



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
MOBILE MARKETPLACE BARBERSHOP
BARBERGO DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

NASYWA ZAHIRA RAMADHANI

NPM 21082010083

DOSEN PEMBIMBING

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

Anindo Saka Fitri, 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 APLIKASI
MOBILE MARKETPLACE BARBERSHOP
BARBERGO DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

NASYWA ZAHIRA RAMADHANI
NPM 21082010083

DOSEN PEMBIMBING

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

Anindo Saka Fitri, 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 dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE MARKETPLACE
BARBERSHOP BARBERGO DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Oleh:

NASYWA ZAHIRA RAMADHANI

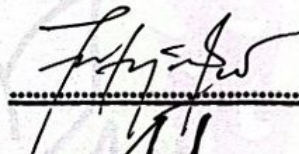
NPM. 21082010083

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 9 September 2025

Menyetujui,

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

NPT. 212199 10 320267



(Pembimbing I)

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

NIP. 19930325 202406 2 001



(Pembimbing II)

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

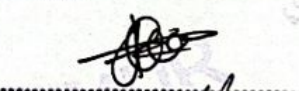
NIP. 19851124 2021211 003



(Ketua Penguji)

Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM.

NIP. 19920616 202406 2 001



(Penguji II)

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

NIP. 19970704 202406 2 001



(Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE MARKETPLACE BARBERSHOP
BARBERGO DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Oleh :

NASYWA ZAHIRA RAMADHANI
NPM. 21082010083



Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**

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

NIP. 19851124 2021211 003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nasywa Zahira Ramadhani
NPM : 21082010083
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, 11 September 2025
Yang Membuat Pernyataan,



NASYWA ZAHIRA RAMADHANI
NPM. 21082010083

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Nasywa Zahira Ramadhani / 21082010083
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Marketplace Barbershop BarberGo dengan Metode User Centered Design
Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Barbershop merupakan UMKM yang bergerak di sektor jasa pelayanan pangkas dan perawatan rambut. Dengan persaingan industri yang semakin ketat, terdapat permasalahan di barbershop dalam memilih model rambut yang sesuai dengan preferensi pelanggan dan desain antarmuka dalam aplikasi barbershop yang telah tersedia masih terbilang rumit. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan solusi desain antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi mobile marketplace barbershop BarberGo dengan metode User Centered Design. Metode penelitian yang digunakan melibatkan empat tahapan utama User Centered Design yang terdiri dari Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, dan Evaluate Against Requirements. Pengumpulan data melalui metode studi literatur dan wawancara dengan masing-masing kelima responden pelanggan dan barbershop. Hasil wawancara kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan solusi desain antarmuka yang memiliki nilai usability yang baik. Hasil penelitian ini menunjukkan perbandingan yang signifikan antara hasil evaluasi usability pada tahap pertama dan kedua. Pada hasil evaluasi tingkat usability, dari sisi pelanggan mengalami peningkatan nilai usability sebesar 18.16% dengan hasil akhir 80.74% dan barbershop mengalami peningkatan nilai usability sebesar 17.19% dengan hasil akhir 82.28%. Pada hasil evaluasi System Usability Scale (SUS), dari sisi pelanggan mengalami peningkatan nilai sebesar 27 dengan hasil akhir 93 dan barbershop mengalami peningkatan nilai sebesar 26 dengan hasil akhir 94. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa desain antarmuka aplikasi mobile marketplace barbershop BarberGo telah memiliki tingkat kegunaan yang baik, serta dapat diterima dan layak digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: Desain Antarmuka, Marketplace Barbershop, User Centered Design, Evaluasi Usability, System Usability Scale (SUS).

