



SKRIPSI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE WEBSITE SISTEM
INFORMASI INKUBATOR BISNIS UPNVJT
MENGUNAKAN *DESIGN THINKING***

ILHAM TAKBIR AL AZHIIM

NPM. 22082010092

DOSEN PEMBIMBING

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

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
WEBSITE SISTEM INFORMASI INKUBATOR BISNIS UPNVJT
MENGGUNAKAN DESIGN THINKING

Oleh:

ILHAM TAKBIR AL AZHIIM

NPM.22082010092

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 11 Mei 2026.

Menyetujui,

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

NPT. 212 19910320 267



..... (Pembimbing I)

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

NIP. 19930305 202406 1 002



..... (Pembimbing II)

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

NIP. 19930325 202406 2 001



..... (Ketua Penguji)

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom.,

M.Kom., M.IM.

NIP. 19970704 202406 2 001



..... (Anggota Penguji I)

Muhammad Reza Pahlawan, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19980516 202506 1 005



..... (Anggota Penguji II)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 19681126 199403 2 001



LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
WEBSITE SISTEM INFORMASI INKUBATOR BISNIS UPNVJT
MENGUNAKAN DESIGN THINKING**

Oleh:

ILHAM TAKBIR AL AZHIIM

NPM. 22082010092

Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer



Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ilham Takbir Al Azhiim
NPM : 22082010092
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen 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, 18 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Ilham Takbir Al Azhiim

NPM. 22082010092

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Ilham Takbir Al Azhiim / 22082010092
Judul Skripsi : Perancangan User Interface dan User Experience Website Sistem Informasi Inkubator Bisnis UPNVJT Menggunakan Design Thinking
Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.

Inkubator Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur merupakan wadah pengembangan usaha bagi tenant mahasiswa melalui proses pendaftaran, pendampingan, pelaporan, pemantauan progres, hingga pengarsipan data tenant. Namun, proses tersebut masih dilakukan melalui media terpisah seperti formulir daring, spreadsheet, Google Drive, dan grup pesan, sehingga pengelolaan data serta penyampaian informasi belum optimal. Penelitian ini bertujuan merancang desain User Interface dan User Experience (UI/UX) Website Sistem Informasi Inkubator Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking diterapkan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada staf inkubator bisnis, dosen pembimbing, dan tenant mahasiswa. Hasil wawancara dianalisis menjadi empathy map, problem statement, pain points, dan user persona. Selanjutnya, solusi dirancang melalui How Might We, information architecture, wireframe, wireflow, design system, dan mockup high-fidelity. Hasil penelitian menunjukkan rancangan UI/UX memperoleh penilaian positif. Pada UEQ, skala penilaian berada pada rentang -3 sampai +3, dengan nilai positif menunjukkan pengalaman pengguna yang baik. Daya tarik memperoleh +2,489; kejelasan +2,342; efisiensi +2,558; ketepatan +2,417; stimulasi +2,400; dan kebaruan +2,058. Nilai tersebut menunjukkan website dinilai menarik, mudah dipahami, efisien, andal, menyenangkan, dan cukup inovatif. Usability testing iterasi kedua menghasilkan effectiveness 98,07% dan efficiency 98,24%, sehingga pengguna mampu menyelesaikan task dengan keberhasilan tinggi dan waktu efisien. Heuristic Evaluation memberikan masukan terkait konsistensi tampilan, penyederhanaan form, kejelasan ikon, dan tampilan notifikasi. Berdasarkan hasil tersebut, Design Thinking mampu menghasilkan rancangan UI/UX website yang sesuai kebutuhan pengguna.

Kata kunci: Design Thinking, UI/UX, Website, Inkubator Bisnis, Usability Testing, User Experience Questionnaire, Heuristic Evaluation.

ABSTRACT

Student Name / NPM : Ilham Takbir Al Azhiim / 22082010092
Thesis Title : *Designing the User Interface and User Experience of the UPNVJT Business Incubator Information System Website Using Design Thinking*
Advisor : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.

