



SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
POTRETIN *MARKETPLACE* PENYEWAAN ALAT
FOTOGRAFI MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

AISYAH AZ-ZAHRA PRASETYO
NPM 21082010024

DOSEN PEMBIMBING

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
POTRETIN *MARKETPLACE* PENYEWAAN ALAT
FOTOGRAFI MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

AISYAH AZ-ZAHRA PRASETYO
NPM 21082010024

DOSEN PEMBIMBING

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI POTRETIN MARKETPLACE PENYEWAAAN ALAT FOTOGRAFI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh:

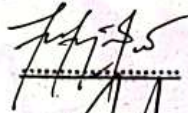
AISYAH AZ-ZAHRA PRASETYO

NPM. 21082010024

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 30 Januari 2025.

Menyetujui,

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 21219910320267



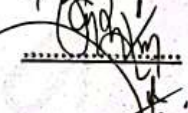
(Pembimbing I)

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303252024062001



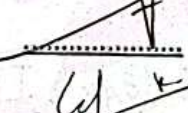
(Pembimbing II)

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198607272018032001



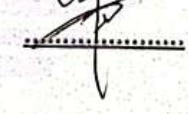
(Ketua Penguji)

Dhian Satria Yuda Kartika, S.Kom., M.Kom.
NPT. 20119860522249



(Anggota Penguji II)

Abdul Reza Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199409292022031008



(Anggota Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 196811261994032001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI POTRETIN
MARKETPLACE PENYEWAAN ALAT FOTOGRAFI MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Oleh:

AISYAH AZ-ZAHRA PRASETYO

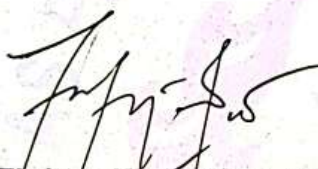
NPM. 21082010024

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi


Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

NPT. 21219910320267


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

NIP. 199303252024062001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer


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

NIP. 198511242021211003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa / NPM : Aisyah Az-Zahra Prasetyo / 21082010024
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom.,M.Kom.

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Potretin *Marketplace* Penyewaan Alat Fotografi Menggunakan Metode *Design Thinking*” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.



Surabaya, 30 Januari 2025

Mahasiswa



Aisyah Az-Zahra Prasetyo

NPM. 21082010024

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Aisyah Az-Zahra Prasetyo / 21082010024
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Potretin
Marketplace Penyewaan Alat Fotografi
Menggunakan Metode *Design Thinking*
Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Fotografi terus berkembang pesat di era digital, didorong oleh kemajuan teknologi kamera dan media sosial. Peningkatan minat masyarakat terhadap fotografi mendorong munculnya jasa penyewaan alat fotografi, namun proses penyewaan masih dilakukan secara konvensional dan kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* digunakan karena dapat mendefinisikan masalah, memahami kebutuhan pengguna, dan menghasilkan solusi kreatif. Proses desain melibatkan evaluasi berulang (*iterasi*) menggunakan metode *Usability Testing* dan *Heuristic Evaluation* untuk mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan evaluasi dan pengujian *Usability Testing*, desain UI/UX aplikasi mendapatkan penilaian yang baik, dengan nilai *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* yang tinggi. Selain itu, evaluasi heuristik dilakukan oleh pakar desain UI/UX menggunakan kriteria *heuristic* untuk memastikan bahwa desain memenuhi standar kegunaan dan kepuasan pengguna. Pada pengujian iterasi akhir, mitra penyewaan alat fotografi memperoleh nilai *Effectiveness* 94,28%, *Efficiency* 89,66%, dan *Satisfaction* 91%. Mitra penyewaan jasa fotografi memperoleh nilai *Effectiveness* 96,67%, *Efficiency* 98,83%, dan *Satisfaction* 93%. Pelanggan memperoleh nilai *Effectiveness* 92,85%, *Efficiency* 86,70%, dan *Satisfaction* 90,5%, menunjukkan hasil *usability* yang sangat baik.

Kata kunci: Penyewaan Alat Fotografi, Perancangan Desain UI/UX, *Design Thinking*, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*.

