

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN
STUDIO MUSIK DENGAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: STUDIO MUSIK 29)**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

JEREMY DAVID ALEXANDER

20082010049

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

2024

SKRIPSI

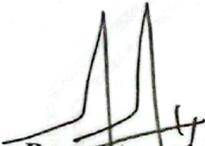
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: STUDIO MUSIK 29)

Disusun Oleh:
JEREMY DAVID ALEXANDER
20082010049

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 15 November 2024

Pembimbing :

1.



Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
NIP. 19920514 2022032 007

2.



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom
NIP. 19930325 2024062 001

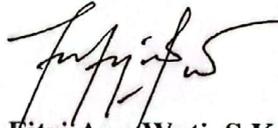
Tim Penguji :

1.



Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19890225 2021211 001

2.



Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212199 10 320267

3.



Prasasti Karunia F.A., S.Kom., M.Kom., M.IM.
NIP. 202111013

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



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



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 : Jeremy David Alexander

NPM : 20082010049

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 3 Desember 2024 dengan judul:

"PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: STUDIO MUSIK 29)"

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

Surabaya, 3 Desember 2024

Dosen penguji yang memeriksa skripsi:

1. Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19890225 2021211 001

{  }

2. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212199 10 320267

{  }

3. Prasasti Karunia F.A., S.Kom., M.Kom., M.IM.
NIP. 202111013

{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Reisa Permatasafi, S.T., M.Kom
NIP. 19920514 2022032 007


Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom
NIP. 19930325 2024062 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN STUDIO
MUSIK DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS:
STUDIO MUSIK 29)**

Disusun Oleh:
JEREMY DAVID ALEXANDER
20082010049

**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang November
Periode 2024 pada Tanggal 15 November 2024**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1


Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
NIP. 19920514 2022032 007

Dosen Pembimbing 2


Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom
NIP. 19930325 2024062 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer


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



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

SURAT PERNYATAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeremy David Alexander

NPM : 20082010049

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

"PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: STUDIO MUSIK 29)"

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan 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 Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 3 Desember 2024

Hormat Saya,



Jeremy David Alexander

NPM. 20082010049

Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: STUDIO MUSIK 29)

Pembimbing 1 : Reisa Permatasari, S.T, M.Kom

Pembimbing 2 : Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Studio Musik 29 menyediakan layanan sewa studio musik, alat musik, *sound system*, dan kursus drum, tetapi proses pemesanan masih konvensional. Pelanggan harus datang langsung atau memesan melalui WhatsApp dan Instagram, sementara pemilik mengelola jadwal sewa studio musik secara manual melalui story WhatsApp. Hal ini berisiko menimbulkan bentrok jadwal dan *miss communication*. Penelitian ini bertujuan merancang desain UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 untuk meningkatkan kemudahan dan kepuasan pengguna. Metode *design thinking* digunakan dalam lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengujian dilakukan secara iteratif menggunakan *usability testing* ISO 9241-11 dan QUIS untuk memastikan kualitas desain. Hasil akhir menunjukkan tingkat *usability* tinggi untuk pelanggan, dengan *effectiveness* 98,3%, *efficiency* 95,46%, dan *satisfaction* 80,5%. Nilai QUIS pelanggan mencakup reaksi keseluruhan 7,11, layar 7,15, terminologi dan sistem informasi 7,20, pembelajaran 6,96, dan kapabilitas 7,10. Sementara itu, untuk pemilik, *usability testing* menunjukkan *effectiveness* 95,8%, *efficiency* 88,8%, dan *satisfaction* 90%. Nilai QUIS pemilik mencakup reaksi keseluruhan 7,50, layar 7,50, terminologi dan sistem informasi 7,40, pembelajaran 7,40, dan kapabilitas 7,75. Desain aplikasi ini diterima dengan baik oleh pelanggan dan pemilik dan menunjukkan tingkat kegunaan yang memenuhi harapan mereka.

