

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Metode Human-Centered Design

a. Spesifikasi Konteks Penggunaan

Tahapan Pemahaman dan Spesifikasi Konteks Penggunaan merupakan proses pengumpulan data. Tahap pertama yaitu melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data dari calon pengguna yang bertujuan untuk menggali informasi dalam pengembangan UI/UX Virtual Kos melalui kuesioner *online* dan wawancara terstruktur, termasuk wawancara dengan Ratu Shinta Ardilla Yesaya selaku pemilik kos di pusat kota Surabaya. Kuesioner dan wawancara tersebut menghasilkan identifikasi fitur dengan tujuan mengetahui apa saja fitur yang diperlukan oleh pengguna pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Daftar Fitur Kebutuhan Pengguna

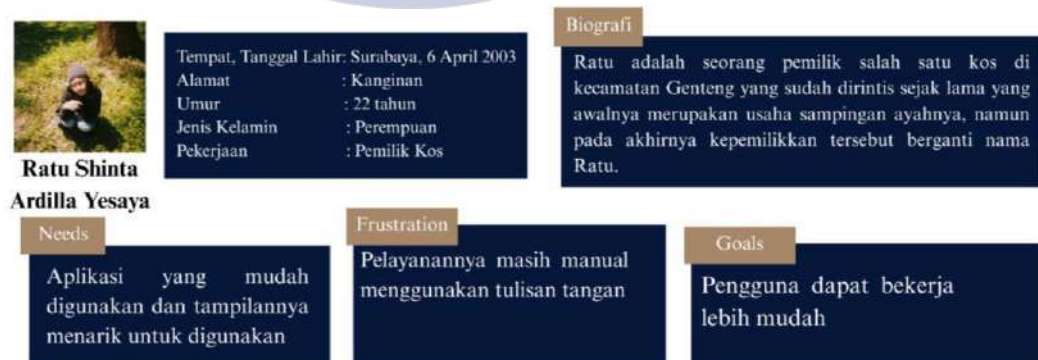
Fitur	Keterangan
Foto kos	Fitur yang digunakan pengguna saat melihat kos
Fitur lokasi	Fitur yang digunakan untuk melihat lokasi kos
Fitur transaksi dengan <i>Virtual Account</i>	Fitur yang digunakan penyewa untuk membayar sewa kos secara digital dan dananya langsung masuk ke saldo pemilik kos
Fitur tarik saldo	Fitur yang digunakan pemilik kos untuk menarik saldo yang didapat dari penyewaan kos

Fitur laporan keuangan	Fitur yang digunakan untuk melihat laporan keuangan per bulan atau per tahun
Fitur daftar dan edit kos	Fitur yang digunakan pemilik kos untuk mendaftarkan kos dan mengedit kos
Fitur FAQ	Fitur yang digunakan untuk memandu penyewa dalam menyewa kos dan pemilik kos dalam memasarkan kos hingga penarikan saldo

a. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

1. User Persona

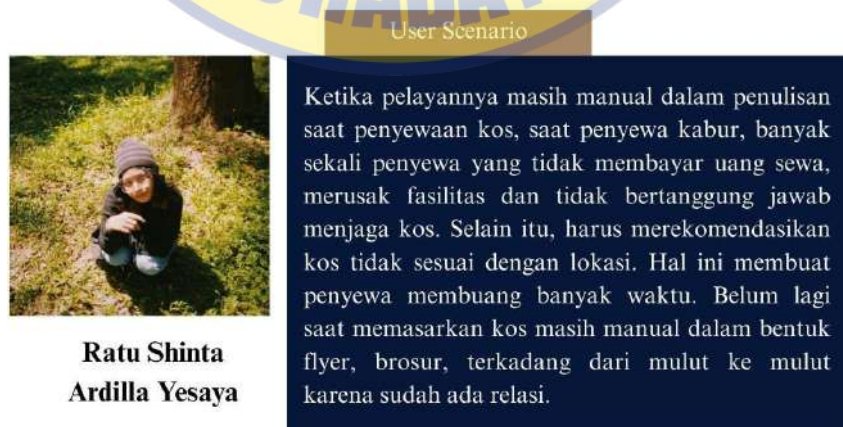
User Persona didapatkan dari hasil wawancara pada proses pengumpulan data yang dilakukan kepada pemilik kos dan penyewa kos yaitu Ratu Shinta Ardila Yesaya selaku salah satu pemilik kos di pusat kota Surabaya. Berdasarkan Gambar 4.1.1 menjelaskan identitas dan latar belakang pengguna, serta masalah yang ada harus mencari data penyewa kos yang menghilang, merekomendasikan kos, pencarian kos sesuai dengan lokasi dengan tujuan mempercepat proses pencarian lokasi kost, meningkatkan pelayanan, serta memanfaatkan teknologi secara baik.



