

ANALISIS UI/UX PADA SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOST BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DI KOST ANUGERAH MALANG

Ahmad Akbar M¹, Sugiono², Fawaidul Badri³

¹²³Universitas Islam Malang

21701053015@unisma.ac.id, sugiono@unisma.ac.id, fawaidulbadri@unisma.ac.id

Abstract

A boarding house is a place of service provided or a place in a temporary residential area built by a boarding house owner with different room sizes and rental fees. The large number of immigrants in Malang City has made boarding house owners build boarding houses as a promising business. Based on the results of observations made by researchers in several boarding houses in Malang City, one of the problems found was at Kost Anugerah where the information system used still did not attract much attention from prospective boarding house renters, as evidenced by the fact that not many students often visited to rent boarding houses. . Therefore, researchers are trying to improve the UI/UX design appearance of the Kost Anugerah information system with the hope that the results can increase the interest and interest of prospective tenants and boarding house residents in renting boarding rooms and make it easier to manage tenant data for boarding house owners in using the information system.

Keywords— *Design, UI/UX, information systems, boarding house.*

Abstraksi

Kos adalah salah satu tempat pelayanan yang diberikan atau tempat pada suatu kawasan hunian sementara yang dibangun oleh seorang pemilik kos dengan ukuran kamar dan biaya sewa yang berbeda-beda. Banyaknya pendatang di Kota Malang membuat para pemilik kos membangun rumah kos sebagai salah satu usaha yang menjanjikan. Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti di beberapa kos-kosan di Kota Malang, salah satunya masalah yang ditemukan ada pada Kost Anugerah dimana sistem informasi yang digunakan masih belum menarik banyak perhatian dari para calon penyewa kos dengan dibuktikan tidak banyak mahasiswa yang sering berkunjung untuk menyewa kos. Oleh sebab itu peneliti berupaya untuk memperbaiki tampilan Desain UI/UX dari sistem informasi Kost Anugerah dengan harapan hasilnya bisa meningkatkan minat dan ketertarikan calon penyewa maupun penghuni kos dalam menyewa kamar kos serta memudahkan mengelola data penyewa untuk pemilik kos dalam menggunakan sistem informasi tersebut.

Kata Kunci— *Desain, UI/UX, sistem informasi, kos.*

I. PENDAHULUAN

Peningkatan teknologi saat ini berperan menyampaikan berbagai informasi pada pengguna dengan banyaknya permasalahan seperti pada bidang perusahaan, perbisnisan, pendidikan, dan hampir semua aspek kegiatan manusia. Bersamaan dengan pesatnya teknologi juga mempermudah masyarakat untuk mendapatkan berbagai media, seperti sistem pencarian dan penyewaan kos.

Perkembangan teknologi saat ini terlebih teknologi perangkat seluler menuntut dunia

bisnis harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembantu proses bisnis, seperti memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membantu para penyewa kos di Kost Anugerah Malang untuk menyewa kamar kos, karna perangkat seluler kini banyak digunakan dan sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari – hari.

Kos ialah suatu usaha yang menyediakan penginapan untuk sementara yang disediakan beberapa kamar yang di dalamnya dilengkapi dengan fasilitas dan harga yang ditentukan oleh penyedia kos (Ratnasari, Qur'ani, and Apriani 2022).

Pemilik kos saat ini menggunakan sistem informasi berbasis android. Namun ternyata sistem yang digunakan ini masih belum mencapai apa yang diharapkan pemilik kos supaya Kost Anugerah lebih dikenal, informasi tersebar luas, menarik minat dan perhatian dari calon penyewa.

Mengetahui masalah tersebut menjadi ide utama untuk memperbaiki tampilan desain ui/ux aplikasi mobile ini untuk mengatasi Permasalahan. Dan diharapkan hasil dari rancangan desain ui/ux tersebut bisa meningkatkan minat dan perhatian dari para calon penyewa serta mempermudah pemilik kos dalam mengelola data. Hasil dari pemikiran dan penjelasan di atas di tuangkan di dalam sebuah penelitian dengan judul “Analisis Ui/Ux Pada Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Android Studi Kasus Di Kost Anugerah Malang”

