

BAB IV PERANCANGAN

Pada Bab ini penulis akan membuat perancangan dari hasil tahap riset serta analisis perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan *ux heuristic principles* dan *user persona*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan profil persona, skenario dan juga dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe* untuk desain interaksi yang akan dibuat. Pendekatan *ux heuristic principles* dan *user persona* pada proses ini adalah membuat skenario sebagai gambaran dari tugas-tugas yang akan dikerjakan calon pengguna dan juga pembuatan *wireframe* sebagai gambaran awal desain interaksi dari kaca mata penulis.

4.1 Hasil Wawancara

Pada tahap ini, penulis akan menjelaskan tahapan yang penulis lakukan untuk mendapatkan sebuah *user persona* yang akan menjadi pengguna dari desain interaksi yang akan dibuat.

4.1.1 Tahap Pengumpulan Kuesioner

sebelum melakukan wawancara penulis terlebih dulu melakukan tahap pengumpulan sebuah kuesioner yang penulis sebar pada tanggal 05 februari 2019 – 07 februari 2019 secara *online* kepada beberapa sampel yang penulis ambil dari mahasiswa UII pusat. Berikut lampiran dari data kuesioner yang penulis buat secara online dapat dilihat pada lampiran 01. Adapun hasil tahapan dari pengumpulan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4. 1.

Tabel 4. 1 Rangkuman hasil kuesioner

No.	Kategori	Mahasiswa				
1.	Tipe	Survey	Survey	Survey	Survey	Survey
2.	Prioritas	<i>Lokasi</i>	<i>Lokasi</i>	<i>Lokasi</i>	<i>Fasilitas</i>	<i>Harga</i>
3.	Harga	Standar	Standar	Standar	Standar	Standar
4.	Indekos terisi/tidak	Terisi	Terisi	Terisi	Terisi	Terisi
5.	Fasilitas umum penting/tidak	Penting	Penting	Penting	Penting	Penting
6.	Memilih indekos dekat dengan kampus/tdk masalah bila jauh	Dekat	Dekat	Dekat	Dekat	Dekat

7.	Ada jam malam atau tanpa jam malam	Tanpa jam malam	Tanpa jam malam	Tanpa jam malam	Tanpa jam malam	Tanpa jam malam
8.	Indekos terpisah dengan pemilik/tidak terpisah?	Terpisah	Tidak terpisah	Tidak terpisah	Tidak terpisah	Tidak terpisah
9.	Memilih mengenal penghuni kamar kos lain/tidak?	Mengenal	Mengenal	Mengenal	Mengenal	Mengenal
10.	Suasana indekos	Sepi namun saling sapa				

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa hampir mayoritas mahasiswa memiliki kesamaan saat akan menentukan kriteria indekos yang akan di tinggali, sehingga penulis melakukan tahap penentuan *personas* selanjutnya yaitu dengan mempertimbangkan pemilihan karakter *personas* berdasarkan beberapa karakter mahasiswa yang ada dan akan mengelompokkannya berdasarkan jenis kriteria yang sama. Adapun beberapa karakter mahasiswa saat memilih kos adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa baru
- Mahasiswa rantau
- Mahasiswa aktivis
- Mahasiswa akhir
- Mahasiswa sosial
- Mahasiswa gamers
- Mahasiswa organisasi
- Mahasiswa akademis
- Mahasiswa nomaden
- Mahasiswa individual
- Mahasiswa komunitas
- Mahasiswa finansial
- Mahasiswa kuliah pulang
- Mahasiswa pencari kos bulanan
- Mahasiswa pekerja paruh waktu
- Mahasiswa yang suka bosan
- Mahasiswa yang menyukai hal baru
- Mahasiswa yang mengikuti teman
- Mahasiswa yang bergantung teman

Dari beberapa daftar kriteria diatas, penulis melakukan pengelompokkan karakter sesuai dengan jenis dari masing-masing karakter personas. Adapun hasil pengelompokkan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4. 2.

Tabel 4. 2 Pengelompokkan jenis *personas*

No.	Jenis Personas	Karakter
1.	Personas Financial	a. Mhs pekerja paruh waktu b. Mhs pencari kos bulanan c. Mhs akhir yang akan segera lulus
2.	Personas Sosial	a. Mhs organisasi b. Mhs aktivis c. Mhs komunitas d. Mhs yang mengikuti teman e. Mhs yang suka hal baru
3.	Personas Fresh Graduated	a. Mhs baru b. Mhs rantau c. Mhs akademis d. Mhs yang menuruti orang tua
4.	Personas Moody	a. Mhs yang bergantung pada kondisi b. Mhs individual c. Mhs yang suka bosan d. Mhs nomaden e. Mhs kupu-kupu f. Mhs gamers

4.1.2 Tahap Hasil Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara pada tanggal 05 Maret 2019 – 11 Maret 2019 kepada beberapa *sampel* mahasiswa yang memiliki beberapa jenis karakter personas yang sudah penulis kelompokkan pada tahap sebelumnya. Adapun beberapa daftar pertanyaan yang penulis ajukan saat melakukan wawancara dapat dilihat pada Tabel 4. 3.

