



SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE RESERVASI KOS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

AZIZATUL FARA DIBAH

NPM 21082010211

DOSEN PEMBIMBING

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

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom., M.Kom, M.IM.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SURABAYA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE RESERVASI KOS MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh:

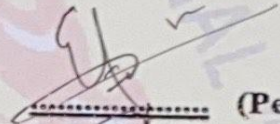
AZIZATUL FARA DIBAH

NPM. 21082010211

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada Tanggal 14 November 2025

Menyetujui

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


..... (Pembimbing I)

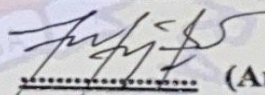
Prasasti Karunia F.A., S.Kom., M.Kom, M.IM
NIP. 199707042024062001


..... (Pembimbing II)

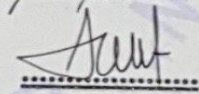
Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 198511242021211003


..... (Ketua Penguji)

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

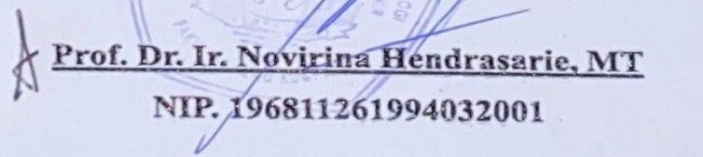

..... (Anggota Penguji II)

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


..... (Anggota Penguji III)

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


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

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE RESERVASI KOS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN* *THINKING*

Oleh:

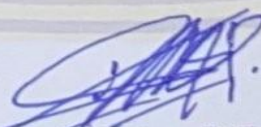
AZIZATUL FARA DIBAH

NPM. 21082010211



Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer



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

NIP. 19851124 202121 1 003

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Azizatul Fara Dibah
NPM : 21082010211
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 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 perundangan-undangan yang berlaku.

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

Surabaya, 1 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Azizatul Fara Dibah

NPM. 21082010211

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Azizatul Fara Dibah / 21082010211
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile
Reservasi Kos Menggunakan Metode *Design Thinking*
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom.,
M.Kom, M.IM.

ABSTRAK

Penyajian informasi kos yang terfragmentasi dan tidak konsisten menciptakan tantangan yang signifikan terhadap kemampuan pengguna untuk mencari, membandingkan, dan melakukan reservasi kamar secara efektif. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan evaluasi kegunaan solusi antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi reservasi kos, yang dikembangkan melalui lima *tahap Design Thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Wawasan dari 15 responden, yang terdiri atas pemilik dan penyewa di Surabaya, menginformasikan pengembangan *low-fidelity* dan *high-fidelity* di Figma, yang disusun melalui *user persona*, *user flow*, dan *information architecture*. Pengujian kegunaan pada berbagai skenario tugas menilai *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan tingkat kesalahan, yang dilengkapi dengan *System Usability Scale* (SUS) dan *heuristic evaluation*. Pada iterasi pertama, skor SUS sebesar 74,5 (pemilik), 76,5 (penyewa), dan 66 (admin) menunjukkan kegunaan yang dapat diterima tetapi menyoroti beberapa masalah antarmuka. Setelah penyempurnaan iterasi berdasarkan temuan empiris, evaluasi kedua mencatat peningkatan skor SUS menjadi 90, 87, dan 89. Pengujian akhir menunjukkan *learnability* yang tinggi (96–97%), *memorability* yang kuat (95–96%), tingkat kesalahan yang minimal (0,0306–0,0800), dan skor SUS keseluruhan sebesar 94 (*best imaginable*). Penurunan kecil dalam efisiensi disebabkan oleh faktor jaringan eksternal dan bukan oleh kekurangan desain. Hasil tersebut menegaskan bahwa perancangan UI/UX yang iteratif dan berpusat pada pengguna, yang diperkuat oleh audit heuristik, secara

efektif mengatasi titik-titik permasalahan utama dan menghasilkan prototipe antarmuka yang sangat layak untuk diimplementasikan.