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Aisyah Az-Zahra Prasetyo / 21082010024
Thesis Title : *UI/UX Design of Potretin Application Photography Equipment Rental Marketplace Using Design Thinking Method*
Advisors : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Photography continues to grow rapidly in the digital era, driven by advances in camera technology and social media. The increase in public interest in photography has encouraged the emergence of photography equipment rental services, but the rental process is still carried out conventionally and inefficiently. This research aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Potretin photography equipment rental marketplace application using the Design Thinking method. The Design Thinking method is used because it can define problems, understand user needs, and produce creative solutions. The design process involves iterative evaluation using Usability Testing and Heuristic Evaluation methods to achieve optimal results. Based on Usability Testing evaluation and testing, the UI/UX design of the application received a good assessment, with high effectiveness, efficiency, and satisfaction scores. In addition, heuristic evaluation was conducted by UI/UX design experts using heuristic criteria to ensure that the design met usability and user satisfaction standards. In the final iteration of testing, photography equipment rental partners obtained a score of 94.28% Effectiveness, 89.66% Efficiency, and 91% Satisfaction. Photography service rental partners scored 96.67% Effectiveness, 98.83% Efficiency, and 93% Satisfaction. Customers obtained a value of Effectiveness 92.85%, Efficiency 86.70%, and Satisfaction 90.5%, showing very good usability results.

Keywords: *Photography Equipment Rental, UI/UX Design, Design Thinking, Usability Testing, Heuristic Evaluation.*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Alhamdulillah, atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Potretin *Marketplace* Penyewaan Alat Fotografi Menggunakan Metode *Design Thinking*" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bantuan, bimbingan, dan semangat yang diberikan berbagai pihak baik berupa moril maupun materiil. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, nasihat, serta dukungan terbaik, baik secara moril maupun materiil, yang selalu mengiringi langkah peneliti.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, atas kemudahan birokrasi yang diberikan.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, atas kemudahan birokrasi selama peneliti menjalani studi.
5. Ibu Seftin Ana Wati, S.Kom., M.Kom., dan Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi, atas bimbingan, arahan, masukan, motivasi, dan semangat yang sangat bermanfaat dalam membimbing peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Sistem Informasi UPN "Veteran" Jawa Timur, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing peneliti selama masa perkuliahan. Semoga Bapak dan Ibu senantiasa diberikan kesehatan, kemudahan, dan berada dalam lindungan-Nya.

7. Seluruh staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur, yang telah membantu dan memudahkan segala urusan administrasi selama perkuliahan.
8. Para responden, baik mitra maupun pelanggan, yang telah menjadi objek dalam penelitian dan terlibat dalam tahap wawancara serta pengujian.
9. Para evaluator, yang telah memberikan saran dan masukan yang bermanfaat pada tahap evaluasi desain aplikasi Potretin.
10. Rekan-rekan Sistem Informasi Angkatan 2021 (SINEMATO), yang telah saling memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Keluarga besar peneliti, yang selalu memberikan doa dan dukungan. Semoga senantiasa dilimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan oleh Allah.
12. Diri peneliti sendiri. Terima kasih telah kuat melewati segala lika-liku dalam proses ini. Semoga terus berkembang dan senantiasa menjadi pribadi yang lebih baik di masa mendatang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangsih kecil bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sistem Informasi.

Surabaya, 25 November 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 <i>Marketplace</i>	7
2.1.2 <i>Design Thinking</i>	7
2.1.3 Wawancara	9
2.1.4 <i>Empathy Map</i>	9
2.1.5 <i>Point Of View (POV)</i>	10

2.1.6	<i>User Persona</i>	10
2.1.7	<i>How Might We (HMW)</i>	11
2.1.8	<i>Information Architecture (IA)</i>	11
2.1.9	<i>User Flow</i>	11
2.1.10	<i>Moodboard</i>	12
2.1.11	<i>Wireframe</i>	12
2.1.12	<i>Design System</i>	12
2.1.13	<i>Mockup</i>	12
2.1.14	<i>Prototype</i>	13
2.1.15	<i>Usability Testing</i>	13
2.1.16	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	15
2.1.17	<i>Figma</i>	16
2.1.18	<i>Maze</i>	16
2.1.19	<i>Heuristic Evaluation</i>	17
2.2	<i>Penelitian Terdahulu</i>	19
BAB III.....		27
METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	<i>Identifikasi Masalah</i>	28
3.2	<i>Studi Literatur</i>	28
3.3	<i>Empathize</i>	28
3.3.1	<i>Research Plan</i>	28
3.3.2	<i>Wawancara</i>	30
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	34
3.4	<i>Define</i>	34
3.4.1	<i>Point Of View (POV)</i>	34
3.4.2	<i>User Persona</i>	34