Tabel 4. 3 Daftar pertanyaan wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Nama responden?
2.	Mahasiswa semester berapa?
3.	Jurusan?
4.	Tempat indekos sekarang?
5.	Bagaimana biasanya kehidupan atau rutinitas sehari-hari yang dilakukan mengenai kehidupan kampus dan kebiasaan selama menjadi mahasiswa?
6.	Kapan mereka merasa nyaman atau kondisi seperti apa yang membuat mereka suka berada di indekos?
7.	Dimana biasanya atau platform apa yang mereka gunakan saat melakukan pencarian

	indekos yang mereka inginkan?
8.	Jika mereka menggunakan atau tidak sebuah aplikasi pencarian indekos, apa alasan mereka menggunakan atau tidak aplikasi tersebut?
9.	Bagaimana biasanya mereka saat menentukan sebuah indekos yang akan ditempati?
10.	Kesulitan apa yang mereka alami saat mencari sebuah indekos?
11.	Saat menggunakan suatu aplikasi, aplikasi seperti apa yang mereka harapkan dapat membantu memudahkan mereka?
12.	Pada sebuah aplikasi, langkah-langkah seperti apa yang mereka inginkan saat melakukan pencarian indekos sampai ke tahap tujuan ahir?

Dari hasil wawancara, penulis mendapatkan hasil dimana terdapat beberapa hal yang harus diubah, diantaranya:

- Beberapa jenis dari karakter *personas* dihapus karena saat melakukan wawancara sampel karena tidak ada salah satu dari mereka yang memiliki karakter tersebut.
- Terdapat beberapa jenis karakter yang berpindah posisi dari jenis pengelompokan sebelumnya
- Perubahan pengelompokan karakter *personas* dilakukan karena terdapat ketidakcocokkan sesudah melakukan wawancara

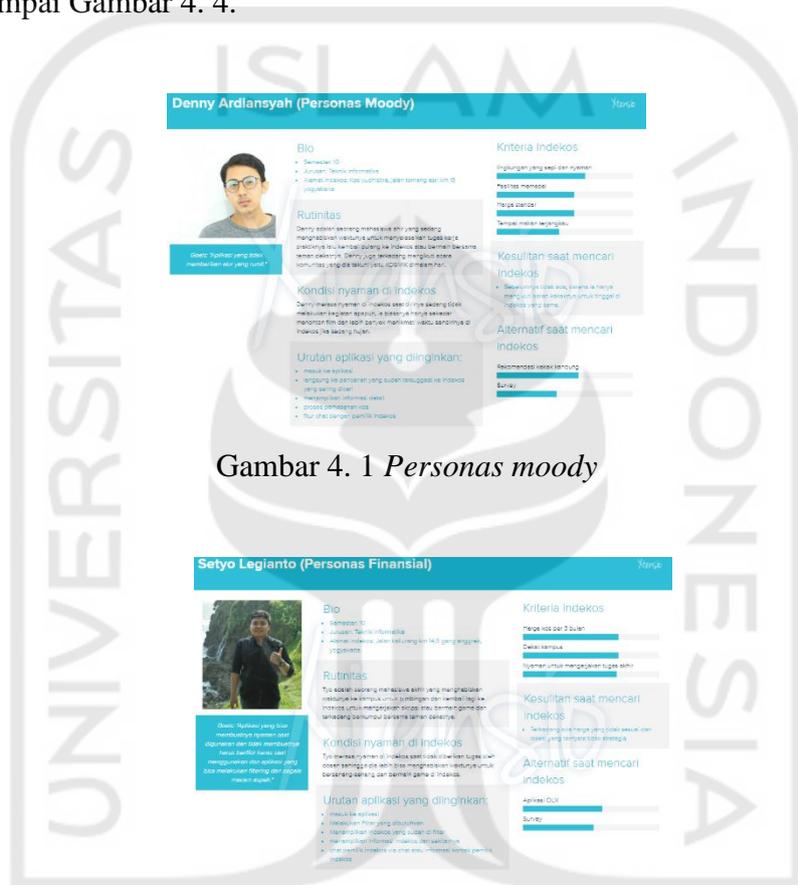
Dari poin-poin diatas, maka penulis kembali mengelompokkan ulang karakter-karakter *personas* terhadap jenis *personas* yang sudah dibuat berdasarkan hasil dari wawancara yang sudah dilakukan. Adapun hasil dari pengelompokan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

Tabel 4. 4 Pengelompokan jenis *personas* akhir

No.	Jenis <i>Personas</i>	Karakter
1.	Personas Financial	<ul style="list-style-type: none"> • Pencari kos bulanan
2.	Personas Social	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa organisasi • Mahasiswa aktivis • Mahasiswa komunitas
3.	Personas Fresh Graduated	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa baru • Mahasiswa rantau baru • Mahasiswa akademis
4.	Personas Moody	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa akhir • Mahasiswa gamers • Mahasiswa yang suka bosan • Mahasiswa yang bergantung kondisi • Mahasiswa yang mengikuti teman

4.2 Personas

Pada tahap ini, penulis mulai membuat tampilan dari profil *personas* yang menjadi gambaran hasil akhir dari hasil wawancara yang telah penulis lakukan sebelumnya untuk mengumpulkan data-data dari pengguna. Gambaran dari profil *personas* ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan tahap selanjutnya yaitu pembuatan *wireframe* dan *prototype* desain interaksi dari ‘Finding Kost’. Adapun tampilan dari profil *personas* dapat dilihat pada Gambar 4. 1 sampai Gambar 4. 4.



Gambar 4. 1 *Personas moody*

Gambar 4. 2 *Personas finansial*



Gambar 4. 3 *Personas sosial*



Gambar 4. 4 *Personas fresh graduated*

4.3 Skenario

Pada tahap ini skenario akan digunakan sebagai dasar pengguna dalam melakukan pengujian terhadap desain yang akan dibuat. Skenario akan digunakan sebagai gambaran tugas yang akan dilakukan pengguna dalam menggunakan desain interaksi aplikasi. Dari hasil pengujian maka akan diketahui pada langkah mana yang masih membingungkan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

4.3.1 Skenario Pencarian Indekos (*Personas Moody*)

Pada Tabel 4. 5 Skenario Pencarian Indekos untuk personas dengan karakter *moody* berisi tentang skenario berbentuk teks cerita yang menggambarkan pengguna dan gambaran tugas yang akan dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan indekos yang mereka inginkan.