II. METODELOGI PENELITIAN

2.1 DESIGN THINKING

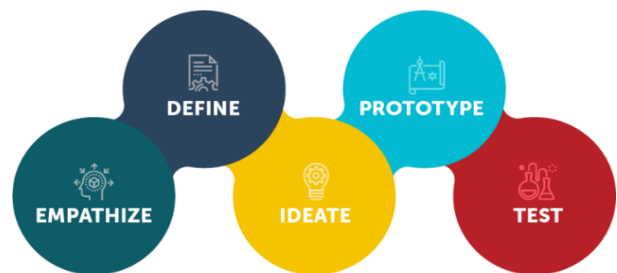
Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk melakukan perancangan dan pengumpulan data dengan menggunakan metode *design thinking*. Menurut (Darmalaksana, 2020) “*design thinking* merupakan suatu cara untuk berinovasi dalam menangani kebutuhan orang” atau bisa dijelaskan sebuah pola pemikiran dari desainer yang dalam memecahkan masalahnya selalu dengan pendekatan yang diawali dengan *empathize* yang berpusat terhadap kebutuhan pengguna untuk menuju suatu inovasi baru.

Tahapan–tahapan yang dilakukan dalam membangun *design thinking* :

1. *Empathize* (empati) adalah proses memahami sebuah masalah dengan cara mengamati, wawancara dan tanya jawab dengan skenario yang sudah di tentukan.
2. *Define* (mendefinisikan) adalah kejelasan masalah dari tahapan awal pada tahapan ini desainer akan mendapatkan informasi untuk melakukan perancangan sistem.
3. *Ideate* (ide) adalah desainer menentukan solusi masalah yang dijelaskan sebelumnya, pada tahap ini peneliti menggunakan logika secara kritis, kreatif, dan inovatif dengan mencangkup kerangka konsep, proses evaluasi, dan

prototype dengan inovasi terbaru sebagai solusi.

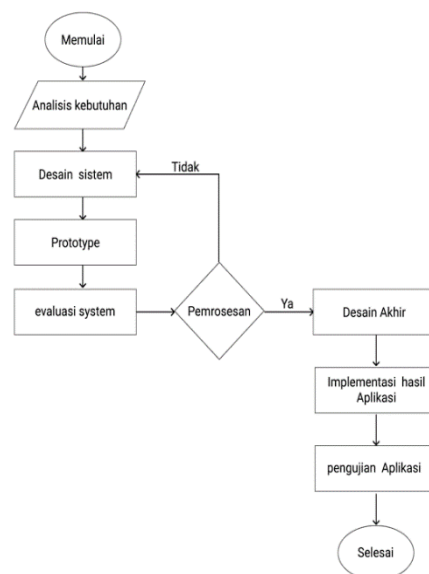
4. *Prototype* (prototype) adalah sebuah metode pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model yang bertujuan untuk melakukan pengujian konsep atau proses kerja dari produk.
5. *Test* (pengujian) adalah suatu tahapan untuk melakukan test atau pengujian terhadap prototype yang sudah di buat sehingga peneliti akan mendapatkan umpan balik terhadap prototype yang sudah di buat sebelumnya.



Gambar 2.1 Tahapan design thinking

2.2 KERANGKA KONSEP SISTEM

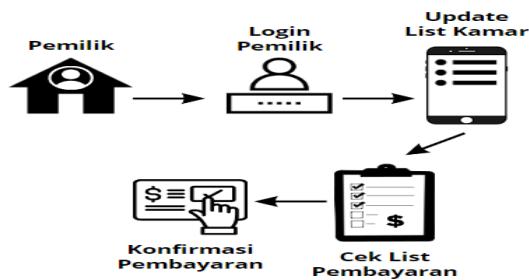
Pada langkah ini penyelesaian masalah diawali dengan analisis kebutuhan dimana pengerjaan akan berpacu pada apa yang ada dan akan melalui proses Desain awal sistem sampai menemui hasil yang diinginkan dan selanjutnya akan melalui proses pengerjaan *prototype*, Desain akhir, serta penerapan *prototype* sampai pada akhirnya pengujian *prototype* sebagai tahap akhir penelitian



Gambar 2.2 Flowchart penyelesaian masalah

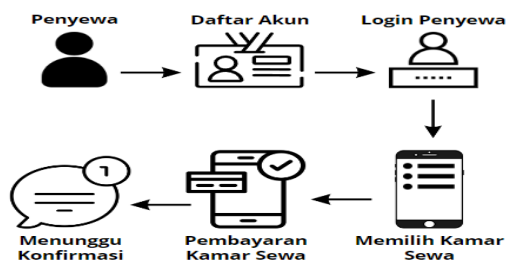
2.3 ALUR KERJA SISTEM

2.3.1 PEMILIK



Gambar 2.3 Alur kerja sistem pemilik

Keterangan gambar 2.3 Sistem desain Admin yaitu : Admin supaya mengisi username dan password yang sudah di sediakan. Setelah melakukan login Admin bisa meng upload barang sewa serta mengisi data yang diperlukan, kemudian Admin mengecek list order sewa, lalu Admin mempersiapkan barang yang di sewa oleh pelanggan.



