

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM  
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GOLEK KOST  
BERBASIS MOBILE**



Disusun Oleh:

N a m a : Nur Ifani Khoirunisa

NIM : 18523232

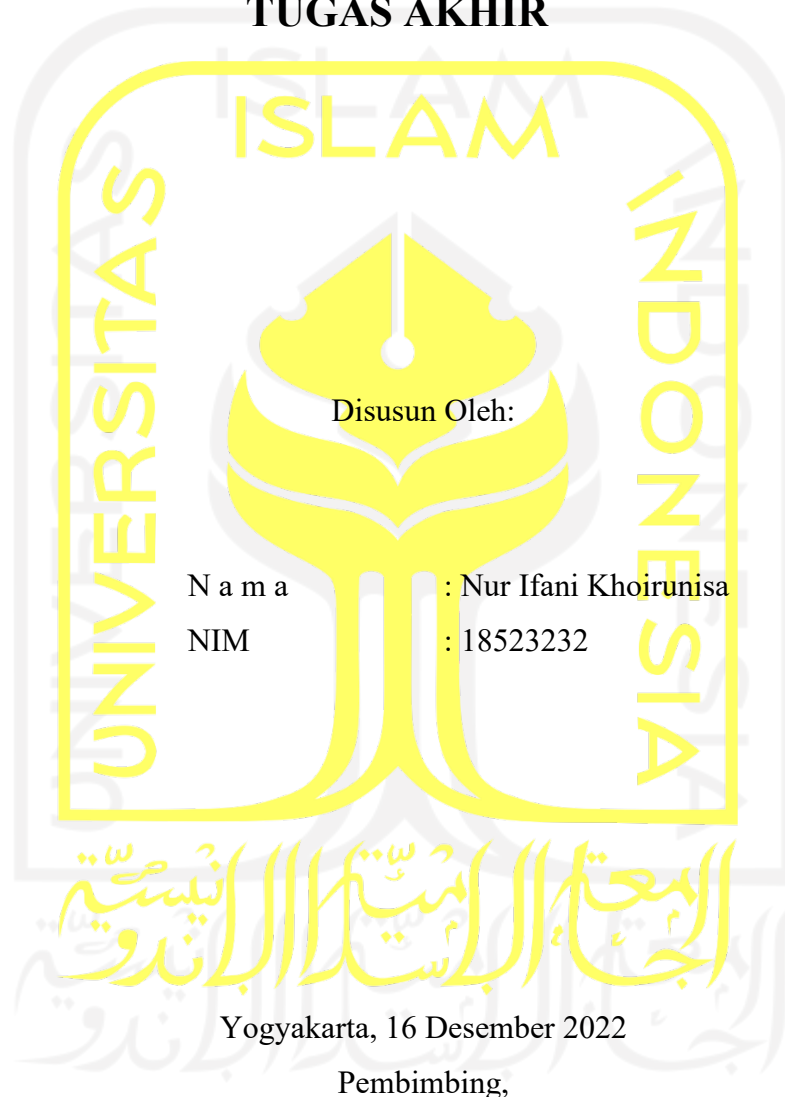
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2022**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM  
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GOLEK KOST  
BERBASIS MOBILE**

**TUGAS AKHIR**



( Erika Ramadhani, S.T., M.Eng. )

## HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM  
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GOLEK KOST  
BERBASIS MOBILE**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 5 Januari 2023

Tim Penguji

Erika Ramadhani, S.T., M.Eng.

**Anggota 1**

Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T.

**Anggota 2**

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Harta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Ifani Khoirunisa

NIM : 18523232

Tugas akhir dengan judul:

### **IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GOLEK KOST BERBASIS MOBILE**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Desember 2022



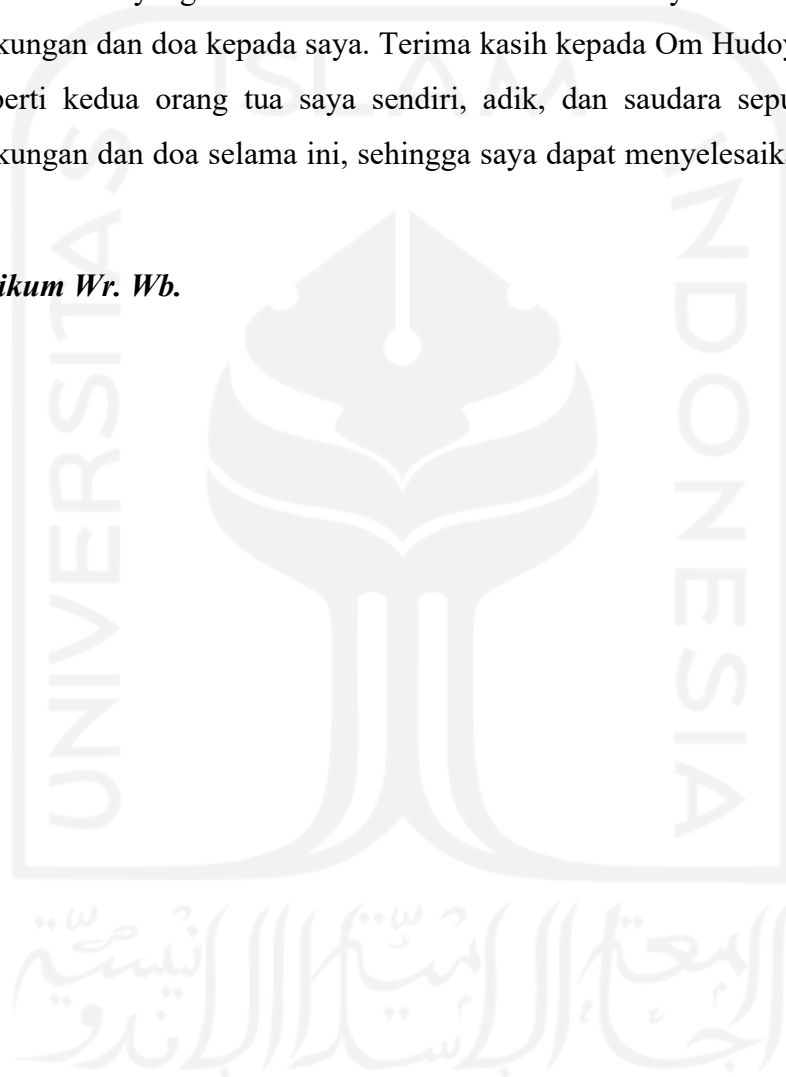
( Nur Ifani Khoirunisa )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan hidayah yang diberikan. Alhamdulillah Rabbil'alamin laporan tugas akhir yang telah saya selesaikan akan saya persembahkan kepada keluarga, terutama kepada kedua orang tua, Bapak Wiji Saksono dan Ibu Narimah yang telah mendidik dan membesarkan saya selama ini, serta selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya. Terima kasih kepada Om Hudoyo dan Bulik Tri yang sudah seperti kedua orang tua saya sendiri, adik, dan saudara sepupu yang selalu memberikan dukungan dan doa selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



## HALAMAN MOTO

*“Berlelah-lelahlah, sungguh manisnya hidup itu terasa setelah lelah berjuang.”*

- Imam Syafii

*“Man Jadda wa Jadda, Siapa yang bersungguh-sungguh akan berhasil.”*

- Negeri 5 Menara

*“Man Shabara Zhafira, Siapa yang bersabar akan beruntung.”*

- Ranah 3 Warna

*“Man Saara Ala Darbi wa Shala, Siapa yang berjalan dijalannya akan sampai tujuan.”*

- Rantau 1 Muara

*“Rencana Allah yang telah ditentukan kepadamu adalah sebaik-baik rencana. Terkadang Allah SWT menghalangi rencanamu untuk menguji kesabaranmu, maka perlihatkanlah kepada-Nya kesabaran yang indah. Tak lama kan sesuatu yang menggembirakanmu.”*

- Ibnu Jauzi

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
الجامعة الإسلامية  
الاستدرا الأندلسية

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat.

Laporan ini diselesaikan sebagai syarat kelulusan pada jalur perintisan bisnis. Peneliti menyadari bahwa dapat diselesaikannya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, kelancaran, dan keberkahan, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada kendala yang berarti.
2. Kedua orang tua, Nabhan Adfa Ikhlasul Amal selaku adik, dan keluarga yang telah memberikan dukungan, nasihat, dan mendoakan selama masa perkuliahan.
3. Om Hudoyo dan Bulik Tri yang sudah seperti kedua orang tua, Aisya Faiq Nariswari Putri selaku adik sepupu yang telah senantiasa mendukung, membantu, dan telah bersedia menyediakan tempat tinggal selama menjalani masa perkuliahan.
4. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. DThomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Taufik Hidayat, S.T., M.C.S., dan Bapak Dr. Ahmad Luthfi, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik, serta Ibu Erika Ramadhani, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing tugas akhir.
7. Dosen dan staff Informatika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan.
8. Tim Mavendra, Kafita Wardhahani dan Rynaldy Shulton GTM yang telah bekerja keras dan saling membantu satu sama lain dalam pengembangan ide bisnis aplikasi Golek Kost.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan, Kafita Wardhahani, Cut Husnul Fitri, Jihan Afifah, Erma Handara Yuliana, Afsha Rahmadani, Afifah, dan Atika Tsamara yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan.

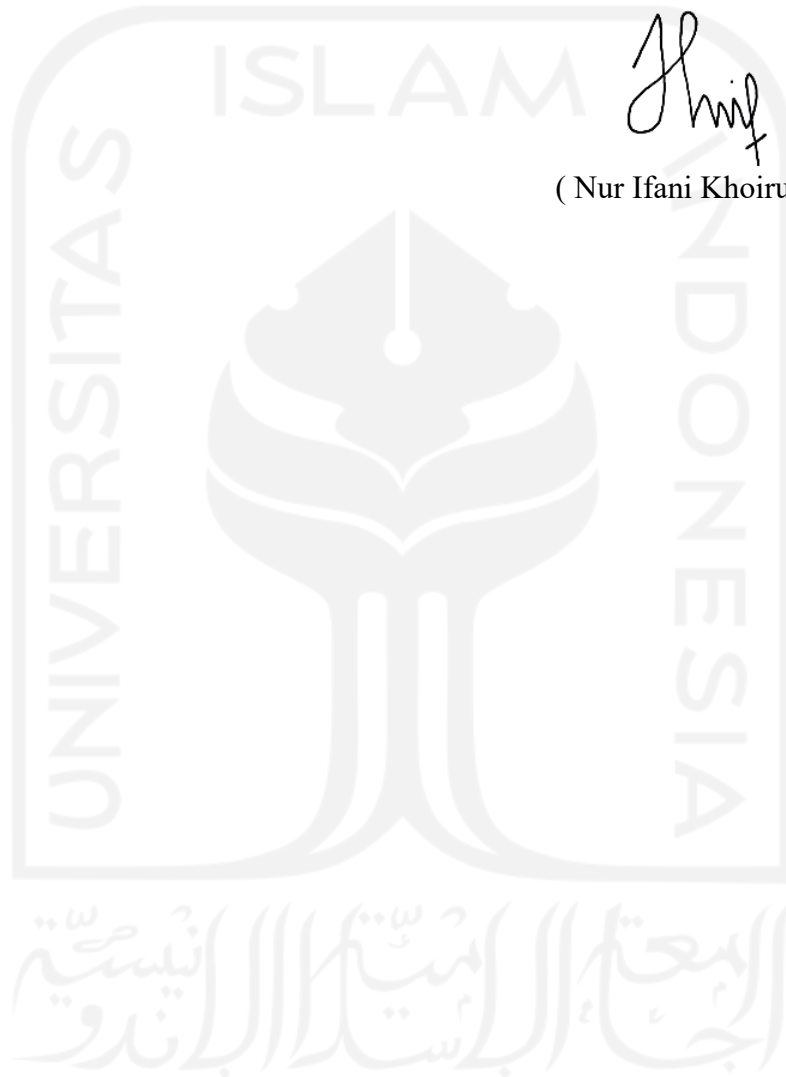
10. Para responden yang telah bersedia untuk membantu, sehingga pengembangan ide bisnis aplikasi Golek Kost ini dapat berjalan dengan baik.
11. Pihak-pihak lain yang terlibat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 16 Desember 2022



( Nur Ifani Khoirunisa)





## SARI

Kost dan kontrakan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi para perantau sebagai tempat tinggal sementara sehingga banyak informasi terkait berbagai macam kebutuhan kost atau kontrakan yang dibutuhkan oleh para perantau selama mereka merantau, seperti informasi kost atau kontrakan untuk membantu memilih tempat tinggal sementara yang sesuai kebutuhan, informasi penyedia jasa angkut atau pindahan yang dapat membantu mempermudah para perantau dalam melakukan proses pindahan, dan informasi penjual perabotan kost atau kontrakan.