Tabel 4. 5 Skenario melakukan pencarian indekos (*Personas Moody*)

Goals	Pencarian Indekos
Cerita	<p>Denny merupakan mahasiswa semester 10 yang baru akan mulai melakukan tugas akhir. Dalam kesehariannya, ia melakukan bimbingan ke kampus, bermain bersama teman dekatnya atau kembali pulang ke indekosnya. Ia juga masih aktif mengikuti acara yang diadakan oleh komunitas KOSMIK di waktu selangnya.</p> <p>Ia banyak menghabiskan waktunya di indekos untuk bersantai seperti menonton film atau menikmati waktu untuk sendirian jika sedang hujan.</p> <p>Dalam pemilihan indekos, ia menyukai sebuah indekos dengan lingkup lingkungan yang cukup nyaman, sepi, dengan fasilitas yang memadai dan juga harga yang standar. Selain itu ia juga membutuhkan indekos dengan tempat makan yang terjangkau karena ia sering merasa malas untuk keluar jauh dari indekos. Selama mencari indekos pun ia hanya mengandalkan rekomendasi dari kakaknya dan dilanjutkan dengan melakukan survei karena ia merasa terlalu malas untuk melakukan pencarian dengan jenis lain yang terkadang terlihat rumit.</p>
Skenario	Kamu ingin mencari sebuah indekos dengan kriteria indekos yang berada di

	lingkungan yang nyaman dan sepi, harga yang murah dengan fasilitas yang memadai serta dapat melihat fasilitas umum yang tersedia di dekat indekos. Silahkan gunakan desain aplikasi ini untuk mencari indekos yang sesuai dengan kebutuhan kamu.
--	--

4.3.2 Skenario Pencarian Indekos (*Personas Finansial*)

Pada Tabel 4. 6 Skenario Pencarian Indekos untuk *personas* dengan karakter finansial berisi tentang skenario berbentuk teks cerita yang menggambarkan pengguna dan gambaran tugas yang akan dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan indekos yang mereka inginkan.

Tabel 4. 6 Skenario melakukan pencarian indekos (*Personas Finansial*)

<i>Goals</i>	Pencarian Indekos
Cerita	Tyo merupakan mahasiswa semester akhir yang banyak menghabiskan waktunya untuk mengerjakan skripsi atau merelaksasikan diri dengan bermain <i>game</i> atau berkumpul bersama teman. Dalam pemilihan indekos, tyo merupakan mahasiswa yang menjadikan harga indekos sebagai patokan utamanya, dikarenakan ia sudah memasuki semester akhir dan banyak keperluan untuk pengeluaran lainnya selama mengerjakan tugas akhir. Selain itu ia juga memiliki beberapa kriteria dalam pemilihan indekos berupa kos yang bersih, nyaman untuk mengerjakan tugas akhir dan tentunya dekat dengan kampus agar memudahkannya untuk bimbingan ke kampus atau sekedar ke perpustakaan. Selama mencari indekos, tyo hanya mengandalkan aplikasi olx karena malas menginstall aplikasi yang sudah ada karena tidak sesuai dengan keinginannya dan dilanjutkan dengan melakukan survei langsung ke lokasi indekos.
Skenario	Kamu ingin mencari indekos dengan patokan harga yang murah, dan juga indekos dengan lokasi yang dekat dengan kampus. Silahkan gunakan desain aplikasi ini untuk mencari indekos yang sesuai dengan kebutuhan kamu.

4.3.3 Skenario Pencarian Indekos (*Personas Sosial*)

Pada Tabel 4. 7 Skenario Pencarian Indekos untuk *personas* dengan karakter sosial berisi tentang skenario berbentuk teks cerita yang menggambarkan pengguna dan gambaran tugas yang akan dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan indekos yang mereka inginkan.

Tabel 4. 7 Skenario melakukan pencarian indekos (*Personas Sosial*)

<i>Goals</i>	Pencarian Indekos
Cerita	Siska merupakan mahasiswa semester 8 yang sedang melakukan tugas akhir namun ia juga masih menghabiskan waktunya untuk mengikuti kegiatan organisasi yang ia tekuni sejak awal menjadi mahasiswa. Siska juga merupakan mahasiswa yang senang melakukan banyak kegiatan karena ia tidak suka merasa sendirian ataupun kesepian, oleh karena itu ketika sedang menghabiskan waktu di indekos ia sering berinteraksi dengan penghuni

	<p>indekos lain ataupun dengan pemilik indekos.</p> <p>Dalam pemilihan indekos, siska mengutamakan pemilik indekos yang ramah dengan lingkungan indekos yang bersih, luas, dengan fasilitas yang memadai, selain itu ia menyukai indekos dengan lingkungan yang nyaman dan tidak ribet. Selama mencari indekos, siska hanya mengandalkan rekomendasi dari teman, atau melihat-lihat di <i>social media (instagram)</i> dan dilanjutkan dengan melakukan survei langsung.</p>
Skenario	<p>Kamu ingin mencari indekos dengan tipe indekos yang luas dari segi fasilitas umum dan mencakup fasilitas indekos yang memadai, selain itu kamu ingin mencari tipe indekos yang tidak terlalu tertutup dan dapat terkena sinar matahari yang cukup. Silahkan gunakan desain aplikasi ini untuk mencari indekos yang sesuai dengan kebutuhan kamu.</p>

4.3.4 Skenario Pencarian Indekos (*Personas Fresh Graduater*)

Pada Tabel 4. 8 Skenario Pencarian Indekos untuk *personas* dengan karakter *fresh graduated* berisi tentang skenario berbentuk teks cerita yang menggambarkan pengguna dan gambaran tugas yang akan dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan indekos yang mereka inginkan.