2.3.2 PENYEWAWA

Gambar 2.4 Alur kerja sistem penyewa

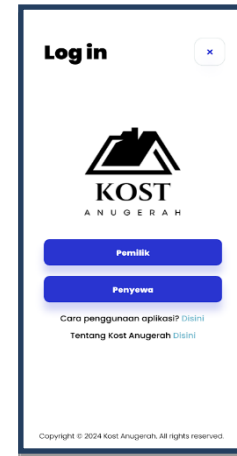
Keterangan gambar 2.4 sistem desain pelanggan yaitu : jika pelanggan belum mempunyai akun maka wajib mendaftarkan akun terlebih dahulu, di menu utama pelanggan akan memilih barang yang akan di sewa dan pelanggan bisa melihat kegunaan pada setiap barang yang akan di sewa, serta pelanggan mengetahui stock barang yang tersedia, jika sudah memilih barang yang di sewa, pelanggan diwajibkan untuk melakukan proses pembayaran, setelah melakukan pembayaran pelanggan menunggu konfirmasi ke Admin, apakah pembayarannya sudah sesuai atau tidak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap yang perlu dilakukan sebelum membangun suatu sistem adalah menganalisis kejadian apa yang terjadi pada lapangan. Kemudian mencari kebutuhan yang sesuai untuk menutupi permasalahan pada kejadian yang ada di lapangan untuk kemudian dijadikan landasan usulan perancangan sistem.

3.1 TAMPILAN *PROTOTYPE*

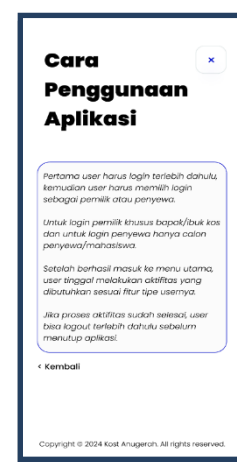
1. LOGIN UTAMA



Gambar 3.1 Login utama

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.1 ini dirancang menggunakan aplikasi figma. diharapkan dari perancangan tampilan ini adalah untuk memunculkan halaman awal *Login* pada saat awal membuka aplikasi Kost Anugerah.

2. LANGKAH PENGGUNAAN APLIKASI

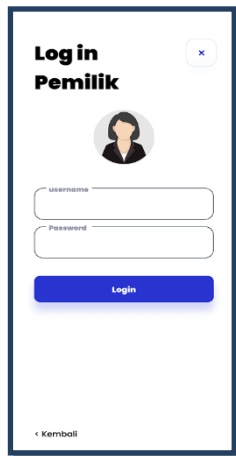


Gambar 3.2 Langkah Penggunaan Aplikasi

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.2 ini dirancang menggunakan aplikasi figma. diharapkan dari perancangan tampilan ini adalah untuk menampilkan halaman Cara Penggunaan Aplikasi, berisi

mengenai keterangan langkah-langkah menggunakan aplikasi.

3. LOGIN PEMILIK



Gambar 3.3 Login pemilik

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.3 ini dirancang menggunakan aplikasi figma. diharapkan dari perancangan tampilan ini adalah untuk menampilkan halaman pilihan *Login Pemilik*, dua *Input Text* untuk memasukkan *username* dan *password*, kemudian *Button Login*.

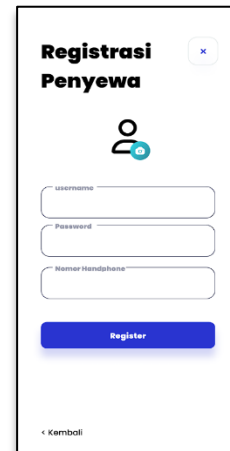
4. LOGIN PENYEWAWA



Gambar 3.4 Login penyewa

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.4 ini dirancang menggunakan aplikasi figma. diharapkan dari perancangan tampilan ini adalah untuk menampilkan halaman pilihan *Login Penyewa*, dua *Input Text* untuk memasukkan *username* dan *password*, kemudian *Button Login*.