Gambar 4.1. 1 User Person

2. *User Scenario*

User Scenario berisi latar belakang masalah dan juga kebutuhan pengembangan desain *User Interface* Virtual Kost. *User Scenario* disusun berdasarkan kondisi, perilaku, dan sikap yang sesuai dengan keadaan yang terjadi pada calon pengguna. Berdasarkan Gambar 4.1.2 Ratu Shinta Ardila Yesaya merupakan salah satu pemilik kos di pusat kota Surabaya. Tugas yang dikerjakan merupakan melakukan pencatatan data penyewa kost yang menghilang, merekomendasikan kos, pencarian kos sesuai dengan lokasi dengan tujuan mempercepat proses pencarian lokasi kost. Pencatatan dilakukan agar penyewa kos bertanggung jawab menjaga kos, tidak merusak fasilitas kos, dan tidak membayar uang sewa apabila telah menyewa kos. Ratu mencatat data penyewa, memasarkan kos sesuai lokasi dan merekomendasikan kosnya secara manual. Hal ini memakan waktu dikarenakan banyak penyewa kos yang tidak bertanggung jawab. Selanjutnya melakukan pemasaran kos dengan merekomendasi kos sesuai dengan lokasi kos.

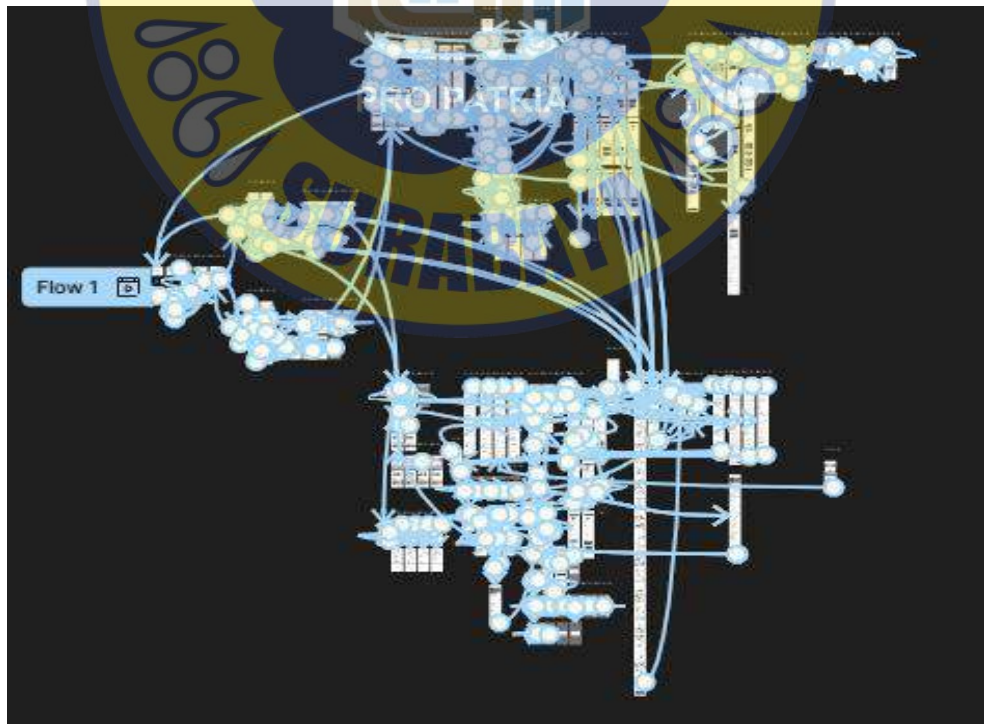


Gambar 4.1. 2 User Scenario

b. Membuat Desain Solusi

1. Prototyping

Pada tahap *prototyping* ini yaitu tahap yang menghasilkan pembuatan kerangka kerja aplikasi. Pengembangan kerangka kerja aplikasi kemudian akan diterjemahkan ke dalam desain tampilan aplikasi selama prosedur. Ada berbagai proses yang terlibat dalam pembuatan desain tampilan aplikasi, yaitu *low-fidelity prototype* dan *high-fidelity prototype*. *Prototype* pada Gambar 4.1.3 menggambarkan sistem yang akan dikembangkan kepada pengguna. Perancangan *prototype* berasal dari *wireframe high-fidelity* dan *wireframe low-fidelity* sebagai komponen dasarnya. Tujuan pembuatan *prototype* adalah untuk dievaluasi oleh pengguna untuk memperoleh umpan balik terhadap konsep desain yang telah dirancang.