Kata Kunci: Studio Musik 29, Desain UI/UX, *Design Thinking*, *Usability Testing*, QUIS

Title : **UI/UX DESIGN FOR A MUSIC STUDIO RENTAL APPLICATION USING THE DESIGN THINKING METHOD (CASE STUDY: STUDIO MUSIK 29)**

Supervisor 1 : **Reisa Permatasari, S.T, M.Kom**

Supervisor 2 : **Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom**

ABSTRACT

Studio Musik 29 provides music studio rentals, musical instruments, sound systems, and drum lessons, but its booking process remains conventional. Customers must visit the studio in person or book via WhatsApp and Instagram, while the owner manages studio schedules manually through WhatsApp stories. This approach poses risks of schedule conflicts and miscommunication. This study aims to design a UI/UX for the Studio Musik 29 rental application to enhance user convenience and satisfaction. The design thinking method was applied through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Iterative testing was conducted using ISO 9241-11 usability testing and QUIS to ensure design quality. The final results indicate a high usability level for customers, with an effectiveness rate of 98.3%, efficiency of 95.46%, and satisfaction of 80.5%. Customers' QUIS scores include overall reaction (7.11), screen (7.15), terminology and system information (7.20), learning (6.96), and capability (7.10). For owners, usability testing results show an effectiveness rate of 95.8%, efficiency of 88.8%, and satisfaction of 90%. Owners' QUIS scores include overall reaction (7.50), screen (7.50), terminology and system information (7.40), learning (7.40), and capability (7.75). The application design is well-received by both customers and owners, demonstrating a usability level that meets their expectations.

Keywords: *Studio Musik 29, UI/UX Design, Design Thinking, Usability Testing, QUIS*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Studio Musik Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Studio Musik 29)” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga yang selalu mendoakan terbaik, mendukung, dan memberi motivasi kepada penulis selama ini.
2. Ibu Reisa Permatasari, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
3. Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing penulis dan memberikan arahan kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
4. Pak Doddy Ridwandono, S.Kom, M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan arahan dan nasihat kepada penulis selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen program studi Sistem Informasi yang dengan tulus mengajar dan memberikan ilmu bermanfaat bagi penulis selama perkuliahan.
6. Pak Dendy Wijaya selaku pemilik Studio Musik 29 yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi.

7. Para pelanggan Studio Musik 29 yang bersedia menjadi responden dalam penelitian skripsi ini.
8. Kawan-kawan penulis di Surabaya yaitu Khoirul, Alif, Gabriel, Alvin, dan Fajar yang sudah mendukung dan membantu penulis.
9. Kawan-kawan penulis di Bekasi yaitu Fala, Fadlan, Achmed, Prayosa, Jojo, dan Antonio yang selalu mendukung dan memberi semangat selama ini.
10. Teman-teman Kelas B dan angkatan 2020 Sistem Informasi ATENSI yang memberi dukungan selama masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih belum sempurna, namun penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, 10 November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
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	9
2.1 Dasar Teori.....	9
2.1.1 Studio Musik	9
2.1.2 Studio Musik 29	10
2.1.3 <i>User Interface</i>	12
2.1.4 <i>User Experience</i>	13
2.1.5 <i>Design Thinking</i>	13
2.1.6 Wawancara	16
2.1.7 <i>Usability Testing</i>	16
2.1.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
2.1.9 <i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)</i>	20
2.1.10 Figma	22

2.1.11	Maze	23
2.2	Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1	Studi Literatur	29
3.2	Identifikasi Masalah	30
3.3	<i>Empathize</i>	30
3.3.1	<i>Research Plan</i>	30
3.3.2	Wawancara	32
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	34
3.4	<i>Define</i>	34
3.4.1	<i>Point of View (PoV)</i>	35
3.4.2	<i>User Persona</i>	35
3.5	<i>Ideate</i>	35
3.5.1	<i>How Might We</i>	36
3.5.2	<i>Information Architecture</i>	36
3.5.3	<i>Wireframe</i>	36
3.5.4	<i>Wireflow</i>	36
3.5.5	<i>Moodboard</i>	36
3.6	<i>Prototype</i>	37
3.6.1	<i>Design System</i>	37
3.6.2	<i>Mockup</i>	37
3.7	<i>Test</i>	37
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	38
3.7.2	<i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)</i>	39
3.8	<i>Generate Desain</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40