Kata Kunci: Reservasi Kos, *Design Thinking*, Figma, *System Usability Scale*, *Heuristic Evaluation*.

ABSTRACT

Student Name / NPM : Azizatul Fara Dibah / 21082010211
Thesis Title : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile
Reservasi Kos Menggunakan Metode *Design Thinking*
Advisor : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom.,
M.Kom, M.IM.

ABSTRACT

The fragmented and inconsistent presentation of boarding house information creates substantial challenges in users' ability to search, compare, and reserve rooms effectively. This study focuses on the design and usability evaluation of a user interface (UI) and user experience (UX) solution for a boarding house reservation application, developed through the five-stage Design Thinking framework empathize, define, ideate, prototype, and test. Insights from 30 respondents, comprising owners and renters in Surabaya, informed the development of low and high-fidelity prototypes in Figma, structured through personas, user flows, and information architecture. Usability testing across task scenarios assessed learnability, efficiency, memorability, and error rates, complemented by the System Usability Scale (SUS) and Nielsen's heuristic evaluation. In the first iteration, SUS scores of 74.5 (owner), 76.5 (renter), and 66 (admin) indicated acceptable usability but highlighted several interface issues. After iterative refinement based on empirical findings, the second evaluation recorded improved SUS scores of 90, 87, and 89, respectively. Final testing demonstrated high learnability (96–97%), strong memorability (95–96%), minimal error rates (0.0306–0.0800), and an overall SUS score of 94 (best imaginable). A minor decrease in efficiency was attributed to external network factors rather than design shortcomings. The results confirm that iterative, user-centered UI/UX design strengthened by heuristic auditing effectively addresses core pain points and leads to highly usable interface prototypes suitable for implementation.

Kata Kunci: *Boarding Houses Reservation, Design Thinking, Figma, System Usability Scale, Heuristic Evaluation.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Reservasi Kos Menggunakan Metode *Design Thinking*”** dengan baik. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala karunia dan kemudahan yang telah diberikan sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak M. Mahid Hasan dan Ibu Masruchah, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Penulis menyampaikan terima kasih banyak atas kasih sayang yang tulus, doa yang tidak pernah putus, Kepercayaan dan segala bentuk yang telah diberikan. Sehingga penulis merasa terdukung di segala pilihan dan keputusan yang diambil oleh penulis, serta tanpa Lelah mendengar keluh kesah penulis hingga di titik ini. Semoga Allah SWT memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak, karena telah Kesabaran, pengorbanan, dan keikhlasan mereka menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Prasasti, S.Kom., M.Kom, M.IM. selaku dosen pembimbing, yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan secara konsisten dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi.
4. Kepada seluruh Dosen dan Staf Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan wawasan berharga selama masa studi. Pembelajaran serta dedikasi yang diberikan telah menjadi

bekal penting bagi penulis dalam menghadapi dunia kerja maupun penelitian di masa mendatang.