Gambar 4.1. 3 Prototyping

2. Low-Fidelity Prototype

Pada tahapan ini, peneliti menuangkan ide dan solusi ke dalam bentuk *Low-Fidelity Prototype*. Pembuatan *Low-Fidelity Prototype* berguna untuk memberikan gambaran awal dari antarmuka pengguna berupa sketsa sederhana yang mengilustrasikan fitur-fitur dan penataan komponen pada setiap halaman. Proses pembuatan *wireframe* dilaksanakan menggunakan alat desain Figma.



a. Akun penyewa kos

1. Halaman Pembuka (*Splash Screen*)



Gambar 1. 1 Halaman Pembuka

2. Halaman *login*

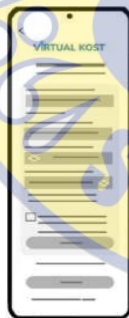


Gambar 1. 2 Halaman Login

Berdasarkan Gambar 1.1 menunjukkan *wireframe* halaman pembuka penyewa kos.

Berdasarkan Gambar 1.2 menunjukkan *wireframe* halaman *login* dengan memilih sebagai penyewa kos.

3. Halaman daftar akun penyewa



Gambar 1. 3 Halaman Daftar Akun

4. Halaman masuk akun penyewa

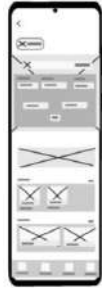


Gambar 1. 4 Halaman Masuk Akun

Berdasarkan Gambar 1.3 menunjukkan *wireframe* halaman daftar akun penyewa kos apabila belum memiliki akun.

Berdasarkan Gambar 1.4 menunjukkan *wireframe* halaman masuk akun apabila sudah punya akun atau sudah mendaftarkan akun.

5. Halaman beranda penyewa



Gambar 1. 5 Halaman Beranda Penyewa

Berdasarkan Gambar 1.5 menunjukkan *wireframe* halaman beranda penyewa kos yang dimana terdapat bagian pencarian kos, rekomendasi dan segera habis (menunjukkan sisa kamar kos yang akan segera habis).

7. Halaman Transaksi



Gambar 1. 7 Halaman Transaksi

Berdasarkan Gambar 1.7 menunjukkan *wireframe* halaman transaksi. Halaman ini berisi detail transaksi, jumlah sewa kos yang harus dibayarkan dan jatuh tempo pembayaran kos.

6. Halaman rekomendasi kos



Gambar 1. 6 Halaman Rekomendasi Kos

Berdasarkan Gambar 1.6 menunjukkan *wireframe* halaman rekomendasi. Berisi berbagai fasilitas dan akses lokasi dengan *google maps*, foto kos, dan foto 360 derajat.

8. Halaman Detail Pembayaran



Gambar 1. 8 Halaman Detail Pembayaran

Berdasarkan Gambar 1.8 menunjukkan *wireframe* halaman detail pembayaran. Setelah klik bayar, selanjutnya akan diarahkan ke detail pembayaran guna untuk melihat terlebih dahulu rincian pembayaran yang harus dibayarkan.

9. Halaman metode pembayaran



Gambar 1. 9 Halaman Metode Pembayaran

10. Halaman memasukan nomor rekening



Gambar 1. 10 Halaman Nomor Rekening

Berdasarkan Gambar 1.9 menunjukkan *wireframe* halaman metode pembayaran. Setelah di klik bayar, maka akan diarahkan ke halaman pilih metode pembayaran.

Berdasarkan Gambar 1.10 menunjukkan *wireframe* halaman nomor rekening. Setelah memilih metode pembayaran, selanjutnya akan diarahkan untuk memasukan nomor rekening.