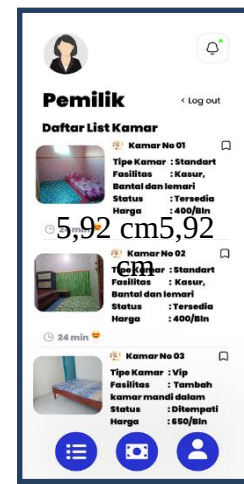
5 REGISTRASI PENYEWAWA



Gambar 3.5 Registrasi penyewa

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.5 ini dirancang menggunakan aplikasi figma. diharapkan dari perancangan tampilan ini adalah untuk menampilkan halaman *Registrasi Penyewa*, *Input image* untuk memasukkan foto, tiga *Input Text* untuk memasukkan (*username*, *password* dan nomor *handphone*), kemudian *Button Register*.

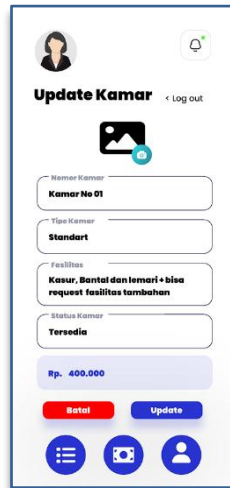
6. LIST KAMAR MENU PEMILIK



Gambar 3.6 List kamar menu pemilik

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.6 Halaman *List Kamar* (Pemilik) ini terdiri dari *Show image* yang menampilkan foto-foto kamar, *Text View* yang menjelaskan keterangan *detail* dari setiap kamar, mulai dari kamar nomor berapa, tipe

kamarnya vip/standart, fasilitas yang didapatkan apa saja, status kamar sedang ditempati/tersedia, dan harga kamar sesuai tipe kamar.

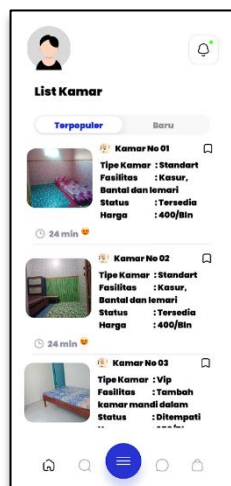


7. UPDATE KAMAR MENU PEMILIK

Gambar 3.7 Update kamar menu pemilik

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.7 Halaman *Update Kamar* (Pemilik) ini terdiri dari *input image* yang digunakan untuk memasukkan foto kamar, *Input Text* yang digunakan untuk menulis keterangan nomor kamar, menulis keterangan tipe kamar termasuk kamar standart/vip, menulis keterangan fasilitas kamar yang didapatkan apa saja sesuai tipe kamar dan bisa request fasilitas tambahan tentunya dapat dikenakan biaya tersendiri, dan menulis keterangan harga kamar. 2 *Button* untuk mengupdate dan membatalkan.

8. LIST KAMAR MENU PENYEWAWA



Gambar 3.8 List kamar menu penyewa

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.8 Halaman *list kamar Penyewa* ini terdiri dari *Show image*, *Show text*, dan *Button* seleksi. Pada saat Penyewa sedang melihat *list kamar* di halaman ini akan ditampilkan foto-foto dari setiap kamar beserta keterangan kamar kemudian diperlihatkan waktu kamar terakhir kali di *update* oleh Pemilik.