The Business Incubator of UPN “Veteran” Jawa Timur is a business development platform for student tenants through registration, mentoring, reporting, progress monitoring, and tenant data archiving processes. However, these processes are still carried out through separate media such as online forms, spreadsheets, Google Drive, and messaging groups, causing data management and information delivery to be less optimal. This study aims to design the User Interface and User Experience (UI/UX) of the Business Incubator Information System Website of UPN “Veteran” Jawa Timur using the Design Thinking method. The Design Thinking method was applied through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews with business incubator staff, supervising lecturers, and student tenants. The interview results were analyzed into empathy maps, problem statements, pain points, and user personas. Furthermore, the solutions were designed through How Might We, information architecture, wireframe, wireflow, design system, and high-fidelity mockup. The results show that the UI/UX design received positive evaluations. In the UEQ, the assessment scale ranges from -3 to +3, where positive values indicate a good user experience. Attractiveness scored +2.489, perspicuity +2.342, efficiency +2.558, dependability +2.417, stimulation +2.400, and novelty +2.058. These results indicate that the website was perceived as attractive, easy to understand, efficient, reliable, enjoyable, and sufficiently innovative. The second iteration of usability testing resulted in 98.07% effectiveness and 98.24% efficiency, indicating that users could complete tasks with high success and efficient completion time. Heuristic Evaluation provided recommendations regarding visual consistency, form simplification, icon clarity, and notification display. Based on these findings, Design Thinking can produce a UI/UX website design that meets user needs.

Keywords: *Design Thinking, UI/UX, Website, Business Incubator, Usability Testing, User Experience Questionnaire, Heuristic Evaluation.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala anugerah, rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga tugas akhir skripsi dengan judul *“Perancangan User Interface dan User Experience Website Sistem Informasi Inkubator Bisnis UPNVJT Menggunakan Design Thinking”* dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini sangat berguna untuk penulis sebagaimana merupakan syarat utama untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih atas segala doa, dukungan, kata penyemangat, kutipan kehidupan, yang telah diberikan oleh berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis yakin, dimanapun penulis berada, pihak-pihak inilah yang sangat tulus membantu penulis untuk menggapai mimpinya:

1. Kedua orang tua penulis, mama Rucha dan ayah Nasihin yang sudah menemani, mendukung, memberi pelajaran hidup kepada penulis. Terima kasih penulis ucapkan atas doa, cinta dan kasih sayang yang tiada henti di setiap langkah perjalanan indah penulis, hingga mimpi penulis tercapai satu-persatu. Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih untuk kedua kakak penulis mbak Nury dan mas Rayyan yang selalu memberi motivasi kepada penulis, untuk selalu berkembang dalam hidup.
2. Kedua pembimbing skripsi penulis, Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom., dan Bapak Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom. yang telah dengan tulus, sabar, perhatian, serta banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta pembelajaran berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis sangat menghargai ketelatenan serta dedikasi ibu dan bapak.
3. Dosen wali sekaligus orang tua/ibu penulis selama perkuliahan, Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom. yang sudah banyak membantu, menemani, mengarahkan, mendukung, mendoakan penulis yang berawal dari mahasiswa baru hingga menjadi mahasiswa berprestasi di UPN “Veteran” Jawa Timur.

4. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur, atas ilmu, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama penulis berkarya di masa perkuliahan.
5. Keluarga Besar Inkubator Bisnis STP UPN “Veteran” Jawa Timur. Bapak Alfiandi Imam Mawardi, S.Hub.Int., MBA., mas Ari dan mas Yuda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berkarya selama empat tahun dan mendukung penelitian untuk skripsi penulis sebagai bentuk ucapan terima kasih kepada Inkubator Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Sahabat Zahrah Hayat Arka Putri, Nayli Amirah Firdaus, Nanda Salma Zhafira, JSTM, HOMIE, FIRDAUS dan ORANG SUKSES yang selalu menemani perjalanan penulis senang, sedih, maupun di setiap keadaan dengan memberikan dukungan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik untuk setiap keluh kesah penulis dan memberikan masukan yang berarti.
7. Sobat ambisius MACPOP, HITA RAHAYU, BATTERHY, FISH FOSTER, dan ISCOM yang selalu berjuang bersama penulis untuk tumbuh bersama melalui rintangan hingga mencapai mimpi besar yang sudah kita impikan.
8. Seluruh teman seperjuangan Sistem Informasi angkatan 2022, atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh studi.
9. Seluruh pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang sudah membantu dan terlibat dalam penyusunan skripsi ini sehingga bisa terselesaikan dengan baik.

Penulis sangat menyadari setulus hari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Dengan demikian, penulis sangat mengapresiasi segala bentuk masukan dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak guna dapat memperbaiki dan menyempurnakan di kemudian hari. Penulis berharap, karya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, juga dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian berikutnya.