11. Halaman pembayaran sewa kos



Gambar 1. 11 Halaman Bayar Sewa Kos

Berdasarkan Gambar 1.11 menunjukkan halaman membayar sewa. Dimulai dari klik bayar, lalu akan diarahkan ke halaman membayar sewa. Pembayaran harus segera dibayarkan sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan yaitu 1x24 jam. Jika lebih dari itu, pembayaran akan dianggap gagal.

12. Halaman akun penyewa



Gambar 1. 12 Halaman Akun Penyewa

Berdasarkan Gambar 1.12 menunjukkan halaman akun penyewa yang bisa di klik bagian paling kanan di navigasi bar. Halaman ini berisi data diri penyewa, favorit, FAQ, dan keluar akun.

13. Halaman edit data diri penyewa



Gambar 1. 13 Halaman Edit Data Penyewa

Berdasarkan Gambar 1.13 menunjukkan halaman edit data diri yang bisa di klik dari halaman akun penyewa. Halaman ini berguna untuk mengedit informasi yang salah atau melengkapi data diri.

14. Halaman favorit dan riwayat



Gambar 1. 14 Halaman Favorit dan Riwayat

Berdasarkan Gambar 1.14 menunjukkan *wireframe* halaman favorit dan riwayat. Halaman favorit menunjukkan kos yang disukai dengan klik icon “hati”, sedangkan halaman riwayat menunjukkan kos yang telah disewa sebelumnya

15. Halaman notifikasi penyewa

16. Halaman FAQ penyewa



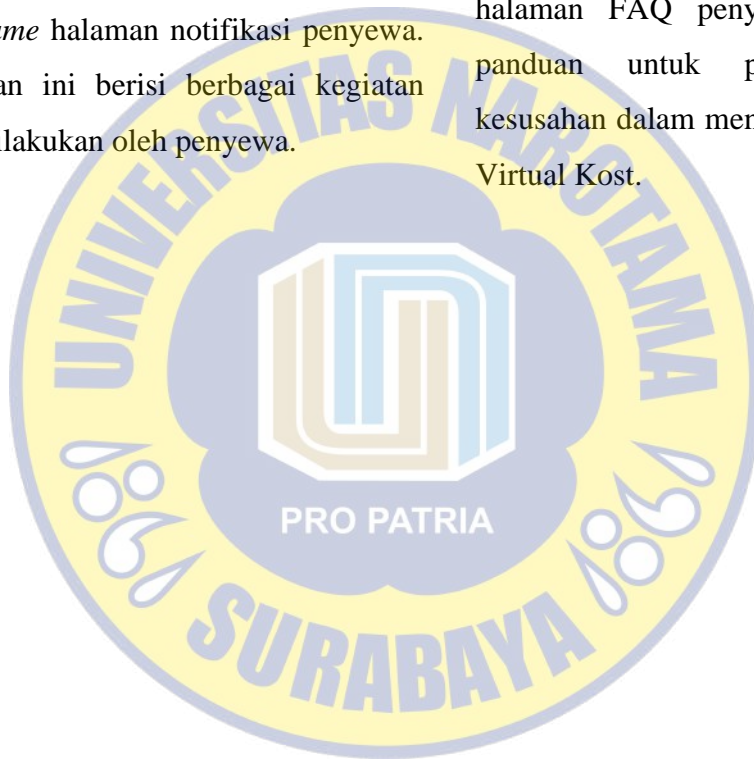
Gambar 1. 15 Halaman Notifikasi Penyewa

Berdasarkan Gambar 1.15 menunjukkan *wireframe* halaman notifikasi penyewa. Halaman ini berisi berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penyewa.



Gambar 1. 16 Halaman FAQ Penyewa

Berdasarkan Gambar 1.16 menunjukkan halaman FAQ penyewa yang berisi panduan untuk penyewa apabila kesusahan dalam menggunakan aplikasi Virtual Kost.



b. Akun pemilik kos

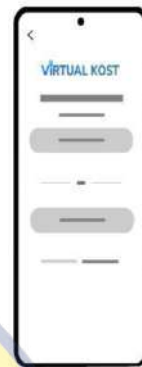
1. Halaman Pembuka (*Splash Screen*)



Gambar 2. 1 Halaman Pembuka

Berdasarkan Gambar 2.1 menunjukkan *wireframe* halaman pembuka pemilik kos.

2. Halaman *login*



Gambar 2. 2 Halaman Login

Berdasarkan Gambar 2.2 menunjukkan *wireframe* halaman *login* dengan memilih sebagai pemilik kos.

