

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE***  
**APLIKASI PENGELOLAAN KONTRAKAN BERBASIS *MOBILE***  
**MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***  
**(STUDI KASUS: KONTRAKAN PELANGI SUBANG)**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Michael Herda Setiawan  
NPM : 17.304.0005



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**  
**NOVEMBER 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Michael Herda Setiawan

Nrp : 17.304.0005

Dengan judul :

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE*  
APLIKASI PENGELOLAAN KONTRAKAN BERBASIS *MOBILE*  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*  
(STUDI KASUS: KONTRAKAN PELANGI SUBANG)**

Bandung, 8 November 2022

Menyetujui,  
Penyibimbing Utama,  
  
(Caca Emile Supriana, S.Si. M.T.)



## ABSTRAK

Kontrakan merupakan bisnis yang menjanjikan saat ini, terlebih lagi pada lingkungan yang padat seperti pada lingkungan para pekerja dan siswa ataupun mahasiswa, oleh karena itu beberapa orang yang memiliki aset berlebih seperti rumah ataupun tanah kosong yang diubah menjadi bangunan siap huni memilih untuk disewakan kepada orang yang membutuhkan tempat tinggal sementara. Kadangkala informasi terkait rumah sewa atau kontrakan sedikit susah didapatkan, kita harus mendatangi lokasi tertentu untuk mendapatkan informasi terkait rumah sewa atau kontrakan, oleh karena itu perlu dukungan teknologi informasi yang dapat menyajikan informasi terkait rumah sewa atau kontrakan tanpa harus mendatangi lokasi tertentu, informasi yang didapat pun lebih cepat dan ringkas dan dapat dilihat melalui media informasi seperti Telepon Pintar.

Penelitian ini berfokus untuk perancangan user experience pada aplikasi pengelolaan kontrakan pelangi menggunakan metode design thinking. user experience yaitu bagaimana perasaan orang ketika mereka menggunakan produk atau layanan, Design thinking adalah proses dengan sifat berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi. Langkah – langkah yang digunakan antara lain Empathize (Berempati), Define (Pemahaman), Ideate (Pembentukan pengertian), Prototype (Prototipe), dan Test (Pengujian).

Terlepas dari itu semua, perangkat lunak yang dibangun pun harus memiliki kriteria pada segi tampilan dan fitur agar mudah dan nyaman digunakan bagi pengguna yang akan mencari sebuah rumah sewa atau kontrakan nantinya. Hasil dari penelitian tugas akhir ini berupa rancangan tampilan aplikasi pengelolaan kontrakan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi jika nantinya aplikasi ini akan di implementasikan ke dalam sebuah perangkat lunak.

**Keyword:** Aplikasi Kontrakan, Kontrakan, *User Experience*. *Design Thinking*

## ABSTRACT

*House Rent is a promising business today, even more so in a crowded environment such as the environment of workers and students or students, therefore some people who have excess assets such as houses or vacant land that are converted into ready-to-live buildings choose to be rented out to people who need temporary housing. Sometimes information related to rental or rented houses is a little difficult to obtain, we have to visit certain locations to get information regarding rental or rented houses, therefore we need information technology support that can provide information related to rental or rented houses without having to visit certain locations, the information obtained even faster and concise and can be viewed through information media such as smart phones.*

*This research focuses on designing user experience in the rainbow rental management application using the design thinking method. user experience, namely how people feel when they use a product or service, Design thinking is an iterative process that is carried out to understand users, challenge assumptions, and review existing problems to find alternative strategies and get solutions. The steps used include Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test.*

*Apart from that, the software that is built must also have certain criteria in a term of appearance and features so that it is easy and comfortable to use for users who are looking for a house to rent or rent later. The results of this final project are in the form of a display design of a rental management application to make it easier for users to use the application if later this application will be implemented into a software.*

**Keyword:** *Application for Rent, Rent, User Experience. Design Thinking*



## KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Analisis Sistem Informasi Eksekutif untuk Perguruan Tinggi (Studi Kasus Universitas Pasundan)”.