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Nama Mahasiswa / NPM : Nasywa Zahira Ramadhani / 21082010083
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Marketplace Barbershop BarberGo dengan Metode User Centered Design
Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Barbershops are MSMEs engaged in the hair cutting and grooming service sector. With increasing industry competition, barbershops face challenges in selecting hairstyles that match customer preferences, and the interface design of existing barbershop applications is still considered complex. This research aims to produce interface design solutions and user experience for the mobile application of the BarberGo barbershop marketplace using the User Centered Design method. The research method used involves four main stages of User Centered Design consisting of Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, and Evaluate Against Requirements. Data collection through literature study methods and interviews with each of the five customer and barbershop respondents. The interview results were then processed and analyzed to obtain interface design solutions that have good usability values. The results of this study show a significant comparison between the results of the usability evaluation in the first and second stages. In the results of the usability level evaluation, from the customer side there was an increase in usability value of 18.16% with a final result of 80.74% and the barbershop experienced an increase in usability value of 17.19% with a final result of 82.28%. In the evaluation results of the System Usability Scale (SUS), from the customer side, there was an increase in value of 27 with a final result of 93 and the barbershop experienced an increase in value of 26 with a final result of 94. Based on these results, it shows that the interface design of the BarberGo barbershop marketplace mobile application has a good level of usability, and can be accepted and is suitable for use by users.

Keywords: Interface Design, Barbershop Marketplace, User Centered Design, Usability Evaluation, System Usability Scale (SUS).

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Marketplace Barbershop BarberGo dengan Metode User Centered Design” dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU., selaku Rektor UPN Veteran Jawa Timur dan Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Wali yang selalu memberikan arahan dan bimbingan selama empat tahun masa perkuliahan.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama proses pembelajaran perkuliahan.
5. Kedua orang tua dan saudara penulis yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungannya setiap saat selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh teman Sistem Informasi Angkatan 2021 serta teman seperjuangan penulis, khususnya: Sinta, Lusi, Okta, Aca, Izra, Cendana, dan Nabila, yang telah memberikan semangat dan dukungannya selama penyusunan skripsi ini.

7. Seluruh sahabat seperjuangan penulis dari SMA: Kania, Nikma, Pretty, Rani, Amanda, dan Alya, yang telah memberikan dukungan, hiburan, dan semangatnya selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh responden baik dari sisi pelanggan dan barbershop yang telah membantu dalam proses pengumpulan data hingga evaluasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh evaluator yang telah meluangkan waktu dan membagikan ilmunya dalam proses evaluasi heuristic dalam skripsi ini yaitu Kak Sandy, Kak Adelia, Kak Hanifah, Kak Zainuddin, dan Kak Rizal.
10. Dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuannya selama proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini di masa mendatang. Akhirnya, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis pada khususnya.

Surabaya, 11 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Dasar Teori	9
2.1.1 Barbershop.....	9
2.1.2 <i>User Centered Design</i> (UCD)	10
2.1.3 Pengumpulan dan Analisis Data.....	11
2.1.4 Perancangan Antarmuka.....	15
2.1.5 Evaluasi Desain	19
2.1.6 Fitur AI	25
2.2 Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33

3.1	Identifikasi Masalah.....	33
3.2	Studi Literatur	34
3.3	<i>Understand Context of Use</i>	34
3.3.1	Kriteria Calon Pengguna.....	35
3.3.2	Wawancara Umum Calon Pengguna	36
3.4	<i>Specify User Requirements</i>	37
3.4.1	<i>Empathy Map</i>	37
3.4.2	<i>User Persona</i>	38
3.4.3	<i>Affinity Diagram</i>	39
3.5	<i>Design Solutions</i>	39
3.5.1	<i>Information Architecture (IA)</i>	40
3.5.2	<i>User Flows</i>	40
3.5.3	<i>Wireframe</i>	41
3.5.4	<i>Mockup</i>	41
3.5.5	<i>Prototype</i>	42
3.6	<i>Evaluate Against Requirements</i>	42
3.6.1	<i>Usability Testing</i>	43
3.6.2	Penilaian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	43
3.6.3	<i>Heuristic Evaluation</i>	44
3.7	Generate Desain Akhir.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Identifikasi Masalah.....	47
4.2	Studi Literatur	47
4.3	<i>Understand Context of Use</i>	48
4.4	<i>Specify User Requirements</i>	48
4.4.1	<i>Empathy Map</i>	48
4.4.2	<i>User Persona</i>	59
4.4.3	<i>Affinity Diagram</i>	64
4.5	<i>Design Solutions</i>	71

