



SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE MAKEUP ARTIST (MUA) “MUArt” MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND*

SHALSABILA TITANIE HARIANTO

NPM 22082010091

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

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

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE MAKEUP ARTIST (MUA) "MUArt" MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND*

Oleh :

SHALSABILA TITANIE HARIANTO

NPM. 22082010091

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 25 Juni 2026.

Menyetujui

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

NIP. 19920514 202203 2007



(Pembimbing I)

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

NIP. 19920616 202406 2001



(Pembimbing II)

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA

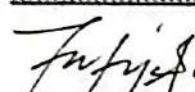
NIP. 19860727 2018032 001



(Ketua Penguji)

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

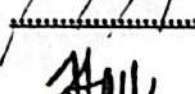
NPT. 212199 10 320267



(Penguji II)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199005162024061003



(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



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

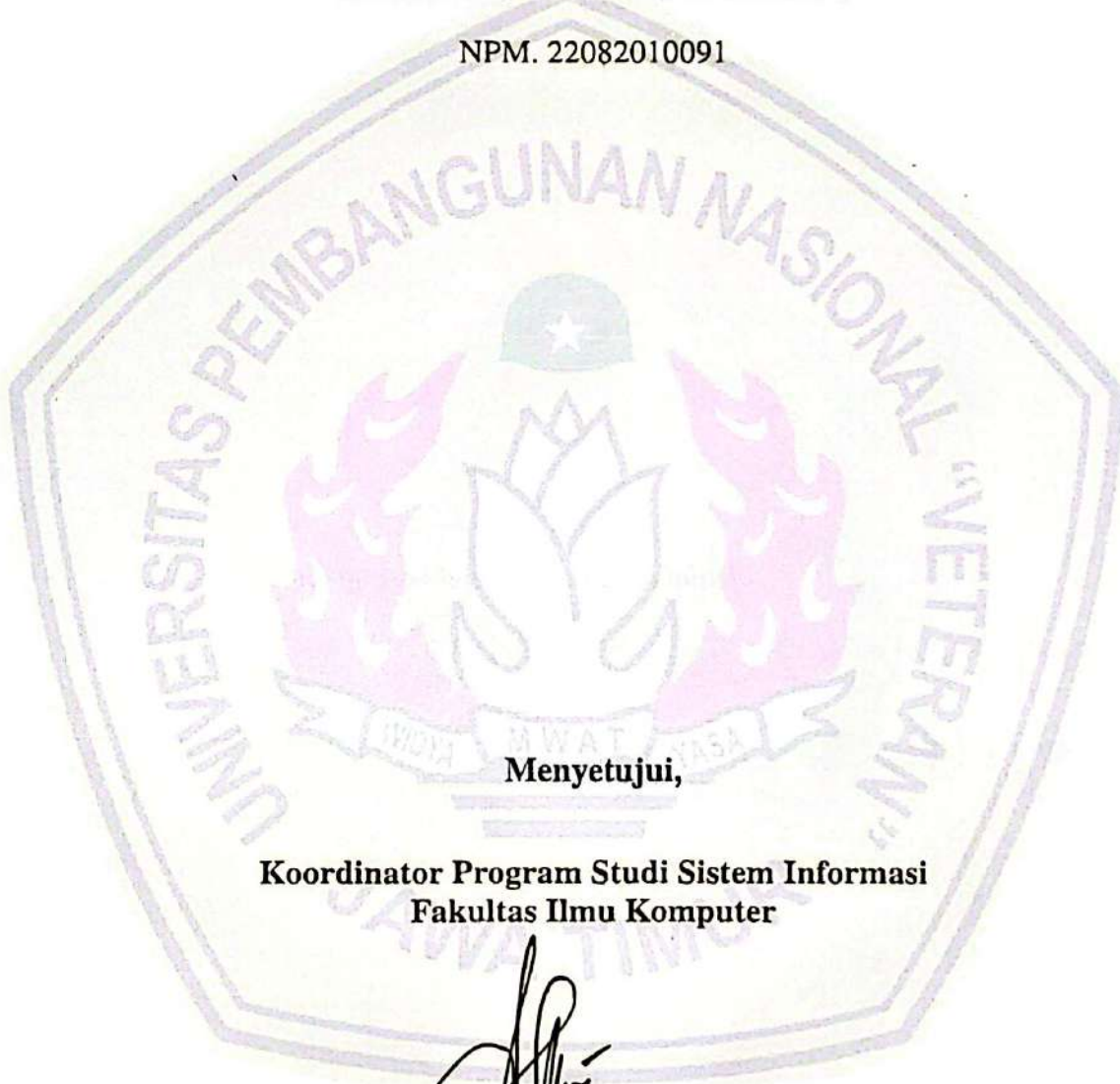
LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE MAKEUP ARTIST
(MUA) "MUArt" MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND***

Oleh :

SHALSABILA TITANIE HARIANTO

NPM. 22082010091



Menyetujui,

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

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Siti Mukaromah", is written over the logo area.

Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19810704 2021212011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Shalsabila Titanie Harianto
NPM : 22082010091
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : 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, 10 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Shalsabila Titanie Harianto

NPM. 22082010091

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Shalsabila Titanie Harianto / 22082010091
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi *Marketplace Makeup Artist* (MUA) “MUArt” Menggunakan Metode *Double Diamond*
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
2. Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM.

Perkembangan teknologi digital mendorong berbagai layanan untuk mengadopsi teknologi dengan membuat aplikasi yang lebih praktis dan mudah diakses, termasuk layanan *Makeup Artist* (MUA). Saat ini, proses pencarian dan pemesanan jasa MUA masih banyak dilakukan melalui media sosial atau melalui rekomendasi mulut ke mulut, sehingga *client* sering mengalami kesulitan dalam membandingkan layanan, melihat ketersediaan jadwal, serta melakukan pemesanan secara terstruktur. Di sisi lain, *Makeup Artist* juga membutuhkan media yang dapat membantu mengelola profil, layanan, jadwal, dan pesanan dengan lebih efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi *marketplace Makeup Artist* bernama “MUArt” menggunakan metode *Double Diamond*. Metode *Double Diamond* terdiri dari empat tahapan, yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Tahap *Discover* dilakukan untuk memahami permasalahan pengguna melalui pengumpulan data. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil analisis, seperti *user persona* dan *user journey map*. Tahap *Develop* menghasilkan rancangan desain berupa *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* aplikasi. Selanjutnya, tahap *Deliver* dilakukan melalui *usability testing* dan *heuristic evaluation* untuk mengevaluasi kualitas rancangan antarmuka. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa pada *role client* diperoleh nilai efektivitas sebesar 98,57%, efisiensi sebesar 98,94%, dan rata-rata SUS sebesar 91. Sementara itu, pada *role MUA* diperoleh nilai efektivitas sebesar 98,33%, efisiensi sebesar 97,32%, dan rata-rata SUS sebesar 95,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan aplikasi MUArt memiliki tingkat *usability* yang sangat baik, mudah digunakan, efisien, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam proses pencarian, pemesanan, dan pengelolaan layanan *Makeup Artist*.

Kata kunci: UI/UX, *Marketplace*, *Makeup Artist*, *Double Diamond*, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*.

ABSTRACT

Student Name / NPM : Shalsabila Titanie Harianto / 22082010091
Thesis Title : UI/UX Design of the Makeup Artist (MUA) Marketplace Application “MUArt” Using the Double Diamond Method
Advisor : 2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
2. Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM.

The development of digital technology has encouraged various services to adopt technology by creating applications that are more practical and easily accessible, including Makeup Artist (MUA) services. Currently, the process of searching and booking MUA services is still mostly carried out through social media or word-of-mouth recommendations. As a result, clients often experience difficulties in comparing services, checking schedule availability, and making bookings in a structured steps. On the other hand, Makeup Artists also need a platform that can help them manage profiles, services, schedules, and bookings more effectively. Based on these problems, this study aims to design the UI/UX of a Makeup Artist marketplace application called “MUArt” using the Double Diamond method. The Double Diamond method consists of four stages: Discover, Define, Develop, and Deliver. The Discover stage was conducted to understand user problems through data collection. The Define stage was used to formulate user needs based on the analysis results, such as user personas and user journey maps. The Develop stage produced design outputs in the form of wireframes, mockups, and application prototypes. Furthermore, the Deliver stage was conducted through usability testing and heuristic evaluation to evaluate the quality of the interface design. The usability testing results showed that the client role obtained an effectiveness score of 98.57%, an efficiency score of 98.94%, and an average SUS score of 91. Meanwhile, the MUA role obtained an effectiveness score of 98.33%, an efficiency score of 97.32%, and an average SUS score of 95.5. These results indicate that the MUArt application design has a very good level of usability, is easy to use, efficient, and able to meet user needs in the process of searching, booking, and managing Makeup Artist services.