4.1	Hasil Metode <i>Design Thinking 1</i>	40
4.1.1	<i>Empathize</i>	40
4.1.2	<i>Define</i>	48
4.1.3	<i>Ideate</i>	54
4.1.4	<i>Prototype</i>	101
4.1.5	<i>Test</i>	145
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking 2</i>	163
4.2.1	<i>Define (2)</i>	163
4.2.2	<i>Ideate (2)</i>	168
4.2.3	<i>Prototype (2)</i>	170
4.2.4	<i>Test (2)</i>	175
4.3	Perbandingan Hasil Pengujian.....	189
4.3.1	Perbandingan <i>Usability Testing</i>	189
4.3.2	Perbandingan <i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)</i> 190	
4.4	Pembahasan.....	191
4.5	Hasil <i>Generate Desain</i>	196
BAB V PENUTUP.....		199
5.1	Kesimpulan.....	199
5.2	Saran.....	200
DAFTAR PUSTAKA.....		201
LAMPIRAN.....		205

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Ukuran <i>Effectiveness</i>	17
Tabel 2.2 Standar Ukuran <i>Efficiency</i>	18
Tabel 2.3 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	19
Tabel 2.4 Daftar Pertanyaan QUIIS.....	21
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3.1 <i>Problem Statement</i>	30
Tabel 3.2 <i>Research Objective</i>	31
Tabel 3.3 <i>Responden Criteria</i> Pemilik.....	31
Tabel 3.4 <i>Responden Criteria</i> Pelanggan.....	31
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Kepada Pemilik Studio Musik 29.....	32
Tabel 3.6 Daftar Pertanyaan Kepada Pelanggan Studio Musik 29	33
Tabel 4.1 Detail <i>Empathy Map</i> Pemilik Studio Musik 29	42
Tabel 4.2 Detail <i>Empathy Map</i> Pelanggan Studio Musik 29	46
Tabel 4.3 <i>Point of View Needs</i> Pemilik Studio Musik 29	48
Tabel 4.4 <i>Point of View Insights</i> Pemilik Studio Musik 29.....	49
Tabel 4.5 <i>Point of View Needs</i> Pelanggan Studio Musik 29	51
Tabel 4.6 <i>Point of View Insights</i> Pelanggan Studio Musik 29	52
Tabel 4.7 Skenario <i>Usability Testing</i> Pelanggan Studio Musik 29	146
Tabel 4.8 Skenario <i>Usability Testing</i> Pemilik Studio Musik 29	147
Tabel 4.9 <i>Effectiveness</i> Pelanggan Studio Musik 29.....	149
Tabel 4.10 <i>Effectiveness</i> Pemilik Studio Musik 29.....	150
Tabel 4.11 <i>Efficiency</i> Pelanggan Studio Musik 29 Sebelum Diolah.....	151

Tabel 4.12 <i>Efficiency</i> Pelanggan Studio Musik 29 Sesudah Diolah	152
Tabel 4.13 <i>Efficiency</i> Pemilik Studio Musik 29 Sebelum Diolah	153
Tabel 4.13 <i>Efficiency</i> Pemilik Studio Musik 29 Sesudah Diolah.....	154
Tabel 4.14 Hasil SUS Pelanggan Studio Musik 29	155
Tabel 4.15 Hasil SUS Pemilik Studio Musik 29	156
Tabel 4.16 Hasil QUIIS Pelanggan Studio Musik 29 Sebelum Diolah.....	156
Tabel 4.17 Hasil QUIIS Pelanggan Studio Musik 29 Sesudah Diolah.....	158
Tabel 4.18 Hasil QUIIS Pemilik Studio Musik 29 Sebelum Diolah	159
Tabel 4.19 Hasil QUIIS Pemilik Studio Musik 29 Sesudah Diolah.....	160
Tabel 4.20 Detail Permasalahan Pengujian Iterasi 1	162
Tabel 4.21 <i>Effectiveness</i> Pelanggan Studio Musik 29 Iterasi 2.....	175
Tabel 4.22 <i>Effectiveness</i> Pemilik Studio Musik 29 Iterasi 2	176
Tabel 4.23 <i>Efficiency</i> Pelanggan Studio Musik 29 Sebelum Diolah Iterasi 2.....	178
Tabel 4.24 <i>Efficiency</i> Pelanggan Studio Musik 29 Sesudah Diolah Iterasi 2	179
Tabel 4.25 <i>Efficiency</i> Pemilik Studio Musik 29 Sebelum Diolah Iterasi 2.....	180
Tabel 4.26 <i>Efficiency</i> Pemilik Studio Musik 29 Sesudah Diolah Iterasi 2.....	181
Tabel 4.27 Hasil SUS Pelanggan Studio Musik 29 Iterasi 2.....	182
Tabel 4.28 Hasil SUS Pemilik Studio Musik 29 Iterasi 2	183
Tabel 4.29 Hasil QUIIS Pelanggan Studio Musik 29 Sebelum Diolah Iterasi 2...	183
Tabel 4.30 Hasil QUIIS Pelanggan Studio Musik 29 Sesudah Diolah Iterasi 2....	185
Tabel 4.31 Hasil QUIIS Pemilik Studio Musik 29 Sebelum Diolah Iterasi 2	186
Tabel 4.32 Hasil QUIIS Pemilik Studio Musik 29 Sesudah Diolah Iterasi 2.....	187
Tabel 4.33 Perbandingan <i>Usability Testing</i>	189

