



SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX KIDDY APLIKASI *MARKETPLACE* PENYEWAAN PERLENGKAPAN DAN MAINAN ANAK MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN*

RISTY FARENTINA
NPM 21082010019

DOSEN PEMBIMBING
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom

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



SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX KIDDY APLIKASI MARKETPLACE PENYEWAAN PERLENGKAPAN DAN MAINAN ANAK MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

RISTY FARENTINA
NPM 21082010019

DOSEN PEMBIMBING
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom

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

Halaman ini sengaja dikosongka

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX KIDDY APLIKASI MARKETPLACE PENYEWAAN PERLENGKAPAN DAN MAINAN ANAK MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

Oleh:
RISTY FARENTINA
NPM. 21082010019

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 10 Juni 2025.

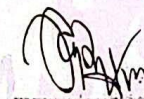
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 21219910320267


(Pembimbing I)

Namhi Sembilu, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199005162024061003


(Pembimbing II)

Rizka Hadfiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA.
NIP. 198607272018032601


(Ketua Penguji)

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.
NIP. 199707042024062001


(Penguji II)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303052024061002


(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


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

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX KIDDY APLIKASI *MARKETPLACE* PENYEWAAN
PERLENGKAPAN DAN MAINAN ANAK MENGGUNAKAN METODE
*USER-CENTERED DESIGN***

Oleh:
RISTY FARENTINA
NPM. 21082010019

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer



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

NIP. 198511242021211003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risty Farentina
NPM : 21082010019
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 17 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,



RISTY FARENTINA
NPM. 21082010019

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa/NPM : Risty Farentina/21082010019

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Kiddy Aplikasi *Marketplace* Penyewaan Perlengkapan Dan Mainan Anak Menggunakan Metode *User-Centered Design*

Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

Marketplace merupakan salah satu inovasi yang berkembang secara pesat di era teknologi saat ini. *Marketplace* dapat menawarkan efektifitas dan efisiensi dalam penjualan produk maupun layanan. Dalam bisnis penyewaan perlengkapan dan mainan anak, *marketplace* merupakan salah satu solusi sebagai platform penghubung antar penyedia layanan sewa dan penyewa. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang UI/UX aplikasi *marketplace* penyewaan perlengkapan dan mainan anak yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi para penyewa dan penyedia layanan dalam proses penyewaan. Hasil dari penelitian ini merupakan *prototype* aplikasi *marketplace* yang bisa digunakan untuk menyewa maupun menyewakan barang perlengkapan dan mainan anak yang dirancang menggunakan metode *User Centered Design* serta menerapkan pengujian iteratif dengan menggunakan metode evaluasi desain *Heuristic Evaluation* dan *Usability Testing* berlandaskan ISO 9241-11. Hasil dari pengujian akhir bersama pengguna mendapatkan score pada aspek Effectiveness sebesar 94,28% untuk penyewa, dan 98,47% untuk mitra. Sementara itu pada aspek Efficiency memperoleh score sebesar 93,10% untuk penyewa dan 98,68% untuk mitra. Kemudian pada aspek *Satisfaction* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memperoleh rata-rata kepuasan sebesar 86,5 untuk penyewa, dan 84,5 untuk mitra, keduanya berada dalam *grade B* dengan kategori 'Excellent' dan tingkat penerimaan 'Acceptable' yang menunjukkan bahwa desain aplikasi telah menghasilkan usability yang baik.

Kata Kunci: Perlengkapan dan Mainan Anak, *User Centered Design*, *Usability Testing*, Evaluasi Heuristik, *System Usability Scale* (SUS)

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name/NPM : Risty Farentina/21082010019
Thesis Title : UI/UX Design of Kiddy, a Marketplace Application for Renting Children's Equipment and Toys Using the User-Centered Design Method
Advisors : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

Marketplace is one of the innovations that is growing rapidly in the current technological era. Marketplace can offer effectiveness and efficiency in selling products and services. In the children's equipment and toy rental business, marketplace is one solution as a connecting platform between rental service providers and tenants. The purpose of this study is to design the UI/UX of a children's equipment and toy rental marketplace application that aims to provide convenience for tenants and service providers in the rental process. The results of this study are a prototype of a marketplace application that can be used to rent or lease children's equipment and toys designed using the User Centered Design method and implementing iterative testing using the Heuristic Evaluation and Usability Testing design evaluation methods based on ISO 9241-11. The results of the final test with users obtained a score on the Effectiveness aspect of 94.28% for tenants, and 98.47% for partners. Meanwhile, the Efficiency aspect obtained a score of 93.10% for tenants and 98.68% for partners. Then, in the Satisfaction aspect using the System Usability Scale (SUS), an average satisfaction score of 86.5 was obtained for tenants and 84.5 for partners, both of which are in grade B with the category 'Excellent' and the level of acceptance 'Acceptable', which indicates that the application design has produced good usability.