Aplikasi Golek Kost merupakan sebuah aplikasi yang mengangkat ide bisnis mengenai penyedia kost atau kontrakan, jasa angkut atau pindahan, dan jual beli perabotan kost atau kontrakan yang dapat membantu pengguna dalam memenuhi kebutuhannya, meliputi fitur informasi kost atau kontrakan, fitur penyedia jasa angkut atau pindahan, dan fitur jual beli perabotan kost atau kontrakan.

Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost digunakan metode *design sprint*. Metode ini memiliki beberapa tahapan, meliputi: *understand* (pahami), *diverge* (mengembangkan), *decide* (memutuskan), *prototype*, dan *validate* (validasi). Metode ini dipilih karena pada setiap tahapannya dapat dihasilkan solusi yang cepat, fleksibel, dan efisien yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna sehingga dihasilkan solusi berupa sebuah rancangan desain UI/UX aplikasi Golek Kost dengan cepat yang sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna.

Kata kunci: *design sprint, user interface, user experience*

## GLOSARIUM

<i>Feedback</i>	Tanggapan dari atau umpan balik yang didapatkan dan diberikan dari orang lain sebagai acuan pengembangan rancangan sebuah sistem maupun aplikasi.
<i>Prototype</i>	Sebuah rancangan, sampel, maupun model yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap suatu konsep atau proses kerja dari suatu produk.
<i>User Experience</i>	Persepsi atau pandangan pengguna terkait pengalaman pengguna ketika menggunakan sebuah sistem, produk, maupun <i>service</i> .
<i>User Interface</i>	Desain tampilan antarmuka yang berfokus pada keindahan dan pemilihan warna untuk tampilan sebuah produk.
<i>Wireframe</i>	Sebuah kerangka untuk menata suatu item di halaman <i>website</i> atau aplikasi.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	4
2.1 <i>Startup</i> .....	4
2.2 Aplikasi Golek Kost .....	4
2.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	5
2.4 <i>User Experience (UX)</i> .....	5
2.5 <i>Review Aplikasi Serupa</i> .....	6
2.6 <i>Design Sprint</i> .....	8
2.7 <i>Usability</i> .....	9
2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	11
3.1 Metodologi Penelitian .....	11
3.1.1 Pahami ( <i>Understand</i> ) .....	11
3.1.2 Mengembangkan ( <i>Diverge</i> ) .....	13
3.1.3 Memutuskan ( <i>Decide</i> ) .....	13
3.1.4 <i>Prototype</i> .....	20

3.1.5 Validasi ( <i>Validate</i> ) .....	20
3.2 Tools.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Solusi Desain.....	27
4.2 Pengujian Terhadap Pengguna.....	36
4.2.1 Hasil Pengujian dengan Menggunakan Metode <i>Blackbox Testing</i> .....	36
4.2.2 Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	42
4.3 Refleksi .....	43
4.3.1 Kendala dan Hambatan .....	43
4.3.2 Tantangan .....	44
4.3.3 Capaian.....	45
4.3.4 Wawasan Kegiatan .....	45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Review</i> Aplikasi Serupa .....	7
Tabel 3.1 Inti Permasalahan.....	12
Tabel 3.2 Kriteria Calon Pengguna.....	13
Tabel 3.3 Skenario Pengujian Daftar Akun .....	21
Tabel 3.4 Skenario Pengujian Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan .....	21
Tabel 3.5 Skenario Pengujian Melihat Informasi dan Memasukkan Keranjang .....	22
Tabel 3.6 Skenario Melihat Informasi dan Membeli Perabotan Kost .....	22
Tabel 3.7 Skenario Pengujian Menjual Perabotan Kost .....	23
Tabel 3.8 Skenario Melihat Simpan Jual Perabotan Kost dan Konfirmasi Pembelian.....	23
Tabel 3.9 Skenario Pengujian Melihat dan Hapus Keranjang .....	24
Tabel 3.10 Daftar Pernyataan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	24
Tabel 3.11 Tabel Pedoman Umum Konversi Nilai SUS <i>Score Percentile Rank</i> .....	26
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Skenario Daftar Akun.....	37
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan.....	37
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan.....	38
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Membeli Perabotan Kost/Kontrakan .....	39
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Skenario Jual Perabotan Kost.....	40
Tabel 4.6 Hasil Skenario Melihat Simpan dan Konfirmasi Pembelian Perabotan .....	41
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Skenario Melihat dan Hapus Keranjang.....	42
Tabel 4.8 Hasil Rekap Daftar pernyataan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	42
Tabel 4.9 Hasil Pengujian SUS.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan <i>Design Sprint</i> .....	11
Gambar 3.2 Grafik Inti Permasalahan .....	12
Gambar 3.3 <i>Wireframe</i> Beranda .....	14
Gambar 3.4 <i>Wireframe</i> Halaman Kost/Kontrakan.....	14
Gambar 3.5 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kost/Kontrakan.....	15
Gambar 3.6 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Jasa Angkut.....	16
Gambar 3.7 <i>Wireframe</i> Halaman Form Pemesanan Kost/Kontrakan.....	16
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> Halaman Form Pemesanan Jasa Angkut/Pindahan.....	17
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> Halaman Perabotan Kost.....	18
Gambar 3.10 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Transaksi Perabotan.....	18
Gambar 3.11 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang .....	19
Gambar 3.12 <i>Wireframe</i> Halaman Simpan.....	20
Gambar 3.13 Logo figma.....	26
Gambar 3.14 Logo Zoom <i>Meeting</i> .....	26
Gambar 4.1 Halaman <i>Landing</i> .....	27
Gambar 4.2 Halaman <i>Sign up</i> .....	28
Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i> .....	28
Gambar 4.4 Halaman Beranda.....	29
Gambar 4.5 Halaman Info Kost.....	29
Gambar 4.6 Halaman Detail Kost.....	30
Gambar 4.7 Halaman Detail Jasa Pindahan.....	31
Gambar 4.8 Halaman Form Pesan Kost.....	31
Gambar 4.9 Halaman Form Pesan Jasa Pindahan.....	32
Gambar 4.10 Halaman Jasa Angkut/Pindahan.....	32
Gambar 4.11 Halaman Barang Kost.....	33
Gambar 4.12 Halaman Transaksi Barang Kost.....	34
Gambar 4.13 Halaman Keranjang.....	34
Gambar 4.14 Halaman Jual Perabotan Kost .....	35
Gambar 4.15 Halaman Simpan.....	36

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

D.I. Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar dimana kost maupun kontrakan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi para perantau, khususnya para mahasiswa yang sedang menempuh jenjang pendidikan di tingkat perguruan tinggi yang ada di Yogyakarta sebagai tempat tinggal sementara. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (APTISI) DIY terhadap 51 PTS di DIY pada tahun 2020, dimana sebanyak 84,885 atau 60 persen mahasiswa merupakan mahasiswa pendatang (APTISI, 2020). Selain itu, berdasarkan data dari (Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2019) terdapat sebanyak 37.514 mahasiswa di wilayah Yogyakarta. Banyaknya perguruan tinggi di Yogyakarta membuat terjadinya peningkatan jumlah mahasiswa luar kota yang merantau untuk menempuh pendidikan dan membuat kebutuhan akan informasi kost maupun kontrakan menjadi meningkat. Banyaknya mahasiswa perantau dari luar kota mengalami beberapa permasalahan terkait kost maupun kontrakan seperti kesulitan untuk mendapatkan informasi kost atau kontrakan, kesulitan menjual perabot kost atau kontrakan yang sudah tidak akan terpakai (masih layak digunakan), membeli perabot kost dengan harga yang terjangkau, dan kesulitan mendapatkan informasi jasa angkut/pindahan apabila ingin melakukan pindah kost atau kontrakan.

*Existing alternative* atau solusi permasalahan yang mahasiswa lakukan untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu salah satunya dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, seperti Mamikost, GoBox, dan Olx. Akan tetapi, aplikasi tersebut masih belum dapat membantu mahasiswa untuk menyelesaikan permasalahan mereka karena pilihan yang disajikan terbatas dan tidak tersedia di dalam satu aplikasi secara langsung sehingga mahasiswa harus menginstall satu per satu aplikasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahannya. Oleh karena itu, aplikasi Golek Kost ini akan membantu pengguna untuk bisa mendapatkan informasi mengenai kost/kontrakan, jual beli perabotan kost, dan informasi jasa angkut/pindahan dengan lebih mudah hanya dengan satu aplikasi saja dan dapat digunakan dimana saja karena berbasis *mobile*.

Aplikasi Golek Kost tentunya sangat mempertimbangkan kebutuhan, kenyamanan, dan kemudahan pengguna baik dari segi *user interface* (UI) maupun *user experience* (UX) sehingga

proses perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost merupakan inti dari sebuah bisnis karena berperan sebagai penghubung antara *hustler* dengan *hacker*. Selain itu, salah satu faktor yang menentukan apakah pengguna akan terus menggunakannya atau tidak dipengaruhi oleh UI/UX dari sebuah aplikasi. Oleh karena itu, suatu aplikasi harus memiliki desain UI/UX yang baik agar memiliki peluang yang besar untuk dapat bersaing dengan *startup* yang ada di pasaran. Besarnya peluang investasi bisnis aplikasi Golek Kost ini dapat dilihat dari banyaknya pemilik kost yang telah bergabung dengan Mamikos yaitu sebanyak 110 ribu pemilik kost dengan 6 sampai 8 juta pencari kost setiap bulannya. Selain itu, berdasarkan data kost seluruh Indonesia yang telah tersedia di Mamikos terdapat lebih dari 2 juta kamar kos yang tersebar lebih dari 140 kota. Berdasarkan data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Golek Kost memiliki peluang investasi bisnis yang cukup besar. Apabila dilihat dari tampilan UI/UX berdasarkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi serupa dengan aplikasi Golek Kost terdapat beberapa kekurangan, yaitu tidak adanya fitur *review* dari pengguna lain untuk beberapa aplikasi pencari kost/kontrakan, pengguna tidak dapat melakukan pemesanan kost/kontrakan, dan terlalu banyak persyaratan terkait informasi pribadi saat ingin menyewa kost/kontrakan.

Dalam melakukan perancangan desain UI/UX, peneliti menggunakan metode *design sprint*. Penggunaan metode *design sprint* dalam perancangan desain UI/UX aplikasi Golek Kost adalah untuk menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan, kenyamanan, dan kemudahan bagi pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut beberapa rumusan masalah:

1. Merancang UI/UX aplikasi Golek Kost yang berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *design sprint* yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Merancang UI/UX aplikasi Golek Kost berbasis *mobile* yang mudah digunakan oleh pengguna.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian ini tidak membahas pengembangan sistem dan hanya membahas pada perancangan UI dan UX saja.
- b. Rancangan desain tampilan yang dihasilkan berupa tampilan yang berbasis *mobile*.



#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan rancangan UI/UX yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 *Startup*

Menurut (Ries, 2011), *startup* adalah sekelompok individu yang membuat dan menjual produk baru atau layanan pada dinamika pasar yang tidak menentu dalam mencari model bisnis yang tepat, sehingga *startup* menghadapi kondisi pasar yang terus berubah dengan tingkat ketidakpastian yang sangat tinggi.

Suatu *startup* biasanya terbagi menjadi tiga posisi, yaitu:

1. *Hustler*

*Hustler* memiliki tanggung jawab akan berjalannya proses bisnis dan pengelolaan seluruh proses bisnis.

2. *Hipster*

*Hipster* memiliki tanggung jawab akan desain atau yang menghubungkan antara ide bisnis yang dihasilkan oleh *hustler* kepada *hacker* melalui perancangan desain aplikasi, baik berupa suatu produk maupun aplikasi.

3. *Hacker*

*Hacker* memiliki tanggung jawab akan *coding* dan pengembangan suatu produk atau aplikasi dari sebuah desain atau rancangan yang telah dibuat oleh *hipster*.