Surabaya, 29 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 Inkubator Bisnis	7
2.1.2 Tenant dan <i>Startup</i>	7
2.1.3 <i>User Interface</i>	8
2.1.4 <i>User Experience</i>	8
2.1.5 <i>Design Thinking</i>	8
2.1.6 Wawancara dan Observasi	10
2.1.7 <i>Empathy Map</i>	10
2.1.8 <i>Pain Points</i>	10
2.1.9 <i>User Persona</i>	11
2.1.10 <i>How Might We</i> (HMW).....	11
2.1.11 <i>Information Architecture</i> (IA)	11
2.1.12 <i>Wireframe</i>	11
2.1.13 <i>Wireflow / User Flow</i>	12

2.1.14	<i>Design System dan Mockup</i>	12
2.1.15	<i>Prototype</i>	12
2.1.16	<i>Usability Testing</i>	12
2.1.17	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	14
2.1.18	<i>Heuristic Evaluation</i>	15
2.1.19	<i>Figma</i>	15
2.1.20	<i>Maze</i>	16
2.2	<i>Penelitian Terdahulu</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	<i>Identifikasi Masalah</i>	20
3.2	<i>Studi Literatur</i>	20
3.3	<i>Empathize</i>	21
3.3.1	<i>Research Plan</i>	21
3.3.2	<i>Wawancara</i>	22
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	24
3.4	<i>Define</i>	24
3.4.1	<i>Point of View (POV)</i>	24
3.4.2	<i>User Persona</i>	25
3.5	<i>Ideate</i>	25
3.5.1	<i>How Might We (HMW)</i>	25
3.5.2	<i>Information Architecture</i>	25
3.5.3	<i>Wireframe</i>	26
3.5.4	<i>Wireflow</i>	26
3.6	<i>Prototype</i>	26
3.6.1	<i>Design System</i>	26
3.6.2	<i>Mockup</i>	27
3.7	<i>Test</i>	27
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	28
3.8	<i>Implementasi Front End</i>	29
3.9	<i>Hasil dan Kesimpulan</i>	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1	<i>Hasil Metode Design Thinking 1</i>	31

4.1.1 <i>Empathize</i>	31
4.1.2 <i>Define</i>	44
4.1.3 <i>Ideate</i>	51
4.1.4 <i>Prototype</i>	65
4.1.5 <i>Testing</i>	75
4.1.6 Kesimpulan <i>Testing</i> Iterasi Pertama.....	86
4.2 Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 2.....	87
4.2.1 <i>Define</i> (2).....	87
4.2.2 <i>Ideate</i> (2).....	88
4.2.3 <i>Prototype</i> (2).....	88
4.2.4 <i>Testing</i> (2).....	89
4.3 Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 3.....	95
4.3.1 <i>Prototype</i> (3).....	95
4.3.2 <i>Testing</i> (3).....	100
4.4 Implementasi <i>Front End</i>	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Penilaian UEQ.....	14
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu yang Terkait.....	16
Tabel 3.1 Research Objective.....	21
Tabel 3.2 <i>Research Criteria</i> Staf Inkubator Bisnis	21
Tabel 3.3 <i>Research Criteria</i> Dosen Pembimbing.....	21
Tabel 3.4 <i>Research Criteria</i> Tenant.....	22
Tabel 3.5 <i>Research Question</i> untuk Staf Inkubator Bisnis.....	22
Tabel 3.6 <i>Research Question</i> untuk Dosen Pembimbing.....	23
Tabel 3.7 <i>Research Question</i> untuk Tenant Mahasiswa.....	23
Tabel 4.1 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> Staf Inkubator Bisnis.....	34
Tabel 4.2 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> Dosen Pembimbing	38
Tabel 4.3 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> Tenant Mahasiswa	42
Tabel 4.4 <i>Problem Statement</i>	44
Tabel 4.5 <i>Pain Points</i> Staf Inkubator Bisnis	45
Tabel 4.6 <i>Pain Points</i> Dosen Pembimbing	46
Tabel 4.7 <i>Pain Points</i> Tenant Mahasiswa	47
Tabel 4.8 Skenario User Mahasiswa Daftar Ajuan Bisnis	75
Tabel 4.9 Skenario User Mahasiswa Kelola Luaran, Keuangan Tenant	75
Tabel 4.10 Skenario User Dosen Pembimbing Memantau Progres Tenant	76
Tabel 4.11 Skenario User Admin Mengelola Keseluruhan Program	76
Tabel 4.12 Success Task User Mahasiswa – Daftar Ajuan Bisnis	77
Tabel 4.13 <i>Success Task</i> User Mahasiswa – Kelola Luaran, Laporan, Keuangan	78
Tabel 4.14 <i>Success Task</i> User Dosen Pembimbing – Memantau Progress	79
Tabel 4.15 <i>Success Task</i> User Admin – Mengelola Keseluruhan Program.....	79
Tabel 4.16 <i>AVG Time</i> User Mahasiswa – Daftar Ajuan Bisnis	80
Tabel 4.17 <i>AVG Time</i> User Mahasiswa – Kelola Luaran, Laporan, dan Keuangan	81
Tabel 4.18 <i>AVG Time</i> User Dosen Pembimbing – Memantau Progress	82
Tabel 4.19 <i>AVG Time</i> User Admin – Mengelola Keseluruhan Program	82
Tabel 4.20 Profil Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i>	89
Tabel 4.21 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	90