4.5.1	<i>User Flow</i>	71
4.5.2	<i>Information Architecture</i>	85
4.5.3	<i>Style Guide</i>	92
4.5.4	<i>Wireframe</i>	99
4.5.5	<i>Mockup</i>	121
4.5.6	<i>Prototype</i>	143
4.6	<i>Evaluate Against Requirements</i>	153
4.6.1	<i>Usability Testing Tahap Pertama</i>	153
4.6.2	<i>Heuristic Evaluation</i>	172
4.6.3	<i>Usability Testing Tahap Kedua</i>	185
4.6.4	Perbandingan Hasil Evaluasi Desain Tahap 1 dan 2.....	193
4.6.5	Ringkasan Iterasi Desain.....	193
4.7	Generate Desain Akhir	195
BAB V PENUTUP		201
5.1	Kesimpulan	201
5.2	Saran	201
DAFTAR PUSTAKA		203
LAMPIRAN		207

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Persebaran Barbershop di Surabaya.....	2
Gambar 1.2.	Aplikasi Minutes.....	3
Gambar 2.1.	Tahapan Metode <i>User Centered Design</i>	10
Gambar 2.2.	<i>Empathy Map</i>	12
Gambar 2.3.	<i>Affinity Diagram</i>	13
Gambar 2.4.	Skala Interpretasi Skor SUS	22
Gambar 3.1.	Metodologi Penelitian	33
Gambar 4.1.	<i>Empathy Map</i> Pelanggan 1	49
Gambar 4.2.	<i>Empathy Map</i> Pelanggan 2	50
Gambar 4.3.	<i>Empathy Map</i> Pelanggan 3	51
Gambar 4.4.	<i>Empathy Map</i> Pelanggan 4	52
Gambar 4.5.	<i>Empathy Map</i> Pelanggan 5	53
Gambar 4.6.	<i>Empathy Map</i> Barbershop 1	54
Gambar 4.7.	<i>Empathy Map</i> Barbershop 2	55
Gambar 4.8.	<i>Empathy Map</i> Barbershop 3	56
Gambar 4.9.	<i>Empathy Map</i> Barbershop 4	57
Gambar 4.10.	<i>Empathy Map</i> Barbershop 5	58
Gambar 4.11.	<i>User Persona</i> Pelanggan 1	59
Gambar 4.12.	<i>User Persona</i> Pelanggan 2	59
Gambar 4.13.	<i>User Persona</i> Pelanggan 3	60
Gambar 4.14.	<i>User Persona</i> Pelanggan 4	60
Gambar 4.15.	<i>User Persona</i> Pelanggan 5	61
Gambar 4.16.	<i>User Persona</i> Barbershop 1	61
Gambar 4.17.	<i>User Persona</i> Barbershop 2	62
Gambar 4.18.	<i>User Persona</i> Barbershop 3	62
Gambar 4.19.	<i>User Persona</i> Barbershop 4	63
Gambar 4.20.	<i>User Persona</i> Barbershop 5	63

Gambar 4.21.	<i>Affinity Diagram Paint Points Pelanggan</i>	64
Gambar 4.22.	<i>Affinity Diagram Paint Points Barbershop</i>	66
Gambar 4.23.	<i>Affinity Diagram Ideasi Pelanggan</i>	68
Gambar 4.24.	<i>Affinity Diagram Ideasi Barbershop</i>	70
Gambar 4.25.	<i>User Flow Pelanggan</i>	72
Gambar 4.26.	<i>User Flow Membuat dan Masuk Akun Pelanggan</i>	73
Gambar 4.27.	<i>User Flow Mencari Barbershop</i>	74
Gambar 4.28.	<i>User Flow Mencoba AI Model Rambut</i>	75
Gambar 4.29.	<i>User Flow Melakukan Reservasi</i>	76
Gambar 4.30.	<i>User Flow Memantau Status Reservasi</i>	77
Gambar 4.31.	<i>User Flow Barbershop</i>	78
Gambar 4.32.	<i>User Flow Membuat dan Masuk Akun Barbershop</i>	79
Gambar 4.33.	<i>User Flow Mengelola Permintaan Reservasi</i>	80
Gambar 4.34.	<i>User Flow Mengelola Layanan</i>	81
Gambar 4.35.	<i>User Flow Mengelola Model dan Warna Rambut</i>	82
Gambar 4.36.	<i>User Flow Mengelola Capster</i>	83
Gambar 4.37.	<i>User Flow Komunitas Barbershop</i>	84
Gambar 4.38.	<i>Arsitektur Informasi Pelanggan</i>	86
Gambar 4.39.	<i>Arsitektur Informasi Barbershop</i>	89
Gambar 4.40.	<i>Tipografi</i>	92
Gambar 4.41.	<i>Palet Warna</i>	93
Gambar 4.42.	<i>Icon</i>	94
Gambar 4.43.	<i>Logo</i>	95
Gambar 4.44.	<i>Ilustrasi</i>	95
Gambar 4.45.	<i>Text Field</i>	96
Gambar 4.46.	<i>Button</i>	96
Gambar 4.47.	<i>Navigation Bar</i>	97
Gambar 4.48.	<i>Component Card Pelanggan</i>	98
Gambar 4.49.	<i>Component Card Barbershop</i>	98