5. Seluruh responden, baik mitra pemilik kos maupun penyewa, yang telah berpartisipasi sebagai objek penelitian serta bersedia meluangkan waktu untuk mengikuti proses wawancara dan pengujian aplikasi.
6. Para evaluator, yang telah memberikan berbagai saran, masukan, dan penilaian yang sangat membantu dalam proses evaluasi desain aplikasi reservasi kos, sehingga hasil rancangan menjadi lebih optimal dan sesuai kebutuhan pengguna.
7. Kepada Ilham Praditya, yang telah menjadi teman seperjuangan dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, semangat, segala bentuk bantuan yang diberikan selama perjalanan akademik ini sangat berarti bagi penulis, dan juga memberikan banyak motivasi dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas ini hingga akhirnya dapat terselesaikan dengan baik.
8. Kepada sahabat masa SMA: Sabrina Nur Oktavia, Nonvi Divka Indani, Fatimah Az-Zahra, dan Rosa Anika Yumaila, yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta semangat di setiap proses yang penulis jalani. Terima kasih atas dukungan dan doa yang tidak pernah putus, yang membuat penulis terus termotivasi hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada rekan-rekan Halo Outlier: Amalia Rodhya Ulfa, Carisca Rizky Sanyoko, Tantrik Ulil Lusianti, Nesvia Nissa Artanti, dan Rizvina Hadi Imani, yang telah menemani penulis sejak awal menempuh perkuliahan hingga akhir masa studi. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan dukungan yang selalu menguatkan di setiap proses. Perjalanan panjang selama kuliah terasa lebih bermakna berkat tawa, perjuangan, dan semangat yang kita bagi bersama.
10. Terima kasih kepada diri sendiri, yang telah bertahan melalui proses panjang ini, tetap berusaha meskipun banyak rintangan, dan memilih untuk tidak menyerah ketika keadaan terasa berat. Terima kasih sudah berani melangkah, belajar, dan mempercayai bahwa setiap usaha akan membawa hasil. Perjalanan ini menunjukkan bahwa ketekunan, kesabaran, dan keyakinan pada diri sendiri mampu mengantarkan penulis pada titik pencapaian yang membanggakan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang. Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi pengalaman berharga selama proses penelitian dan perkuliahan.

Surabaya, 10 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Rumah Kos	11
2.2.2 <i>User Interface</i>	12
2.2.3 <i>User Experience</i>	12
2.2.4 <i>Design Thinking</i>	13
2.2.5 <i>Empathy Map</i>	15
2.2.6 <i>Point of View</i>	15
2.2.7 <i>User Persona</i>	16
2.2.8 <i>How Might We</i>	17
2.2.9 <i>Information Architecture</i>	17
2.2.10 <i>Moodboard</i>	18
2.2.11 <i>Wireframe</i>	18

2.2.12 <i>User Flow</i>	18
2.2.13 <i>Design System</i>	19
2.2.14 <i>Mockup</i>	19
2.2.15 <i>Usability Testing</i>	19
2.2.16 <i>System Usability Scale</i>	20
2.2.17 <i>Heuristic Evaluation</i>	21
2.2.18 <i>Figma</i>	22
2.2.19 <i>Maze Design</i>	23
BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	25
3.1 <i>Metode Penelitian</i>	25
3.2 <i>Identifikasi Masalah</i>	26
3.3 <i>Studi Literatur</i>	26
3.4 <i>Empathize</i>	26
3.4.1 <i>Research Plan</i>	27
3.4.2 <i>Wawancara</i>	28
3.4.3 <i>Empathy Map</i>	31
3.4.4 <i>Perbandingan Antar Aplikasi</i>	31
3.5 <i>Define</i>	33
3.5.1 <i>Point of View</i>	34
3.5.2 <i>User Persona</i>	34
3.6 <i>Ideate</i>	35
3.6.1 <i>How Might We</i>	35
3.6.2 <i>Information Architecture</i>	36
3.6.3 <i>User Flow</i>	36
3.6.4 <i>Wireframe</i>	36
3.6.5 <i>Moodboard</i>	36
3.7 <i>Prototype</i>	36
3.7.1 <i>Design System</i>	37
3.7.2 <i>Mockup</i>	37
3.8 <i>Test</i>	37
3.8.1 <i>System Usability Testing (SUS)</i>	37
3.8.2 <i>Heuristic Evaluation</i>	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Metode <i>Design Thinking</i>	41
4.1.1 <i>Empathize</i>	41
4.1.2 <i>Define</i>	53
4.1.3 <i>Ideate</i>	60
4.1.4 <i>Prototype</i>	134
4.1.5 <i>Test</i>	180
4.2 Hasil Metode <i>Design Thinking 2</i>	210
4.2.1 <i>Define</i>	210
4.2.2 <i>Ideate</i>	214
4.2.3 <i>Prototype</i>	219
4.2.4 <i>Test</i>	234
4.2.5 Hasil <i>Generate Front-End</i>	239
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	247
5.1 Kesimpulan.....	247
5.2 Saran.....	248
DAFTAR PUSTAKA.....	249
LAMPIRAN.....	255