Keywords: *Children's Equipment and Toys, User Centered Design, Usability Testing, Heuristic Evaluation, System Usability Scale*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan UI/UX Kiddy Aplikasi Marketplace Penyewaan Perlengkapan Dan Mainan Anak Menggunakan Metode User-Centered Design”. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Proses penyusunan skripsi ini telah menjadi perjalanan yang penuh makna, sarat pembelajaran, tantangan, dan pengalaman berharga. Penyelesaian penelitian ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, atas kasih sayang, dukungan, kepercayaan, dan doa yang tiada henti, sehingga menjadi sumber kekuatan utama dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat dan doa selama proses penyusunan.
3. Bapak Prisa Marga Kusumantara, S.Kom, M.Cs., sebagai dosen wali sejak semester pertama hingga semester lima atas bimbingan dan arahnya.
4. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom., sebagai pembimbing pertama atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing kedua, atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi dan dosen wali sejak semester enam hingga delapan, yang senantiasa memberikan kemudahan dan dukungan bagi para mahasiswa.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah berbagi ilmu pengetahuan yang berharga selama masa perkuliahan.

8. Para responden dan para evaluator yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi, yang kontribusinya sangat berarti bagi kelancaran penelitian ini.
9. Kepada Dimas Fajri yang telah menemani dan senantiasa memberi dukungan serta semangat sejak awal semester.
10. Para sahabat penulis yaitu Fira, Dian, dan teman dekat lainnya yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang selalu menemani dan membantu selama proses perkuliahan.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2021, atas kebersamaan dan dukungan dan kerja sama selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang konstruktif untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan memberikan kontribusi positif dalam bidang ilmu yang penulis tekuni.

Surabaya, 30 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Dasar Teori.....	9
2.1.1 Penyewaan Perlengkapan dan Mainan Anak	9
2.1.2 <i>Marketplace</i>	9
2.1.3 <i>User Centered Design</i>	9
2.1.4 Wawancara.....	11
2.1.5 Teknik Menyusun Pertanyaan.....	11
2.1.6 <i>User Journey Maps</i>	11
2.1.7 <i>Empathy Map</i>	12

2.1.8	<i>Diagram Affinity</i>	13
2.1.9	<i>User Personas</i>	13
2.1.10	<i>Information Architecture</i>	14
2.1.11	<i>Moodboard</i>	14
2.1.12	<i>Wireframe</i>	14
2.1.13	<i>User flow</i>	15
2.1.14	<i>Mockup</i>	15
2.1.15	<i>Prototype</i>	15
2.1.16	<i>Usability Testing</i>	16
2.1.17	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
2.1.18	<i>Heuristic Evaluation</i>	18
2.1.19	<i>Figma</i>	19
2.1.20	<i>Maze</i>	19
2.2	<i>Penelitian Terdahulu</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	<i>Identifikasi Masalah</i>	26
3.2	<i>Studi Literatur</i>	26
3.3	<i>Understand Context of Use</i>	26
3.3.1	<i>Research Plan</i>	26
3.3.2	<i>Wawancara Calon Pengguna</i>	29
3.4	<i>Specify User Requirement</i>	33
3.4.1	<i>Mengumpulkan Kebutuhan User</i>	33
3.4.2	<i>User Persona</i>	33
3.4.3	<i>Diagram Afinitas</i>	33
3.4.4	<i>User Journey</i>	33
3.4.5	<i>Menentukan Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional</i>	34