Gambar 4.50.	<i>Component Dialog</i>	99
Gambar 4.51.	<i>Wireframe Splash Screen dan Onboarding</i>	100
Gambar 4.52.	<i>Wireframe Lupa Kata Sandi</i>	101
Gambar 4.53.	<i>Wireframe Masuk dan Buat Akun Pelanggan</i>	101
Gambar 4.54.	<i>Wireframe Beranda Pelanggan</i>	102
Gambar 4.55.	<i>Wireframe Pencarian Barbershop</i>	102
Gambar 4.56.	<i>Wireframe Detail Barbershop Pelanggan</i>	103
Gambar 4.57.	<i>Wireframe Proses Reservasi Pelanggan</i>	104
Gambar 4.58.	<i>Wireframe Pembayaran Reservasi Pelanggan</i>	104
Gambar 4.59.	<i>Wireframe Reservasi Pelanggan</i>	105
Gambar 4.60.	<i>Wireframe AI Model Rambut Pelanggan</i>	106
Gambar 4.61.	<i>Wireframe Chat Pelanggan</i>	107
Gambar 4.62.	<i>Wireframe Akun dan Edit Profil Pelanggan</i>	108
Gambar 4.63.	<i>Wireframe Barbershop Favorit Pelanggan</i>	108
Gambar 4.64.	<i>Wireframe Promo dan Membership Pelanggan</i>	109
Gambar 4.65.	<i>Wireframe Pengaturan Akun Pelanggan</i>	109
Gambar 4.66.	<i>Wireframe Atur Ulang Kata Sandi Pelanggan</i>	110
Gambar 4.67.	<i>Wireframe Masuk dan Buat Akun Barbershop</i>	110
Gambar 4.68.	<i>Wireframe Lengkapi Dokumen Barbershop</i>	111
Gambar 4.69.	<i>Wireframe Beranda Barbershop</i>	112
Gambar 4.70.	<i>Wireframe Reservasi Barbershop</i>	112
Gambar 4.71.	<i>Wireframe Komunitas Barbershop</i>	113
Gambar 4.72.	<i>Wireframe Jadwal Reservasi Barbershop</i>	114
Gambar 4.73.	<i>Wireframe Akun dan Edit Profil Barbershop</i>	114
Gambar 4.74.	<i>Wireframe Kelola Layanan</i>	115
Gambar 4.75.	<i>Wireframe Kelola Model Rambut</i>	116
Gambar 4.76.	<i>Wireframe Kelola Warna Rambut</i>	116
Gambar 4.77.	<i>Wireframe Kelola Promo dan Membership</i>	117
Gambar 4.78.	<i>Wireframe Ulasan Barbershop</i>	117