Adapun dalam proses perancangan UI/UX dari ide bisnis aplikasi Golek Kost ini, peneliti berperan sebagai *hipster* dimana peneliti memiliki tanggung jawab untuk membuat desain atau rancangan UI/UX aplikasi Golek Kost.

### 2.2 Aplikasi Golek Kost

Aplikasi Golek Kost adalah sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang merupakan solusi dari berbagai permasalahan yang umum dialami oleh para mahasiswa luar daerah yang merantau ke Yogyakarta untuk menempuh pendidikan di jenjang perkuliahan seperti, kesulitan untuk mendapatkan informasi kost atau kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, kesulitan menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai dan tidak akan dibawa pulang kembali, kesulitan membeli perabotan kost dengan harga yang terjangkau, dan kesulitan untuk mendapatkan informasi jasa angkut/pindahan apabila akan melakukan proses pindahan.

Aplikasi Golek Kost dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena merupakan aplikasi yang berbasis *mobile*. Aplikasi Golek Kost menyediakan tiga fitur utama yang menjadi solusi permasalahan bagi pengguna. Ketiga fitur utama tersebut, yaitu info kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan jual beli perabotan kost/kontrakan.

### **2.3 User Interface (UI)**

*User interface* (UI) adalah salah satu bagian terpenting dalam perancangan desain antarmuka suatu aplikasi maupun *website* yang terfokus pada keindahan tampilan, pemilihan warna yang baik agar lebih menarik sehingga pengguna dapat lebih mudah dan nyaman dalam menggunakan aplikasi maupun *website* tersebut.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk merancang *user interface* yang baik dan menarik:

#### 1. Konsisten

Dalam *user interface* konsisten menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan agar ketika pengguna telah mengetahui cara menggunakan suatu aplikasi, maka pengguna dapat dengan mudah menggunakannya kembali. Oleh karena itu, *user interface* yang konsisten dapat meningkatkan efisiensi pengguna saat menggunakan suatu aplikasi.

#### 2. Sederhana

*User interface* yang baik adalah *user interface* yang sederhana karena didalam suatu aplikasi hanya berisi elemen-elemen yang dibutuhkan oleh pengguna.

#### 3. Mengetahui siapa pengguna

Mengetahui tujuan siapa pengguna yang akan menggunakan suatu aplikasi akan membantu dalam proses perancangan *user interface* yang baik dan menarik karena dapat disesuaikan dengan siapa pengguna yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

#### 4. Penempatan/*Layout*

Dalam *user interface*, penempatan/*layout* menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan agar nantinya pengguna tidak merasa kesulitan dan kebingungan saat akan menggunakan fitur dari suatu aplikasi.

### **2.4 User Experience (UX)**

Menurut (9241-210, 2019), *user experience* (UX) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau *service*. *User experience*

berfokus pada bagaimana pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sebuah produk.

Menurut (Morville, 2015), terdapat 7 aspek yang dapat mempengaruhi *user experience* yang dikenal dengan *UX honeycomb*, yaitu:

1. *Useful*

Produk harus dapat membantu pengguna untuk menyelesaikan suatu masalah dengan tetap memperhatikan fungsi produk agar dapat berjalan dengan optimal, tidak hanya *asset* dan tampilan produk yang menarik.

2. *Usable*

Fungsi setiap objek merupakan hal yang penting karena menjadi penanda dalam kemudahan penggunaan suatu produk dan dapat dikolaborasikan dalam desain *website* atau aplikasi.

3. *Desirable*

Nilai keindahan dan desain emosional sangat penting karena dapat meningkatkan ketertarikan pengguna dalam menggunakan suatu produk.

4. *Findable*

Penempatan objek atau posisi tombol harus sesuai dengan navigasi aplikasi atau *website* agar pengguna lebih mudah untuk menemukan.

5. *Credible*

Elemen dan desain *website* atau aplikasi harus dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap produk sehingga pengguna dapat melakukan transaksi.

6. *Valuable*

Sebuah aplikasi atau *website* harus memiliki *value* atau nilai tersendiri yang dapat dianggap bernilai oleh pengguna.

7. *Accessible*

Sebuah aplikasi atau *website* diharapkan dapat digunakan oleh berbagai kalangan agar mudah untuk diakses dan tidak mengganggu pengalaman pengguna.

## 2.5 Review Aplikasi Serupa

Terdapat beberapa aplikasi serupa dengan aplikasi Golek Kost yang menyediakan informasi kost/kontrakan, yaitu Mamikos, Cari-Kos, Sewakost, dan Infokost. Kelebihan dan kekurangan dari Mamikos, Cari-Kost, Sewakost, dan Infokost dapat ditunjukkan pada Tabel

Tabel 2.1 *Review* Aplikasi Serupa

Aplikasi	Produk	Layanan	Kelebihan	Kekurangan
Mamikos	<i>Website</i> dan aplikasi <i>mobile</i> (Android dan iOS).	Menyediakan informasi dan pemesanan kost, kontrakan, dan apartemen untuk disewakan.	Layanan penyedia dan informasi kost, kontrakan, dan apartemen dengan kategori yang cukup lengkap dan tersedia di berbagai kota. Fitur penjelasan fasilitas yang cukup terperinci dengan memanfaatkan teknologi ( <i>virtual tour</i> ).	Terlalu banyak dokumen terkait informasi pribadi pengguna yang diperlukan saat akan menyewa kost/kontrakan.
Cari-Kost	Aplikasi <i>mobile</i> (Android dan iOS).	Menyediakan informasi terkait properti indeks atau kost yang disewakan.	Terdapat fitur filter harga kost, filter jenis kost, jam tamu, dan filter fasilitas kamar kost. Selain itu, menyediakan pemasangan iklan secara gratis.	Tidak terdapat <i>review</i> kost/kontrakan dan tidak dapat melakukan pemesanan.
Sewakost	<i>Website</i>	Menyediakan informasi penyedia kost maupun apartemen yang disewakan.	Terdapat macam-macam jenis kost yang tersedia, seperti kost putra, putri, keluarga, maupun pasutri. Dapat melakukan pemasangan iklan secara gratis. Selain itu, terdapat rekomendasi untuk kost maupun apartemen.	Tidak tersedia banyak pilihan kost, tidak terdapat fitur <i>review</i> , dan tidak dapat melakukan pemesanan.
Infokost	<i>Website</i> dan aplikasi <i>mobile</i> (Android dan iOS).	Menyediakan informasi kost di seluruh Indonesia yang disewakan.	Menyediakan layanan promosi kost dengan berbagai paket yang tersedia. Selain itu, juga menawarkan Infokost premium (dimunculkan di halaman depan <i>website</i> dan pencarian lokasi, layanan fotografer profesional dan penataan ruang pemotretan, promosi di media sosial Infokost, dan <i>badge</i> premium di <i>website</i> ).	Tidak terdapat fitur <i>review</i> dan tidak terdapat banyak pilihan kost.

Berdasarkan *review* tersebut, aplikasi Golek Kost memiliki kelebihan dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi serupa dimana aplikasi Golek Kost menyediakan banyak pilihan kost maupun kontrakan dengan harga yang terjangkau, tidak memerlukan banyak dokumen pribadi milik pengguna saat akan menyewa kost/kontrakan, lokasi terdekat dengan kampus,

menyediakan *review* yang dapat membantu pengguna dalam menentukan pilihan. Selain itu, pengguna tidak hanya bisa mendapatkan informasi mengenai kost atau kontrakan saja, tetapi juga mendapatkan informasi penyedia jasa angkut/pindahan dan jual beli perabotan kost. Adanya aplikasi Golek Kost ini dapat mempermudah pengguna untuk memenuhi kebutuhan dan mendapatkan informasi terkait kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan jual beli perabotan kost hanya dalam satu aplikasi saja.

## 2.6 Design Sprint

*Design sprint* adalah sebuah metode yang digunakan untuk membantu membuat sebuah konsep produk dan *prototype* yang dikerjakan dalam waktu lima hari. *Design sprint* membutuhkan interaksi dan komunikasi dalam berbagai tahapan agar mengeluarkan berbagai jenis ide, masalah, dan solusi yang nantinya harus diuji kepada pengguna.

*Design sprint* memiliki lima tahapan dimana satu harinya hanya terdapat satu tahapan saja yang harus dikerjakan, yaitu:

### 1. Pahami (*Understand*)

Pada tahap *understand* ini bertujuan untuk menentukan target yang dapat diselesaikan pada tahapan ini. Beberapa komponen yang harus dipahami, yaitu masalah, *stakeholder*, kebutuhan pengguna, dan kapasitas pribadi. Teknik-teknik yang dapat dilakukan pada tahap ini berupa:

- a. Wawancara
- b. *Focus group discussion*
- c. Survei
- d. Analisis masalah dari seluruh *online tools* atau *metric*

### 2. Kembangkan (*Diverge*)

Pada hari kedua, dilakukan tahap *diverge* untuk mencari solusi permasalahan yang telah didiskusikan pada tahap *understand* dengan tetap berfokus pada inti masalah dengan cara mengukur tingkat *urgency* masalah. *User persona* juga perlu dipersiapkan pada tahap ini untuk digunakan sebagai validasi pengguna.

### 3. Putuskan (*Decide*)

Pada tahap *decide* yang dilakukan pada hari ketiga ini, dilakukan proses diskusi dan *voting* terhadap setiap ide solusi yang telah diberikan untuk mendapatkan ide solusi terbaik yang akan diimplementasikan.

### 4. *Prototype*

Pada tahap *prototype* yang dilakukan pada hari keempat ini, akan dibuat sebuah produk yang akan dijadikan sebagai alat uji (*tester*) kepada pengguna dan hasil produk pada tahap ini bukan merupakan hasil akhir.

#### 5. Validasi (*Validate*)

Pada tahap *validate* ini, dilakukan pada hari kelima dimana hasil *prototype* yang telah dibuat akan diuji dan dinilai oleh pengguna yang tepat dan harus bersifat objektif sehingga pengujian tersebut tidak dapat dilakukan oleh *developer* dari perusahaan tersebut.

### 2.7 Usability

*Usability* adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan pengguna merasa puas dalam penggunaan (9241-11, 1998). Terdapat beberapa karakteristik yang harus dipenuhi dalam *usability*, yaitu:

#### 1. Efektif untuk digunakan (*Effectiveness*)

Suatu produk harus dapat digunakan untuk mengerjakan suatu tugas tertentu atau dengan kata lain seberapa bagus suatu produk dalam menyelesaikan suatu tugas yang harus dilakukan.

#### 2. Efisiensi untuk digunakan (*Efficiency*)

Efisiensi mengenai seberapa cepat pengguna dapat mencapai tujuan saat menggunakan suatu produk.

#### 3. Aman untuk digunakan (*Safety*)

Maksud dari keamanan disini mengenai bagaimana pengguna dapat merasa aman saat akan menggunakan suatu produk dan terdapat pencegahan pengguna dari keadaan yang membahayakan.

#### 4. Mempunyai kegunaan yang baik (*Utility*)

Maksud *utility* ini mengenai seberapa jauh suatu produk dapat memberikan fungsi yang baik, sehingga pengguna dapat melakukan yang dibutuhkan atau yang ingin dilakukan.

#### 5. Mudah dipelajari (*Learnability*)

Suatu produk dapat dikatakan mudah untuk digunakan apabila pengguna tidak memerlukan waktu yang terlampau lama untuk mempelajari suatu produk yang akan digunakan.

#### 6. Mudah untuk diingat (*Memorability*)

Pengguna yang sebelumnya sudah pernah menggunakan sebuah produk dapat langsung mengingat bagaimana cara menggunakan suatu produk tersebut. Secara umum, terdapat tiga karakteristik dalam UX, yaitu pengguna yang terlibat, bagaimana interaksi pengguna dengan sebuah produk atau sistem, dan bagaimana pengalaman menarik yang pengguna rasakan dapat diobservasi dan diukur (Albert, 2013).

## 2.8 System Usability Scale (SUS)

*System usability scale* (SUS) adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sebuah sistem. *System usability scale* (SUS) yang dibentuk oleh John Brooke pada tahun 1986 dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* berbagai produk, baik berupa *hardware*, *software*, *mobile app*, maupun *website*.