Tabel 4. 8 Skenario melakukan pencarian indekos (*Personas Fresh Graduated*)

<i>Goals</i>	Pencarian Indekos
Cerita	<p>Novita merupakan mahasiswa semester awal yang masih sering melakukan kegiatan dikampus untuk kuliah, mengerjakan tugas atau mengikuti kegiatan organisasi KOPMA yang sedang ia tekuni.</p> <p>Dalam pemilihan indekos, ia menginginkan sebuah indekos yang mempunyai lingkungan yang kondusif baik lingkungan di dalam indekos maupun lingkungan di sekitarnya, selain itu ia juga memilih indekos yang letaknya tidak jauh dari kampus agar ia tidak perlu terburu-buru saat berangkat ke kampus dan juga sebuah indekos yang tidak menakutkan untuk diakses oleh mahasiswi ketika pulang larut.</p> <p>Selama mencari indekos, novita hampir memiliki kesamaan dengan <i>personas social</i> (siska) yaitu mengandalkan informasi teman, <i>social media (instagram)</i> dan dilanjutkan dengan melakukan survei ke lokasi indekos.</p>
Skenario	<p>Kamu ingin mencari indekos dengan tipe lingkungan indekos yang kondusif mencakup lokasi yang tidak jauh dari jalan raya dan dekat dengan fasilitas umum juga memiliki akses yang nyaman dan aman serta letak indekos yang tidak jauh dari kampus. Silahkan gunakan desain aplikasi ini untuk mencari indekos yang sesuai dengan kebutuhan kamu.</p>

4.3.5 Skenario Pendaftaran Pengguna

Pada Tabel 4. 9 akan berisi rancangan skenario berbentuk teks yang menceritakan tugas yang akan dilakukan pengguna dan membantu mereka memahami tugas dalam melakukan pendaftaran pengguna berdasarkan skenario yang sudah dibuat.

Tabel 4. 9 Skenario pendaftaran pengguna

<i>Goals</i>	Melakukan pendaftaran pengguna
Skenario	Kamu ingin melakukan sebuah penyewaan indekos dalam desain interaksi aplikasi 'Finding Kost' namun kamu adalah pengguna baru yang belum mempunyai sebuah akun. Silahkan lakukan sebuah proses pendaftaran didalam desain interaksi aplikasi ini untuk membantu kamu memiliki akun yang dapat digunakan untuk <i>login</i> ke dalam desain aplikasi.

4.3.6 Skenario Pemesanan Indekos

Pada Tabel 4. 10 akan berisi rancangan skenario berbentuk teks yang menceritakan tugas yang akan dilakukan pengguna dan membantu mereka memahami tugas dalam melakukan pemesanan indekos berdasarkan skenario yang sudah dibuat.

Tabel 4. 10 Skenario pemesanan indekos

<i>Goals</i>	Melakukan pemesanan indekos
Skenario	Kamu ingin melakukan pemesanan indekos yang sudah kamu cari melalui desain aplikasi 'Finding Kost' sesuai dengan kriteria yang kamu inginkan sebelumnya. Setelah menemukan indekos yang diinginkan selanjutnya kamu akan melakukan pemesanan indekos dengan menggunakan fitur untuk memesan yang sudah disediakan. Silahkan lakukan proses pemesanan indekos dengan menggunakan desain interaksi aplikasi ini.

4.3.7 Skenario Mengatur Kriteria Profil Indekos

Pada Tabel 4. 11 akan berisi rancangan skenario berbentuk teks yang menceritakan tugas yang akan dilakukan oleh pemilik indekos untuk dapat melakukan pengaturan profil indekos yang mereka miliki dan yang akan ditampilkan dalam desain aplikasi.

Tabel 4. 11 Skenario melakukan pengaturan kriteria profil indekos

<i>Goals</i>	Mengatur profil indekos
Skenario	Kamu adalah pemilik indekos yang ingin membuat profil indekos milikmu secara rinci seperti menunjukkan informasi indekos, lokasi indekos, fasilitas internal maupun eksternal dan hal lain terkait indekos yang anda miliki. Silahkan atur profil indekos anda menggunakan desain interaksi aplikasi ini.

4.4 Wireframe

Wireframe dibuat berdasarkan hasil dari *personas* yang sudah ada dan dari hasil riset yang sudah dilakukan menyatakan bahwa presentase umur pengguna berada pada rentang 17-25 tahun oleh karena itu rancangan tampilan desain interaksi yang dibuat harus terlihat menarik dan juga minimalis sehingga pengguna pada presentase umur tersebut dapat menyukai tampilan dari desain interaksi dan merasa nyaman dalam menggunakan desain interaksi yang dibuat. Selain dari *personas*, *wireframe* yang dirancang akan mengadopsi beberapa fitur dari aplikasi sejenis yang sesuai dengan *personas*. Pengadopsian fitur dilakukan untuk menerapkan fitur-fitur yang sudah ada yang dibutuhkan pengguna ke dalam desain aplikasi dan menggabungkannya dengan fitur-fitur baru yang dibutuhkan sehingga pengguna dapat menyelesaikan tujuan mereka secara lebih mudah. *Wireframe* terdiri dari rancangan tampilan antar muka untuk pengguna desain interaksi aplikasi 'Finding Kost'. *Wireframe* ini juga yang akan digunakan sebagai referensi pada saat pembuatan purwarupa dengan melakukan penyempurnaan dari berbagai interaksi dan aspek yang lebih nyata.