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Kepada pembimbing Caca Emile Supriana, S.Si, M.T.
2. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.
5. Kepada Mila Erlina yang telah menemani dalam menyusun laporan tugas akhir ini
6. Kepada teman-teman kontrakan Bu Idon, Kontrakan Pak Gatot III, yang selalu memberi motivasi dalam pembuatan tugas akhir ini
7. *“Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting”*

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 8 November 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-1
1.1 Latar belakang .....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah .....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir .....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir .....	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.1. Teori yang Digunakan .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1. Peta Konsep .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2. Human Computer Interaction .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3. User Experience .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4. Design Thinking .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5. Aplikasi Kontrakan .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2. Teknik dan Kakas .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1. Wawancara .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2. Persona .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3. Empathy .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4. Define .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5. <i>Ideate</i> .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6. <i>Benchmarking</i> .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.7. <i>Wireframing</i> .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.8. <i>Mock-Ups</i> .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.9. Testing .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. Penelitian Terdahulu .....	<b>2-Error! Bookmark not defined.</b>



BAB 3 SKEMA PENELITIAN .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.1. Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3-Error! Bookmark not defined.
3.2. Perumusan Masalah.....	3-Error! Bookmark not defined.
3.2.1. Analisis Sebab Akibat .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.2.2. Solusi Masalah .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.3. Profile Penelitian.....	3-Error! Bookmark not defined.
3.3.1. Profile Tempat Penelitian.....	3-Error! Bookmark not defined.
BAB 4 PERANCANGAN APLIKASI .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.1. Analisis Alur Aktivitas.....	4-Error! Bookmark not defined.
4.2. Empathize.....	4-Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Wawancara .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.2.2. <i>Empathy Map</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3. Define.....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.1. Persona .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.2. <i>Journey Map</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4. Ideate .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.1. <i>Brainstorming</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.2. <i>Banckmarking</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.3. <i>Userflow</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.4 <i>Sitemap</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.5. Prototype .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.5.1. <i>low-fidelity</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.5.2. <i>High-fidelity</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.6. Test.....	4-Error! Bookmark not defined.
BAB 5 PENUTUP.....	5-Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan .....	5-Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	5-Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA .....	
LAMPIRAN.....	