Tabel 4.34 Perbandingan QUIIS.....	190
------------------------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Studio Musik 29	10
Gambar 2.2 <i>Flowchart</i> Penyewaan Studio Musik Di Studio Musik 29.....	11
Gambar 2.3 Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2.4 Penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	20
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	29
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Pemilik Studio Musik 29	41
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Pelanggan Studio Musik 29	45
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Pemilik Studio Musik 29.....	53
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Pelanggan Studio Musik 29	54
Gambar 4.5 Hasil <i>How Might We</i>	55
Gambar 4.6 Hasil <i>Information Architecture</i> Pelanggan Studio Musik 29	57
Gambar 4.7 Hasil <i>Information Architecture</i> Pemilik Studio Musik 29.....	58
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i> dan <i>Onboarding</i> Pengguna Pelanggan	59
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Pengguna Pelanggan	59
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk, Lupa Password, dan Ganti Password Pengguna Pelanggan	60
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Pengguna Pelanggan	61
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Chat dan Notifikasi Pengguna Pelanggan	62
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman Sewa Studio Musik	62
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Checkout, Metode Pembayaran, dan Voucher Diskon Sewa Studio Musik.....	63
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Sewa Studio Musik.....	64

Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Katalog, Filter Kalendar, dan Pencarian Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	64
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk	65
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Ulasan, Informasi Pengiriman, dan Daftar Denda Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	66
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Masukkan Keranjang	66
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Checkout, Verifikasi Identitas, Metode Pembayaran, Voucher Diskon, dan Opsi Pengiriman Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	67
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Checkout dan Lokasi Pengiriman Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	68
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	69
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Kursus Drum dan Ulasan	69
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Pilih Jadwal Kursus Drum	70
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Checkout dan Metode Pembayaran Kursus Drum	71
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Kursus Drum	71
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Mendatang Pengguna Pelanggan	72
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Pembatalan Pesanan Pengguna Pelanggan	73
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Sedang Berlangsung dan Selesaikan Pesanan Pengguna Pelanggan	74
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Selesai dan Penilaian Pesanan Pengguna Pelanggan	75
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Konfirmasi Pengembalian Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	76

Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Denda Kerusakan Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i>	77
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Dibatalkan Pengguna Pelanggan.....	78
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Halaman Akun Pengguna Pelanggan.....	78
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Halaman Data Personal Pengguna Pelanggan	79
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan Pengguna Pelanggan	80
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Halaman Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi Pengguna Pelanggan	80
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Halaman Event dan Lomba Musik.....	81
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splashscreen</i> , Masuk, Lupa Password, dan Ganti Password Pengguna Pemilik	82
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Pengguna Pemilik	83
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Halaman Chat dan Notifikasi Pengguna Pemilik	84
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Halaman Laporan Pengguna Pemilik	84
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Halaman Kelola Pengguna Pemilik.....	85
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Alat Musik dan <i>Sound System</i>	86
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Alat Musik dan <i>Sound System</i>	86
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Event dan Lomba Musik	87
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Event dan Lomba Musik	88
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Target Bulanan.....	89
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Mendatang Pengguna Pemilik	89
Gambar 4.50 <i>Wireframe</i> Halaman Pembatalan Pesanan Pengguna Pemilik.....	90
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Sedang Berlangsung dan Selesaikan Pesanan Pengguna Pemilik	91