3.5	<i>Produce Design Solution</i>	34
3.6	<i>Evaluate Against Requirement</i>	34
3.6.1	<i>Usability Testing</i>	35
3.6.1.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	35
3.6.2	<i>Heatmap</i>	35
3.6.3	<i>Model Artefak</i>	35
3.6.4	<i>Heuristic Evaluation</i>	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	<i>Understand Context of Use</i>	39
4.2	<i>Specify User Requirement</i>	39
4.2.1	<i>Empathy Map</i>	39
4.2.2	<i>User Persona</i>	45
4.2.3	<i>Diagram Afinitas</i>	51
4.2.4	<i>User Journey</i>	62
4.2.5	<i>Menentukan Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional</i>	65
4.3	<i>Produce Design Solution</i>	68
4.3.1	<i>User Flow</i>	68
4.3.2	<i>Arsitektur Informasi</i>	75
4.3.3	<i>Moodboard</i>	77
4.3.4	<i>Design System Repository</i>	77
4.3.5	<i>Wireframe</i>	85
4.4	<i>Evaluate Against Requirement</i>	101
4.4.1	<i>Usability Testing</i>	101
4.4.1.1	<i>Effectiveness</i>	105
4.4.1.2	<i>Efficiency</i>	106
4.4.1.3	<i>Satisfaction</i>	108

4.4.2	Kesimpulan Evaluasi Tahap Pertama	110
4.5	Hasil dan Pembahasan Evaluasi Tahap Pertama	111
4.5.1	Produce Design Solution (2).....	111
4.5.1.1	Analisa Heatmap.....	111
4.5.1.2	Model Artefak.....	120
4.5.1.3	<i>Mockup Design Solution</i>	123
4.5.2	<i>Evaluate Against Requirement (2)</i>	126
4.5.2.1	<i>Heuristic Evaluation</i>	127
4.6	Hasil dan Pembahasan Evaluasi Tahap Kedua.....	132
4.6.1	Produce Design Solution (3).....	133
4.6.1.1	<i>Mockup Design Solution</i>	133
4.6.1.2	<i>Final Design Mockup</i>	140
4.6.2	Evaluate Against Requirement (3)	158
4.6.2.1	<i>Usability Testing</i>	158
4.6.2.2	Kesimpulan Evaluasi Tahap Kedua.....	163
4.7	Perbandingan Hasil Pengujian.....	164
4.7.1	Perbandingan Aspek <i>Effectiveness</i>	164
4.7.2	Perbandingan Aspek <i>Efficiency</i>	165
4.7.3	Perbandingan Aspek <i>Satisfaction</i>	166
4.8	<i>Generate Design</i>	166
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		171
5.1	Kesimpulan.....	171
5.2	Saran	172
DAFTAR PUSTAKA		173
LAMPIRAN		179

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gigel.id.....	3
Gambar 1.2 Marketplace Gigel.id.....	4
Gambar 2.1 Metode User Centered Design	10
Gambar 2.2 <i>Empathy Map</i> [19].....	12
Gambar 2.3 Contoh User Persona [22]	14
Gambar 3.1 Diagram alir penelitian.....	25
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Mitra	40
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Penyewa.....	43
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Mitra 1	46
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Mitra 2	46
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Mitra 3	47
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Mitra 4.....	47
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Mitra 5	48
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Penyewa 1	48
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Penyewa 2	49
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Penyewa 3	49
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Penyewa 4	50
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Penyewa 5	50
Gambar 4.13 <i>Pain Points</i> Ketersediaan Informasi Produk (Mitra).....	51
Gambar 4.14 <i>Pain Points</i> Pengelolaan Produk dan Penyewaan (Mitra)	51
Gambar 4.15 <i>Pain Points</i> Proses Penerimaan Order (Mitra).....	52
Gambar 4.16 <i>Pain Points</i> Proses Shipping (Mitra).....	53
Gambar 4.17 <i>Pain Points</i> Proses Validasi Penyewa (Mitra)	53
Gambar 4.18 <i>Pain Points</i> Tampilan Sistem (Mitra)	54
Gambar 4.19 Ideasi Ketersediaan Informasi Produk (Mitra).....	54