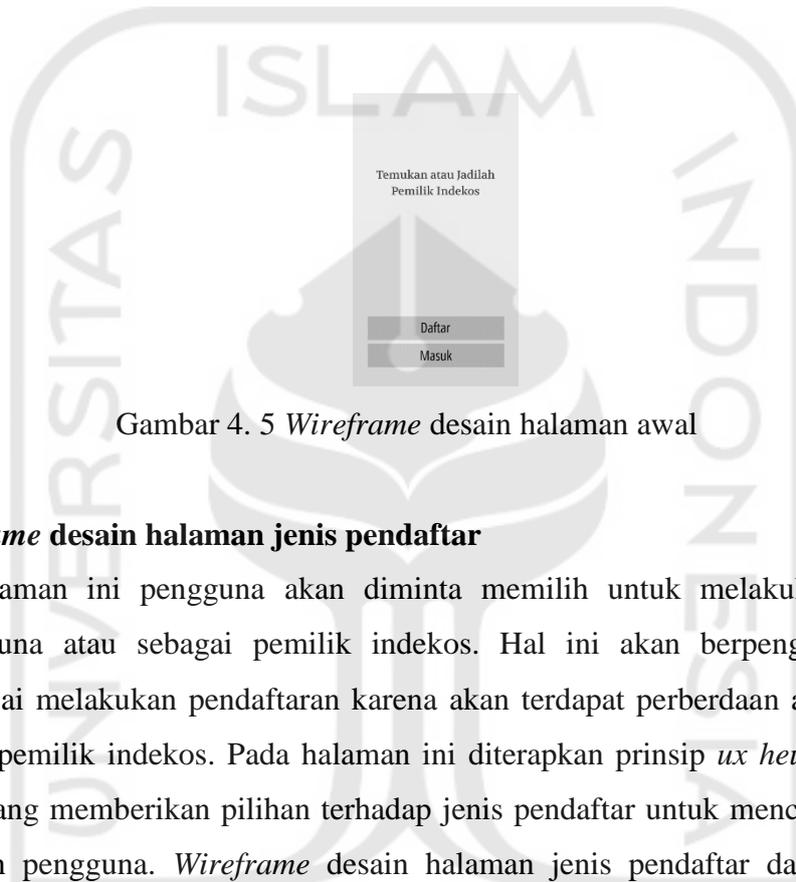
Pada tahap ini penulis juga akan menerapkan *UX Heuristic Principles* pada setiap halaman, sehingga nantinya desain aplikasi akan lebih mudah digunakan oleh pengguna karena desain aplikasi sudah memiliki *UX Heuristic Principles* didalamnya. Berikut adalah 10 prinsip *UX Heuristic Principles* yang akan diterapkan pada setiap halaman:

1. *Visibility of system status*
2. *Match between system and the real world*
3. *User control and freedom*
4. *Consistency and standarts*
5. *Error prevention*
6. *Recognition rather than recall*
7. *Flexibility and efficiency of use*
8. *Aesthetic and minimalist design*
9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors*
10. *Help and documentation*

Kesepuluh prinsip *UX Heuristix Principles* di atas akan diterapkan ke dalam semua halaman desain yang akan dibuat sehingga desain interaksi yang dibuat akan sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk membantu mereka menyelesaikan tujuan yang mereka tuju dengan pengalaman yang baik. Berikut ini adalah penjelasan dalam pembuatan *wireframe*:

4.4.1 Wireframe desain halaman awal

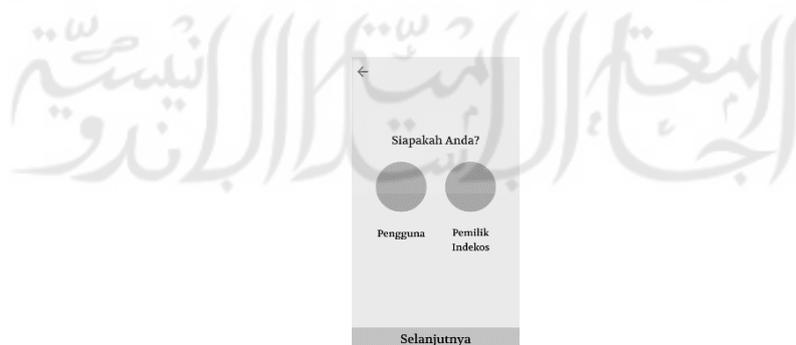
Pada halaman ini pengguna dapat melakukan proses pendaftaran jika belum mempunyai akun dan dapat melakukan proses masuk ke desain aplikasi dengan akun yang telah dibuat tersebut. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* untuk membuat sebuah desain menjadi lebih estetik dan minimalis sehingga bisa dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. *Wireframe* desain halaman awal dapat dilihat pada Gambar 4. 5.



Gambar 4. 5 *Wireframe* desain halaman awal

4.4.2 Wireframe desain halaman jenis pendaftar

Pada halaman ini pengguna akan diminta memilih untuk melakukan pendaftaran sebagai pengguna atau sebagai pemilik indekos. Hal ini akan berpengaruh pada saat pengguna selesai melakukan pendaftaran karena akan terdapat perbedaan antarmuka untuk pengguna dan pemilik indekos. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu prinsip yang memberikan pilihan terhadap jenis pendaftar untuk mencegah *error* yang akan dilakukan pengguna. *Wireframe* desain halaman jenis pendaftar dapat dilihat pada Gambar 4. 6.



Gambar 4. 6 *Wireframe* desain halaman jenis pendaftar

4.4.3 Wireframe desain halaman mengisi data pendaftaran

Pada halaman ini pengguna akan diminta untuk mengisi data untuk proses pendaftaran seperti nama awal dan akhir, kata sandi dan juga alamat *e-mail*. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu prinsip untuk membuat tombol dan kolom yang konsisten sehingga membuat pengguna akan mengetahui apa yang harus dilakukan selanjutnya tanpa harus merasa kebingungan. *Wireframe* desain halaman mengisi data pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 7.