## DAFTAR TABEL

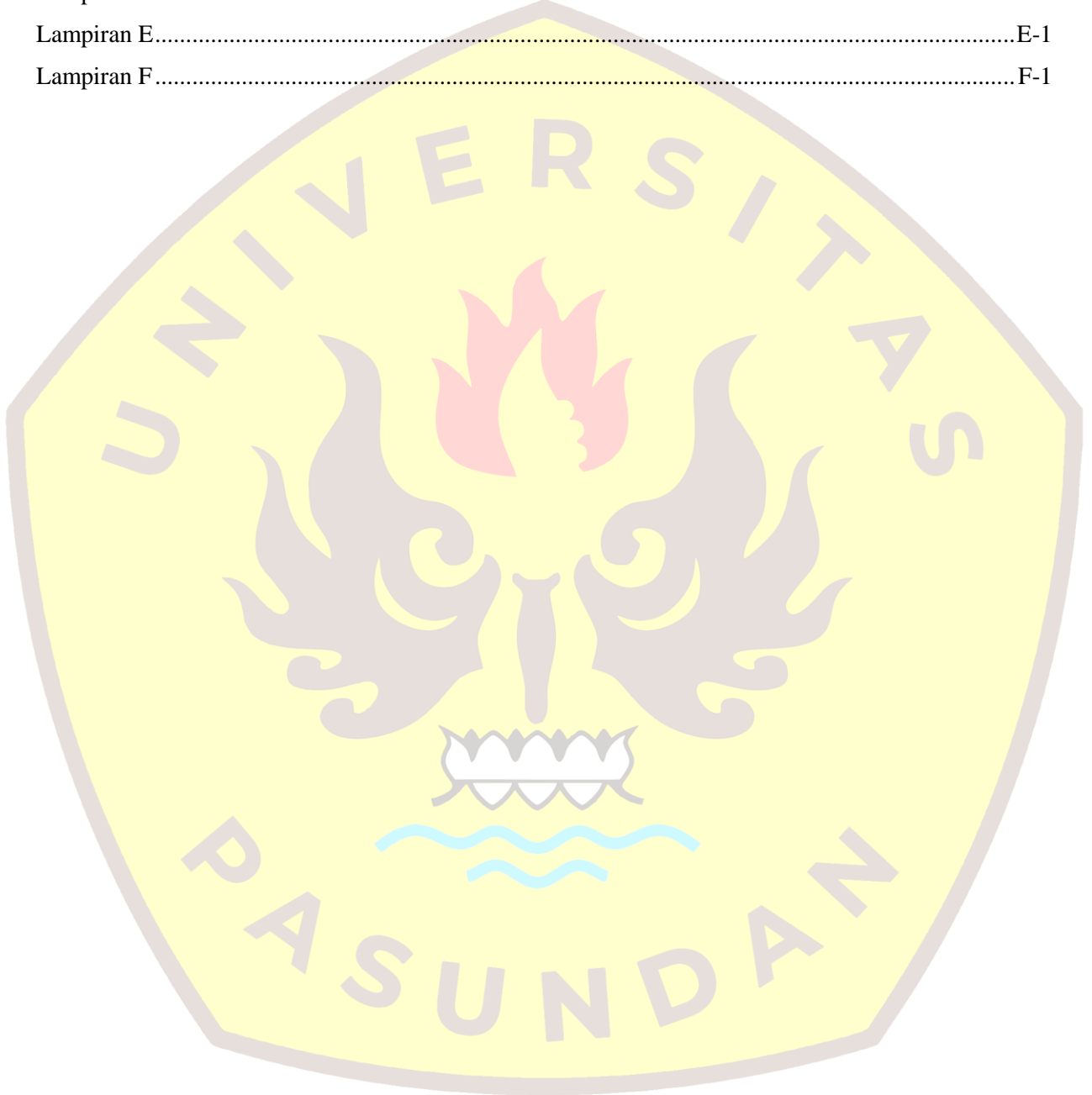
Tabel 2. 1 Contoh User Persona [ANA18].....	2- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 2. 2 Contoh Journey Map [ANA18].....	2- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu .....	2- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Penjelasan Alur Aktivitas.....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 <i>Empathy Map</i> 1 Pelaku kontrakan pelangi subang .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 <i>Empathy Map</i> 2 penyewa kontrakan .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Persona 1 pemilik kontrakan pelangi .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Persona 2 Penyewa kontrakan pelangi .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 <i>Journey Map</i> penyewa kontrakan pelangi Subang .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 7 <i>Journey Map</i> pemilik kontrakan pelangi Subang .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 8 Penjelasan <i>sitemap</i> pemilik aplikasi pengelolaan kontrakan pelangi..	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 9 Penjelasan <i>sitemap</i> penyewa kontrakan pelangi Subang. ..	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 10 Evaluator .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 11 Pendokumentasian Hasil .....	4- <b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian .....	1-3
Gambar 2. 1 Peta Konsep.....	2-Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 <i>The general interaction framework</i> [ALA04] .....	2-Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 <i>framework for HCI. Adapted from ACM SIGCHI</i> [ALA04] .....	2-Error! Bookmark not defined.
<b>defined.</b>	
<i>Gambar 2. 4 Design Thinking Phase</i> [TEO21].....	2-Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Rangkaian <i>test</i> [FAL20] .....	2-Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 <i>feedback-capture grid</i> [FAL20] .....	2-Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Analisis Persoalan .....	3-Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Diagram Solusi .....	3-Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi.....	3-Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Alur Kerja Pengelolaan Kontrakan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 <i>Userflow</i> Login Penyewa & pemilik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 <i>Userflow</i> Pendaftaran penyewa & pemilik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Fitur <i>Userflow</i> Fitur Pemesanan Kamar Penyewa .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 <i>Userflow</i> Fitur Pembayaran Bulanan Penyewa .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 <i>Userflow</i> Fitur Pembayaran harian penyewa .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 <i>Userflow</i> fitur melihat data penyewa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 <i>Sitemap</i> Pemilik kontrakan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 <i>Sitemap</i> Penyewa Kontrakan Pelangi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Sketsa Halaman Kamar .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> halaman Kamar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21 Halaman Kamar .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> halaman Detail Kamar .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 23 Halaman Detail Kamar .....	Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A .....	<b>A-Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B.....	B-1
Lampiran C.....	<b>C-Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran D .....	D-1
Lampiran E.....	E-1
Lampiran F.....	F-1





# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi gambaran fenomena seharusnya yang menjadi target penyelesaian tugas akhir, serta penjelasan langkah-langkah penyelesaian tugas akhir. Bab ini dimulai dengan menunjukkan latarbelakang persoalan, identifikasi masalah, tujuan dari tugas akhir, serta metodologi dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

### 1.1 Latar belakang

Kemajuan teknologi informasi sangat besar manfaatnya bagi kehidupan manusia saat ini. Tidak heran, jika pekerjaan yang dulunya dilakukan secara manual kurang efektif oleh manusia dengan melakukan pembayaran uang kontrakan menggunakan cara mengantarkan uang kepada pemilik kontrakan yang dinilai kurang efektif, serta mempunyai banyak kelemahan antara lain jika jarak kontrakan dengan rumah pemilik kontrakan jauh maka sulitnya membayar uang sewa beralasan jauhnya jarak kontrakan dengan rumah pemilik kontrakan, serta terbatasnya ingatan untuk membukukan transaksi jika dihari yang sama banyak penyewa yang melakukan pembayaran, belum lagi cara ini dinilai akan merugikan pemilik kontrakan jika pemilik kontrakan lupa menagih uang sewa, oleh sebab itu diciptakan berbagai aplikasi untuk memudahkan pembayaran uang kontrakan tersebut.

Dengan adanya aplikasi mobile maka pengelolaan khususnya pengelolaan dapat dilakukan secara *Online*, dan jika dihari yang sama penyewa melakukan pembayaran maka pemilik kontrakan tidak sulit untuk melakukan pencatatan karena aplikasi akan mencatat pembayaran yang dilakukan oleh penyewa secara otomatis, pemilik juga dapat melihat siapa yang telah membayar uang sewa, dan ketika penyewa melakukan komplek maka akan langsung tersampaikan kepada tukang perbaikan.

Kebutuhan dan keinginan pengguna suatu aplikasi berubah begitu cepat sehingga solusi yang siap pakai bukanlah jawaban atas tuntutan yang selalu berubah, Membuat produk dan layanan yang inovatif dengan menggunakan pemecahan masalah yang kreatif semakin diperlukan. *Design thinking* bisa digunakan untuk produk layanan, teknologi, strategi, kebijakan atau organisasi, dengan menggunakan *design thinking* dapat meningkatkan layanan dan membantu melakukan pemecahan masalah yang kompleks [TEU20] Desain tidak lagi hanya untuk tujuan estetika tetapi semakin banyak perusahaan yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *design thinking* dalam proses organisasi mereka. Selain perusahaan komersial besar, seperti PepsiCo, IBM, General Electric, Samsung, Puma dan Philips, berbagai kotamadya dan lembaga sosial lainnya menggunakan *design thinking* untuk meningkatkan layanan mereka dan membantu memecahkan masalah dan tantangan sosial yang kompleks [JON15].