Gambar 4.79.	<i>Wireframe</i> Pembayaran Barbershop	118
Gambar 4.80.	<i>Wireframe</i> Kelola Capster Barbershop	119
Gambar 4.81.	<i>Wireframe</i> Kelola Dokumen Barbershop	120
Gambar 4.82.	<i>Wireframe</i> Pengaturan Akun Barbershop	120
Gambar 4.83.	<i>Mockup Splash Screen</i> dan Pilih Tipe Pengguna.....	121
Gambar 4.84.	<i>Mockup Onboarding</i> Pelanggan	122
Gambar 4.85.	<i>Mockup</i> Masuk dan Buat Akun Pelanggan.....	122
Gambar 4.86.	<i>Mockup</i> Beranda Pelanggan.....	123
Gambar 4.87.	<i>Mockup</i> Pencarian Pelanggan	123
Gambar 4.88.	<i>Mockup</i> Detail Barbershop Pelanggan.....	124
Gambar 4.89.	<i>Mockup</i> Proses Reservasi Pelanggan	125
Gambar 4.90.	<i>Mockup</i> Pembayaran Reservasi Pelanggan.....	125
Gambar 4.91.	<i>Mockup</i> Reservasi Pelanggan	126
Gambar 4.92.	<i>Mockup</i> AI Model Rambut Pelanggan.....	127
Gambar 4.93.	<i>Mockup</i> Chat Pelanggan	128
Gambar 4.94.	<i>Mockup</i> Akun dan Edit Profil Pelanggan	129
Gambar 4.95.	<i>Mockup</i> Barbershop Favorit Pelanggan	129
Gambar 4.96.	<i>Mockup</i> Promo dan Membership Pelanggan	130
Gambar 4.97.	<i>Mockup</i> Pengaturan Akun Pelanggan	130
Gambar 4.98.	<i>Mockup</i> Atur Ulang Kata Sandi Pelanggan	131
Gambar 4.99.	<i>Mockup Onboarding</i> Barbershop.....	132
Gambar 4.100.	<i>Mockup</i> Masuk dan Buat Akun Barbershop	132
Gambar 4.101.	<i>Mockup</i> Lengkapi Dokumen Barbershop	133
Gambar 4.102.	<i>Mockup</i> Beranda Barbershop	133
Gambar 4.103.	<i>Mockup</i> Reservasi Barbershop.....	134
Gambar 4.104.	<i>Mockup</i> Komunitas Barbershop.....	135
Gambar 4.105.	<i>Mockup</i> Jadwal Reservasi Barbershop	136
Gambar 4.106.	<i>Mockup</i> Akun dan Edit Profil Barbershop.....	136
Gambar 4.107.	<i>Mockup</i> Kelola Layanan Barbershop.....	137

Gambar 4.108.	<i>Mockup</i> Kelola Model Rambut Barbershop	138
Gambar 4.109.	<i>Mockup</i> Kelola Warna Rambut Barbershop	138
Gambar 4.110.	<i>Mockup</i> Promo dan Membership Barbershop	139
Gambar 4.111.	<i>Mockup</i> Ulasan Barbershop	139
Gambar 4.112.	<i>Mockup</i> Pembayaran Barbershop	140
Gambar 4.113.	<i>Mockup</i> Kelola Capster Barbershop	141
Gambar 4.114.	<i>Mockup</i> Kelola Dokumen Barbershop.....	142
Gambar 4.115.	<i>Mockup</i> Pengaturan Akun Barbershop	142
Gambar 4.116.	<i>Prototype</i> Membuat dan Masuk Akun Pelanggan	143
Gambar 4.117.	<i>Prototype</i> Mencari Barbershop	144
Gambar 4.118.	<i>Prototype</i> Memesan Layanan Barbershop	145
Gambar 4.119.	<i>Prototype</i> Memantau Status Pesanan.....	146
Gambar 4.120.	<i>Prototype</i> Mencoba AI Model Rambut	147
Gambar 4.121.	<i>Prototype</i> Membuat dan Masuk Akun Barbershop	148
Gambar 4.122.	<i>Prototype</i> Mengelola Permintaan Reservasi.....	149
Gambar 4.123.	<i>Prototype</i> Mengelola Layanan.....	150
Gambar 4.124.	<i>Prototype</i> Mengelola Model dan Warna Rambut	151
Gambar 4.125.	<i>Prototype</i> Mengelola Capster	152
Gambar 4.126.	<i>Prototype</i> Komunitas Barbershop.....	153
Gambar 4.127.	Permasalahan Tugas 4 Pelanggan.....	164
Gambar 4.128.	Solusi Permasalahan Tugas 4 Pelanggan.....	164
Gambar 4.129.	Permasalahan 1 Tugas 6 Pelanggan.....	165
Gambar 4.130.	Solusi Permasalahan 1 Tugas 6 Pelanggan.....	165
Gambar 4.131.	Permasalahan 2 Tugas 6 Pelanggan.....	166
Gambar 4.132.	Solusi Permasalahan 2 Tugas 6 Pelanggan.....	166
Gambar 4.133.	Permasalahan 1 Tugas 11 Barbershop	167
Gambar 4.134.	Solusi Permasalahan 1 Tugas 11 Barbershop.....	167
Gambar 4.135.	Permasalahan 2 Tugas 11 Barbershop	168
Gambar 4.136.	Solusi Permasalahan 2 Tugas 11 Barbershop.....	168