3.5	<i>Ideate</i>	34
3.5.1	<i>How Might We (HMW)</i>	34
3.5.2	<i>Information Architecture (IA)</i>	35
3.5.3	<i>User Flow</i>	35
3.5.4	<i>Moodboard</i>	35
3.5.5	<i>Wireframe</i>	35
3.6	<i>Prototype</i>	35
3.6.1	<i>Design System</i>	36
3.6.2	<i>Mockup</i>	36
3.7	<i>Test</i>	36
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	36
3.7.2	<i>Heuristic Evaluation</i>	37
3.8	<i>Generate Front-End</i>	38
BAB IV.....		39
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 1.....	39
4.1.1	<i>Empathize</i>	39
4.1.2	<i>Define</i>	50
4.1.3	<i>Ideate</i>	58
4.1.4	<i>Prototype</i>	91
4.1.5	<i>Test</i>	97
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 2.....	113
4.2.1	<i>Define (2)</i>	113
4.2.2	<i>Ideate (2)</i>	114
4.2.3	<i>Prototype (2)</i>	115
4.2.4	<i>Test (2)</i>	117

4.3	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 3	121
4.3.1	<i>Define</i> (3).....	121
4.3.2	<i>Ideate</i> (3).....	126
4.3.3	<i>Prototype</i> (3).....	130
4.3.4	<i>Test</i> (3)	134
4.4	Perbandingan Hasil Pengujian.....	140
4.4.1	Perbandingan <i>Effectiveness</i>	140
4.4.2	Perbandingan <i>Efficiency</i>	141
4.4.3	Perbandingan <i>Satisfaction</i>	142
4.5	Hasil Final <i>High-Fidelity Prototype</i>	142
4.6	Hasil <i>Generate Front-End</i>	171
4.7	Pembahasan	174
BAB V		177
KESIMPULAN DAN SARAN		177
5.1	Kesimpulan.....	177
5.2	Saran	178
DAFTAR PUSTAKA		179

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Standar Ukuran Efektivitas	14
Tabel 2. 2 Standar Ukuran Efisiensi.....	14
Tabel 2. 3 Daftar Pertanyaan Kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	15
Tabel 2. 4 Prinsip <i>Heuristic Evaluation</i>	17
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3. 1 <i>Problem Statement</i>	28
Tabel 3. 2 <i>Research Objective</i>	29
Tabel 3. 3 <i>Research Criteria</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi.....	29
Tabel 3. 4 <i>Research Criteria</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi.....	30
Tabel 3. 5 <i>Research Criteria</i> Pelanggan.....	30
Tabel 3. 6 <i>Research Question</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi	31
Tabel 3. 7 <i>Research Question</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi	32
Tabel 3. 8 <i>Research Question</i> Pelanggan atau Calon Pelanggan	33
Tabel 3. 9 Skala <i>Severity Rating</i>	38
Tabel 4. 1 Tabel Detail Empathy Map Mitra Penyewaan Alat Fotografi.....	41
Tabel 4. 2 Tabel Detail Empathy Map Mitra Penyewaan Jasa Fotografi.....	45
Tabel 4. 3 Tabel Detail Empathy Map Pelanggan	48
Tabel 4. 4 Tabel POV Mitra Penyewaan Alat Fotografi.....	50
Tabel 4. 5 Tabel POV Mitra Penyewaan Jasa Fotografi.....	53
Tabel 4. 6 Tabel POV Pelanggan atau Penyewa Alat Fotografi.....	54
Tabel 4. 7 Tabel <i>How Might We</i> (HMW)	59
Tabel 4. 8 Tabel Skenario Mitra Penyewaan Alat Fotografi	98
Tabel 4. 9 Tabel Skenario Mitra Penyewaan Jasa Fotografi	100
Tabel 4. 10 Tabel Skenario Pelanggan	102
Tabel 4. 11 <i>Success Task</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi (1)	104
Tabel 4. 12 <i>Success Task</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi (1).....	105
Tabel 4. 13 <i>Success Task</i> Pelanggan (1).....	105
Tabel 4. 14 <i>Processing Time</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi (1)	106
Tabel 4. 15 <i>Success Rate</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi (1).....	107
Tabel 4. 16 <i>Processing Time</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi (1)	108
Tabel 4. 17 <i>Success Rate</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi (1).....	108