Gambar 4.20 Ideasi Proses Penerimaan Order (Mitra).....	55
Gambar 4.21 Ideasi Pengelolaan Produk dan Penyewaan (Mitra)	55
Gambar 4.22 Ideasi Proses Shipping (Mitra)	56
Gambar 4.23 Ideasi Proses Validasi Customer (Mitra).....	56
Gambar 4.24 Ideasi Tampilan Sistem (Mitra).....	57
Gambar 4.25 Ideasi Memudahkan Proses Pembayaran (Mitra)	57
Gambar 4.26 <i>Pain Points</i> Kesulitan Pencarian Informasi (Penyewa).....	58
Gambar 4.27 <i>Pain Points</i> Admin <i>Slow Respon</i> (Penyewa).....	58
Gambar 4.28 <i>Pain Points</i> Proses Pemesanan (Penyewa)	59
Gambar 4.29 <i>Pain Points</i> Proses Pembayaran (Penyewa)	59
Gambar 4.30 <i>Pain Points</i> Kesulitan Filter Berdasarkan Lokasi (Penyewa).....	60
Gambar 4.31 Ideasi Informasi Rental Mainan (Penyewa)	60
Gambar 4.32 Ideasi Admin Responsif (Penyewa).....	61
Gambar 4.33 Ideasi Proses Pemesanan (Penyewa)	61
Gambar 4.34 Ideasi Kemudahan Atur Jadwal (Penyewa).....	61
Gambar 4.35 Ideasi Metode Pembayaran (Penyewa).....	62
Gambar 4.36 Ideasi Filter Lokasi (Penyewa)	62
Gambar 4.37 <i>User Journey Map</i> Mitra	63
Gambar 4.38 <i>User Journey Map</i> Penyewa.....	64
Gambar 4.39 <i>User Flow</i> Registrasi dan Masuk Akun.....	69
Gambar 4.40 <i>User Flow</i> Pencarian Barang	70
Gambar 4.41 <i>User Flow</i> Lakukan Pemesanan	70
Gambar 4.42 <i>User Flow</i> Pengembalian dan Perpanjangan	71
Gambar 4.43 <i>User Flow</i> Kirim Pesan	71
Gambar 4.44 <i>User Flow</i> Buka Toko	72
Gambar 4.45 <i>User Flow</i> Tambah Daftar Produk	72

Gambar 4.46 <i>User Flow</i> Ubah Status Pesanan	73
Gambar 4.47 <i>User Flow</i> Performa Toko Mitra.....	74
Gambar 4.48 <i>User Flow</i> Pasang Iklan	74
Gambar 4.49 Arsitektur Informasi	76
Gambar 4.59 Moodboard	77
Gambar 4.51 Text Style	78
Gambar 4.52 <i>Color Palette</i>	78
Gambar 4.53 <i>Iconography</i>	79
Gambar 4.54 <i>Button</i>	79
Gambar 4.55 Navigasi Bar.....	80
Gambar 4.56 <i>Text Field</i>	80
Gambar 4.57 Label Status	81
Gambar 4.58 Komponen Container	83
Gambar 4.59 Logo Kiddy	83
Gambar 4.60 Komponen UI.....	84
Gambar 4.61. Wireframe <i>Splash Screen</i> dan <i>Onboarding</i>	85
Gambar 4.62 Wireframe Halaman Registrasi	85
Gambar 4.63 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Kode OTP	86
Gambar 4.64 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Identitas.....	86
Gambar 4.65 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	87
Gambar 4.66 <i>Wireframe</i> Halaman Toko.....	88
Gambar 4.67 <i>Wireframe</i> Halaman Pesan	88
Gambar 4.68 <i>Wireframe</i> Riwayat Pesanan	89
Gambar 4.69 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Penyewa.....	90
Gambar 4.71 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian.....	90
Gambar 4.72 <i>Wireframe</i> Detail Produk	91