Keywords: UI/UX, Marketplace, Makeup Artist, Double Diamond, Usability Testing, Heuristic Evaluation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan UI/UX Aplikasi Marketplace Makeup Artist (MUA) ‘MUArt’ Menggunakan Metode Double Diamond”* dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat banyak bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Mama penulis, yang selalu memberikan segala kebutuhan penulis sedari kecil hingga sekarang dapat menjalankan tugas akhir pada masa perkuliahan, yang selalu memberikan doa tiada putus demi kesehatan dan kelancaran perjalanan penulis.
2. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. dan Ibu Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM. sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan, bantuan, dorongan, serta masukan selama proses penyusunan skripsi penulis.
3. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen wali penulis yang banyak memberikan dukungan serta arahan selama masa perkuliahan penulis.
4. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom. sebagai Koordinator Program Studi Sistem Informasi beserta dengan seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga kepada penulis.
5. Pada responden dan *evaluator* yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam proses pengumpulan data dan evaluasi dalam penelitian ini.
6. Sahabat terbaik penulis, Aliya Zhafira Wastuyana, Nanda Salma Zhafira, Awidya Chandradewi, Baiq Laila Alfila, Zahrah Aliyah Rachman, Shafira Ramadiani Herliza, dan Aliyyah Nabiilah Farahdita, sebagai sahabat penulis

yang selalu memberikan dukungan, hiburan, bantuan, dan kasih sayang sedari awal penulis memasuki masa perkuliahan. Terima kasih atas segala tenaga yang dikeluarkan untuk membantu dan menghibur penulis semasa mengalami kesulitan serta tenaga yang dikeluarkan untuk selalu merayakan segala pencapaian penulis.

7. Uray Muhammad Rajsyafiq, yang selalu menemani dan mendukung penulis tanpa kenal waktu. Terima kasih atas segala waktu, tenaga, kasih sayang, dan perhatian yang selalu diberikan kepada penulis tanpa mengharapkan timbal balik apapun. Terima kasih karena selalu bersabar untuk menghadapi penulis yang kerap mengalami masa sulit dan atas segala perayaan yang selalu diberikan ketika penulis mendapatkan pencapaian, baik kecil maupun besar. Terima kasih karena selalu menjadi tempat yang tenang bagi penulis untuk berlabuh dan bersandar ketika menghadapi kesulitan.
8. Berliana Septyani Suganda, teman virtual penulis dari tahun 2020, yang selalu memberikan dukungan dari awal berteman hingga sekarang. Terima kasih untuk segala waktu dan tenaga yang dikeluarkan untuk mendengarkan keluh kesah penulis dan selalu memberikan bantuan kala penulis mengalami kesulitan.
9. Asti, teman penulis dari semasa Taman Kanak-Kanak, yang selalu menemani penulis saat berada di rumah. Terima kasih karena selalu menemani penulis untuk mencari udara segar saat merasa suntuk selama proses penyusunan skripsi.
10. Teman penulis dari semasa Sekolah Menengah Pertama, Vivi Yuli dan Chintia Amilia yang selalu memberikan dukungan dan doa selama penulis menyusun skripsi. Terima kasih atas segala hiburan yang diberikan kepada penulis sedari dulu hingga sekarang.
11. Alya Zahira dan teman semasa kuliah penulis yang lain, yang selalu mendukung dan juga memberi semangat penulis dari awal perkuliahan hingga sekarang.
12. Nowi, kucing penulis yang telah menjadi teman kecil, penghibur, dan sumber kebahagiaan bagi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

13. Keluarga besar Sistem Informasi angkatan 2022 “GALAKSI” yang telah membantu, memberikan semangat, serta menjadi bagian dari perjalanan penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Terakhir, kepada diri penulis sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap proses, tantangan, serta kesulitan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih karena selalu memilih untuk melanjutkan perjalanan, meskipun tidak selalu mudah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang perancangan UI/UX aplikasi *marketplace*.