Dalam metode *system usability scale* (SUS) terdapat sepuluh pernyataan yang akan diberikan kepada responden dimana nantinya responden akan diberikan pilihan dari skala 1-5 untuk menjawab seberapa besar mereka setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap produk atau fitur yang diuji. Hasil skala penilaian yang diberikan oleh responden tersebut, nantinya akan dihitung agar dapat ditentukan tingkat *usability* aplikasi berdasarkan kategori penilaian dalam *system usability scale* (SUS).

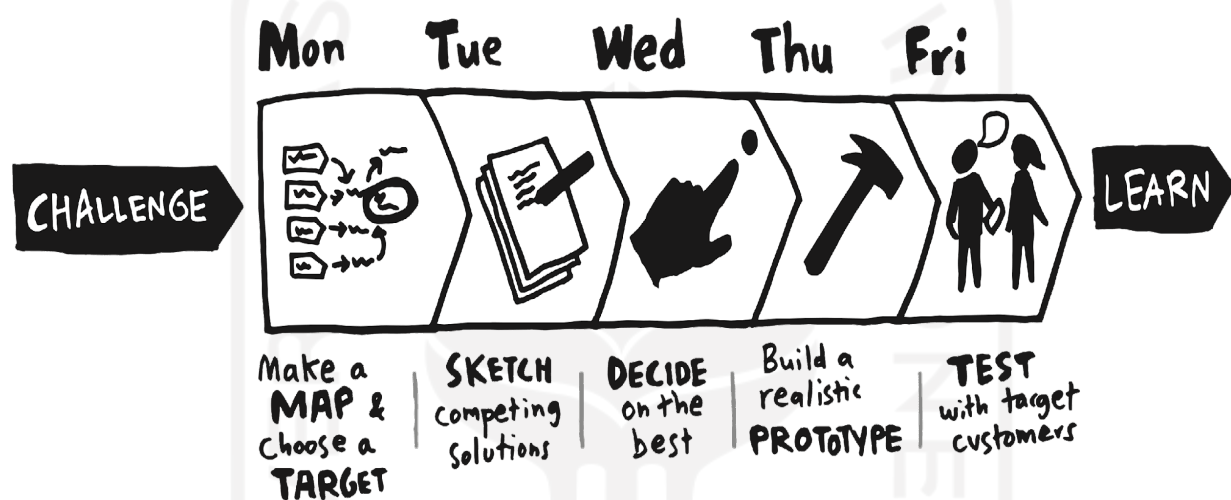


## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan adalah *design sprint* agar dapat membuat desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Berdasarkan Gambar 3.1 terdapat lima tahapan pada metode *design sprint*.



Gambar 3.1 Tahapan *Design Sprint*

Sumber: Knapp (2022)

Tahap pertama yaitu menentukan target yang dapat diselesaikan pada tahap ini, setelah menentukan target selanjutnya dilakukan proses pencarian solusi permasalahan yang telah dibahas pada tahap sebelumnya, kemudian setiap ide solusi yang dimiliki akan dijelaskan oleh anggota tim dan akan dipilih sebagai solusi dalam bentuk sketsa. Tahap selanjutnya yaitu membuat sebuah *prototype* yang akan digunakan sebagai tester, apabila telah selesai melakukan proses pembuatan *prototype*, dilakukan proses pengujian dan penilaian oleh pengguna yang tepat.

##### 3.1.1 Pahami (Understand)

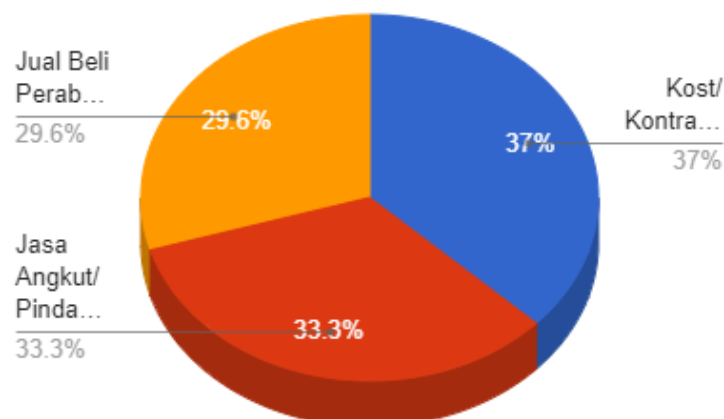
Tahap pertama pada *design sprint* yaitu menentukan target yang dapat diselesaikan pada tahap ini. Dalam proses ini, dilakukan diskusi terkait permasalahan dan menentukan calon pengguna berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada calon

pengguna apakah permasalahan tersebut juga dirasakan oleh calon pengguna. Inti permasalahan yang didapatkan dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Inti Permasalahan

No.	Permasalahan
1.	Para mahasiswa mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi kost/kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Selain itu, pemilik kost atau kontrakan juga kesulitan untuk mempromosikan dan menawarkan kost atau kontrakan kepada mahasiswa.
2.	Para mahasiswa mengalami kesulitan mendapatkan informasi jasa angkut/pindahan saat akan melakukan proses pindah kost/kontrakan. Selain itu, pemilik jasa angkut atau pindahan juga kesulitan untuk mempromosikan dan menawarkan jasa angkut atau pindahan milik mereka.
3.	Para mahasiswa mengalami kesulitan mendapatkan perabotan kost dengan harga yang terjangkau dan menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh orang calon pengguna, didapatkan hasil bahwa ketiga inti permasalahan tersebut telah tervalidasi, yaitu sebanyak 37% dengan jumlah sepuluh orang calon pengguna merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi kost/kontrakan, 33.3% dengan jumlah sembilan orang calon pengguna merasa kesulitan mendapatkan informasi jasa angkut/pindahan, dan 29.6% dengan jumlah delapan orang calon pengguna juga merasa kesulitan untuk melakukan jual beli perabotan kost. Hal ini dapat dilihat dari grafik inti permasalahan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Grafik Inti Permasalahan

### 3.1.2 Mengembangkan (*Diverge*)

Pada tahap ini, masing-masing anggota tim diminta untuk menjelaskan ide atau gagasan milik mereka sebagai solusi menyelesaikan permasalahan yang sebelumnya telah didiskusikan dan ditentukan dengan berfokus pada inti permasalahan berdasarkan tingkat *urgency* masalah tersebut. Pada tahap ini diperlukan *user persona* yang akan digunakan sebagai validasi pengguna berdasarkan kriteria calon pengguna seperti yang ada pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kriteria Calon Pengguna

<i>Demography</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usia 18-23 tahun</li> <li>- Laki-laki atau perempuan</li> </ul>
<i>Geography</i>	Kuliah di Yogyakarta
<i>Psychography</i>	Aktif menggunakan internet dan gawai
<i>Behavior</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengalami kesulitan menemukan informasi terkait kost/kontrakan.</li> <li>- Mengalami kesulitan menemukan dan melakukan proses jasa angkut/pindahan.</li> <li>- Mengalami kesulitan dalam menemukan perabotan kost dengan harga terjangkau dan menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai.</li> <li>- Pernah pindah kost/kontrakan.</li> </ul>

### 3.1.3 Memutuskan (*Decide*)

Pada tahapan ini dilakukan proses penentuan solusi yang tepat berdasarkan ide atau gagasan yang sebelumnya telah didiskusikan oleh setiap anggota dengan cara melakukan *voting* untuk mendapatkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Setelah solusi yang tepat telah didapatkan dilakukan proses pembuatan sketsa berupa *wireframe* sesuai dengan ide solusi yang telah dipilih.

#### 1. *Wireframe* Beranda

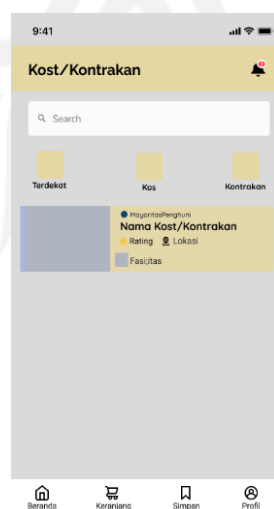
*Wireframe* pada halaman beranda akan menampilkan ketiga fitur utama yang dimiliki oleh aplikasi Golek Kost, meliputi fitur kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan perabotan kost/kontrakan. Selain itu, pada halaman ini akan diberikan informasi terbaru terkait kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan perabotan kost/kontrakan. *Wireframe* halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 *Wireframe* Beranda

## 2. *Wireframe* Halaman Kost/Kontrakan

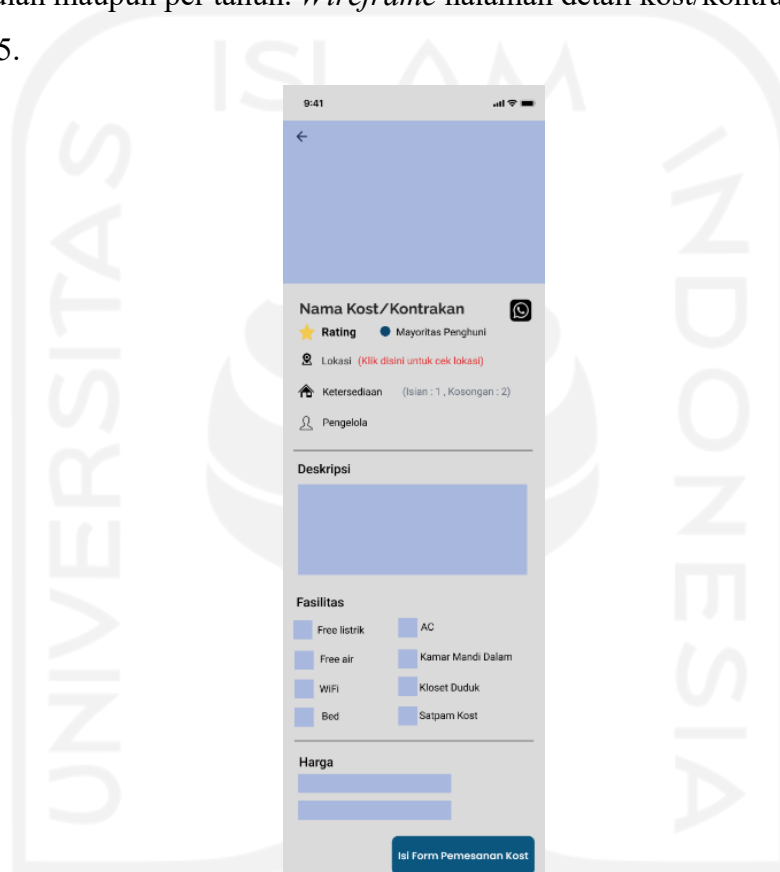
*Wireframe* tampilan halaman kost/kontrakan adalah salah satu fitur utama yang tersedia pada aplikasi Golek Kost yang dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi terkait kost maupun kontrakan yang tersedia. Halaman kost/kontrakan akan menampilkan tiga kategori yang dapat membantu pengguna dalam menemukan kost maupun kontrakan yang dibutuhkan dan diinginkan, seperti lokasi yang terdekat, kost, dan kontrakan. *Wireframe* halaman kost/kontrakan dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Wireframe* Halaman Kost/Kontrakan

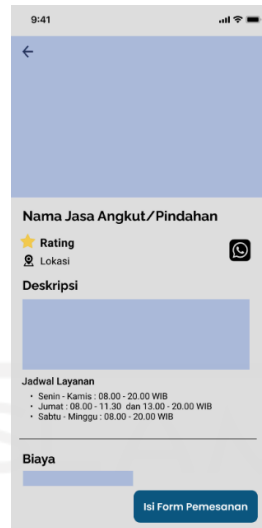
### 3. *Wireframe* Halaman Detail Kost/Kontrakan dan Jasa Angkut/Pindahan

*Wireframe* halaman detail kost/kontrakan akan menampilkan detail informasi kost/kontrakan yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga dapat membantu pengguna dalam menentukan kost/kontrakan mana yang sesuai dengan yang dibutuhkan dan diinginkan, meliputi: foto kost/kontrakan, nama kost/kontrakan, rating, mayoritas penghuni, lokasi, ketersediaan kamar, pengelola, deskripsi mengenai kost/kontrakan, nomor *whatsapp*, dan harga per bulan maupun per tahun. *Wireframe* halaman detail kost/kontrakan dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 *Wireframe* Halaman Detail Kost/Kontrakan

Sedangkan, *wireframe* pada halaman detail informasi jasa angkut/pindahan akan menampilkan detail informasi terkait jasa angkut/pindahan yang tersedia, meliputi: foto penyedia jasa angkut/kontrakan, nama penyedia jasa angkut/pindahan, rating, lokasi, nomor *whatsapp*, jadwal layanan, deskripsi jasa angkut/pindahan, dan biaya yang dibutuhkan. *Wireframe* halaman detail informasi jasa angkut/pindahan dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Wireframe* Halaman Detail Jasa Angkut

#### 4. *Wireframe* Halaman Form Pemesanan Kost/Kontrakan dan Jasa Angkut/Pindahan

*Wireframe* halaman form pemesanan kost/kontrakan dapat membantu pengguna untuk melakukan pemesanan kost/kontrakan dengan mengisi data diri pada form pesan kost/kontrakan yang tersedia. Pengguna dapat langsung melakukan pemesanan kost/kontrakan dengan memilih tombol kirim dan dapat memasukkan keranjang apabila tidak ingin langsung melakukan pemesanan. *Wireframe* halaman form pemesanan kost/kontrakan dapat dilihat pada Gambar 3.7.