Gambar 4. 7 *Wireframe* desain halaman mengisi data pendaftar

4.4.4 Wireframe desain halaman selesai proses pendaftaran

Pada halaman ini pengguna akan di tujukan pada sebuah halaman yang menunjukkan bahwa pengguna sudah selesai melakukan proses pendaftaran. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu saat pengguna telah selesai melakukan proses pendaftaran maka akan ditunjukan ilustrasi yang mengajak pengguna untuk mulai mengeksplorasi desain aplikasi. *Wireframe* desain halaman selesai proses pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 8.

Gambar 4. 8 *Wireframe* desain halaman selesai proses pendaftaran

4.4.5 Wireframe desain halaman jenis pengguna

Pada halaman ini saat pengguna sudah mempunyai sebuah akun dan akan melakukan proses masuk ke desain aplikasi, maka pengguna akan arahkan ke halaman untuk memilih masuk sebagai pengguna atau masuk sebagai pemilik indekos. *Wireframe* desain halaman jenis pengguna dapat dilihat pada Gambar 4. 9.



Gambar 4. 9 *Wireframe* desain halaman jenis pengguna

4.4.6 Wireframe desain halaman login

Pada halaman ini ketika pengguna sudah memilih untuk masuk sebagai pengguna atau pemilik indekos, maka tahap selanjutnya pengguna akan mulai melakukan proses masuk dengan memasukkan alamat *e-mail* dan juga kata sandi yang sudah pengguna buat pada saat melakukan pendaftaran. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu untuk membuat tampilan antarmuka tetap terlihat estetik dan minimalis. *Wireframe* desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4. 10.



Gambar 4. 10 *Wireframe* desain halaman *login*

4.4.7 Wireframe desain halaman beranda

Pada halaman ini pengguna dapat melihat tampilan beberapa rekomendasi indekos yang sering di cari oleh pengguna lain. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat tampilan daftar indekos menjadi lebih minimalis dan membuat ikon yang

mudah untuk dikenali oleh pengguna. *Wireframe* halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4. 11.



Gambar 4. 11 *Wireframe* desain halaman beranda

4.4.8 *Wireframe* desain halaman tidak ada riwayat pesanan

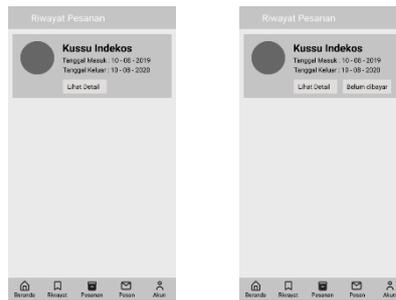
Pada halaman ini pengguna dapat melihat riwayat pesanan pada menu ‘pesanan’, tujuan dari adanya halaman ini adalah untuk memberi tahu pengguna bahwa mereka belum melakukan penyewaan indekos. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat sebuah ilustrasi ketika belum pernah melakukan penyewaan dan mengajak pengguna untuk mulai menyewa indekos dan membuat ikon yang mudah untuk dikenali. *Wireframe* desain halaman tidak ada riwayat pesanan dapat dilihat pada Gambar 4. 12.



Gambar 4. 12 *Wireframe* desain halaman tidak ada riwayat pesanan

4.4.9 *Wireframe* desain halaman riwayat pesanan berstatus

Pada halaman ini ketika pengguna melakukan proses penyewaan maka akan ditampilkan bahwa status pesanan pengguna dalam keadaan belum terbayar atau sudah. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu saat pengguna memiliki pesanan yang sedang diproses maka sistem akan memberitahukannya dan membuat ikon yang mudah dikenali pengguna. *Wireframe* desain halaman riwayat pesanan berstatus dapat dilihat pada Gambar 4. 13.



Gambar 4. 13 *Wireframe* desain halaman riwayat pesanan berstatus

4.4.10 *Wireframe* desain halaman riwayat pencarian *no history*

Pada halaman ini pengguna dapat melihat sejarah atau riwayat dari pencarian indeks apa saja yang sudah mereka jelajahi selama menggunakan desain aplikasi. tujuan dari diperlihatkannya halaman ini adalah untuk memberi tahu pengguna bahwa mereka belum melakukan proses pencarian apapun. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat sebuah ilustrasi ketika pengguna belum melakukan pencarian apapun dan mengajak pengguna untuk mulai mencari indeks yang mereka inginkan. Pada halaman ini penulis juga membuat ikon yang mudah untuk dikenali. *Wireframe* desain halaman riwayat pencarian *no history* dapat dilihat pada Gambar 4. 14.



Gambar 4. 14 *Wireframe* desain halaman riwayat pencarian *no history*

4.4.11 *Wireframe* desain halaman riwayat pencarian terisi

Pada halaman ini pengguna akan ditunjukkan tampilan bahwa mereka pernah melakukan riwayat pencarian ke semua daftar indeks yang ada di menu 'riwayat'. Halaman ini ditujukan agar pengguna tidak perlu mengingat-ingat indeks apa saja yang sudah mereka kunjungi sebelumnya sehingga akan memberi kemudahan terhadap pengguna. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat tampilan minimalis dan membuat ikon yang mudah dikenali serta membuat proses yang berfungsi untuk mencegah

pengguna kehilangan indekos yang sebelumnya mereka kunjungi. *Wireframe* desain halaman riwayat pencarian terisi dapat dilihat pada Gambar 4. 15.