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2.2	<i>Empathy Map</i>	15
Gambar 2.3	<i>User Persona</i>	17
Gambar 3.1	Metodologi Penelitian	25
Gambar 3.2	<i>User Persona</i>	35
Gambar 3.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	39
Gambar 4.1	<i>Empathy Map</i> Pemilik kos	42
Gambar 4.2	<i>Empathy Map</i> Penyewa.....	46
Gambar 4.3	<i>Empathy Map</i> Admin.....	50
Gambar 4.4	<i>User Persona</i> Pemilik Kos.....	59
Gambar 4.5	<i>User Persona</i> Penyewa.....	60
Gambar 4.6	<i>User Persona</i> Admin	60
Gambar 4.7	<i>How Might We</i>	61
Gambar 4.8	<i>Information Architecture</i> Pemilik Kos	66
Gambar 4.9	<i>Information Architecture</i> Penyewa.....	67
Gambar 4.10	<i>Information Architecture</i> Admin	68
Gambar 4.11	<i>User Flow</i> Beranda Pemilik Kos.....	70
Gambar 4.12	<i>User Flow</i> Manajemen Kos Pemilik Kos.....	71
Gambar 4.13	Manajemen Reservasi Pemilik Kos.....	72
Gambar 4.14	<i>User Flow</i> Manajemen Pendapatan Pemilik Kos.....	73
Gambar 4.15	<i>User Flow</i> Data Penyewa Aktif dan Tidak Aktif Pemilik Kos.....	74
Gambar 4.16	<i>User Flow</i> Ulasan Pemilik Kos.....	75
Gambar 4.17	<i>User Flow</i> Notifikasi Pemilik Kos.....	76
Gambar 4.18	<i>User Flow</i> Keuangan Pemilik Kos.....	77
Gambar 4.19	<i>User Flow</i> Iklan Pemilik Kos.....	78
Gambar 4.20	<i>User Flow</i> Profil Pemilik Kos.....	79
Gambar 4.21	<i>User Flow</i> Beranda Penyewa	80
Gambar 4.22	<i>User Flow</i> Promo Penyewa.....	81
Gambar 4.23	<i>User Flow</i> Notifikasi Penyewa.....	82
Gambar 4.24	<i>User Flow</i> Chatbot Penyewa.....	83

Gambar 4.25	<i>User Flow</i> Riwayat Transaksi Penyewa	84
Gambar 4.26	<i>User Flow</i> Profil Penyewa	85
Gambar 4.27	<i>User Flow</i> Beranda Admin	86
Gambar 4.28	<i>User Flow</i> Kelola Pemilik Admin.....	87
Gambar 4.29	<i>User Flow</i> Kelola Kos	88
Gambar 4.30	<i>User Flow</i> Pengajuan Kos	89
Gambar 4.31	<i>User Flow</i> Laporan Keuangan dan Iklan (Admin)	90
Gambar 4.32	<i>User Flow</i> Promo (Admin)	91
Gambar 4.33	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i> , <i>On boarding</i> , dan Memilih Jenis Pengguna.....	93
Gambar 4.34	<i>Wireframe</i> Halaman Daftar dan Masuk	94
Gambar 4.35	<i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Kepemilikan Kos.....	95
Gambar 4.36	<i>Wireframe</i> Halaman Proses Status Verifikasi	96
Gambar 4.37	<i>Wireframe</i> Halaman Proses Survei Lokasi.....	98
Gambar 4.38	<i>Wireframe</i> Halaman Beranda Sedang di Verifikasi, Beranda Gagal dan Beranda Telah di Verifikasi	100
Gambar 4.39	<i>Wireframe</i> Halaman Manajemen Kos, Tambah Kos, dan Edit Kos.....	102
Gambar 4.40	<i>Wireframe</i> Manajemen Reservasi	103
Gambar 4.41	<i>Wireframe</i> Halaman Pendapatan, dan Detail Pendapatan	104
Gambar 4.42	<i>Wireframe</i> Halaman Data Penyewa Aktif, Penyewa Tidak Aktif dan Detail Penyewa	105
Gambar 4.43	<i>Wireframe</i> Halaman Chat Pemilik	107
Gambar 4.44	<i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi	108
Gambar 4.45	<i>Wireframe</i> Halaman Ulasan	109
Gambar 4.46	<i>Wireframe</i> Halaman Keuangan, Riwayat Transfer, dan Penarikan Dana.....	110
Gambar 4.47	<i>Wireframe</i> Halaman List Iklan, Paket Iklan, Pasang Iklan, dan Detail Iklan	111
Gambar 4.48	<i>Wireframe</i> Halaman Profil Pemilik Kos	112
Gambar 4.49	<i>Wireframe</i> Halaman Beranda Penyewa.....	113
Gambar 4.50	<i>Wireframe</i> Halaman Pencarian dan Filter Kos.....	114