3. Halaman daftar akun pemilik



Gambar 2. 3 Halaman Daftar Akun

Berdasarkan Gambar 2.3 menunjukkan *wireframe* halaman daftar akun penyewa kos apabila belum memiliki akun.

4. Halaman masuk akun pemilik



Gambar 2. 4 Halaman Masuk Akun

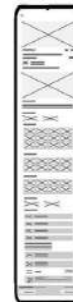
Berdasarkan Gambar 2.4 menunjukkan *wireframe* halaman masuk akun apabila sudah punya akun atau sudah mendaftarkan akun.

5. Halaman beranda pemilik



Gambar 2. 5 Halaman Beranda

6. Halaman rekomendasi kos



Gambar 2. 6 Halaman Rekomendasi Kos

Berdasarkan Gambar 2.5 menunjukkan *wireframe* halaman beranda pemilik kos yang dimana terdapat bagian pencarian kos, rekomendasi kos, segera habis (menunjukkan sisa kamar kos yang akan segera habis), penarikan saldo dan laporan keuangan.

Berdasarkan Gambar 2.6 menunjukkan *wireframe* halaman rekomendasi atau kos yang ingin dilihat. Berisi berbagai fasilitas kamar, fasilitas kamar mandi, fasilitas umum, tempat parkir, peraturan kos, akses lokasi dengan *google maps*, foto kos, dan foto 360 derajat.

7. Halaman transaksi pemilik kos



Gambar 2. 7 Halaman Transaksi

8. Halaman tambah rekening



Gambar 2. 8 Halaman Tambah Rekening

Berdasarkan Gambar 2.7 menunjukkan *wireframe* halaman transaksi. Berisi detail transaksi, jumlah saldo yang dapat ditarik oleh pemilik kos yang di dapat dari penyewa kos.

Berdasarkan Gambar 2.8 menunjukkan *wireframe* halaman tambah rekening. Sebelum menarik saldo, pemilik harus menambahkan rekening terlebih dahulu.

9. Halaman penarikan saldo



Gambar 2. 9 Halaman Penarikan Saldo

Berdasarkan Gambar 2.9 menunjukkan *wireframe* halaman tarik saldo. Setelah menambahkan rekening, pemilik kos bisa menarik saldo sesuai jumlah yang ada.

10. Halaman akun pemilik



Gambar 2. 10 Halaman Akun

Berdasarkan Gambar 2.10 menunjukkan *wireframe* halaman akun pemilik yang berisi edit data diri, edit kos atau daftar kos, laporan keuangan, FAQ, dan keluar akun.

11. Halaman edit data diri pemilik kos



Gambar 2. 11 Halaman Edit Data Pemilik Kos

Berdasarkan Gambar 2.11 menunjukkan halaman edit data diri pemilik kos. Data ini terdiri dari nama, email, nomor telepon, foto KTP dan foto selfie dengan KTP.

12. Halaman daftar atau edit kos



Gambar 2. 12 Halaman Daftar dan Edit Kos

Berdasarkan Gambar 2.12 menunjukkan halaman edit dan daftar kos. Halaman ini digunakan untuk mendaftarkan kos apabila telah login sebagai pemilik kos dengan mengisi fasilitas yang ada, harga, jumlah

kamar, lokasi, dan foto kos.



13. Halaman lokasi kos



Gambar 2. 13 Halaman Lokasi Kos

14. Halaman laporan keuangan



Gambar 2. 14 Halaman Laporan Keuangan

Berdasarkan Gambar 1.13 menunjukkan halaman lokasi kos. Pemilik kos yang mendaftarkan, bisa menambahkan lokasi kos yang sesuai dengan lokasi yang sebenarnya.

Berdasarkan Gambar 2.14 menunjukkan *wireframe* halaman laporan keuangan. Laporan keuangan ini bisa menampilkan pengeluaran atau pemasukan tiap bulan atau tiap tahunnya dengan diagram garis.

15. Halaman notifikasi pemilik kos



Gambar 2. 15 Halaman Notifikasi Pemilik Kos

16. Halaman FAQ pemilik kos



Gambar 2. 16 Halaman FAQ

Berdasarkan Gambar 2.15 menunjukkan *wireframe* halaman notifikasi pemilik. Halaman ini berisi berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penyewa.

Berdasarkan Gambar 2.16 menunjukkan halaman FAQ penyewa yang berisi panduan untuk pemilik kos apabila kesusahan

dalam menggunakan aplikasi
Virtual Kost.