Tabel 4. 18 <i>Processing Time</i> Pelanggan (1).....	109
Tabel 4. 19 <i>Success Rate</i> Pelanggan (1)	109
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian SUS Mitra Penyewaan Alat Fotografi	110
Tabel 4. 21 Hasil Pengujian SUS Mitra Penyewaan Jasa Fotografi	111
Tabel 4. 22 Hasil Pengujian SUS Pelanggan	111
Tabel 4. 23 Detail <i>How Might We</i> Iterasi 1	115
Tabel 4. 24 Profil Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i>	117
Tabel 4. 25 Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	118
Tabel 4. 26 Detail <i>How Might We</i> Iterasi 2.....	128
Tabel 4. 27 <i>Success Task</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi Iterasi 2	134
Tabel 4. 28 <i>Success Task</i> Pelanggan Iterasi 2	135
Tabel 4. 29 <i>Processing Time</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi Iterasi 2	136
Tabel 4. 30 <i>Success Rate</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi Iterasi 2	136
Tabel 4. 31 <i>Processing Time</i> Pelanggan Iterasi 2	137
Tabel 4. 32 <i>Success Rate</i> Pelanggan Iterasi 2	137
Tabel 4. 33 Hasil Pengujian SUS Mitra Penyewaan Alat Fotografi Iterasi 2	138
Tabel 4. 34 Hasil Pengujian SUS Pelanggan Iterasi 2	139
Tabel 4. 35 Perbandingan Hasil Aspek <i>Effectiveness</i>	141
Tabel 4. 36 Perbandingan Hasil Aspek <i>Efficiency</i>	141
Tabel 4. 37 Perbandingan Hasil Aspek <i>Satisfaction</i>	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>Design Thinking</i>	7
Gambar 2. 2 <i>Empathy Map</i>	9
Gambar 2. 3 <i>Point Of View (POV)</i>	10
Gambar 2. 4 <i>User Persona</i>	11
Gambar 2. 5 Skala Skoring <i>System Usability Scale (SUS)</i>	16
Gambar 3. 1 Tahapan Metode Penelitian	27
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi.....	40
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi.....	44
Gambar 4. 3 <i>Empathy Map</i> Pelanggan.....	47
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi	57
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Mitra Penyewaan Jasa Fotografi	57
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Pelanggan atau Penyewa	58
Gambar 4. 7 <i>How Might We (HMW)</i>	63
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture (IA)</i>	64
Gambar 4. 9 <i>User Flow</i> Pelanggan (1).....	65
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Pelanggan (2).....	66
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Mitra (1)	67
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Mitra (2)	68
Gambar 4. 13 <i>Moodboard</i>	69
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	70
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Onboarding</i>	71
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Pengguna.....	71
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk Pengguna	72
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Identitas	73
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	74
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Sewa Alat Fotografi	75
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Sewa Alat Fotografi.....	75
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i> Sewa Alat Fotografi	76
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Sewa Alat Fotografi.....	77
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Sewa Jasa Fotografi	77

Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Jasa Fotografi.....	78
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i> Jasa Fotografi	78
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Sewa Jasa Fotografi	79
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan	80
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Halaman Bayar Denda Sewa Alat Fotografi.....	80
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Beri Ulasan	81
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Halaman Simpan Produk	82
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran Toko	83
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i> Toko	84
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Toko Seller.....	84
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> Halaman Kelola Penjualan.....	85
Gambar 4. 36 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Riwayat Kondisi Alat.....	86
Gambar 4. 37 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Denda Sewa Alat Fotografi.....	87
Gambar 4. 38 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Produk Sewa Alat Fotografi.....	88
Gambar 4. 39 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Produk Sewa Jasa Fotografi.....	89
Gambar 4. 40 <i>Wireframe</i> Halaman Chat.....	90
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi	91
Gambar 4. 42 <i>Brand Identity</i>	92
Gambar 4. 43 <i>Color Style</i>	93
Gambar 4. 44 <i>Typography</i>	94
Gambar 4. 45 <i>Elevation</i>	95
Gambar 4. 46 <i>Spacing</i>	95
Gambar 4. 47 <i>Button</i>	96
Gambar 4. 48 <i>Illustration</i>	97
Gambar 4. 49 <i>Pain Point</i> Mitra Penyewaan Alat Fotografi <i>Task</i> SMA5.....	113
Gambar 4. 50 <i>Pain Point</i> Pelanggan <i>Task</i> SP6.....	114
Gambar 4. 51 <i>How Might We</i> Iterasi 1	114
Gambar 4. 52 <i>Mockup</i> (2) <i>Solution</i> 1	116
Gambar 4. 53 <i>Mockup</i> (2) <i>Solution</i> 2	116
Gambar 4. 54 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE1	121
Gambar 4. 55 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE2	122
Gambar 4. 56 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE3	123