Surabaya, 11 Juni 2026

Penulis,

Shalsabila Titanie Harianto

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 <i>Makeup Artist</i>	7
2.1.2 UI/UX.....	7
2.1.3 <i>Double Diamond</i>	8
2.1.4 Wawancara	9
2.1.5 <i>User Journey Map</i>	10

2.1.6	<i>Empathy Map</i>	10
2.1.7	<i>User Persona</i>	11
2.1.8	<i>User Flow</i>	12
2.1.9	<i>Information Architecture</i>	12
2.1.10	<i>Wireframe</i>	13
2.1.11	<i>Mockup</i>	13
2.1.12	<i>Prototype</i>	14
2.1.13	<i>Usability Testing</i>	14
2.1.14	<i>System Usability Scale</i>	15
2.1.15	<i>Heuristic Evaluation</i>	15
2.1.16	<i>Figma</i>	16
2.1.17	<i>Maze</i>	16
2.2	Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		23
3.1	Identifikasi Masalah	24
3.2	Studi Literatur.....	24
3.3	<i>Discover</i>	25
3.3.1	<i>Research Plan</i>	25
3.3.2	Wawancara Calon Pengguna	27
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	28
3.4	<i>Define</i>	28
3.4.1	<i>User Persona</i>	29
3.4.2	<i>User Journey Maps</i>	29
3.4.3	<i>Information Architecture</i>	30
3.4.4	<i>Pain & Gain</i>	30
3.5	<i>Develop</i>	31

3.5.1	<i>Moodboard</i>	31
3.5.2	<i>User Flow</i>	31
3.5.3	<i>Wireframe</i>	32
3.5.4	<i>Design Guideline</i>	32
3.5.5	<i>Mockup</i>	33
3.6	<i>Deliver</i>	33
3.6.1	<i>Usability Testing</i>	34
3.6.2	<i>Heuristic Evaluation</i>	36
3.7	<i>Implementasi Front End</i>	36
3.8	<i>Penarikan Kesimpulan</i>	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	<i>Discover</i>	39
4.1.1	<i>Research Plan</i>	39
4.1.2	<i>Wawancara Calon Pengguna</i>	39
4.1.3	<i>Empathy Map</i>	40
4.2	<i>Define</i>	44
4.2.1	<i>User Persona</i>	44
4.2.2	<i>User Journey Map</i>	46
4.2.3	<i>Information Architecture</i>	47
4.3	<i>Develop</i>	51
4.3.1	<i>Moodboard</i>	51
4.3.2	<i>User Flow</i>	52
4.3.3	<i>Wireframe</i>	62
4.3.4	<i>Design Guideline</i>	78
4.3.5	<i>Mockup Awal</i>	81
4.4	<i>Deliver</i>	89

4.4.1	<i>Prototype</i>	89
4.4.2	<i>Usability Testing</i>	90
4.5	Hasil dan Pembahasan Iterasi 1	101
4.5.1	<i>Develop</i>	101
4.5.2	<i>Deliver</i>	106
4.6	Hasil dan Pembahasan Iterasi 2	110
4.6.1	<i>Develop</i>	110
4.6.2	<i>Deliver</i>	116
4.6.3	Perbandingan Hasil <i>Usability Testing</i> 1 & 2.....	121
4.7	Hasil Akhir.....	122
4.7.1	<i>Mockup</i> Final	122
4.7.2	Hasil <i>Generate Front-End</i>	135
BAB V PENUTUP		139
5.1	Kesimpulan.....	139
5.2	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA		141
LAMPIRAN		147

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 1	18
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu 2	19
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu 3	20
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu 4	21
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu 5	22
Tabel 3.1 <i>Problem Statement</i>	25
Tabel 3.2 <i>Research Objective</i>	26
Tabel 3.3 <i>Participant Criteria</i> Calon Pengguna Jasa MUA	26
Tabel 3.4 <i>Participant Criteria Makeup Artist</i>	26
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Untuk Calon Pengguna Jasa MUA.....	27
Tabel 3.6 Daftar Pertanyaan Untuk <i>Makeup Artist</i>	27
Tabel 4.1 Tabel Detail <i>Empathy Map Client</i>	40
Tabel 4.2 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> MUA	42
Tabel 4.3 Skenario <i>Client</i>	91
Tabel 4.4 Skenario MUA	92
Tabel 4.5 <i>Completion Rate Client</i> Tahap Pertama	93
Tabel 4.6 <i>Duration Client</i> Tahap Pertama.....	94
Tabel 4.7 <i>Completion Rate</i> MUA Tahap Pertama	95
Tabel 4.8 <i>Duration</i> MUA Tahap Pertama	96
Tabel 4.9 Hasil SUS <i>Client</i> Tahap Pertama.....	97
Tabel 4.10 Hasil SUS MUA Tahap Pertama	97