Gambar 4.51	<i>Wireframe</i> Halaman Detail kos.....	115
Gambar 4.52	<i>Wireframe</i> Halaman ChatBot	116
Gambar 4.53	<i>Wireframe</i> Halaman Data Diri Penyewa, Ajuan Sewa, dan Rangkuman Reservasi.....	117
Gambar 4.54	<i>Wireframe</i> Halaman Metode Pembayaran, Pembayaran, dan Menunggu Pembayaran.....	118
Gambar 4.55	<i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Transaksi Menunggu, Riwayat Transaksi Aktif, dan Detail Transaksi Berhasil	119
Gambar 4.56	<i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi Penyewa	120
Gambar 4.57	<i>Wireframe</i> Halaman Profil Penyewa	121
Gambar 4.58	<i>Wireframe</i> Halaman Dashboard Admin.....	122
Gambar 4.59	<i>Wireframe</i> Halaman Kelola Pemilik.....	123
Gambar 4.60	<i>Wireframe</i> Halaman Kelola Kos, dan Detail Kos.....	124
Gambar 4.61	<i>Wireframe</i> Halaman Pengajuan Kos, Validasi Dokumen Awal, Informasi Survey Lapangan, dan Validasi Lokasi Kos.....	127
Gambar 4.62	<i>Wireframe</i> Halaman Keuangan Daftar Transaksi Penyewa, Rekap Transfer Dana Pemilik Kos, Riwayat Transfer Dana, dan Detail Transfer.....	130
Gambar 4.63	<i>Wireframe</i> Halaman Daftar Promo, dan Detail Promo.....	131
Gambar 4.64	Iklan Kos di Admin	133
Gambar 4.65	<i>Moodboard</i>	134
Gambar 4.66	<i>Color Style</i>	135
Gambar 4.67	Logo.....	136
Gambar 4.68	<i>Illustration</i>	137
Gambar 4.69	<i>Spacing</i>	137
Gambar 4.70	<i>Icon Style</i>	138
Gambar 4.71	<i>Button</i>	139
Gambar 4.72	<i>Typography</i>	139
Gambar 4.73	<i>Mockup</i> Halaman <i>Splash Screen</i> , <i>On Boarding</i> , dan Memilih Jenis Pengguna	141
Gambar 4.74	<i>Mockup</i> Halaman Daftar dan Masuk.....	142
Gambar 4.75	<i>Mockup</i> Halaman Verifikasi Kepemilikan Kos	143