Gambar 4. 57 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE4.....	123
Gambar 4. 58 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE5.....	124
Gambar 4. 59 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE6.....	125
Gambar 4. 60 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE7.....	125
Gambar 4. 61 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE8.....	126
Gambar 4. 62 <i>How Might We</i> Iterasi 2.....	127
Gambar 4. 63 <i>High-Fidelity (2) Solution</i> 3.....	130
Gambar 4. 64 <i>Mockup (2) Solution</i> 4.....	130
Gambar 4. 65 <i>Mockup (2) Solution</i> 5.....	131
Gambar 4. 66 <i>Mockup (2) Solution</i> 6.....	131
Gambar 4. 67 <i>Mockup (2) Solution</i> 7.....	132
Gambar 4. 68 <i>Mockup (2) Solution</i> 8.....	132
Gambar 4. 69 <i>Mockup (2) Solution</i> 9.....	133
Gambar 4. 70 <i>Mockup (2) Solution</i> 10.....	133
Gambar 4. 71 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	143
Gambar 4. 72 <i>Mockup</i> Halaman <i>Onboarding</i>	144
Gambar 4. 73 <i>Mockup</i> Halaman <i>Daftar Pengguna</i>	144
Gambar 4. 74 <i>Mockup</i> Halaman <i>Masuk Pengguna</i>	145
Gambar 4. 75 <i>Mockup</i> Halaman <i>Verifikasi Identitas</i>	146
Gambar 4. 76 <i>Mockup</i> Halaman <i>Beranda</i>	147
Gambar 4. 77 <i>Mockup</i> Halaman <i>Sewa Alat Fotografi</i>	148
Gambar 4. 78 <i>Mockup</i> Halaman <i>Detail Sewa Alat Fotografi</i>	149
Gambar 4. 79 <i>Mockup</i> Halaman <i>Checkout Sewa Alat Fotografi</i>	150
Gambar 4. 80 <i>Mockup</i> Halaman <i>Pembayaran Sewa Alat Fotografi</i>	151
Gambar 4. 81 <i>Mockup</i> Halaman <i>Sewa Jasa Fotografi</i>	152
Gambar 4. 82 <i>Mockup</i> Halaman <i>Detail Jasa Fotografi</i>	152
Gambar 4. 83 <i>Mockup</i> Halaman <i>Checkout Jasa Fotografi</i>	153
Gambar 4. 84 <i>Mockup</i> Halaman <i>Pembayaran Sewa Jasa Fotografi</i>	154
Gambar 4. 85 <i>Mockup</i> Halaman <i>Pesanan</i>	154
Gambar 4. 86 <i>Mockup</i> Halaman <i>Bayar Denda Sewa Alat Fotografi</i>	155
Gambar 4. 87 <i>Mockup</i> Halaman <i>Beri Ulasan</i>	156
Gambar 4. 88 <i>Mockup</i> Halaman <i>Simpan Produk</i>	157

Gambar 4. 89 <i>Mockup</i> Halaman Pendaftaran Toko.....	158
Gambar 4. 90 <i>Mockup</i> Halaman <i>Dashboard</i> Toko	159
Gambar 4. 91 <i>Mockup</i> Halaman Detail Toko Seller.....	160
Gambar 4. 92 <i>Mockup</i> Halaman Kelola Penjualan.....	160
Gambar 4. 93 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Riwayat Kondisi Alat.....	161
Gambar 4. 94 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Denda Sewa Alat Fotografi.....	162
Gambar 4. 95 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Produk Sewa Alat Fotografi	163
Gambar 4. 96 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Produk Sewa Jasa Fotografi	164
Gambar 4. 97 <i>Mockup</i> Halaman Chat	165
Gambar 4. 98 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi	166
Gambar 4. 99 <i>Mockup</i> Halaman Masuk Admin	166
Gambar 4. 100 <i>Mockup</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin	167
Gambar 4. 101 <i>Mockup</i> Halaman Kelola Verifikasi Pengguna	167
Gambar 4. 102 <i>Mockup</i> Halaman Proses Verifikasi Pengguna	168
Gambar 4. 103 <i>Mockup</i> Halaman Lihat Detail Verifikasi Pengguna	169
Gambar 4. 104 <i>Mockup</i> Halaman Verifikasi Pendaftaran Toko	169
Gambar 4. 105 <i>Mockup</i> Halaman Proses Verifikasi Pendaftaran Toko.....	170
Gambar 4. 106 <i>Mockup</i> Halaman Detail Verifikasi Pendaftaran Toko	170
Gambar 4. 107 <i>Generate</i> Desain Halaman Detail Produk.....	171
Gambar 4. 108 <i>Generate</i> Desain Halaman Variasi Paket.....	172
Gambar 4. 109 <i>Generate</i> Desain Halaman Pilih Tanggal dan Waktu.....	172
Gambar 4. 110 <i>Generate</i> Desain Halaman <i>Checkout</i>	173
Gambar 4. 111 <i>Generate</i> Desain Halaman Pembayaran	173