Tabel 4.11 <i>Evaluator Heuristic Evaluation</i>	106
Tabel 4.12 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	106
Tabel 4.13 <i>Completion Rate Client</i> Tahap Kedua	116
Tabel 4.14 <i>Duration Client</i> Tahap Kedua.....	117
Tabel 4.15 <i>Completion Rate</i> MUA Tahap Kedua	118
Tabel 4.16 <i>Duration</i> MUA Tahap Kedua	119
Tabel 4.17 Hasil SUS <i>Client</i> Tahap Kedua.....	120
Tabel 4.18 Hasil SUS MUA Tahap Kedua	120
Tabel 4.19 Perbandingan Hasil <i>Effectiveness</i>	121
Tabel 4.20 Perbandingan Hasil <i>Efficiency</i>	121
Tabel 4.21 Perbandingan Hasil <i>Satisfaction</i>	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Metode <i>Double Diamond</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Empathy Map</i>	10
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	23
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map Client</i>	40
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map MUA</i>	42
Gambar 4. 3 <i>User Persona Client</i>	44
Gambar 4. 4 <i>User Persona MUA</i>	45
Gambar 4. 5 <i>User Journey Map Client</i>	46
Gambar 4. 6 <i>User Journey Map MUA</i>	47
Gambar 4. 7 <i>Information Architecture Client</i>	49
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture MUA</i>	50
Gambar 4. 9 <i>Moodboard Aplikasi</i>	51
Gambar 4. 10 <i>User Flow Register Client</i>	52
Gambar 4. 11 <i>User Flow Login Client</i>	53
Gambar 4. 12 <i>User Flow Pencarian Paket MUA</i>	53
Gambar 4. 13 <i>User Flow Booking dan Payment</i>	54
Gambar 4. 14 <i>User Flow Melihat Status Booking</i>	54
Gambar 4. 15 <i>User Flow Memberikan Ulasan dan Rating</i>	55
Gambar 4. 16 <i>User Flow Chat dengan MUA</i>	55
Gambar 4. 17 <i>User Flow Mengelola Profile Client</i>	56
Gambar 4. 18 <i>User Flow Smart Recommendation</i>	56
Gambar 4. 19 <i>User Flow Withdraw Balance Client</i>	57

Gambar 4. 20 <i>User Flow Register MUA</i>	57
Gambar 4. 21 <i>User Flow Login MUA</i>	57
Gambar 4. 22 <i>User Flow Menambah Paket Layanan</i>	58
Gambar 4. 23 <i>User Flow Edit dan Hapus Paket Layanan</i>	58
Gambar 4. 24 <i>User Flow Menejemen Jadwal Manual</i>	59
Gambar 4. 25 <i>User Flow Konfirmasi Booking dan Penjadwalan Otomatis</i>	59
Gambar 4. 26 <i>User Flow Chat dengan Pelanggan</i>	60
Gambar 4. 27 <i>User Flow Mengelola Profile MUA</i>	60
Gambar 4. 28 <i>User Flow Menambah Portofolio</i>	61
Gambar 4. 29 <i>User Flow Edit dan Hapus Portofolio</i>	61
Gambar 4. 30 <i>User Flow Withdraw Income</i>	62
Gambar 4. 31 <i>Wireframe Onboarding Client</i>	62
Gambar 4. 32 <i>Wireframe Login dan Sign In Client</i>	63
Gambar 4. 33 <i>Wireframe Forget Password Client</i>	63
Gambar 4. 34 <i>Wireframe Beranda dan Category Client</i>	64
Gambar 4. 35 <i>Wireframe Search Bar dan Hasil Pencarian</i>	64
Gambar 4. 36 <i>Wireframe Detail Paket dan Review</i>	65
Gambar 4. 37 <i>Wireframe Booking dan Payment</i>	65
Gambar 4. 38 <i>Wireframe Favorite Page</i>	66
Gambar 4. 39 <i>Wireframe Chat Client</i>	67
Gambar 4. 40 <i>Wireframe Order Page dan Detail Order Client</i>	67
Gambar 4. 41 <i>Wireframe Detail Profile MUA</i>	68
Gambar 4. 42 <i>Wireframe Profile Pengguna Jasa</i>	68

