggunakan *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh tiga orang ahli di bidang UI/UX untuk menguji estetika desain yang menghasilkan 10 temuan yang berada pada *severaty rating* 1 hingga 3.

Kata Kunci : Gedung Pertemuan, *Design Thinking*, *Usability Testing*, Penyewaan, UI/UX

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah SWT. atas ridho, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan UI/UX Design Aplikasi Penyewaan Gedung Pertemuan dengan Metode Desain Berbasis Mobile (Studi Kasus : Kabupaten Bojonegoro)” sebagai syarat menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari beberapa pihak. Pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan banyak dukungan baik berupa kesempatan, materi, doa yang tidak pernah putus, dan masih banyak lagi selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi. Serta adik-adik dan keluarga yang turut mendoakan dan mendukung.
2. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur sekaligus dosen wali yang selalu mengayomi dan mendengarkan aspirasi dari mahasiswa sistem informasi, serta memberikan bimbingan dan motivasi.
3. Bapak Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing 1 dan Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing 2 yang selalu memberikan arahan, motivasi, bimbingan, dan banyak ilmu selama dalam proses pengerjaan skripsi ini.

4. Seluruh bapak dan ibu dosen Sistem Infromasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan. Serta seluruh staf, admin, dan pegawai yang selalu sabar dalam membantu proses administrasi selama proses penelitian.
5. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan beasiswa sehingga dapat berkuliah selama 4 tahun secara gratis.
6. Para responden pengelola gedung (Bapak Mudiono, Bapak Sutaji, Bapak Syahrul Qirom, Ibu Lely, dan Ibu Ina) dan penyewa gedung (Mbak Pinky, Dwi Suci, Putri Surya, Karissa, dan Mbak Mita) yang telah membantu dalam proses skripsi dari awal hingga akhir.
7. Seluruh teman-teman Sistem Informasi 2020 (Atensi) yang memberikan dukungan dan motivasi satu sama lain dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
8. Teman-teman veteran muda, Zilvi selaku teman sekamar yang selalu mendengarkan dan memberi masukan selama perkuliahan hingga proses pengerjaan skripsi. Sasa, Gisa, Novita, dan Nilam yang selalu mengingatkan, memberi semangat, dan belajar bersama. Serta Rahayu yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
9. Teman-teman Bojonegoro, Cici, Fiizha, Putri Surya, Fitri, Raida, Chachu, dan masih banyak lagi yang selalu menghibur dan memberikan semangat.
10. Semua pihak yang terkait dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terima kasih sedikit pun.

Semoga Allah SWT senantiasa menjaga dan melindungi kepada seluruh pihak yang telah berperan memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat bermanfaat bagi penulis. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan skripsi ini. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat terbuka. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun bagi berbagai pihak. Sekian dan terima kasih.

Surabaya, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan.....	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Dasar Teori	10
2.1.1 Penyewaan Gedung Pertemuan.....	10
2.1.2 <i>Design Thinking</i>	10
2.1.3 Wawancara	12
2.1.4 Teknik Menyusun Pertanyaan	13
2.1.5 <i>Empathy Map</i>	14
2.1.6 <i>The 4'w's Technique</i>	15
2.1.7 <i>Point Of View (POV)</i>	16
2.1.8 <i>User Persona</i>	17
2.1.9 <i>How Might We</i>	17
2.1.10 <i>Information Architecture</i>	18
2.1.11 <i>Wireframe</i>	18
2.1.12 <i>Wireflow</i>	18
2.1.13 <i>Moodboard</i>	19
2.1.14 <i>Design System</i>	19
2.1.15 <i>Mockup</i>	19
2.1.16 <i>Usability Testing</i>	20
2.1.17 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
2.1.18 <i>Heuristic Evaluation</i>	22

2.1.19	Figma	23
2.1.20	Maze	24
2.2	Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Identifikasi Masalah	30
3.2	Studi Literatur	30
3.3	<i>Empathize</i>	30
3.3.1	<i>Research Plan</i>	31
3.3.2	Wawancara	33
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	36
3.4	<i>Define</i>	36
3.4.1	<i>The 4w's Technique</i>	37
3.4.2	<i>Point of View (POV)</i>	37
3.4.1	<i>User Persona</i>	37
3.5	<i>Ideate</i>	37
3.5.1	<i>How Might We</i>	38
3.5.2	<i>Information Architecture</i>	38
3.5.3	<i>Wireframe</i>	38
3.5.4	<i>Wireflow</i>	39
3.5.5	<i>Moodboard</i>	39
3.6	<i>Prototype</i>	39
3.6.1	<i>Design System</i>	40
3.6.2	<i>Mockup</i>	40
3.7	<i>Test</i>	40
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	41
3.7.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	42
3.7.3	<i>Heuristic Evaluation</i>	42
3.8	<i>Generate Desain</i>	43
3.9	Penyusunan Laporan	44
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN		45
4.1	Hasil Metode <i>Design Thinking 1</i>	45
4.1.1	<i>Empathize</i>	45
4.1.2	<i>Define</i>	48
4.1.3	<i>Ideate</i>	54