User Experience merupakan semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanannya dan produknya. Persyaratan utama untuk User Experience yang harus diperhatikan yaitu bagaimana UX dapat memenuhi kebutuhan pelanggan yang tepat, setelah itu dilanjutkan dengan kesederhanaan dan keanggunan produk agar dapat menyenangkan untuk dimiliki atau digunakan.[DON21]

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka penulis tertarik untuk menganalisa dan merancang sebuah aplikasi pencatatan pembayaran uang sewa kontrakan pada Kontrakan Pelangi, serta akan dijadikan suatu topik tugas akhir yang berjudul **“Perancangan User Experience Aplikasi Pengelolaan Kontrakan Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* Studi Kasus Kontrakan Pelangi Subang”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah Bagaimana cara mempermudah pemilik dalam mengelola kontrakan dan mempermudah pemilik dalam pemesanan kamar untuk penyewa dan merancang *user experience* aplikasi Pengelolaan kontrakan menggunakan metode *Design Thinking*?

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah merancang *user experience* untuk memudahkan pemilik dalam mengelola kontrakan dan penyewaan kontrakan menggunakan metode *Design Thinking* pada perancangan user experience aplikasi pengelolaan uang kontrakan.

## 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Pada penelitian ini batasan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Sistem pembayaran yang dirancang dimulai dari penyewa melakukan pembayaran hingga uang kontrakan yang diterima oleh rekening pemilik kontrakan
2. Aplikasi ini hanya untuk melakukan pembayaran uang kontrakan menggunakan platform android.
3. Proses penelitian menggunakan data sesuai hasil dari kesimpulan pertanyaan user interview
4. Hasil akhir rancangan aplikasi ini berupa prototype
5. Penelitian aplikasi dilakukan pada daerah Kab. Subang

## 1.5 Metodologi Tugas Akhir

Bagian ini akan menjelaskan langkah-langkah metodologi penyelesaian yang dilakukan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Langkah-langkah tersebut dijelaskan dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian**

Berikut merupakan rincian dari metodologi tugas akhir ini, diantaranya:

1. **Identifikasi Masalah**  
 Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi di organisasi, serta solusi sementara yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut.
2. **Pengumpulan Data**  
 Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapatkan dari organisasi tempat penelitian untuk menunjang tahap analisis serta perancangan. Adapun cara-cara pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:
  - a. **Studi Literatur** Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari, dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Tugas Akhir.
  - b. **Wawancara** Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan pihak pemilik kontrakan Pelangi.
3. **Analisis Aplikasi Pembayaran Kontrakan Pelangi**  
 Pada tahap ini dilakukan analisis untuk mengetahui bagaimana karakteristik dari Aplikasi



Pembayaran Kontrakan Pelangi, untuk mengetahui fitur apa saja yang menjadi aspek penting yang akan dirancang pada User Experience Aplikasi pengelolaan Kontrakan Pelangi.

#### 4. Pengolahan Data

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang sudah didapatkan pada tahap pengumpulan data. Pengolahan data dilakukan dengan cara penghitungan menggunakan beberapa rumus statistik dan rekomendasi perbaikan apabila diperlukan.

#### 5. Kesimpulan & Saran

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran sebagai prospek penelitian selanjutnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Laporan tugas akhir dibuat untuk mendokumentasikan pengerjaan tugas akhir. Maka dari itu, diusulkan sistematika penulisan yang menjelaskan mengenai bab-bab pada laporan tugas akhir beserta isinya secara rinci, serta keterkaitan antar bab sebelum dan sesudahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

#### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Didalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

#### **BAB 2. LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU**

Bab ini berisi definisi, teori-teori serta konsep yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir. Bab ini juga membahas mengenai jurnal-jurnal ilmiah terdahulu yang memiliki kemiripan dengan tugas akhir yang dijalankan.

#### **BAB 3. SKEMA PENELITIAN**

Bab ini berisi penjeleasan alur penyelesaian tugas akhir, analisis sebab akibat, kerangka berpikir teoritis, skema analisis dan profil tempat penelitian.