Gambar 4. 43 <i>Wireframe Balance dan Withdraw</i> Pengguna Jasa	69
Gambar 4. 44 <i>Wireframe Smart Recommendation</i>	70
Gambar 4. 45 <i>Wireframe Rating</i>	70
Gambar 4. 46 <i>Wireframe Onboarding MUA</i>	71
Gambar 4. 47 <i>Wireframe Login dan Sign In MUA</i>	71
Gambar 4. 48 <i>Wireframe Forget Password MUA</i>	72
Gambar 4. 49 <i>Wireframe Home dan Detail Order MUA</i>	72
Gambar 4. 50 <i>Wireframe Schedule MUA</i>	73
Gambar 4. 51 <i>Wireframe Order dan Confirm Order MUA</i>	73
Gambar 4. 52 <i>Wireframe Active Package dan Archived Package</i>	74
Gambar 4. 53 <i>Wireframe Add Package dan Edit Package</i>	74
Gambar 4. 54 <i>Wireframe Set Makeup Category dan Add-On</i>	75
Gambar 4. 55 <i>Wireframe Profile dan Personal Information MUA</i>	75
Gambar 4. 56 <i>Wireframe Portfolio, Operational Hours, Password, dan About</i>	76
Gambar 4. 57 <i>Wireframe Withdraw Income MUA</i>	76
Gambar 4. 58 <i>Wireframe Notification MUA</i>	77
Gambar 4. 59 <i>Wireframe Chat MUA dengan Client</i>	77
Gambar 4. 60 Logo MUArt.....	78
Gambar 4. 61 <i>Color Palette MUArt</i>	79
Gambar 4. 62 <i>Typography MUArt</i>	79
Gambar 4. 63 <i>Header MUArt</i>	80
Gambar 4. 64 <i>Navigation Bar MUArt</i>	81
Gambar 4. 65 <i>Mockup Awal Client</i>	82

Gambar 4. 66 <i>Mockup</i> Awal MUA.....	86
Gambar 4. 67 <i>Prototype</i> Halaman Pembuka Aplikasi	89
Gambar 4. 68 <i>Prototype Login dan Sign In Client</i> dan MUA	89
Gambar 4. 69 <i>Prototype Client</i>	90
Gambar 4. 70 <i>Prototype MUA</i>	90
Gambar 4. 71 Permasalahan TC1 dan TM1	98
Gambar 4. 72 Permasalahan TC7	98
Gambar 4. 73 Permasalahan TC9	99
Gambar 4. 74 Permasalahan TC12	99
Gambar 4. 75 Permasalahan TM2	100
Gambar 4. 76 Permasalahan TM8	100
Gambar 4. 77 Permasalahan TM10 dan TM12	101
Gambar 4. 78 <i>Wireframe</i> Iterasi 1.....	102
Gambar 4. 79 Hasil Perbaikan TC1 dan TM1	102
Gambar 4. 80 Hasil Perbaikan TC7.....	103
Gambar 4. 81 Hasil Perbaikan TC9.....	103
Gambar 4. 82 Hasil Perbaikan TC12.....	104
Gambar 4. 83 Hasil Perbaikan TM2.....	104
Gambar 4. 84 Hasil Perbaikan TM8.....	105
Gambar 4. 85 Hasil Perbaikan TM10 dan TM12	105
Gambar 4. 86 <i>Wireframe</i> Iterasi 2.....	110
Gambar 4. 87 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Booking Page</i>	111
Gambar 4. 88 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Payment Successful</i>	111

Gambar 4. 89 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Category</i>	112
Gambar 4. 90 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Role</i>	112
Gambar 4. 91 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Navigasi Bar</i>	113
Gambar 4. 92 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Field Booking</i>	113
Gambar 4. 93 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Halaman FAQs</i>	114
Gambar 4. 94 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Icon Kembali</i>	114
Gambar 4. 95 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Pop Up Withdraw</i>	115
Gambar 4. 96 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Pop Up Logout</i>	115
Gambar 4. 97 Hasil Perbaikan <i>Heuristic Menu Manage Schedule</i>	116
Gambar 4. 98 <i>Mockup Onboarding</i>	122
Gambar 4. 99 <i>Mockup Login dan Sign In</i>	123
Gambar 4. 100 <i>Mockup Forget Password</i>	123
Gambar 4. 101 <i>Mockup Beranda dan Category Client</i>	124
Gambar 4. 102 <i>Mockup Search Bar, Hasil Pencarian, Filter, dan Sort By</i>	124
Gambar 4. 103 <i>Mockup Detail Paket dan Review</i>	125
Gambar 4. 104 <i>Mockup Date, Add-On dan Jenis Service</i>	125
Gambar 4. 105 <i>Mockup Booking Page dan Payment</i>	126
Gambar 4. 106 <i>Mockup Favorite</i>	126
Gambar 4. 107 <i>Mockup Chat Client</i>	127
Gambar 4. 108 <i>Mockup Order Page Client</i>	127
Gambar 4. 109 <i>Mockup Detail Profile MUA</i>	128
Gambar 4. 110 <i>Mockup Profile Client</i>	128
Gambar 4. 111 <i>Mockup Balance dan Withdraw Client</i>	129