Gambar 3.7 *Wireframe* Halaman Form Pemesanan Kost/Kontrakan

Sedangkan, *wireframe* pada halaman form jasa angkut/pindahan dapat membantu pengguna untuk melakukan pemesanan dengan mengisi data diri, jenis paket pindahan, alamat kost/kontrakan lama dan baru, macam-macam barang yang akan diangkut, serta tanggal mulai dan berhenti melakukan pindahan. Pengguna dapat langsung melakukan pemesanan dapat memilih tombol kirim dan apabila tidak ingin langsung melakukan pemesanan dapat memilih tombol masukkan keranjang terlebih dahulu. *Wireframe* halaman form pemesanan jasa angkut/pindahan dapat dilihat pada Gambar 3.8.

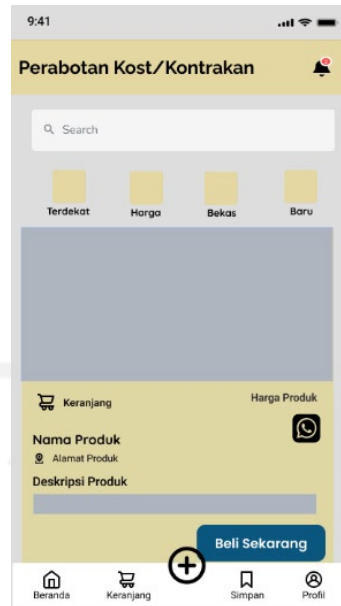


The image shows a wireframe of a mobile application form titled "Form Jasa Pindahan". The form is displayed on a mobile device screen with a status bar at the top showing the time 9:41 and signal strength. The form has a yellow header with a back arrow and the title "Form Jasa Pindahan". Below the header, there are several input fields: "Nama Lengkap", "Jenis Kelamin", "No. Hp", "Jenis paket pindahan", "Alamat Kost/Kontrakan Lama", "Alamat Kost/Kontrakan Baru", "Macam-macam barang", "Tanggal Mulai Pindahan" (with a calendar icon), and "Tanggal Berhenti Pindahan" (with a calendar icon). At the bottom of the form, there are two buttons: "Masukkan Keranjang" (highlighted in blue) and "Kirim" (dark blue).

Gambar 3.8 *Wireframe* Halaman Form Pemesanan Jasa Angkut/Pindahan

##### 5. *Wireframe* Halaman Perabotan Kost/Kontrakan

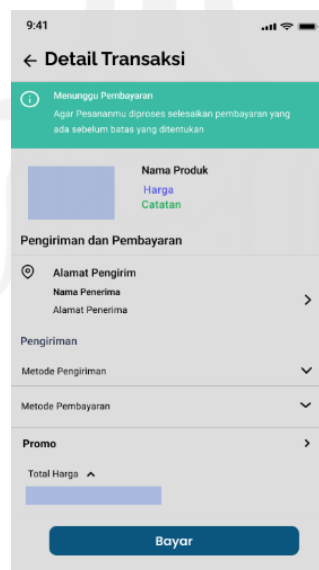
*Wireframe* halaman perabotan kost/kontrakan akan menampilkan empat kategori yang dapat membantu pengguna dalam mendapatkan perabotan yang dibutuhkan, meliputi lokasi terdekat, harga, bekas, dan baru. Pengguna juga dapat menjual barang yang sudah tidak terpakai dengan memilih tombol tambah. *Wireframe* halaman perabotan kost/kontrakan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 *Wireframe* Halaman Perabotan Kost

#### 6. *Wireframe* Halaman Detail Transaksi Perabotan

*Wireframe* halaman detail transaksi perabotan akan menampilkan status pembayaran, nama produk yang dibeli, harga produk, metode pengiriman dan pembayaran, alamat pengiriman, promo yang dimiliki, dan total harga. Apabila ingin melanjutkan transaksi pembelian dapat memilih tombol bayar. Tampilan *wireframe* halaman detail transaksi perabotan dapat dilihat pada Gambar 3.10.

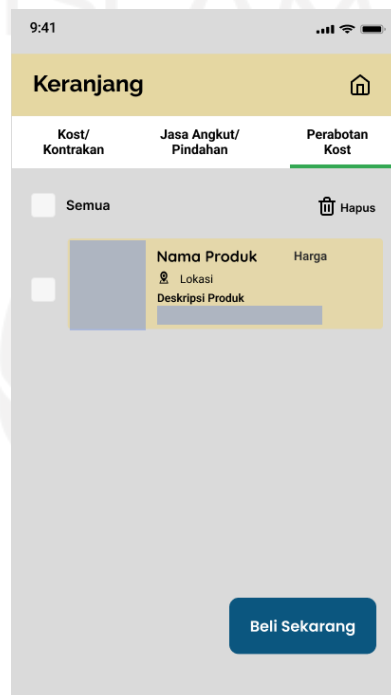


Gambar 3.10 *Wireframe* Halaman Detail Transaksi Perabotan



### 7. *Wireframe* Halaman Keranjang

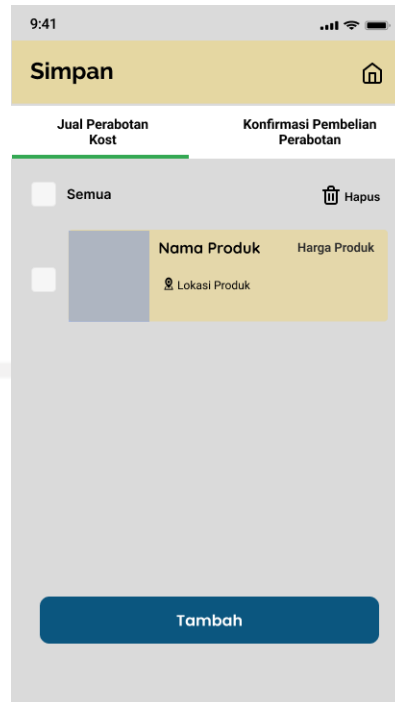
*Wireframe* halaman keranjang akan menampilkan daftar form pemesanan kost/kontrakan dan jasa angkut/pindahan yang akan dipesan, maupun perabotan yang akan dibeli. Pengguna dapat menghapus daftar yang ingin dihapus dengan memilih produk atau form mana yang akan dihapus, kemudian memilih tombol hapus. Pengguna juga dapat langsung memilih tombol beli sekarang atau pesan sekarang apabila ingin melanjutkan proses pembelian maupun pemesanan. *Wireframe* halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 *Wireframe* Halaman Keranjang

### 8. *Wireframe* Halaman Simpan

*Wireframe* halaman simpan akan menampilkan daftar produk yang dijual pengguna dan produk yang belum dilakukan konfirmasi pembelian pada pembeli. Pengguna dapat menghapus produk yang dijual dengan memilih produk mana yang akan dihapus dan kemudian memilih tombol hapus. Pengguna juga dapat menambahkan produk yang ingin dijual dengan memilih tombol tambah. *Wireframe* halaman simpan dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Wireframe* Halaman Simpan

### 3.1.4 *Prototype*

Tahap ini dilakukan proses pembuatan desain *prototype* yang akan digunakan sebagai tester kepada pengguna untuk menekan biaya pembuatan berdasarkan sketsa yang sebelumnya telah dibuat.

### 3.1.5 *Validasi (Validate)*

Tahap ini dilakukan proses pengujian dan penilaian oleh pengguna dengan menggunakan *prototype* sebagai tester. Pada tahap ini, *feedback* yang diberikan oleh pengguna akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan dan menjadi bahan riset untuk membantu mengetahui apakah telah sesuai atau tidak antara hipotesis dengan hasil yang dibuat. Metode *blackbox testing* digunakan untuk melakukan pengujian dengan menjalankan skenario yang harus diselesaikan oleh pengguna. Sedangkan, tingkat usabilitas aplikasi dapat diketahui dengan menggunakan kuesioner metode *system usability scale* (SUS) yang diberikan kepada responden setelah menyelesaikan skenario pengujian.

Skenario pengujian bertujuan memandu pengguna melalui beberapa tugas yang harus diselesaikan agar mencapai tujuan dari pembuatan suatu aplikasi untuk mengetahui bagaimana cara pengguna untuk dapat menyelesaikan tugas tersebut. Penggunaan skenario pengujian juga dapat membantu mengetahui kesulitan pengguna dan membantu mengetahui tingkat usabilitas.

### 1. Skenario Pengujian Daftar Akun

Tujuan dari skenario pengujian ini adalah memberikan langkah-langkah atau skenario yang harus dilakukan oleh pengguna untuk dapat melakukan daftar akun pada aplikasi Golek Kost. Skenario pengujian daftar akun dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Skenario Pengujian Daftar Akun

Tujuan	Skenario
Daftar Akun ke dalam Aplikasi Golek Kost	Pengguna yang ingin menggunakan aplikasi Golek Kost harus melakukan daftar akun terlebih dahulu apabila belum memiliki akun, sehingga pengguna dapat masuk ke halaman beranda setelah berhasil melakukan daftar akun.

### 2. Skenario Pengujian Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan

Tujuan dari dibuatnya skenario pengujian melihat informasi dan memesan kost/kontrakan adalah untuk memberikan skenario kepada pengguna saat akan menggunakan fitur kost/kontrakan untuk melihat informasi mengenai kost/kontrakan dan melakukan pemesanan kost/kontrakan. Skenario pengujian ini akan membantu mengetahui bagaimana pengguna dalam mengakses informasi mengenai kost/kontrakan yang dibutuhkan dan melakukan pemesanan kost/kontrakan yang diinginkan. Skenario pengujian melihat informasi dan memesan kost/kontrakan dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Skenario Pengujian Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan

Tujuan	Skenario
Melihat Informasi Kost/Kontrakan	Pengguna yang ingin melihat informasi kost/kontrakan yang tersedia telah berada pada halaman beranda, silahkan pengguna memilih fitur kost/kontrakan untuk melihat informasi kost/kontrakan yang tersedia.
Memesan Kost/Kontrakan	Pengguna yang ingin melakukan pemesanan kost/kontrakan telah berada pada halaman detail kost/kontrakan, silahkan pengguna melakukan isi form pemesanan kost untuk dapat memesan kost/kontrakan yang diinginkan.

### 3. Skenario Pengujian Melihat Informasi Jasa Angkut/Pindahan dan Memasukkan Keranjang

Tujuan dibuatnya skenario pengujian melihat informasi dan memasukkan keranjang jasa angkut/pindahan adalah untuk memberikan tugas kepada pengguna saat akan menggunakan fitur jasa angkut/pindahan agar dapat melihat informasi mengenai jasa angkut/pindahan dan memasukkan keranjang jasa angkut/pindahan. Skenario pengujian ini akan membantu mengetahui bagaimana pengguna dalam mengakses informasi mengenai jasa angkut/pindahan

yang dibutuhkan dan memasukkan keranjang pada jasa angkut/pindahan. Skenario pengujian melihat informasi dan memasukkan keranjang jasa angkut/pindahan dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Skenario Pengujian Melihat Informasi dan Memasukkan Keranjang

Tujuan	Skenario
Melihat Informasi Jasa Angkut/Pindahan	Pengguna yang ingin melihat informasi jasa angkut/pindahan yang tersedia telah berada pada halaman beranda, silahkan pengguna memilih fitur jasa angkut/pindahan untuk melihat informasi jasa angkut/pindahan yang tersedia.
Memasukkan Keranjang Jasa Angkut/Pindahan	Pengguna yang ingin melakukan memasukkan pemesanan jasa angkut/pindahan ke dalam keranjang telah berada pada halaman detail jasa angkut/pindahan, silahkan pengguna melakukan isi form pemesanan dan masukkan keranjang untuk dapat memasukkan keranjang pemesanan jasa angkut/pindahan yang diinginkan.