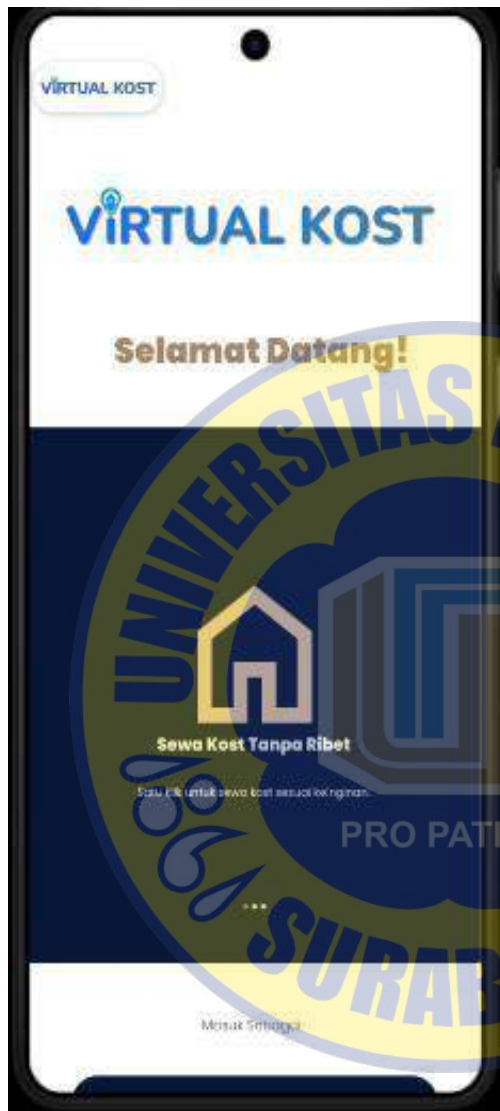
3. High Fidelity Prototype

Setelah tahap perancangan *wireframe* selesai, tindakan berikutnya adalah mengembangkannya menjadi *High-Fidelity Prototype*, yang dikenal sebagai *mockup*. Pada *fase* ini, desain tampilan aplikasi akan dirinci lebih lanjut dan didekati ke tampilan akhir produk. Proses desain ini melibatkan penerapan elemen-elemen desain sistem dan sumber data yang sudah disiapkan seperti *pallette* warna, jenis huruf, ikon, dan gambar untuk aplikasi *mobile* Virtual Kost. Desain ini akan diwujudkan menjadi aplikasi *mobile* Virtual Kost yang bisa dioperasikan dan memberikan pengalaman pengguna



a. Akun penyewa kos

1. Halaman Pembuka (*Splash Screen*)



Gambar 3. 1 Halaman Pembuka



Gambar 3. 2 Halaman Pembuka

Berdasarkan Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 menunjukkan halaman pembuka sebelum masuk ke aplikasi. Penyewa kos bisa mencari kos dan melihat-lihat terlebih dahulu. Namun untuk menyewa, penyewa kos harus masuk akun terlebih dahulu.

2. Halaman daftar akun penyewa



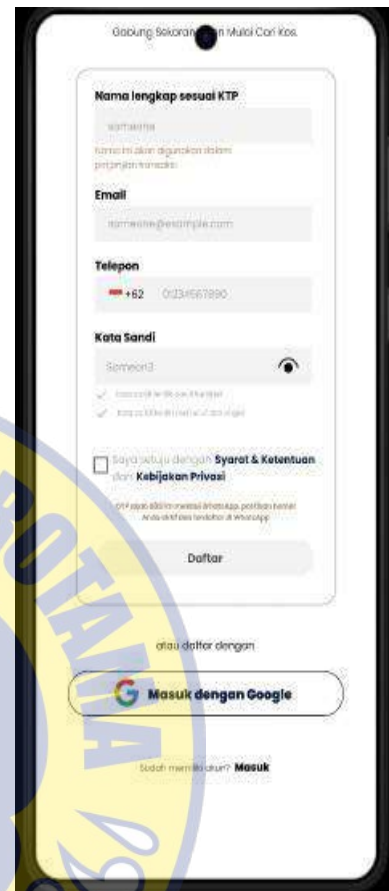
Gambar 3. 3 Halaman Login

Berdasarkan Gambar 3.3 menunjukkan halaman *login* yang muncul setelah klik memilih sebagai penyewa atau pemilik kos. Penyewa kos bisa masuk menggunakan *google* langsung, masuk langsung jika telah mempunyai akun, atau klik daftar sekarang untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu.