Gambar 4. 112 <i>Mockup Smart Recommendation</i>	129
Gambar 4. 113 <i>Mockup Home, Notifikasi, dan Detail Order MUA</i>	130
Gambar 4. 114 <i>Mockup Schedule MUA</i>	130
Gambar 4. 115 <i>Mockup Pending Order dan Confirm Order MUA</i>	131
Gambar 4. 116 <i>Mockup Active Order dan Cancelation Request</i>	131
Gambar 4. 117 <i>Mockup Completed Order dan Canceled Order</i>	132
Gambar 4. 118 <i>Mockup Active Package dan Archived Package</i>	132
Gambar 4. 119 <i>Mockup Add Package dan Edit Package</i>	133
Gambar 4. 120 <i>Mockup Profile dan Personal Information MUA</i>	133
Gambar 4. 121 <i>Mockup Portfolio, Operational Hours, Password, dan About....</i>	134
Gambar 4. 122 <i>Mockup Withdraw Income MUA</i>	134
Gambar 4. 123 <i>Mockup Chat MUA dengan Client</i>	135
Gambar 4. 124 <i>Generate Halaman Detail Produk</i>	135
Gambar 4. 125 <i>Generate Halaman Add-On</i>	136
Gambar 4. 126 <i>Generate Halaman Tanggal</i>	136
Gambar 4. 127 <i>Generate Halaman Booking</i>	137
Gambar 4. 128 <i>Generate Halaman Payment</i>	138
Gambar 4. 129 <i>Generate Halaman Payment Success</i>	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara Calon Pengguna Jasa 1	147
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Calon Pengguna Jasa 2	149
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Calon Pengguna Jasa 3	151
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Calon Pengguna Jasa 4	153
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Calon Pengguna Jasa 5	155
Lampiran 6. Transkrip Wawancara MUA 1	157
Lampiran 7. Transkrip Wawancara MUA 2	159
Lampiran 8. Transkrip Wawancara MUA 3	161
Lampiran 9. Transkrip Wawancara MUA 4	163
Lampiran 10. Transkrip Wawancara MUA 5	165
Lampiran 11. <i>Empathy Map</i> Calon Pengguna Jasa 1	167
Lampiran 12. <i>Empathy Map</i> Calon Pengguna Jasa 2.....	167
Lampiran 13. <i>Empathy Map</i> Calon Pengguna Jasa 3.....	168
Lampiran 14. <i>Empathy Map</i> Calon Pengguna Jasa 4.....	168
Lampiran 15. <i>Empathy Map</i> Calon Pengguna Jasa 5.....	169
Lampiran 16. <i>Empathy Map</i> MUA 1.....	169
Lampiran 17. <i>Empathy Map</i> MUA 2.....	170
Lampiran 18. <i>Empathy Map</i> MUA 3.....	170
Lampiran 19. <i>Empathy Map</i> MUA 4.....	171
Lampiran 20. <i>Empathy Map</i> MUA 5.....	171
Lampiran 21. Dokumentasi Formulir SUS 1 <i>Client</i>	172
Lampiran 22. Dokumentasi Formulir SUS 1 MUA.....	172

Lampiran 23. Dokumentasi Formulir SUS 2 <i>Client</i>	172
Lampiran 24. Dokumentasi Formulir SUS 2 MUA	172
Lampiran 25. Dokumentasi Formulir <i>Heuristic Evaluation</i>	173
Lampiran 26. Surat Pernyataan Responden UI/UX <i>Expert</i> 1	173
Lampiran 27. Surat Pernyataan Responden UI/UX <i>Expert</i> 2	174
Lampiran 28. Surat Pernyataan Responden UI/UX <i>Expert</i> 3	175