Gambar 4.52 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Selesai dan Lihat Penilaian Pengguna Pemilik	92
Gambar 4.53 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Pengembalian Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pemilik	92
Gambar 4.54 <i>Wireframe</i> Halaman Tolak Verifikasi Pengembalian Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pemilik.....	93
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Dibatalkan Pengguna Pemilik.....	94
Gambar 4.56 <i>Wireframe</i> Halaman Akun Pengguna Pemilik.....	95
Gambar 4.57 <i>Wireframe</i> Halaman Data Personal Pemilik.....	95
Gambar 4.58 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan Pengguna Pemilik	96
Gambar 4.59 <i>Wireframe</i> Halaman Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi Pengguna Pemilik	97
Gambar 4.60 <i>Wireflow</i> Pelanggan Studio Musik 29	98
Gambar 4.61 <i>Wireflow</i> Pemilik Studio Musik 29	99
Gambar 4.62 <i>Moodboard</i>	100
Gambar 4.63 <i>Color Palette</i>	101
Gambar 4.64 <i>Typography</i>	102
Gambar 4.65 <i>Icon</i>	103
Gambar 4.66 <i>Component</i>	104
Gambar 4.67 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i> Pengguna Pelanggan	105
Gambar 4.68 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Pengguna Pelanggan.....	105
Gambar 4.69 <i>Mockup</i> Halaman Masuk, Lupa Password, dan Ganti Password Pengguna Pelanggan	106
Gambar 4.70 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Pengguna Pelanggan.....	107

Gambar 4.71 <i>Mockup</i> Halaman Chat dan Notifikasi Pengguna Pelanggan.....	107
Gambar 4.72 <i>Mockup</i> Halaman Sewa Studio Musik Pengguna Pelanggan.....	108
Gambar 4.73 <i>Mockup</i> Halaman Checkout, Metode Pembayaran, dan Voucher Diskon Sewa Studio Musik Pengguna Pelanggan	109
Gambar 4.74 <i>Mockup</i> Halaman Pembayaran Sewa Studio Musik Pengguna Pelanggan	110
Gambar 4.75 <i>Mockup</i> Halaman Katalog, Filter Kalendar, dan Pencarian Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	110
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Halaman Detail Produk Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	111
Gambar 4.77 <i>Mockup</i> Halaman Ulasan, Informasi Pengiriman, dan Daftar Denda Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	112
Gambar 4.78 <i>Mockup</i> Halaman Masukkan Keranjang Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	113
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Halaman Checkout, Verifikasi Identitas, Metode Pembayaran, Voucher Diskon, dan Opsi Pengiriman Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	114
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Halaman Checkout dan Lokasi Pengiriman Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	115
Gambar 4.81 <i>Mockup</i> Halaman Pembayaran Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	116
Gambar 4.82 <i>Mockup</i> Halaman Kursus Drum Pengguna Pelanggan	116
Gambar 4.83 <i>Mockup</i> Halaman Pilih Jadwal Kursus Drum Pengguna Pelanggan	117
Gambar 4.84 <i>Mockup</i> Halaman Checkout dan Metode Pembayaran Kursus Drum Pengguna Pelanggan	118

Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Halaman Checkout dan Metode Pembayaran Kursus Drum Pengguna Pelanggan	118
Gambar 4.86 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Mendatang Pengguna Pelanggan	119
Gambar 4.87 <i>Mockup</i> Halaman Pembatalan Pesanan Pengguna Pelanggan	120
Gambar 4.88 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Sedang Berlangsung dan Selesaikan Pesanan Pengguna Pelanggan	121
Gambar 4.89 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Selesai dan Penilaian Pesanan Pengguna Pelanggan	122
Gambar 4.90 <i>Mockup</i> Halaman Konfirmasi Pengembalian Pengguna Pelanggan	123
Gambar 4.91 <i>Mockup</i> Halaman Pembayaran Denda Kerusakan Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pelanggan	124
Gambar 4.92 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Dibatalkan Pengguna Pelanggan	125
Gambar 4.93 <i>Mockup</i> Halaman Akun Pengguna Pelanggan	125
Gambar 4.94 <i>Mockup</i> Halaman Data Personal Pengguna Pelanggan.....	126
Gambar 4.95 <i>Mockup</i> Halaman Pengaturan Pengguna Pelanggan	126
Gambar 4.96 <i>Mockup</i> Halaman Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi Pengguna Pelanggan	127
Gambar 4.97 <i>Mockup</i> Halaman Event dan Lomba Musik Pengguna Pelanggan	128
Gambar 4.98 <i>Mockup</i> Halaman Keluar Pengguna Pelanggan	128
Gambar 4.99 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splashscreen</i> , Masuk, Lupa Password, dan Ganti Password Pengguna Pemilik	129
Gambar 4.100 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Pengguna Pemilik.....	130
Gambar 4.101 <i>Mockup</i> Halaman Chat dan Notifikasi Pengguna Pemilik.....	130
Gambar 4.102 <i>Mockup</i> Halaman Laporan Pengguna Pemilik.....	131

Gambar 4.103 <i>Mockup</i> Halaman Kelola Pengguna Pemilik.....	132
Gambar 4.104 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pemilik	133
Gambar 4.105 <i>Mockup</i> Halaman Edit Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pemilik	134
Gambar 4.106 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Event dan Lomba Musik Pengguna Pemilik	135
Gambar 4.107 <i>Mockup</i> Halaman Edit Event dan Lomba Musik Pengguna Pemilik	136
Gambar 4.108 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Target Bulanan Pengguna Pemilik	136
Gambar 4.109 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Mendatang Pengguna Pemilik	137
Gambar 4.110 <i>Mockup</i> Halaman Pembatalan Pesanan Pengguna Pemilik.....	138
Gambar 4.111 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Sedang Berlangsung dan Selesaikan Pesanan Pengguna Pemilik	138
Gambar 4.112 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Selesai dan Lihat Penilaian Pengguna Pemilik	139
Gambar 4.113 <i>Mockup</i> Halaman Verifikasi Pengembalian Pengguna Pemilik ...	140
Gambar 4.114 <i>Mockup</i> Halaman Tolak Verifikasi Pengembalian Sewa Alat Musik dan <i>Sound System</i> Pengguna Pemilik.....	141
Gambar 4.115 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Dibatalkan Pengguna Pemilik.....	142
Gambar 4.116 <i>Mockup</i> Halaman Akun Pengguna Pemilik.....	142
Gambar 4.117 <i>Mockup</i> Halaman Data Personal Pengguna Pemilik	143
Gambar 4.118 <i>Mockup</i> Halaman Pengaturan Pengguna Pemilik	144
Gambar 4.119 <i>Mockup</i> Halaman Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi Pengguna Pemilik	144
Gambar 4.120 <i>Mockup</i> Halaman Keluar Pengguna Pemilik	145

Gambar 4.121 Permasalahan D1	164
Gambar 4.122 Permasalahan D2	164
Gambar 4.123 Permasalahan D3	165
Gambar 4.124 Permasalahan D4	166
Gambar 4.125 Permasalahan D5	167
Gambar 4.126 Permasalahan D6	168
Gambar 4.127 Hasil <i>How Might We</i> Iterasi 2	169
Gambar 4.128 <i>Mockup</i> Solusi 1	170
Gambar 4.129 <i>Mockup</i> Solusi 2	171
Gambar 4.130 <i>Mockup</i> Solusi 3	172
Gambar 4.131 <i>Mockup</i> Solusi 4	173
Gambar 4.132 <i>Mockup</i> Solusi 5	173
Gambar 4.133 <i>Mockup</i> Solusi 6	174
Gambar 4.134 <i>Generate</i> Desain Halaman Beranda	196
Gambar 4.135 <i>Generate</i> Desain Halaman Jadwal Sewa Studio Musik	197
Gambar 4.136 <i>Generate</i> Desain Halaman Isi Nama Band Sewa Studio Musik ..	197
Gambar 4.137 <i>Generate</i> Desain Halaman Checkout Sewa Studio Musik	198