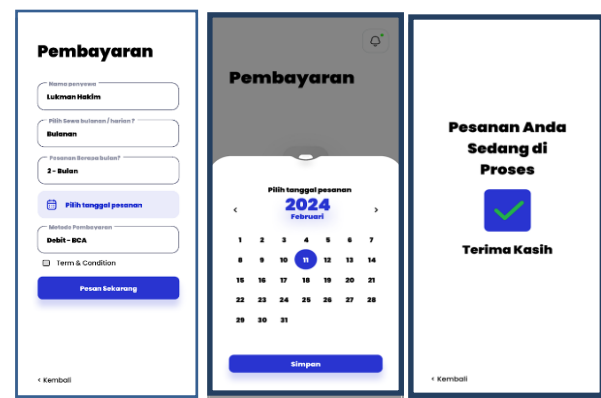
9. PEMILIHAN KAMAR PENYEWAWA



Gambar 3.9 Pemilihan kamar penyewa

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.9 Halaman *sewa kamar Penyewa* ini terdiri dari *Show image*, *Show text*, dan *Button* "Pesan" dan "Batal". Pada saat Penyewa sudah memilih kamar kos mana yang akan dipesan selanjutnya akan menuju ke halaman sewa kamar, di halaman ini menampilkan foto dari kamar yang dipilih dan keterangan kamar meliputi kamar nomor berapa, tipe kamar yang vip/standart, fasilitas yang didapatkan apa saja + ada juga fasilitas tambahan jika ingin *request*.

10. PEMBAYARAN PENYEWAWA



Gambar 3.10 Pembayaran penyewa

Tampilan *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 3.10 Halaman pembayaran Penyewa ini terdiri dari *Input text* yang digunakan untuk memasukkan nama lengkap dari Penyewa, pilihan sewa kamar dalam jangka waktu berapa lama termasuk bulanan/harian, lama waktu menempati kamar termasuk berapa bulan/berapa hari, *Input select* yang digunakan untuk memasukkan dan memilih tanggal pemesanan kamar saat itu beserta metode pembayaran yang digunakan penyewa, jika sudah selesai tinggal menekan “Pesan Sekarang”.

IV. KESIMPULAN

1. Penelitian ini menghasilkan perancangan desain *user interface* aplikasi Kost Anugerah Malang berbasis android menggunakan software Figma berdasarkan tahapan-tahapan metode *design thinking* dan menghasilkan sebanyak 21 rekomendasi desain *prototype*.

2. Penelitian ini menghasilkan pembuatan pertanyaan kuesioner yang digunakan untuk mengukur *user experience* dengan memakai google formulir, hasil pembuatan pertanyaan kuesioner berjumlah 15 butir soal dengan 5 poin skala jawaban yaitu Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) diperoleh 255 responden dari 17 jawaban.

3. Penelitian ini mendapatkan hasil pengujian *prototype* menggunakan metode *Black Box* untuk menguji fitur-fitur yang ada pada menu Pemilik dan menu Penyewa, untuk tahapan yang diuji meliputi setiap fitur yang ada di halaman *prototype* kemudian keluaran yang diharapkan bagaimana apakah sesuai atau tidak, hasil akhir yang diperoleh adalah secara keseluruhan fitur-fitur sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Penelitian ini mendapatkan hasil perhitungan kuesioner dengan menggunakan skala likert, hasil akhir dari perhitungan kuesioner penelitian menggunakan skala likert adalah 78.9% jarak interpretasi dan berada dalam kategori “Setuju”. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa banyak orang yang menyetujui hasil dari penelitian.

SARAN

1. Pada penelitian ini rancangan *user interface* yang dihasilkan hanya sebatas pada tampilan aplikasi berbasis android saja, sehingga masih bisa dikembangkan dengan membuat versi website.

2. Pada penelitian ini belum ada sistem pencarian kos dan hanya sebatas lingkungan

Kost Anugerah, sehingga masih bisa dikembangkan untuk penambahan fitur pencarian kos.

3. Pada penelitian ini belum ada fitur untuk menyediakan promo, sehingga masih bisa dikembangkan untuk penambahan fitur pemberian promo khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D, 2020. Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, 4(1), 160-166. E Jurnal STMIK Budidarma MIB. 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [2] Ferdianto, 2019. Pengenalan User Experience Design. Binus University. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-an-user-experience-design/>
- [3] Khatkar, S, 2019. My 10 Step UX + UI workflow: 2019. Uxplanet. Retrieved March 5th, 2020, from <https://uxplanet.org/my-10-step-ux-ui-workflow-2019-74bb78723414>.
- [4] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, 2021, “ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya),”.
- [5] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. 2021, PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,”.
- [6] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking.
- [7] R. Hidayat, A. Mauluda, T. Misriati, R. Aryanti, U. Bina, and S. Informatika, “This work is licensed under a Creative

Commons Attribution-ShareAlike 4.0
International License Jurnal Teknik
Komputer AMIK BSI Perancangan User
Interface Pada Aplikasi Pencari Kost
Dengan Metode Design Thinking”, doi:
10.31294/jtk.v4i2.