3. Halaman daftar akun



Gambar 3. 4 Halaman Daftar Akun



Gambar 3. 5 Halaman Daftar Akun

Berdasarkan Gambar 3.4 dan Gambar 3.5 menunjukkan halaman daftar akun. Calon pengguna bisa mendaftarkan diri terlebih dahulu. Pendaftaran dimulai dengan memasukan nama lengkap sesuai dengan kartu identitas, email yang aktif untuk dihubungi, nomor telepon yang aktif guna berkomunikasi dengan pemilik kos lewat aplikasi *WhatsApps*, dan memasukkan kata sandi yang sesuai. Jika salah, maka akan menjadi warna merah pada bagian bawah kolom kata sandi. Jika benar, maka bagian bawah kolom kata sandi menjadi warna hijau. ikon mata bisa di klik untuk menutup kata sandi agar tidak dilihat dan bisa membuka mata untuk melihat kata sandi agar tidak salah. Jika sudah, kolom daftar akan menjadi warna biru. Jika sudah memiliki akun, klik bagian bawah dengan kata “masuk” atau langsung klik “masuk dengan google” agar masuk akun jauh lebih mudah dan otomatis.

4. Halaman masuk akun



Gambar 3. 6 Halaman Login



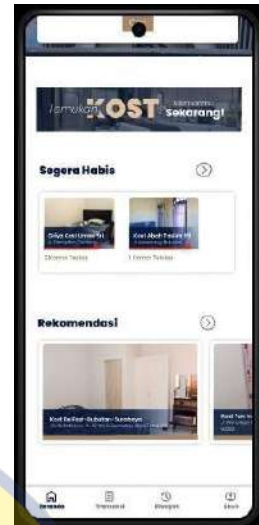
Gambar 3. 7 Halaman Login Berhasil

Berdasarkan Gambar 3.6 dan Gambar 3.7 menunjukkan halaman masuk akun penyewa. Halaman ini bisa dipilih apabila telah memiliki akun di aplikasi Virtual Kost dengan memasukan email dan kata sandi yang sudah terdaftar. Jika pengisian salah, maka akan berwarna merah. Namun jika telah diisi dengan benar, maka akan berwarna hijau. Ikon mata bisa di klik untuk melihat kata sandi atau menutupnya agar tidak diketahui kata sandi yang dibuat. Setelah diisi dengan benar, klik pada kolom kotak kecil sebagai persetujuan dan klik masuk untuk akun ke akun.

5. Halaman beranda penyewa



Gambar 3. 8 Lokasi Kos



Gambar 3. 9 Halaman Beranda



Gambar 3. 10 Jumlah Penyewa



Gambar 3. 11 Jenis Kos

Berdasarkan Gambar 3.8, Gambar 3.9, Gambar 3.10, Gambar 3.11 merupakan halaman dari beranda penyewa. Halaman tersebut berisi pencarian kos yang terdiri dari mengisi lokasi, jumlah penyewa, jenis kamar kos, dan harga. Fitur segera habis berguna untuk mengetahui jumlah kamar tersisa. Fitur rekomendasi berguna untuk melihat kos yang direkomendasikan. Di pojok kanan atas, merupakan ikon notifikasi. Di bagian bawah terdapat navigasi bar. Lalu ada riwayat yang berisi riwayat menyewa kos yang bisa di sewa berulang, dan akun.

6. Halaman notifikasi penyewa



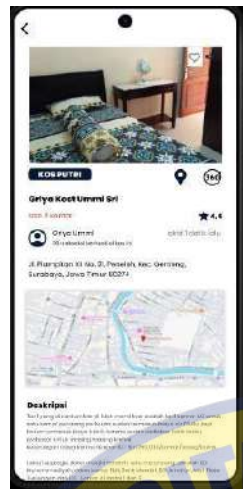
Gambar 3. 12 Notifikasi Penyewa



Gambar 3. 13 Detail Notifikasi

Berdasarkan Gambar 3.12 dan Gambar 3.13 menunjukkan halaman notifikasi penyewa. Halaman pada Gambar 3.12 menunjukkan bagian pertama halaman notifikasi ketika dibuka sesuai dengan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Pada Gambar 3.13 menunjukkan halaman detail notifikasi yang dimana notifikasi dapat dihapus sesuai dengan keinginan.