Tabel 4.22 <i>Success Task</i> User Mahasiswa – Kelola Luaran, Laporan, Keuangan (2)	101
Tabel 4.23 <i>Success Task</i> User Dosen Pembimbing – Memantau Progress	102
Tabel 4.24 <i>Success Task</i> User Admin – Mengelola Keseluruhan Program.....	102
Tabel 4.25 <i>AVG Time</i> User Mahasiswa – Kelola Luaran, Laporan, dan Keuangan (2)	103
Tabel 4.26 <i>AVG Time</i> User Dosen Pembimbing – Memantau Progress	104
Tabel 4.27 <i>AVG Time</i> User Admin – Mengelola Keseluruhan Program	104
Tabel 4.28 Tabel Perbandingan Hasil <i>Usability Testing</i> – User Mahasiswa	105
Tabel 4.29 Tabel Perbandingan Hasil <i>Usability Testing</i> – User Dosen Pembimbing	105
Tabel 4.30 Tabel Perbandingan Hasil <i>Usability Testing</i> – User Admin	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Inkubator Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur	7
Gambar 2.2 Alur <i>Design Thinking</i>	8
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Alur Proses Bisnis Inkubator Bisnis Saat Ini	20
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Staf Inkubator Bisnis	32
Gambar 4.1a <i>Empathy Map</i> Staf Inkubator Bisnis (<i>Pain</i> dan <i>Gain</i>).....	33
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Dosen Pembimbing.....	36
Gambar 4.2a <i>Empathy Map</i> Dosen Pembimbing (<i>Pain</i> dan <i>Gain</i>).....	37
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Tenant Mahasiswa.....	40
Gambar 4.3a <i>Empathy Map</i> Tenant Mahasiswa (<i>Pain</i> dan <i>Gain</i>).....	41
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Dosen Pembimbing	48
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Staf Inkubator.....	49
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Tenant Mahasiswa	50
Gambar 4.7 <i>How Might We</i>	52
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i>	54
Gambar 4.9 User Flow Mahasiswa	55
Gambar 4.10 User Flow Dosen Pembimbing	56
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Admin.....	56
Gambar 4.12 Flow 1: User Mengunjungi Website.....	57
Gambar 4.13 Flow 2: User Melakukan Login/Daftar ke Sistem	57
Gambar 4.14 Flow 3: User Mahasiswa - Melakukan Pengajuan Bisnis.....	58
Gambar 4.15 Flow 4: User Mahasiswa - Melakukan Pengumpulan Laporan dan Luaran	58
Gambar 4.16 Flow 5: User Mahasiswa - Melakukan Pembuatan RAB.....	59
Gambar 4.17 Flow 6: User Mahasiswa - Melakukan Tambah Pengeluaran	59
Gambar 4.18 Flow 7: User Mahasiswa - Melakukan Kelola Tenant	59
Gambar 4.19 Flow 8: User Dosen Pembimbing - Melakukan Lihat Profil dan Progress Tenant	60
Gambar 4.20 Flow 9: User Dosen Pembimbing - Melakukan Lihat Dokumen Luaran dan Laporan Tenant.....	60