Gambar 4.76	<i>Mockup</i> Halaman Proses Status Verifikasi	144
Gambar 4.77	<i>Mockup</i> Halaman Proses Survei Lokasi	146
Gambar 4.78	<i>Mockup</i> Halaman Beranda Sedang di Verifikasi, Beranda Gagal. dan Beranda Telah di Verifikasi.....	148
Gambar 4.79	<i>Mockup</i> Halaman Manajemen Kos, Tambah Kos, dan Edit Kos.....	150
Gambar 4.80	<i>Mockup</i> Manajemen Reservasi	151
Gambar 4.81	<i>Mockup</i> Halaman Pendapatan, dan Detail Pendapatan	152
Gambar 4.82	<i>Mockup</i> Halaman Data Penyewa Aktif, dan Detail Penyewa	153
Gambar 4.83	<i>Mockup</i> Halaman Chat Pemilik	154
Gambar 4.84	Halaman Notifikasi	155
Gambar 4.85	<i>Mockup</i> Halaman Ulasan.....	156
Gambar 4.86	<i>Mockup</i> Halaman Keuangan, Riwayat Transfer, dan Penarikan Dana	157
Gambar 4.87	<i>Mockup</i> Halaman List Iklan, Paket Iklan, Pasang Iklan, dan Detail Iklan	158
Gambar 4.88	<i>Mockup</i> Halaman Profil Pemilik Kos	159
Gambar 4.89	<i>Mockup</i> Halaman Beranda Penyewa	160
Gambar 4.90	<i>Mockup</i> Halaman Pencarian dan Filter Kos.....	161
Gambar 4.91	<i>Mockup</i> Halaman Detail Kos.....	162
Gambar 4.92	<i>Mockup</i> Halaman Chatbot	163
Gambar 4.93	<i>Mockup</i> Halaman Data Diri Penyewa, Ajuan Sewa, dan Rangkuman Reservasi	164
Gambar 4.94	<i>Mockup</i> Halaman Metode Pembayaran, Pembayaran, dan Menunggu Pembayaran.....	165
Gambar 4.95	<i>Mockup</i> Halaman Riwayat Transaksi Menunggu, Riwayat Transaksi Aktif, dan Detail Transaksi Berhasil.....	166
Gambar 4.96	<i>Mockup</i> Halaman Notifikasi Penyewa.....	167
Gambar 4.97	<i>Mockup</i> Halaman Profil Penyewa.....	168
Gambar 4.98	<i>Mockup</i> Halaman Dashboard Admin Kosana.....	169
Gambar 4.99	<i>Mockup</i> Halaman Kelola Pemilik.....	170
Gambar 4.100	<i>Mockup</i> Halaman Kelola Kos, dan Detail kos	171

Gambar 4.101	<i>Mockup</i> Halaman Pengajuan Kos, Validasi Dokumen Awal, Validasi Lokasi Kos, dan Informasi Survey Lapangan.....	174
Gambar 4.102	<i>Mockup</i> Halaman Keuangan Daftar Transaksi Penyewa, Rekap Transfer Dana Pemilik Kos, Riwayat Transfer Dana, dan Detail Transfer	177
Gambar 4.103	<i>Mockup</i> Halaman Daftar Promo, dan Detail Promo.....	178
Gambar 4.104	Iklan Kos di Admin	180
Gambar 4.105	Skala Penilaian SUS Tahap 1 Pemilik Kos	196
Gambar 4.106	Skala Penilaian SUS Tahap 1 Penyewa.....	198
Gambar 4.107	Skala Penilaian SUS Tahap 1 Admin	199
Gambar 4.108	<i>How Might We Iterasi 2</i>	215
Gambar 4.109	<i>Mockup</i> Solusi 1.....	220
Gambar 4.110	<i>Mockup</i> Solusi 2.....	221
Gambar 4.111	<i>Mockup</i> Solusi 3.....	222
Gambar 4.112	<i>Mockup</i> Solusi 4.....	223
Gambar 4.113	<i>Mockup</i> Solusi 5.....	223
Gambar 4.114	<i>Mockup</i> Solusi 5.....	224
Gambar 4.115	<i>Mockup</i> Solusi 6.....	225
Gambar 4.116	<i>Mockup</i> Solusi 7.....	225
Gambar 4.117	<i>Mockup</i> Solusi 8.....	227
Gambar 4.118	<i>Mockup</i> Solusi 9.....	229
Gambar 4.119	<i>Mockup</i> Solusi 10.....	230
Gambar 4.120	<i>Mockup</i> Solusi 11.....	231
Gambar 4.121	<i>Mockup</i> Solusi 12.....	232
Gambar 4.122	<i>Mockup</i> Solusi 13.....	232
Gambar 4.123	<i>Mockup</i> Solusi 14.....	234
Gambar 4.124	Skala Penilaian SUS Tahap 1 Pemilik Kos	236
Gambar 4.125	Skala Penilaian SUS Tahap 1 Penyewa.....	237
Gambar 4.126	Skala Penilaian SUS Tahap 1 Admin	238
Gambar 4.127	<i>Front-End</i> Halaman Splash Screen	240
Gambar 4.128	<i>Front-End</i> Halaman Beranda Utama.....	241
Gambar 4.129	<i>Front-End</i> Halaman Detail Kos.....	241