Gambar 4. 15 *Wireframe* desain halaman riwayat pencarian terisi

4.4.12 *Wireframe* desain halaman *filter*

Pada halaman ini pengguna dapat melakukan *filter* yang diperlukan untuk membantu pengguna dalam mencari indekos sesuai dengan kriterianya. Pilihan *filter* yang tersedia seperti lokasi, harga, suasana, dan fasilitas adalah menu yang didapat dari hasil *card sorting* yang dilakukan kepada pengguna untuk menentukan menu *filter* apa saja yang paling dibutuhkan oleh semua tipe pengguna. Lalu pada menu *filter* lainnya adalah pilihan yang diambil dari hasil 8 besar pilihan yang pengguna pilih saat melakukan *card sorting*. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu untuk mempermudah pengguna dalam memilih pilihan yang diinginkan disertai tampilan desain yang sesederhana mungkin. Selain itu pada halaman ini penulis juga membuat ikon yang mudah dikenali pengguna. *Wireframe* desain halaman *filter* dapat dilihat pada Gambar 4. 16.



Gambar 4. 16 *Wireframe* desain halaman *filter*

4.4.13 Wireframe desain halaman rincian filter

Pada halaman ini pengguna dapat memilih *filter* apa saja yang diinginkan dari berbagai fitur *filter* yang telah disediakan. Berbagai pilihan *filter* ini disediakan untuk mempermudah pengguna dalam mencari indeks yang sesuai dengan kriterianya. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat sebuah pilihan maupun tombol secara konsisten dan membuat desain yang berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam memilih pilihan dengan tampilan desain yang minimalis. *Wireframe* halaman rincian *filter* dapat dilihat pada Gambar 4. 17.



Gambar 4. 17 *Wireframe* desain halaman rincian *filter*

4.4.14 Wireframe desain halaman setelah filter

Pada halaman ini pengguna akan melihat tampilan daftar indeks yang sesuai dengan pengaturan *filter* yang sudah mereka lakukan sebelumnya dan juga pengguna dapat melakukan perubahan *filter* atau melakukan pengurutan tampilan daftar indeks sesuai pilihan yang mereka inginkan. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat tampilan menjadi lebih minimalis dan mudah dipahami dan membuat ikon yang mudah dikenali pada bagian menu *filter* dan ‘urutkan’. *Wireframe* desain halaman setelah *filter* dapat dilihat pada Gambar 4. 18.



Gambar 4. 18 *Wireframe* desain halaman setelah *filter*

4.4.15 Wireframe desain halaman rincian indekos

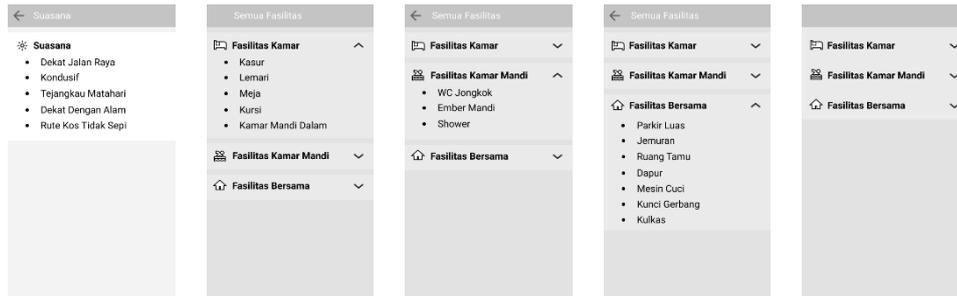
Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi rinci indekos dimulai dari harga, foto, alamat, *rating* dan informasi lainnya. Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi yang cukup kepada pengguna terkait indekos yang sedang mereka lihat. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu menampilkan informasi yang dibuat dengan jelas, mudah dibaca dan dipahami serta membuat pengguna mudah dalam berpindah halaman untuk melihat pilihan informasi lainnya secara konsisten meliputi fasilitas, suasana, dan area sekitar. *Wireframe* desain halaman rincian indekos dapat dilihat pada Gambar 4. 19.



Gambar 4. 19 *Wireframe* desain halaman rincian indekos

4.4.16 Wireframe desain halaman informasi lainnya

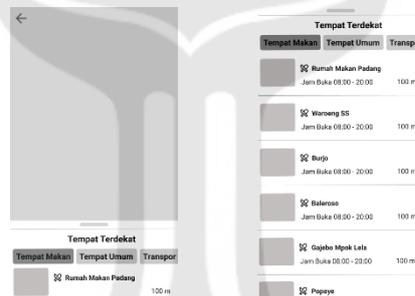
Pada halaman ini pengguna akan ditampilkan informasi rinci meliputi *internal* dan *eksternal* indekos. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* dengan membuat desain yang konsisten sehingga pengguna tidak merasa kebingungan saat hendak melihat informasi yang disediakan, serta membuat tampilan desain yang minimalis sehingga pengguna dapat dengan mudah untuk menggunakannya. *Wireframe* desain halaman informasi lainnya dapat dilihat pada Gambar 4. 20.



Gambar 4. 20 Wireframe desain halaman informasi lainnya

4.4.17 Wireframe desain halaman lokasi dan area sekitar

Pada halaman ini pengguna akan diberikan informasi *eksternal* terkait fasilitas yang disediakan di sekitar indekos. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat tampilan desain yang minimalis dan membuat informasi yang disediakan menjadi lebih jelas dan mudah terbaca, selain itu penulis juga membuat ikon gambar yang mudah dikenali untuk pengguna. Wireframe desain halaman lokasi dan area sekitar dapat dilihat pada Gambar 4. 21.



Gambar 4. 21 Wireframe halaman lokasi dan area sekitar

4.4.18 Wireframe desain halaman pilih tanggal

Pada halaman ini ketika pengguna memilih tombol 'pilih', maka halaman akan berpindah ke halaman pilih tanggal untuk membuat pengguna dapat menentukan tanggal saat mereka akan mulai memasuki indekos yang akan disewa. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu ketika pengguna mulai memilih tanggal maka akan terlihat penanda pada tanggal yang dipilih. Wireframe desain halaman pilih tanggal dapat dilihat pada Gambar 4. 22.