Gambar 4.73 <i>Wireframe</i> Halaman keranjang	92
Gambar 4.74 <i>Wireframe</i> Halaman Checkout	92
Gambar 4.74 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Pengiriman.....	93
Gambar 4.75 <i>Wireframe</i> Halaman Pengembalian	94
Gambar 4.76 <i>Wireframe</i> Halaman Perpanjang.....	94
Gambar 4.77 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi.....	95
Gambar 4.78 <i>Wireframe</i> Halaman Laporkan	95
Gambar 4.78 <i>Wireframe</i> Halaman Beri Ulasan.....	96
Gambar 4.79 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Wishlist</i>	96
Gambar 4.80 <i>Wireframe</i> Halaman Buka Toko	97
Gambar 4.81 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Toko	98
Gambar 4.82 <i>Wireframe</i> Halaman Performa	98
Gambar 4.83 <i>Wireframe</i> Halaman Pendapatan	99
Gambar 4.84 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Produk	99
Gambar 4.85 <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas dan Detail Pesanan	100
Gambar 4.86 <i>Wireframe</i> Halaman Promosi	101
Gambar 4.87 <i>Heatmap</i> Task SP1 dan SM1	112
Gambar 4.88 <i>Heatmap</i> Task SP2	113
Gambar 4.89 <i>Heatmap</i> Task SP3	113
Gambar 4.90 <i>Heatmap</i> Task SP4	114
Gambar 4.91 <i>Heatmap</i> Task SP5	115
Gambar 4.92 <i>Heatmap</i> Task SP6	115
Gambar 4.93 <i>Heatmap</i> Task SP7	116
Gambar 4.94 <i>Heatmap</i> Task SM2	117
Gambar 4.95 <i>Heatmap</i> Task SM3	117
Gambar 4.96 <i>Heatmap</i> Task SM4	118

Gambar 4.97 <i>Heatmap</i> Task SM5.....	119
Gambar 4.98 <i>Heatmap</i> Task SM6.....	119
Gambar 4.99 <i>Heatmap</i> Task SM7.....	120
Gambar 4.100 Model Artefak 1	120
Gambar 4.101 Model Artefak 2	121
Gambar 4.102 Model Artefak 3	121
Gambar 4.103 Model Artefak 4	122
Gambar 4.104 Model Artefak 5	122
Gambar 4.105 <i>Mockup</i> Desain Solusi 1	124
Gambar 4.106 <i>Mockup</i> Desain Solusi 2.....	124
Gambar 4.107 <i>Mockup</i> Desain Solusi 3.....	125
Gambar 4.108 <i>Mockup</i> Desain Solusi 4.....	125
Gambar 4.109 <i>Mockup</i> Desain Solusi 5.....	126
Gambar 4.110 Saran Perbaikan Heuristik 1	133
Gambar 4.111 Saran Perbaikan Heuristik 2.....	134
Gambar 4.112 Saran Perbaikan Heuristik 3.....	135
Gambar 4.113 Saran Perbaikan Heuristik 4.....	135
Gambar 4.114 Saran Perbaikan Heuristik 5.....	136
Gambar 4.115 Saran Perbaikan Heuristik 6.....	136
Gambar 4.116 Saran Perbaikan Heuristik 7.....	137
Gambar 4.117 Saran Perbaikan Heuristik 8.....	137
Gambar 4.118 Saran Perbaikan Heuristik 9.....	138
Gambar 4.119 Saran Perbaikan Heuristik 10.....	139
Gambar 4.120 Saran Perbaikan Heuristik 11	139
Gambar 4.121 Final <i>Mockup Splash screen & Onboarding</i>	140
Gambar 4.122 Final <i>Mockup Guest Page</i>	140

Gambar 4.123 Final Mockup Halaman Login.....	141
Gambar 4.124 Final Mockup Registrasi dan Verifikasi OTP	141
Gambar 4.125 Final Mockup Verifikasi Data Diri.....	142
Gambar 4.126 Final Mockup Beranda	143
Gambar 4.127 Final Mockup Halaman Toko	144
Gambar 4.128 Final Mockup Halaman Pesan	144
Gambar 4.129 Final Mockup Halaman Pesanan	145
Gambar 4.130 Final Mockup Profil Penyewa	145
Gambar 4.131 Final Mockup Pencarian	146
Gambar 4.132 Final Mockup Detail Produk	147
Gambar 4.133 Final Mockup Keranjang	148
Gambar 4.134 Final <i>Mockup</i> Form Checkout	148
Gambar 4.135 Final <i>Mockup</i> Detail Pengiriman	149
Gambar 4.136 Final <i>Mockup</i> Pengembalian Barang	150
Gambar 4.137 Final <i>Mockup</i> Perpanjangan	150
Gambar 4.138 Final <i>Mockup</i> Beri Ulasan	151
Gambar 4.139 Final Mockup Notifikasi.....	151
Gambar 4.140 Final <i>Mockup</i> Laporkan.....	152
Gambar 4.141 Final Mockup Wishlist	153
Gambar 4.142 Final Mockup Buka Toko	153
Gambar 4.143 Final <i>Mockup</i> Menu Profil Toko	154
Gambar 4.144 Final Mockup Daftar Product	155
Gambar 4.145 Final Mockup Tambah Produk	155
Gambar 4.146 Final Mockup Performa	156
Gambar 4.147 Final Mockup Pendapatan	156
Gambar 4.148 Final Mockup Aktivitas Pesanan	157