#### 4. Skenario Pengujian Melihat Informasi dan Membeli Perabotan Kost

Tujuan dibuatnya skenario pengujian adalah untuk memberikan skenario kepada pengguna saat akan menggunakan fitur perabotan kost untuk melihat informasi dan melakukan pembelian perabotan kost. Skenario pengujian ini akan membantu mengetahui bagaimana pengguna dalam mengakses informasi dan melakukan pembelian perabotan kost yang dibutuhkan. Skenario pengujian melihat dan membeli perabotan kost dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Skenario Melihat Informasi dan Membeli Perabotan Kost

Tujuan	Skenario
Melihat Informasi Perabotan Kost	Pengguna yang ingin melihat informasi perabotan kost yang tersedia telah berada pada halaman beranda, silahkan pengguna memilih fitur perabotan kost untuk melihat informasi macam-macam perabotan kost yang tersedia.
Membeli Perabotan Kost	Pengguna yang ingin melakukan pembelian perabotan kost telah berada pada halaman perabotan kost, silahkan pengguna beli sekarang untuk dapat membeli perabotan kost yang diinginkan.

#### 5. Skenario Pengujian Menjual Perabotan Kost

Tujuan dibuatnya skenario pengujian ini adalah untuk memberikan tugas kepada pengguna saat akan menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai (masih layak digunakan). Skenario pengujian ini dapat membantu mengetahui bagaimana pengguna melakukan langkah-

langkah untuk menjual perabotan kost yang dimiliki. Skenario pengujian menjual perabotan kost dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Skenario Pengujian Menjual Perabotan Kost

Tujuan	Skenario
Menjual Perabotan Kost	Pengguna yang ingin melihat informasi perabotan kost yang tersedia telah berada pada halaman beranda, silahkan pengguna memilih fitur perabotan kost untuk melihat informasi macam-macam perabotan kost yang tersedia.

## 6. Skenario Pengujian Melihat Simpan Jual Perabotan Kost dan Konfirmasi Pembelian Perabotan

Tujuan dibuatnya skenario pengujian ini adalah untuk memberikan tugas kepada pengguna saat akan melihat simpan jual perabotan kost dan konfirmasi pembelian perabotan. Skenario pengujian ini dapat membantu mengetahui bagaimana pengguna melakukan langkah-langkah untuk dapat melihat daftar simpan pada jual perabotan kost dan konfirmasi pembelian perabotan. Skenario pengujian melihat simpan jual perabotan kost dan konfirmasi pembelian perabotan dapat dilihat pada Tabel 3.8

Tabel 3.8 Skenario Melihat Simpan Jual Perabotan Kost dan Konfirmasi Pembelian

Tujuan	Skenario
Melihat Simpan Jual Perabotan Kost	Pengguna yang ingin melihat daftar simpan pada jual perabotan kost telah berada pada halaman beranda, silahkan pengguna memilih menu simpan dan menu jual perabotan kost untuk melihat daftar simpan jual perabotan kost.
Melihat Simpan Konfirmasi Pembelian Perabotan	Pengguna yang ingin melihat daftar simpan pada konfirmasi pembelian perabotan telah berada pada halaman simpan, silahkan pengguna memilih menu konfirmasi pembelian perabotan kost untuk melihat daftar simpan pada konfirmasi pembelian perabotan.

## 7. Skenario Pengujian Melihat Keranjang dan Hapus Keranjang

Tujuan dibuatnya skenario pengujian ini adalah memberikan tugas kepada pengguna saat akan melihat keranjang dan melakukan hapus keranjang. Skenario pengujian ini dapat membantu mengetahui bagaimana pengguna melakukan langkah-langkah untuk melihat keranjang dan menghapus isi keranjang yang dimiliki. Skenario pengujian melihat dan hapus keranjang dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Skenario Pengujian Melihat dan Hapus Keranjang

Tujuan	Skenario
Melihat Keranjang	Pengguna yang ingin melihat isi keranjang yang telah dimasukkan telah berada pada halaman beranda, silahkan pengguna memilih menu keranjang untuk melihat isi keranjang yang tersedia.
Hapus Keranjang	Pengguna yang ingin melakukan hapus keranjang telah berada pada halaman keranjang, silahkan pengguna memilih barang mana yang akan dihapus dan pilih hapus untuk dapat menghapus produk yang telah dipilih.

### 8. Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) adalah tahap terakhir setelah proses pengujian *blackbox testing* dimana pada pengujian ini menggunakan skala Likert untuk memberikan penilaian dari satu hingga lima (sangat tidak setuju hingga sangat setuju) pada sepuluh Pernyataan yang akan diberikan kepada lima responden untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi. Adapun sepuluh pernyataan yang ada pada *system usability scale* (SUS) dan dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Daftar Pernyataan *System Usability Scale* (SUS)

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan aplikasi ini					
2	Saya merasa aplikasinya terlalu rumit					
3	Saya pikir aplikasinya mudah untuk digunakan					
4	Saya membutuhkan orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini					
5	Saya menemukan berbagai fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik					
6	Saya pikir terlalu banyak hal yang ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini					
7	Saya merasa orang lain akan dengan cepat belajar menggunakan aplikasi ini					
8	Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan					
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan aplikasi ini					
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya menggunakan aplikasi ini					

Keterangan:

SS (Sangat Setuju)	= 5	TS (Tidak Setuju)	= 2
S (Setuju)	= 4	STS (Sangat Tidak Setuju)	= 1
N (Netral)	= 3		

Adapun hasil dari bobot penilaian yang didapatkan dari pernyataan bernomor ganjil akan dikurangi satu. Perhitungan bobot penilaian tersebut menggunakan rumus :

$$\text{Pertanyaan bernomor ganjil} = \text{bobot nilai} - 1$$

Sedangkan, hasil dari bobot penilaian yang didapatkan dari pernyataan bernomor genap akan dikurangi nilainya dari lima. Perhitungan tersebut menggunakan rumus :

$$\text{Pertanyaan bernomor genap} = 5 - \text{bobot nilai}$$

Selanjutnya, tambahkan bobot penilaian dari pernyataan bernomor ganjil dan genap. Hasil dari penjumlahan tersebut dikalikan dengan dua setengah. Perhitungan tersebut menggunakan rumus :

$$x = \sum \text{bobot nilai} \times 2,5$$

Setelah didapatkan total seluruh penilaian pernyataan, untuk mengetahui tingkat skala *usability* aplikasi dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari nilai SUS yang sebelumnya didapatkan. Perhitungan tersebut menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\sum x$  = jumlah bobot nilai keseluruhan

$n$  = jumlah responden pengujian

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata SUS tersebut, hasil tersebut akan diproses dengan menggunakan pendekatan *SUS score percentile rank* dimana nilai skor rata-rata *SUS score percentile rank* adalah 68. Jika hasil nilai skor rata-rata SUS yang didapatkan kurang dari 68, maka terindikasi terdapat permasalahan yang berpengaruh pada tingkat *usability system* aplikasi tersebut sehingga desain tidak dapat diterima oleh pengguna dan harus dilakukan perubahan. Sedangkan, apabila hasil nilai skor rata-rata SUS yang didapatkan lebih dari 68, maka desain dianggap dapat diterima oleh pengguna. Pedoman umum tentang konversi nilai skor rata-rata *SUS score percentile rank* dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Tabel Pedoman Umum Konversi Nilai SUS *Score Percentile Rank*

Nilai SUS	Kategori	Keterangan
> 80,3	A	<i>Excellent</i>
68 – 80,3	B	<i>Good</i>
68	C	<i>Okay</i>
51 – 68	D	<i>Poor</i>
< 51	F	<i>Awful</i>

### 3.2 Tools

Dalam proses perancangan UI/UX Aplikasi Golek Lost ini, peneliti menggunakan beberapa *tools* yang digunakan, meliputi:

#### a. Figma

Aplikasi *Figma* merupakan sebuah *tools* desain yang berbasis *website* dan *desktop* yang terhubung dengan *cloud* sehingga dapat membantu untuk proses pembuatan *UI* dan *prototype*.



Gambar 3.13 Logo figma

Sumber: *Diginews.id* (2021)

#### b. ZOOM Meeting

*ZOOM Meeting* adalah sebuah aplikasi yang dapat melakukan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan *online*, obrolan, hingga kolaborasi seluler sebagai media komunikasi jarak jauh.



Gambar 3.14 Logo Zoom Meeting

Sumber: *zoom.us*



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Solusi Desain

Pada tahap solusi desain, dilakukan proses perancangan *user interface* berdasarkan analisa kebutuhan pengguna yang sebelumnya telah dilakukan. Perancangan ini dilakukan berdasarkan sketsa berupa *wireframe* yang sebelumnya telah dibuat untuk mempermudah proses perancangan desain *user interface* aplikasi Golek Kost berbasis *mobile*. Berikut adalah hasil dari perancangan desain *user interface* untuk aplikasi Golek Kost:

#### 1. Tampilan Halaman *Login* dan *Sign up*

Tampilan halaman *landing* ini merupakan tampilan halaman awal yang muncul saat pengguna membuka aplikasi hal ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman *Landing*

Terdapat dua cara untuk menggunakan aplikasi ini, yaitu dengan melakukan *login* apabila sudah terdaftar sebagai pengguna sebelumnya dan menggunakan *sign up* apabila sebelumnya belum terdaftar sebagai pengguna. Tampilan halaman *login* dan *sign up* dapat dilihat pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3.

9:41

←

**Sign Up**

Nama Lengkap

Email

No. Hp

Username

Password

Konfirmasi Password

Sign Up →

Anda sudah memiliki akun? [Login](#)

Gambar 4.2 Halaman *Sign up*

9:41

←

**Login**

Username

Password

Login →

Lupa password? [Ganti Password](#)

Apakah anda tidak memiliki akun? [Buat Akun](#)

Gambar 4.3 Halaman *Login*

## 2. Tampilan Halaman Beranda

Setelah berhasil *login* atau *sign up*, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda. Pada halaman beranda terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu pencarian, fitur dan *headline* informasi terbaru terkait kost/kontrakan, jasa angkut, dan barang kost. Terdapat empat fitur yang tersedia pada halaman beranda, yaitu fitur kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan

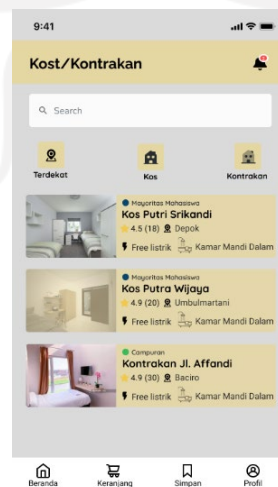
perabotan kost/kontrakan. Tampilan desain UI/UX untuk beranda dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Beranda

### 3. Tampilan Halaman Kost/Kontrakan

Pada halaman kost/kontrakan ini dapat digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi kost/kontrakan yang tersedia. Terdapat tiga kategori untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi terkait kost atau kontrakan berdasarkan kategori yang dibutuhkan. Pengguna juga dapat melakukan pencarian informasi terkait kost atau kontrakan dengan mengetik *keyword* terkait informasi yang dibutuhkan. Tampilan desain UI/UX untuk info kost dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Info Kost

#### 4. Tampilan Halaman Detail Kost dan Jasa Pindahan

Pada halaman detail kost, pengguna dapat melihat detail informasi kost, seperti fasilitas, lokasi, rating, harga, dan berbagai informasi terkait kost atau kontrakan yang dibutuhkan oleh pengguna. Sedangkan pada halaman detail jasa pindahan, akan diberikan informasi berupa rating, lokasi, kontak penyedia jasa, harga, dan jam operasional penyedia jasa. Pengguna dapat mengontak langsung kepada penyedia jasa untuk menanyakan lebih detail terkait informasi yang dibutuhkan. Selain itu, pengguna juga dapat langsung melakukan pemesanan dengan memilih *button* form pemesanan yang tersedia. Tampilan desain UI/UX untuk detail info kost dan jasa pindahan dapat dilihat pada Gambar 4.6 dan Gambar 4.7.