Gambar 4.21 Flow 10: User Dosen Pembimbing - Melakukan Lihat Keuangan Tenant.....	61
Gambar 4.22 Flow 11: User Admin - Melakukan Verifikasi Pengajuan Tenant...	61
Gambar 4.23 Flow 12: User Admin - Melakukan Tambah Kegiatan.....	61
Gambar 4.24 Flow 13: User Admin - Melakukan Lihat Profil dan Kelola RAB Tenant.....	62
Gambar 4.25 Flow 14: User Admin - Melakukan Lihat dan Verifikasi Luaran dan Laporan Tenant.....	62
Gambar 4.26 Flow 15: User Admin - Melakukan Lihat dan Verifikasi Keuangan Tenant.....	63
Gambar 4.27 Flow 16: User Admin - Melakukan Pengelolaan Website	63
Gambar 4.28 Flow 17: User Admin - Melakukan Verifikasi User.....	63
Gambar 4.29 Flow 18: User Admin - Melakukan Pelaporan dan Pengarsipan Data Tenant.....	64
Gambar 4.30 Flow 19: User Melakukan Lihat dan Ubah Profil.....	64
Gambar 4.31 Flow 20: User Melakukan Cek Notifikasi	65
Gambar 4.32 <i>Design System: Typography dan Colour Pallete</i>	65
Gambar 4.33 Flow 1: User Mengunjungi Website.....	66
Gambar 4.34 Flow 2: User Melakukan Daftar Akun dan Login.....	67
Gambar 4.35 Flow 3: User Mahasiswa - Melakukan Pengajuan Usulan Bisnis...	67
Gambar 4.36 Flow 4: User Mahasiswa - Melakukan Pengumpulan Laporan dan Luaran	68
Gambar 4.37 Flow 5: User Mahasiswa - Melakukan Pembuatan RAB.....	68
Gambar 4.38 Flow 6: User Mahasiswa - Melakukan Tambah Pengeluaran	69
Gambar 4.39 Flow 7: User Mahasiswa - Melakukan Kelola Tenant	69
Gambar 4.40 Flow 8: User Dosen Pembimbing - Melakukan Lihat Profil dan Progress Tenant	69
Gambar 4.41 Flow 9: User Dosen Pembimbing - Melakukan Lihat Dokumen Luaran dan Laporan Tenant.....	70
Gambar 4.42 Flow 10: User Dosen Pembimbing - Melakukan Lihat Keuangan Tenant.....	70
Gambar 4.43 Flow 11: User Admin - Melakukan Verifikasi Pengajuan Tenant...	71

Gambar 4.44 Flow 12: User Admin - Melakukan Tambah Kegiatan.....	71
Gambar 4.45 Flow 13: User Admin - Melakukan Lihat Profil dan Kelola RAB Tenant.....	71
Gambar 4.46 Flow 14: User Admin - Melakukan Lihat dan Verifikasi Luaran dan Laporan Tenant.....	72
Gambar 4.47 Flow 15: User Admin - Melakukan Lihat dan Verifikasi Keuangan Tenant.....	72
Gambar 4.48 Flow 16: User Admin - Melakukan Pengelolaan Website	73
Gambar 4.49 Flow 17: User Admin - Melakukan Verifikasi User.....	73
Gambar 4.50 Flow 18: User Admin - Melakukan Pelaporan dan Pengarsipan Data Tenant.....	73
Gambar 4.51 Flow 19: User Melakukan Lihat dan Ubah Profil	74
Gambar 4.52 Flow 20: User Melakukan Cek Notifikasi	74
Gambar 4.53 Hasil Jawaban Kuesioner	83
Gambar 4.54 Hasil Jawaban Kuesioner setelah di olah	84
Gambar 4.55 Chart Hasil Kusioner setelah di olah.....	85
Gambar 4.56 UEQ Scales (<i>Mean and Variants</i>)	85
Gambar 4.57 Permasalahan <i>task</i> melakukan pembuatan RAB.....	87
Gambar 4.58 <i>How Might We</i> Iterasi 2.....	88
Gambar 4.59 <i>Mockup (2) Solution (1)</i>	88
Gambar 4.60 Perbaikan Mockup Flow 1	95
Gambar 4.61 Perbaikan Mockup Flow 2	96
Gambar 4.62 Perbaikan Mockup Flow 3	96
Gambar 4.63 Perbaikan Mockup Flow 4	97
Gambar 4.64 Perbaikan Mockup Flow 5	97
Gambar 4.65 Perbaikan Mockup Flow 12	98
Gambar 4.66 Perbaikan Mockup Flow 15	98
Gambar 4.67 Perbaikan Mockup Flow 17	99
Gambar 4.68 Perbaikan Mockup Flow 18	99
Gambar 4.69 Perbaikan Mockup Flow 19	100
Gambar 4 .70 Perbaikan Mockup Flow 20	100
Gambar 4 .71 Implementasi Front End “Kelola Pengajuan”	108

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Biodata dan Jawaban Para Responden	119
LAMPIRAN 2. Surat Pernyataan Evaluator Heuristic	132
LAMPIRAN 3. User Persona.....	133
LAMPIRAN 4. Tangkapan Layar Hasil <i>Testing</i> Menggunakan Maze	136
LAMPIRAN 5. Tangkapan Layar Google Form UEQ	138
LAMPIRAN 6. Tangkapan Layar Microsoft Excel Tools UEQ	139