Gambar 4.137.	Permasalahan Tugas 9 Barbershop	169
Gambar 4.138.	Solusi Permasalahan Tugas 9 Barbershop	169
Gambar 4.139.	Permasalahan Tugas 10 Barbershop	170
Gambar 4.140.	Solusi Permasalahan Tugas 10 Barbershop	170
Gambar 4.141.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 1	177
Gambar 4.142.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 2	178
Gambar 4.143.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 3	178
Gambar 4.144.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 4	179
Gambar 4.145.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 5	179
Gambar 4.146.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 6	180
Gambar 4.147.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 7	180
Gambar 4.148.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 8	181
Gambar 4.149.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 9	181
Gambar 4.150.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 10	182
Gambar 4.151.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 11	182
Gambar 4.152.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 12	183
Gambar 4.153.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 13	183
Gambar 4.154.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 14	184
Gambar 4.155.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 15	184
Gambar 4.156.	Model Artefak dan Solusi Heuristik 16	184
Gambar 4.157.	Generate Desain Rekomendasi Model Rambut	196

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Kategori Skor MAUS	20
Tabel 2.2.	Daftar Pertanyaan Pengujian SUS	21
Tabel 2.3.	Skala <i>Likert</i> SUS	22
Tabel 2.4.	Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1.	Kriteria Calon Pengguna (Pelanggan)	35
Tabel 3.2.	Kriteria Calon Pengguna (Barbershop)	35
Tabel 3.3.	Pertanyaan Umum Pelanggan.....	36
Tabel 3.4.	Pertanyaan Umum Barbershop	36
Tabel 4.1.	Skenario Pengujian Responden Pelanggan.....	154
Tabel 4.2.	Skenario Pengujian Responden Barbershop.....	155
Tabel 4.3.	Performa Responden Pelanggan Tahap 1	156
Tabel 4.4.	Performa Responden Barbershop Tahap 1	157
Tabel 4.5.	Rata-Rata Performa Pelanggan Tahap 1	160
Tabel 4.6.	Rata-Rata Performa Barbershop Tahap 1	161
Tabel 4.7.	Penilaian SUS Pelanggan Tahap 1	162
Tabel 4.8.	Penilaian SUS Barbershop Tahap 1	162
Tabel 4.9.	Ringkasan Permasalahan Usability Testing 1	171
Tabel 4.10.	Data Diri Evaluator.....	173
Tabel 4.11.	Ringkasan Permasalahan <i>Heuristic Evaluation</i>	173
Tabel 4.12.	Performa Responden Pelanggan Tahap 2	186
Tabel 4.13.	Performa Responden Barbershop Tahap 2	187
Tabel 4.14.	Rata-Rata Performa Pelanggan Tahap 2	189
Tabel 4.15.	Rata-Rata Performa Barbershop Tahap 2	190
Tabel 4.16.	Penilaian SUS Pelanggan Tahap 2	191
Tabel 4.17.	Penilaian SUS Barbershop Tahap 2.....	191
Tabel 4.18.	Perbandingan Nilai Tingkat Kegunaan Tahap 1 dan 2.....	193
Tabel 4.19.	Perbandingan Nilai SUS Tahap 1 dan 2	193

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Jawaban Pertanyaan Wawancara Pelanggan	207
Lampiran 2.	Jawaban Pertanyaan Wawancara Barbershop	216
Lampiran 3.	Dokumentasi <i>Usability Testing</i> 1	225
Lampiran 4.	Dokumentasi <i>Heuristic Evaluation</i>	227
Lampiran 5.	Dokumentasi <i>Usability Testing</i> 2	229

Halaman ini sengaja dikosongkan