Gambar 4. 22 *Wireframe* desain halaman pilih tanggal

4.4.19 *Wireframe* desain halaman mengisi data penyewa

Pada halaman ini pengguna akan di minta untuk mengisi data yang diperlukan seperti data diri dan juga jumlah kamar yang diinginkan. halaman ini akan ditampilkan ketika pengguna telah melakukan proses dalam memilih tanggal pemesanan indekos. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu untuk memberi kebebasan kepada pengguna dalam mengisi data diri sesuai dengan identitas masing-masing pengguna serta memberikan informasi pesanan dengan jelas dan mempermudah pengguna dalam memilih pilihan dengan tampilan desain yang minimalis. *Wireframe* desain halaman mengisi data penyewa dapat dilihat pada Gambar 4. 23.



Gambar 4. 23 *Wireframe* desain halaman mengisi data penyewa

4.4.20 *Wireframe* desain halaman pratinjau pesanan

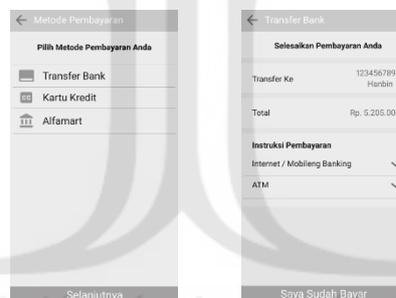
Pada halaman ini setelah pengguna melalui rangkaian tahap pemesanan indekos selanjutnya pengguna akan diminta untuk melihat rincian dari pesanan yang sedang dilakukan, hal ini bertujuan agar pengguna dapat memastikan bahwa pesanan yang mereka lakukan sudah sesuai. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat tombol yang konsisten seperti pada halaman sebelumnya serta membuat informasi pemesanan lebih jelas dan mudah terbaca. *Wireframe* desain halaman pratinjau pesanan dapat dilihat pada Gambar 4. 24.



Gambar 4. 24 *Wireframe* desain halaman pratinjau pesanan

4.4.21 *Wireframe* desain halaman pembayaran

Pada halaman ini setelah melakukan seluruh rangkaian pemesanan dan melakukan peninjauan pemesanan selanjutnya pengguna akan arahkan pada halaman untuk pembayaran. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang sudah disediakan dan akan diminta melakukan proses pembayaran dan melakukan konfirmasi. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* dimana pengguna dapat memilih metode pembayaran layaknya pada dunia nyata dan memberikan dokumentasi instruksi pembayaran untuk pengguna. *Wireframe* desain halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4. 25.



Gambar 4. 25 *Wireframe* desain halaman pembayaran

4.4.22 *Wireframe* desain halaman selesai pembayaran

Pada halaman ini ketika pengguna telah melakukan proses pembayaran dan melakukan konfirmasi, maka pengguna akan diarahkan pada halaman 'selesai bayar'. Jika pengguna menekan tombol 'selesai' maka pengguna akan diarahkan pada halaman 'riwayat pesanan'. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu ketika pengguna selesai melakukan pemesanan maka mereka akan menerima ucapan terimakasih dari sistem. *Wireframe* desain halaman selesai pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4. 26.



Gambar 4. 26 *Wireframe* desain halaman selesai pembayaran

4.4.23 *Wireframe* desain halaman pengaturan profil indekos

Pada halaman ini pemilik indekos dapat mengatur profil pada indekos mereka sesuai dengan keinginan mereka. Mereka dapat menambahkan rincian profil mereka, menambahkan berbagai macam fasilitas termasuk suasana yang sesuai dengan indekos mereka dan juga mengatur lokasi melalui *google maps* juga bisa mengunggah foto-foto indekos yang diinginkan. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu pemilik indekos diberi kebebasan untuk menyunting data indekos mereka. *Wireframe* desain halaman pengaturan profil indekos dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4. 27 *Wireframe* desain halaman pengaturan profil indekos

4.4.24 *Wireframe* desain halaman rincian profil indekos

Pada halaman ini pemilik indekos dapat mengisi rincian indekos sesuai dengan kondisi indekos mereka. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu pengguna akan diberi instruksi oleh sistem untuk mengisi setiap baris informasi yang berhubungan dengan indekos mereka. *Wireframe* desain halaman rincian profil indekos dapat dilihat pada Gambar 4. 28.

Gambar 4. 28 *Wireframe* desain halaman rincian profil indekos

4.4.25 *Wireframe* desain halaman tambah fasilitas dan suasana

Pada halaman ini pemilik indekos dapat memilih fasilitas apa saja yang ada di indekos mereka juga suasana yang sesuai dengan indekos mereka. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* untuk membuat pilihan yang konsisten sehingga pemilik indekos tidak merasa kesulitan dengan apa yang harus dilakukan. *Wireframe* desain halaman tambah fasilitas dan suasana dapat dilihat pada Gambar 4. 29.

Gambar 4. 29 *Wireframe* desain halaman tambah fasilitas dan suasana

4.4.26 *Wireframe* desain halaman unggah foto indekos

Pada halaman ini pemilik indekos dapat melakukan proses unggah foto indekos yang siap untuk ditunjukkan kepada para pencari indekos agar mereka dapat mengetahui kondisi indekos dan menjadikannya gambaran sebelum akhirnya para pengguna menyewa indekos. Pada halaman ini diterapkan prinsip *ux heuristic principles* yaitu membuat pemilik indekos akan mudah dalam mengunggah foto indekos milik mereka tanpa merasa kesulitan. *Wireframe* desain halaman unggah foto indekos dapat dilihat pada Gambar 4. 30.

