

SARI

Perkembangan dunia digital yang begitu pesat telah menjangkau segala jenis kegiatan seperti komunikasi, kegiatan jual beli, bahkan penyewaan tempat tinggal. Layanan penyewaan tempat tinggal berupa indekos bagi mahasiswa masih belum cukup memadai dan efektif karena belum terdapat wadah khusus yang menawarkan fitur yang dibutuhkan penggunanya secara mudah. Selain itu banyak calon mahasiswa rantau yang kesulitan jika hanya berpaku pada penawaran indekos yang ada di sosial media karena tidak dijelaskan secara rinci. Untuk membantu penyelesaian masalah tersebut, penulis melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk membantu mahasiswa lama maupun baru dalam menemukan indekos yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini akan dibuat dalam sebuah bentuk desain interaksi aplikasi yang menerapkan sebuah *user experience* yang baik.

Penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahap pertama merupakan analisis pengguna berupa wawancara dan juga penilaian kuesioner kepada pengguna. Tahap selanjutnya berupa perancangan desain yang diolah berdasarkan hasil dari wawancara dan juga kuesioner kepada pengguna menjadi sebuah rancangan yang berlandaskan pada persona dan skenario yang dilanjutkan dengan pembuatan purwarupa desain interaksi dengan menerapkan *UX Heuristic Principles*. Tahap terakhir merupakan tahap pengujian desain interaksi kepada partisipan dengan menggunakan skenario yang telah dibuat serta merekamnya untuk dapat dilakukan analisis lebih lanjut.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain interaksi aplikasi ‘Finding Kost’ yang menerapkan *UX Heuristic Principles* yang mampu membantu pengguna dalam melakukan penyewaan indekos yang sesuai kriteria. Dengan penerapan *user experience* yang baik maka akan lebih memberi kemudahan pengguna dalam menggunakan desain interaksi yang sudah dibuat. Hal tersebut terbukti dengan hasil dari seluruh partisipan yang mampu menyelesaikan pengujian dengan mudah dan mencapai tujuan yang mereka tuju.

Kata Kunci: *User Experience*, *UX Heuristic Principles*, Persona, Skenario