4.1.4	<i>Prototype</i>	88
4.1.5	<i>Test</i>	107
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking 2</i>	127
4.2.1	<i>Define</i>	127
4.2.2	<i>Ideate</i>	130
4.2.3	<i>Prototype</i>	131
4.2.4	<i>Test</i>	135
4.2.5	Hasil <i>Generate Desain</i>	142
BAB V PENUTUP.....		144
5.1	Kesimpulan	144
5.1	Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA		147
LAMPIRAN.....		151

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2. 1 <i>The 4w's Technique</i>	16
Tabel 2. 2 Tabel Pertanyaan SUS	21
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3. 1 <i>Problem Statement</i>	31
Tabel 3. 2 <i>Research Objective</i>	32
Tabel 3. 3 <i>Research Criteria</i> Pengelola	32
Tabel 3. 4 <i>Research Criteria</i> Penyewa.....	33
Tabel 3. 5 <i>Research Question</i> 1 untuk Pengelola.....	34
Tabel 3. 6 <i>Research Question</i> 2 untuk Pengelola.....	34
Tabel 3. 7 <i>Research Question</i> 3 untuk Pengelola.....	34
Tabel 3. 8 <i>Research Question</i> 4 untuk Calon Penyewa.....	35
Tabel 3. 9 Severity Rating Heuristic Evaluation	43
Tabel 4. 1 Point of View Penyewa	49
Tabel 4. 2 Point of View Pengelola	51
Tabel 4. 3 Skenario Usability Testing Penyewa.....	108
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Usability Penyewa Tahap 1.....	109
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Performa Usability Testing Penyewa Tahap 1.....	111
Tabel 4. 6 Skenario Tugas Pengelola	112
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Usability Pengelola Tahap 1	113
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Performa Usability Testing Pengelola Tahap 1	115
Tabel 4. 9 Skor Asli SUS Tahap 1	119
Tabel 4. 10 Skor Hasil Hitung SUS Tahap 1	119
Tabel 4. 11 Profil Profesional UI/UX Evaluator Heuristic	120
Tabel 4. 12 Hasil Heuristic Evaluation	121
Tabel 4. 13 Definisi Temuan Permasalahan	128
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Usability Penyewa Tahap 2.....	136
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Performa Usability Testing Penyewa Tahap 2.....	138
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Usability Pengelola Tahap 2	138
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Performa Usability Testing Pengelola Tahap 2	140
Tabel 4. 18 Skor Asli SUS Tahap 2	141

Tabel 4. 19 Skor Hasil Hitung SUS Tahap 2.....	141
--	-----

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. 1 <i>Website</i> Penyewaan Gedung Kabupaten Tabalong.....	3
Gambar 2. 1 Metode <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 2. 2 <i>Empathy Map</i> (Gibbons, 2018)	15
Gambar 2. 3 <i>User Persona</i> (Kamila, 2023)	17
Gambar 2. 4 Tingkat Penerimaan SUS (Saputra, 2019).....	22
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian	29
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Penyewa	46
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Pengelola.....	47
Gambar 4. 3 <i>The 4w's Technique</i> Penyewa	48
Gambar 4. 4 <i>The 4w's Technique</i> Pengelola.....	49
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Penyewa	53
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Pengelola	54
Gambar 4. 7 <i>How Might We</i>	55
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture</i> Penyewa.....	56
Gambar 4. 9 <i>Information Architecture</i> Pengelola	57
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> Halaman Splash Screen dan Onboarding	58
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Halaman Memilih Jenis Pengguna dan Halaman Daftar	59
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Kode OTP, Input Kode OTP, dan Ubah Nomor Handphone.	60
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> Halaman Lupa Kata Sandi dan Atur Ulang Kata Sandi	61
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk, Selamat Datang, dan Beranda	62
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Cari dan Halaman Hasil Pencarian	63
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman Wishlist.....	64
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Gedung	65
Gambar 4. 18.....	66
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Denah, Lokasi, dan Rute Menuju Gedung....	67
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Fasilitas, Kebijakan.....	68
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Penilaian Gedung	69

Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> Halaman Checkout, Metode Pembayaran, dan Penyewaan Berhasil	70
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas Perlu Konfirmasi dan Notifikasi Penyewaan Dikonfirmasi	71
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Belum Bayar dan Metode Pembayaran.....	72
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas Sedang Aktif, Selesai (Ditolak), dan Selesai (Berhasil)	73
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi.....	74
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Pesan dan Kirim Pesan.....	75
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Profil, Edit Profil, Pengaturan, dan Pusat Bantuan	76
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Halaman Syarat & Ketentuan.....	77
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Pengelola, Penghasilan, Iklan (Belum Bayar), dan Iklan (Selesai).....	78
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Iklan Baru	79
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Iklan dan Aktivitas Iklan Sedang Aktif	80
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Gedung (Identitas, Detail, Denah dan Foto Ruangan).....	81
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Gedung (Fasilitas, Foto Fasilitas, Sumber Daya, dan Harga, Jam Operasional, dan Peraturan & Kebijakan).....	83
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> Halaman Konfirmasi Penyewaan dan Detail Penolakan Penyewaan oleh Pengelola.....	84
Gambar 4. 36 <i>Wireflow</i> Penyewa	86
Gambar 4. 37 <i>Wireflow</i> Pengelola Gedung	87
Gambar 4. 38 <i>Moodboard</i>	88
Gambar 4. 39 <i>Icons</i>	89
Gambar 4. 40 <i>Color Style</i>	89
Gambar 4. 41 <i>Button</i>	90
Gambar 4. 42 <i>Navigation Bar</i>	90
Gambar 4. 43 <i>Pesan</i>	90
Gambar 4. 44 <i>System Bar</i>	90

Gambar 4. 45 <i>Typhography</i>	91
Gambar 4. 46 <i>Illustrations</i>	92
Gambar 4. 47 <i>Header</i>	92
Gambar 4. 48 Logo	93
Gambar 4. 49 <i>Mockup</i> Halaman Splashscreen dan Onboarding.....	94
Gambar 4. 50 <i>Mockup</i> Halaman Pilih Peran, Daftar, dan Verifikasi Kode OTP ..	94
Gambar 4. 51 <i>Mockup</i> Halaman Ubah Nomor Handphone, Masuk, Loading, Ucapan Selamat Datang, dan Ubah Kata Sandi	95
Gambar 4. 52 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Tanpa Akun dan Halaman Reminder Masuk/Daftar.....	96
Gambar 4. 53 <i>Mockup</i> Halaman Beranda, Cari, dan Hasil Pencarian	97
Gambar 4. 54 <i>Mockup</i> Halaman Detail Gedung	97
Gambar 4. 55 <i>Mockup</i> Halaman Deskripsi Gedung, Denah, dan Lokasi Gedung	98
Gambar 4. 56 <i>Mockup</i> Halaman Fasilitas, Kebijakan, dan Penilaian Gedung	98
Gambar 4. 57 <i>Mockup</i> Halaman Checkout, Metode Pembayaran, dan Pemberitahuan Penyewaan Berhasil Dibuat	99
Gambar 4. 58 <i>Mockup</i> Halaman Aktivitas Sedang Aktif, Selesai (Ditolak), dan Selesai (Berhasil)	100
Gambar 4. 59 <i>Mockup</i> Halaman Aktivitas Perlu Konfirmasi, Notifikasi Penyewaan Dikonfirmasi, Aktivitas Belum Bayar, dan Kode Bayar	100
Gambar 4. 60 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi, Pesan, dan Percakapan	101
Gambar 4. 61 <i>Mockup</i> Halaman Profil, Edit Profil, dan Pengaturan.....	101
Gambar 4. 62 <i>Mockup</i> Halaman Pusat Bantuan dan Syarat & Ketentuan.....	102
Gambar 4. 63 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Pengelola, Penghasilan, Iklan (Belum Bayar), dan Iklan (Selesai).....	102
Gambar 4. 64 <i>Mockup</i> Halaman Buat Iklan Baru, Detail Buat Iklan Baru,.....	103
Gambar 4. 65 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Gedung (Identitas, Detail, Denah, Foto Ruang, Fasilitas, Foto Fasilitas, Sumber Daya, dan Harga, Jam Operasional, dan Peraturan & Kebijakan).....	104
Gambar 4. 66 <i>Mockup</i> Halaman Konfirmasi Penyewaan dan Detail Penolakan Penyewaan oleh Pengelola.....	105
Gambar 4. 67 <i>Mockup</i> Halaman Aktivitas Denda Pada Pengelola	106

Gambar 4. 68 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi Denda dan Pembayaran Denda Pada Penyewa	106
Gambar 4. 69 Jenis Kelamin Responden	116
Gambar 4. 70 Peran Responden	117
Gambar 4. 73 Frekuensi Penyewaan Gedung	117
Gambar 4. 71 Usia Responden.....	118
Gambar 4. 72 Pekerjaan Responden	118
Gambar 4. 74 <i>How Might We</i> Iterasi Kedua.....	130
Gambar 4. 75 <i>Mockup</i> Solusi 1 dan 5	131
Gambar 4. 76 <i>Mockup</i> Solusi 2.....	132
Gambar 4. 77 <i>Mockup</i> Solusi 3	132
Gambar 4. 78 <i>Mockup</i> Solusi 6 dan 7	133
Gambar 4. 79 <i>Mockup</i> Solusi 8	133
Gambar 4. 80 <i>Mockup</i> Solusi 9	134
Gambar 4. 81 <i>Mockup</i> Solusi 10	135
Gambar 4. 82 Hasil Generate Desain.....	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara

Lampiran 2 Dokumentasi