Gambar 4.6 Halaman Detail Kost



Gambar 4.7 Halaman Detail Jasa Pindahan

#### 5. Tampilan Halaman Form Pemesanan Kost/Kontrakan dan Jasa Pindahan

Pada halaman form pemesanan kost/kontrakan, pengguna dapat melakukan pemesanan dengan mengisi data diri, kost/kontrakan yang dipilih, dan tipe kamar yang diinginkan. Sedangkan untuk form pemesanan jasa pindahan, pengguna dapat mengisi data diri, alamat kost/kontrakan lama dan baru, serta tanggal mulai dan berhenti pindahan. Setelah itu, pengguna dapat memilih untuk dimasukkan ke dalam keranjang terlebih dahulu atau akan melakukan pemesanan secara langsung. Tampilan desain UI/UX untuk form pesan kost dan form pesan jasa pindahan dapat dilihat pada Gambar 4.8 dan Gambar 4.9.

Gambar 4.8 Halaman Form Pesan Kost



Gambar 4.9 Halaman Form Pesan Jasa Pindahan

#### 6. Tampilan halaman jasa angkut/pindahan

Pada halaman jasa angkut/pindahan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pencarian, kategori, dan jasa angkut/pindahan yang tersedia. Terdapat dua kategori untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi terkait jasa angkut/pindahan berdasarkan kategori yang dibutuhkan. Pengguna juga dapat melakukan pencarian informasi terkait jasa angkut atau pindahan dengan mengetik *keyword* terkait informasi yang dibutuhkan. Tampilan desain UI/UX untuk jasa angkut/pindahan dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Jasa Angkut/Pindahan

## 7. Tampilan Halaman Perabotan Kost/Kontrakan

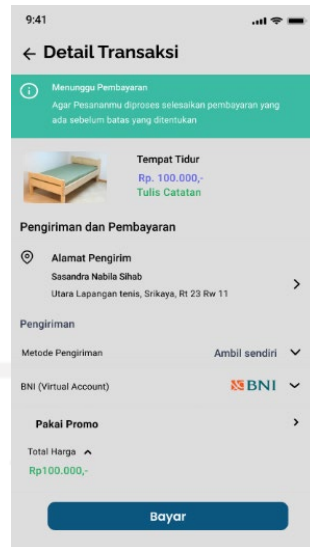
Pada halaman perabotan kost/kontrakan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pencarian, kategori, dan info kost atau kontrakan yang tersedia. Terdapat empat kategori untuk memudahkan pengguna untuk bisa mendapatkan perabotan kost/kontrakan yang dibutuhkan. Pengguna juga dapat melakukan pencarian informasi terkait kost atau kontrakan dengan mengetik *keyword* terkait informasi yang dibutuhkan. Pengguna dapat melihat informasi terkait perabotan kost/kontrakan yang dijual secara langsung sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memilih perabotan mana yang akan dibeli. Tampilan desain UI/UX untuk barang kost dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Barang Kost

## 8. Tampilan Halaman Detail Transaksi

Pada tampilan halaman detail transaksi, pengguna dapat melakukan proses transaksi untuk pembelian perabotan kost/kontrakan yang diinginkan sesuai dengan pilihan layanan yang tersedia. Tampilan desain UI/UX untuk detail transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.12..



Gambar 4.12 Halaman Transaksi Barang Kost

## 9. Tampilan Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang, pengguna dapat melihat berbagai macam perabotan kost/kontrakan dan form pemesanan yang belum dilakukan transaksi berdasarkan kategori masing-masing. Terdapat tiga kategori, yaitu kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan perabotan kost sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menemukan kebutuhan yang sebelumnya telah dimasukkan ke dalam keranjang untuk dihapus maupun dilakukan transaksi pembelian atau pemesanan. Tampilan desain UI/UX untuk keranjang dapat dilihat pada Gambar 4.13.

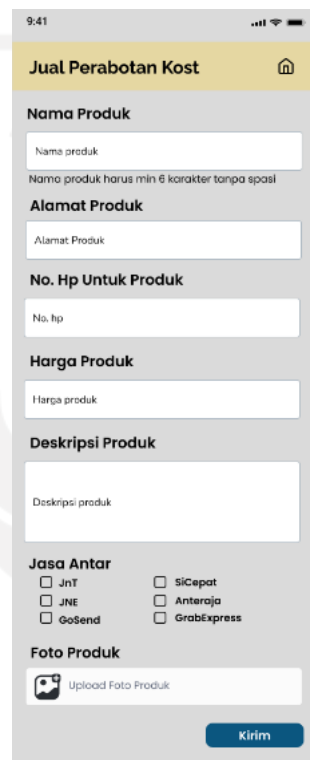


Gambar 4.13 Halaman Keranjang



## 10. Tampilan Halaman Jual Perabotan Kost

Pada halaman jual perabotan kost, pengguna dapat menjual perabotan kost atau kontrakan yang sudah tidak terpakai dengan mengisi nama produk, alamat produk, no. hp, harga, deskripsi, jasa antar yang digunakan, dan foto produk sebelum menjual perabotan. Tampilan desain UI/UX untuk jual perabotan kost dapat dilihat pada Gambar 4.14.



The image shows a mobile application interface for selling furniture. The form is titled "Jual Perabotan Kost" and contains the following sections:

- Nama Produk:** A text input field with a placeholder "Nama produk" and a note "Nama produk harus min 6 karakter tanpa spasi".
- Alamat Produk:** A text input field with a placeholder "Alamat Produk".
- No. Hp Untuk Produk:** A text input field with a placeholder "No. hp".
- Harga Produk:** A text input field with a placeholder "Harga produk".
- Deskripsi Produk:** A text input field with a placeholder "Deskripsi produk".
- Jasa Antar:** A section with six checkboxes for shipping services: JnT, JNE, GoSend, SiCepat, Anteraja, and GrabExpress.
- Foto Produk:** A section with a camera icon and the text "Upload Foto Produk".

A blue "Kirim" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.14 Halaman Jual Perabotan Kost

## 11. Tampilan Halaman Simpan

Pada halaman simpan terdapat informasi daftar produk yang dijual dan daftar konfirmasi pembelian perabotan oleh pembeli yang harus dilakukan konfirmasi oleh pengguna. Pengguna disini juga dapat menambahkan perabotan yang akan dijual dan dapat menghapus perabotan yang terjadi kesalahan input data atau tidak jadi dijual. Tampilan desain UI/UX untuk simpan dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Halaman Simpan

## 4.2 Pengujian Terhadap Pengguna

Tahap akhir penelitian ini adalah melakukan proses pengujian kepada pengguna dengan menjalankan skenario pengujian yang sebelumnya telah dibuat. Pengujian ini dilakukan kepada lima responden sesuai dengan responden yang telah ditentukan sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing* untuk mengukur keberhasilan pengguna dalam menjalankan skenario pengujian dan mendapatkan *feedback* terkait rancangan aplikasi. Selain itu, dilakukan pengujian dengan menggunakan pendekatan *system usability scale* (SUS) kepada lima responden untuk mengukur tingkat usability aplikasi.

### 4.2.1 Hasil Pengujian dengan Menggunakan Metode *Blackbox Testing*

Pengujian ini dilakukan dengan menjalankan delapan skenario pengujian untuk mengetahui pengguna dapat menyelesaikan skenario yang telah ditentukan atau tidak. Pengujian akan dilakukan kepada lima orang responden yang disimbolkan dengan R1 (responden 1) hingga R5 (responden 5) dan jika responden dapat menyelesaikan skenario pengujian, maka akan diberikan tanda centang (✓) dan akan diberi tanda silang (□) apabila responden gagal menjalankan skenario pengujian. Pengumpulan *feedback* dari responden juga dilakukan setelah berhasil melakukan skenario pengujian untuk dijadikan tolak ukur jika diperlukan perbaikan.

## 1. Hasil Pengujian Skenario Daftar Akun

Pengujian skenario daftar akun dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian pada skenario daftar akun dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Skenario Daftar Akun

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Mendaftar Akun	Menampilkan halaman <i>sign up</i>	Memilih tombol <i>get started</i>	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol selanjutnya pada halaman <i>onboarding</i>	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih menu <i>sign up</i>	✓	✓	✓	✓	✓
	Pengguna berhasil menambahkan data diri	Mengisi nama lengkap	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi email	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi <i>username</i>	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi <i>password</i>	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengonfirmasi <i>password</i>	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol <i>sign up</i>	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden telah berhasil melakukan skenario daftar akun sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

## 2. Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan

Pengujian skenario melihat informasi dan memesan kost/kontrakan dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian skenario melihat informasi dan memesan kost/kontrakan dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Melihat Informasi Kost/Kontrakan	Menampilkan halaman kost/kontrakan	Memilih fitur kost/kontrakan pada beranda	✓	✓	✓	✓	✓
	Pengguna berhasil melihat detail	Memilih kost/kontrakan	✓	✓	✓	✓	✓

	informasi kot/kontrakan	Melihat detail informasi kost/kontrakan	✓	✓	✓	✓	✓
Memesan Kost/Kontrakan	Pengguna berhasil memesan kost/kontrakan	Memilih tombol isi form pemesanan kost	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi nama lengkap	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi email	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi alamat	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi jenis kelamin	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi usia	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi nama kost	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi tipe kamar kost yang diambil	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol kirim	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan seluruh responden berhasil melakukan skenario melihat informasi dan melakukan pemesanan kost/kontrakan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan dan tidak perlu dilakukan perubahan desain.

### 3. Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Memasukkan Keranjang Jasa Angkut/Pindahan

Pengujian skenario melihat informasi dan memesan kost/kontrakan dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian skenario melihat informasi dan memesan kost/kontrakan dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Memesan Kost/Kontrakan

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Melihat Informasi Jasa Angkut/Pindahan	Menampilkan halaman jasa angkut/pindahan	Memilih fitur jasa angkut/pindahan pada beranda	✓	✓	✓	✓	✓
	Pengguna berhasil melihat detail informasi jasa angkut/pindahan	Memilih jasa angkut/pindahan	✓	✓	✓	✓	✓
		Melihat detail informasi jasa angkut/pindahan	✓	✓	✓	✓	✓
	Pengguna berhasil memasukkan	Memilih tombol isi form pemesanan	✓	✓	✓	✓	✓

Memasukkan keranjang jasa angkut/pindahan	keranjang jasa angkut/pindahan	Mengisi nama lengkap	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi jenis kelamin	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi no. hp	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi jenis paket pindahan	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi alamat kost/kontrakan lama	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi alamat kost/kontrakan baru	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi macam-macam barang	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi tanggal mulai pindahan	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi tanggal berhenti pindahan	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol masukkan keranjang	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden telah berhasil melakukan skenario pengujian melihat dan memasukkan keranjang jasa angkut/pindahan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan dan tidak perlu dilakukan perbaikan desain.

#### 4. Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Membeli Perabotan Kost/Kontrakan

Pengujian skenario melihat informasi dan membeli perabotan kost/kontrakan dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian skenario melihat informasi dan membeli perabotan kost/kontrakan dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Skenario Melihat Informasi dan Membeli Perabotan Kost/Kontrakan

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Melihat Informasi Perabotan Kost/Kontrakan	Menampilkan halaman perabotan kost/kontrakan	Memilih fitur perabotan kost/kontrakan	✓	✓	✓	✓	✓
Membeli Perabotan Kost/Kontrakan		Melihat perabotan kost/kontrakan	✓	✓	✓	✓	✓

	Pengguna berhasil membeli perabotan kost/kontrakan	Memilih tombol beli sekarang	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi alamat pengiriman	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih metode pengiriman	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih metode pembayaran	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol bayar	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol masukkan keranjang	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden dapat melakukan pengujian skenario melihat informasi dan membeli perabotan kost/kontrakan dengan baik dan tidak perlu dilakukan perbaikan desain.

## 5. Hasil Pengujian Skenario Jual Perabotan Kost

Pengujian skenario jual perabotan kost dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian skenario jual perabotan kost dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian Skenario Jual Perabotan Kost

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Menjual Perabotan Kost	Menampilkan halaman jual perabotan kost	Memilih fitur jasa perabotan kost/kontrakan	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol tambah	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi nama produk	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi alamat produk	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi no. hp untuk produk	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi harga produk	✓	✓	✓	✓	✓
		Mengisi deskripsi produk	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih jasa antar	✓	✓	✓	✓	✓

		Mengisi foto produk	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol kirim	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan seluruh responden berhasil melakukan skenario pengujian jual perabotan kost dengan baik sesuai dengan skenario yang telah ditentukan, sehingga tidak perlu adanya perbaikan desain.