#### **BAB 4. PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA**

Bab ini berisi mengenai Perancangan dan Prototyping untuk aplikasi yang akan dibuat berdasarkan metode yang digunakan

#### **BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian atau tugas akhir yang dilakukan penulis beserta saran untuk organisasi maupun penelitian selanjutnya.





## DAFTAR PUSTAKA

- [ALA04] Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale. Human Computer Interaction Third Edition. 2004
- [AHA13] Ahadi. 2013. Perbedaan Rumah Kontrakan dan Kos, <http://www.ilmusipil.com/perbedaan-rumah-kontrakan-dan-kos>, [Diakses pada 15 Desember 2021 pukul 21.00].
- [ALD19] Aldi Renaldi, 2019. Perancangan Desain User Interface Aplikasi Pencari Kost
- [ANA18] Ananda Sabil Hussein, 2018. Metode Design Thinking untuk inovasi bisnis
- [DID15] Didit Gunawan, Ernes Cahyo Nugroho, 2015. Vol. 2 No. 1 Sistem Informasi Sewa Rumah Kost dan Sewa Rumah Kontrakan Berbasis Web dan Surakarta.
- [DAD16] Dadi Rosadi dan Febi Oktarista Andriawan, “Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Dikota Bandung Berbasis Android” Jurnal Computech & Bisnis. Edisi 10, No.1,(Juni, 2016). hal. 50, <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/145/169>, [Diakses pada tanggal 15 Desember 2021 pukul, 20.00]
- [DAM16] Damayanti, F. 2016, Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Web Dangoogle Maps Api. Multitek Indonesia.
- [DON21] Don Norman and Jakob Nielsen, The Definition of User Experience (UX), The Definition of User Experience (UX). [Diakses Pada 14.37 WIB 14 Desember 2021].
- [FAL20] Falk Uebernickel Li Jiang Walter Brenner Britta Pukall Therese Naef Bernhard Schindlholzer, 2020, DESIGN THINKING THE HANDBOOK
- [GON17] Gonzalez, Robbie, 2017. "Figma Wants Designers to Collaborate Google-Docs Style". WIRED. WIRED.
- [JES11] Jesse James, 2011. “The Elements Of User Experience: User Centered Design for The Web and Beyond, Second Edition” Berkeley, United States Of America.
- [JON15] Jon Kolko, 2015, *Design Thinking Comes of Age*
- [MOB14] Mobile Applications for Diabetics: A Systematic Review and Expert-Based Usability Evaluation Considering the Special Requirements of Diabetes Patients Age 50 Years or Older. Journal Of Medical Internet Research, 2014
- [PRE15] Preece, Rogers, and Sharp. Interaction Design beyond human–computer interaction Fourth Edition. 2015
- [ROM20] Romindo, Hikma Niar, Rosintan Sipayung, Julyanthry Devi Yendrianof, Muhammad Faisal AR Pelu, Febrianty, Jamaludin Dewa Putu Yudhi Ardiana, Janner Simarmata, Bonaraja Purba, 2020, Sistem Informasi Bisnis

- [SAN10] Santoso, Insap. 2010. *Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2*. Yogyakarta : Andi.
- Twersky, Fay dan Karen Lindblom. 2012. *Evaluation Principles And Practices*.
- [TEO21] Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation, *Design Thinking*. <  
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> >[Diakses 19  
November 2021]
- [TEU20] Teun Den Dekker, 2020, *Design Thinking*
- [WAN13] Wang, H., Liao, C., & Yang, L., What Affects Mobile Application Use? The Roles of  
Consumption Values. *International Journal of Marketing Studies*, 2013
- [WAH19] Wahyudi Akbar Pratama , Rita Rahayu, *Sistem Informasi Pemasaran Produk Usaha  
Kecil Menengah Berbasis Web Pada Galeri Ukm Soppeng*. 2019