Gambar 4.149 Final Mockup Beri Ulasan Penyewa	157
Gambar 4.150 Final Mockup Promosi atau Iklan	158
Gambar 4.151 <i>Generate Design</i> Halaman Beranda	167
Gambar 4.152 <i>Generate Design</i> Halaman Detail Produk	167
Gambar 4.153 <i>Generate Design Modal Checkout</i>	167
Gambar 4.154 <i>Generate Design Form Checkout</i>	168
Gambar 4.154 <i>Mockup Login Administrator</i>	168
Gambar 4.155 <i>Mockup Dashboard Administrator</i>	169
Gambar 4.156 <i>Mockup Detail Verifikasi</i>	169
Gambar 4.157 <i>Mockup</i> Halaman Data Pengguna	170

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen pengujian SUS.....	18
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3.1 <i>Problem Statement</i>	27
Tabel 3.2 <i>Research Objective</i>	28
Tabel 3.3 <i>Participant Criteria</i> (Mitra)	28
Tabel 3.4 <i>Participant Criteria</i> (Penyewa).....	28
Tabel 3.5 <i>Research Question</i> Mitra.....	29
Tabel 3.6 <i>Research Question</i> Penyewa	31
Tabel 4.1 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> (Mitra)	40
Tabel 4.2 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> (Penyewa).....	43
Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Fungsional.....	65
Tabel 4.3 Tabel Kebutuhan Non-Fungsional	68
Tabel 4.4 Deskripsi Label Status.....	81
Tabel 4.5 Tabel Skenario Penyewa	102
Tabel 4.6 Tabel Skenario Mitra.....	103
Tabel 4.7 Tabel <i>Completion Rate</i> Penyewa Tahap Pertama	105
Tabel 4.8 Tabel <i>Completion Rate</i> Mitra Tahap Pertama	106
Tabel 4.9 Tabel Avg. Durasi Penyewa Tahap Pertama	107
Tabel 4.10 Tabel Avg. Durasi Mitra Tahap Pertama	107
Tabel 4.11 SUS Penyewa Tahap Pertama	108
Tabel 4.12 Hasil SUS Penyewa Tahap Pertama.....	108
Tabel 4.13 SUS Mitra Tahap Pertama.....	109
Tabel 4.14 Hasil SUS Mitra Tahap Pertama	109
Tabel 4.14 Detail Perbaikan	123
Tabel 4.15 Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i>	127

Tabel 4.16 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	127
Tabel 4.17 Tabel <i>Completion Rate</i> Penyewa Tahap Kedua.....	159
Tabel 4.18 Tabel <i>Completion Rate</i> Mitra Tahap Kedua	160
Tabel 4.19 Tabel Avg. Durasi Penyewa Tahap Kedua	160
Tabel 4.20 Tabel Avg. Durasi Mitra Tahap Kedua.....	161
Tabel 4.21 SUS Penyewa Tahap Kedua	162
Tabel 4.22 Hasil SUS Penyewa Tahap Kedua	162
Tabel 4.23 SUS Mitra Tahap Kedua	163
Tabel 4.24 Hasil SUS Mitra Tahap Kedua.....	163
Tabel 4.25 Perbandingan <i>Effectiveness</i> Penyewa	164
Tabel 4.26 Perbandingan <i>Effectiveness</i> Mitra.....	165
Tabel 4.27 Perbandingan <i>Efficiency</i> Penyewa	165
Tabel 4.28 Perbandingan <i>Efficiency</i> Mitra.....	165
Tabel 4.29 Perbandingan <i>Satisfaction</i> Penyewa	166
Tabel 4.30 Perbandingan <i>Satisfaction</i> Mitra.....	166

Halaman ini sengaja dikosongkan