## 6. Hasil Pengujian Skenario Melihat Simpan Jual Beli Perabotan Kost dan Konfirmasi Pembelian Perabotan

Pengujian skenario melihat simpan jual perabotan kost dan konfirmasi pembelian perabotan dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian skenario melihat simpan jual beli perabotan kost dan konfirmasi pembelian perabotan dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Skenario Melihat Simpan dan Konfirmasi Pembelian Perabotan

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Melihat Simpan Jual Perabotan Kost	Menampilkan halaman simpan jual perabotan kost	Memilih menu simpan pada beranda	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih menu jual perabotan kost	✓	✓	✓	✓	✓
Melihat Simpan Konfirmasi Pembelian Perabotan	Menampilkan halaman simpan konfirmasi pembelian perabotan	Memilih menu simpan pada beranda	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih menu konfirmasi pembelian perabotan	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden dapat melakukan skenario pengujian melihat simpan jual perabotan kost dan konfirmasi pembelian perabotan dengan baik dan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan desain.

## 7. Hasil Pengujian Skenario Melihat Keranjang dan Hapus Keranjang

Pengujian skenario melihat keranjang dan hapus keranjang dilakukan dengan cara, responden harus melakukan tugas yang diberikan, sesuai dengan kasus uji yang ditentukan. Hasil pengujian skenario melihat keranjang dan hapus keranjang dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Pengujian Skenario Melihat dan Hapus Keranjang

Skenario	Hasil yang Diinginkan	Kasus Uji	Hasil Pengujian Skenario				
			R1	R2	R3	R4	R5
Melihat Keranjang	Menampilkan halaman keranjang	Memilih menu keranjang pada beranda	✓	✓	✓	✓	✓
Hapus Keranjang	Pengguna berhasil menghapus keranjang	Memilih menu keranjang pada beranda	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih menu yang akan dihapus	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih produk yang akan dihapus	✓	✓	✓	✓	✓
		Memilih tombol hapus	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden berhasil melakukan pengujian skenario melihat keranjang dan hapus keranjang dengan baik dan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan, sehingga tidak perlu adanya perbaikan desain.

### 4.2.2 Hasil Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Rekap hasil pengujian *system usability scale* (SUS) akan dilakukan setelah daftar pernyataan yang sebelumnya sudah diberikan kepada responden telah diisi. Hasil rekap pengujian *system usability scale* (SUS) dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Rekap Daftar pernyataan *System Usability Scale* (SUS)

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan aplikasi ini				3	2
2	Saya merasa aplikasinya terlalu rumit	1	3	1		
3	Saya pikir aplikasinya mudah untuk digunakan				4	1
4	Saya membutuhkan orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini	1	4			
5	Saya menemukan berbagai fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik				4	1
6	Saya pikir terlalu banyak hal yang ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini		5			



7	Saya merasa orang lain akan dengan cepat belajar menggunakan aplikasi ini				5	
8	Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan		5			
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan aplikasi ini				5	
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya menggunakan aplikasi ini	2	1	2		

Selanjutnya, dilakukan perhitungan dari hasil rekap tersebut untuk menentukan tingkat usability aplikasi berdasarkan nilai rata-rata skor yang didapatkan. Hasil pengujian SUS dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Pengujian SUS

Responden	Bobot Nilai Pernyataan Ganjil	Bobot Nilai Pernyataan Urutan Genap	Skor SUS	Kategori
R1	17	18	87,5	A
R2	15	14	72,5	B
R3	15	14	72,5	B
R4	17	16	82,5	A
R5	15	14	72,5	B
Nilai Rata-Rata Skor SUS			77.5	B

Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata skor SUS dari pengujian adalah 77.5 dan termasuk ke dalam kategori B (*Good*). Oleh karena itu, desain UI/UX aplikasi ini dianggap sudah dapat diterima dan sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk membantu dalam memudahkan untuk mendapatkan informasi terkait kost/kontrakan, jasa angkut/pindahan, dan memenuhi kebutuhan perabotan kost atau kontrakan.

### 4.3 Refleksi

Dalam rangkaian tahapan yang telah dilakukan terdapat beberapa hambatan, tantangan, dan pencapaian yang dihadapi. Beberapa hambatan, tantangan, dan pencapaian yang telah dihadapi tersebut, nantinya akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat membantu pengembangan aplikasi.

#### 4.3.1 Kendala dan Hambatan

Dalam rangkaian perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat kendala dan hambatan yang dialami oleh peneliti selama melaksanakan tahapan tersebut. Kendala dan hambatan yang dihadapi, meliputi sulit untuk menentukan desain yang

tepat sebagai solusi permasalahan dan adanya beberapa *miscommunication* yang terjadi antara peneliti dengan *hacker* saat akan mengeksekusi desain yang telah dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti dan tim khususnya *hacker* selalu melakukan pengecekan kembali untuk mengetahui apakah *hacker* telah mengeksekusi sesuai dengan desain atau tidak dan apabila belum sesuai maka akan dilakukan revisi sesuai dengan kesepakatan antara *hacker* dengan *hipster* dan *hustler*.

Dalam tahapan untuk memutuskan solusi permasalahan yang tepat berupa desain aplikasi, peneliti dan tim membutuhkan waktu untuk bisa mendapatkan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga peneliti melakukan beberapa kali *brainstorming* dan revisi terhadap desain aplikasi. Kesulitan ini disebabkan karena terdapat beberapa pertimbangan fitur aplikasi yang akan dijadikan solusi dan perlu menunggu hasil dari proses *customer validation* dari *hustler*.

Kendala terakhir yang dihadapi, yaitu terjadi beberapa *miscommunication* antara peneliti dengan *hacker* saat akan mengeksekusi desain yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga peneliti dengan *hacker* dan *hustler* harus melakukan beberapa kali diskusi bersama untuk menyamakan persepsi satu sama lain.

#### **4.3.2 Tantangan**

Tantangan yang dihadapi oleh peneliti dalam tahapan perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost, meliputi adanya aplikasi yang serupa dan adanya keterbatasan dari *hacker* untuk mengeksekusi beberapa desain yang telah ditentukan.

Adanya aplikasi yang serupa menjadikan tantangan bagi penelitian untuk dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengguna dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki dari solusi permasalahan berupa desain aplikasi Golek Kost dibandingkan dengan aplikasi serupa lainnya.

Sedangkan, adanya keterbatasan dari *hacker* untuk melakukan eksekusi beberapa desain yang telah ditentukan menjadikan peneliti perlu melakukan beberapa pertimbangan untuk melakukan beberapa perubahan agar *hacker* dapat mengeksekusi pengembangan aplikasi dengan baik dan tetap sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna yang sebelumnya telah divalidasi oleh *hustler* dalam rekap *product validation*.

### 4.3.3 Capaian

Pencapaian yang telah berhasil dicapai selama tahapan perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost yaitu desain UI/UX aplikasi yang telah tervalidasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna dan *hacker* telah dapat memahami dengan baik dan memiliki pemahaman yang sama terkait desain yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga dapat dihasilkan *prototype* yang siap untuk dikembangkan oleh *hacker*.

### 4.3.4 Wawasan Kegiatan

Wawasan kegiatan yang didapatkan dari setiap proses dalam tahapan kegiatan perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost adalah pentingnya untuk menjalin komunikasi yang baik satu sama lain dan pentingnya kerja sama yang baik sama lain.

Komunikasi antar anggota tim yang baik menjadi kunci keberhasilan dalam setiap tahapan perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost. Dalam penerapan *design sprint* pada setiap tahapannya, khususnya pada tahap *understand* (pahami), *diverge* (mengembangkan), dan *decide* (memutuskan) sangat dibutuhkan komunikasi yang baik karena pada tahapan tersebut dilakukan *brainstorming* agar dapat dihasilkan pemahaman yang baik terhadap permasalahan yang diangkat, serta dapat dihasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Komunikasi yang berjalan kurang intensif menjadikan adanya beberapa *miscommunication* yang terjadi, sehingga pada beberapa tahapan membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk mendiskusikan kembali.

Kerja sama yang baik satu sama lain menjadi salah satu hal terpenting yang dapat membantu keberhasilan setiap tahapan yang dilakukan karena dengan adanya kerja sama yang baik dari setiap anggota tim akan didapatkan hasil yang lebih maksimal dan waktu yang dibutuhkan dapat berjalan dengan baik, serta dapat menghasilkan solusi permasalahan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, khususnya dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost. Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost dibutuhkan kerja sama yang baik dengan *hustler* dan *hacker* agar peneliti dapat memberikan solusi permasalahan berupa fitur utama yang akan membantu pengguna untuk memenuhi kebutuhan dan permasalahan pengguna.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan rumusan masalah yang ada, dapat disimpulkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi Golek Kost berbasis *mobile* dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan tepat guna sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil keseluruhan pengujian menggunakan *system usability scale* (SUS) dan *blackbox testing* dimana dapat disimpulkan rancangan UI/UX aplikasi Golek Kost berbasis *mobile* mudah digunakan dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna. Penggunaan metode *design sprint* juga dapat membantu menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dengan cepat melalui beberapa tahapan yang dilakukan.

#### 5.2 Saran

Perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost dengan berbasis *mobile* masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga masih bisa untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Beberapa hal yang masih dapat dikembangkan dari aplikasi Golek Kost adalah sebagai berikut:

1. Perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost dalam penelitian ini masih berbasis *mobile*, sehingga diharapkan ke depannya dapat dilakukan perancangan UI/UX yang berbasis *website*.
2. Metode pengujian dalam penelitian ini, diharapkan dapat dilakukan dengan metode pengujian yang lain, yaitu metode *usability testing* yang dapat menunjang metode *design sprint* agar dihasilkan keluaran berupa desain UI/UX aplikasi Golek Kost yang lebih baik lagi karena dapat mengetahui apakah pengguna dapat menyelesaikan skenario pengujian tanpa harus didampingi dan dijelaskan oleh teknisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andysa, S. (2022, Feb 07). *Mengenal System Usability Scale*. Diambil kembali dari Binus University School of Information Systems: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Babich, N. (2019, Oct 07). *The 4 Golden Rules of UI Design*. Diambil kembali dari XD Ideas: <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/4-golden-rules-ui-design/>
- Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta. (2020, Jul 27). *Jumlah Perguruan Tinggi, Mahasiswa, dan Tenaga Pendidik (Negeri dan Swasta) di Bawah Kementerian Agama Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi DI Yogyakarta, 2018 dan 2019*. Diambil kembali dari Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta: <https://yogyakarta.bps.go.id/statictable/2020/07/27/137/jumlah-perguruan-tinggi-mahasiswa-dan-tenaga-pendidik-negeri-dan-swasta-di-bawah-kementerian-agama-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-di-yogyakarta-2018-dan-2019-.html>
- Ferdianto. (2022, Apr 26). *Mengenal Lebih Dalam mengenai User Interface dan User Experience*. Diambil kembali dari Binus University School of Information Systems: <https://sis.binus.ac.id/2022/04/26/mengenal-lebih-dalam-mengenai-user-interface-dan-user-experience/>
- Hidayati, K. F. (2020, Des 02). *Kenalan dengan UX Honeycomb, Nilai-Nilai Penting tentang Kualitas Produk*. Diambil kembali dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/ux-honeycomb-peter-morville/#.YwMV93ZBxPY>
- Padmaratri, Ajeng. (2020, Agustus 02). *Lebih dari 60.000 Mahasiswa Saat Ini Memilih Meninggalkan Jogja*. Diambil kembali dari Harian Jogja: <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2020/08/02/510/1046059/lebih-dari-60.000-mahasiswa-saat-ini-memilih-meninggalkan-jogja>
- T, W. (t.thn.). *Measuring and Interpreting System Usability Scale (SUS)*. Diambil kembali dari UIUX Trend: <https://uiuxtrend.com/measuring-system-usability-scale-sus/>
- Tiksna, P. D. (2020). DESAIN INTERAKSI APLIKASI MANAJEMEN BISNIS. 37-79.