Gambar 4.130	<i>Front-End</i> Halaman Data Diri Reservasi	242
Gambar 4.131	<i>Front-End</i> Halaman Ajuan Sewa Reservasi.....	243
Gambar 4.132	<i>Front-End</i> Halaman Rangkuman Reservasi	243
Gambar 4.133	<i>Front-End</i> Halaman Metode Pembayaran	244
Gambar 4.134	<i>Front-End</i> Halaman Pembayaran Transfer Bank.....	244
Gambar 4.135	<i>Front-End</i> Halaman Menunggu Pembayaran	245
Gambar 4.136	<i>Front-End</i> Halaman Riwayat Transaksi.....	246

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2	<i>System Usability Scale</i>	20
Tabel 3.1	<i>Problem Statement</i>	27
Tabel 3.2	<i>Research Objective</i>	27
Tabel 3.3	<i>Research Criteria</i> (Pemilik Kos).....	28
Tabel 3.4	<i>Research Criteria</i> (Penyewa)	28
Tabel 3.5	<i>Research Question</i> Mitra	29
Tabel 3.6	<i>Research Question</i> (Penyewa).....	30
Tabel 3.7	Perbandingan Antar Aplikasi.....	32
Tabel 3.8	<i>System Usability Scale</i> (SUS).....	38
Tabel 4.1	<i>Empathy Map</i> Pemilik Kos.....	43
Tabel 4.2	Detail <i>Empathy Map</i> Penyewa	47
Tabel 4.3	Detail <i>Empathy Map</i> Admin.....	51
Tabel 4.4	<i>Point of View</i> Pemilik Kos.....	54
Tabel 4.5	<i>Point of View</i> Penyewa	56
Tabel 4.6	<i>Point of View</i> Admin.....	57
Tabel 4.7	Detail <i>How Might We</i>	62
Tabel 4.8	Tabel Skenario Mitra Pemilik Kos	181
Tabel 4.9	Tabel Skenario Penyewa.....	187
Tabel 4.10	Tabel Skenario Admin	192
Tabel 4.11	Skor Asli SUS Tahap 1 Pemilik Kos	195
Tabel 4.12	Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 1 Pemilik Kos.....	196
Tabel 4.13	Skor Asli SUS Tahap 1 Penyewa.....	197
Tabel 4.14	Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 1 Penyewa.....	197
Tabel 4.15	Skor Asli SUS Tahap 1 Admin	198
Tabel 4.16	Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 1 Admin.....	198
Tabel 4.17	Profil Profesional UI/UX Evaluator Heuristic.....	199
Tabel 4.18	Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	200
Tabel 4.19	Deskripsi Uraian Masalah	210
Tabel 4.20	Detail <i>How Might We Iterasi 2</i>	216

Tabel 4.21	Skor Asli SUS Tahap 2 Pemilik Kos.....	235
Tabel 4.22	Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 1 Pemilik Kos.....	235
Tabel 4.23	Skor Asli SUS Tahap 2 Penyewa	236
Tabel 4.24	Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 2 Penyewa	237
Tabel 4.25	Skor Asli SUS Tahap 2 Admin.....	237
Tabel 4.26	Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 2 Admin	238

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	255
Lampiran 2. Surat Balasan Mitra (Perwakilan)	256
Lampiran 3. Wawancara.....	257
Lampiran 4. Aplikasi Antar Serupa	282