6. Halaman pencarian atau rekomendasi kos



Gambar 3. 14 Halaman Kos 1



Gambar 3. 15 Halaman Kos 2



Gambar 3. 16 Halaman Kos 3



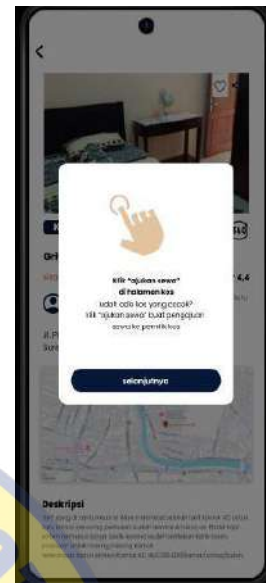
Gambar 3. 17 Halaman Kos 4

Berdasarkan Gambar 3.14, Gambar 3.15, Gambar 3.16, dan Gambar 3.17 menunjukkan halaman kos sesuai dengan pencarian kos atau rekomendasi kos. Halaman ini berisi detail informasi kos yang dimulai dari Gambar 3.14 berisi nama kos, sisa kamar, *rating* atau bintang, alamat, lokasi sesuai dengan GPS, deskripsi, catatan. Gambar 3.15 berisi fasilitas kos yang diberikan oleh pemilik kos. Gambar 3.16 berisi peraturan yang dibuat oleh pemilik kos. Gambar 3.17 terdapat ketentuan pengajuan sewa, ulasan pengguna dan kolom pengajuan sewa.

7. Halaman estimasi biaya sewa kos dan *pop up* tutorial menyewa



Gambar 3. 18 Estimasi Biaya



Gambar 3. 19 Cara Sewa 1



Gambar 3. 20 Cara Sewa 2



Gambar 3. 21 Cara Sewa 3

Berdasarkan Gambar 3.18 menunjukkan estimasi biaya yang dimana berisi detail biaya sewa mulai dari harga sewa kos, biaya DP, biaya pemakaian layanan, dan bisa di klik mengajukan sewa. Setelah itu, akan diarahkan ke Gambar 3.19, Gambar 3.20, dan Gambar 3.21 yang merupakan tata cara menyewa kos dalam

bentuk *pop up*.



8. Halaman pengajuan sewa kos

Gambar 3. 22 Halaman Tanggal Sewa

Gambar 3. 23 Durasi Sewa Kos

Gambar 3. 24 Detail Bulan Tahun

Gambar 3. 25 Formulir Sewa 1

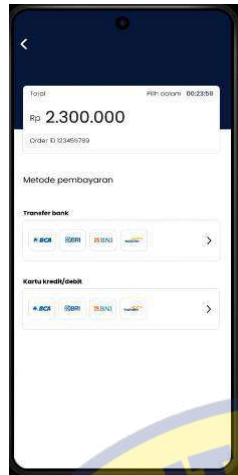
Berdasarkan Gambar 3.18 menunjukkan estimasi biaya yang dimana berisi detail biaya sewa mulai dari harga sewa kos, biaya DP, biaya pemakaian layanan, dan bisa di klik mengajukan sewa. Setelah itu, akan diarahkan ke Gambar 3.19, Gambar 3.20, dan Gambar 3.21 yang merupakan tata cara menyewa kos dalam bentuk *pop up*.

Gambar 3. 26 Formulir Sewa 2

Gambar 3. 27 Detail Pembayaran

Berdasarkan Gambar 3.22, Gambar 3.23, Gambar 3.24, Gambar 3.25, Gambar 3.26 menunjukkan halaman pengajuan sewa. Setelah klik kolom ajukan sewa, maka akan diarahkan ke Gambar 3.22 untuk mengisi formulir terlebih dahulu. Tahap pengisian yaitu mengisi tanggal mulai sewa, tanggal sewa paling maksimal 1 hari sebelum sewa atau 1 bulan sebelum sewa. Tanggal tersebut menyesuaikan kesepakatan penyewa dan pemilik kos karena berkaitan dengan hari tinggal di kos tersebut. Gambar 3.23 pemilihan angka yang merujuk kepada berapa lama penyewa akan menyewa kos seperti Gambar 2.24. Gambar 3.25 dan Gambar 3.26 menunjukkan halaman formulir penyewaan kos dengan penambahan detail kos yang disewa. Jika data sudah benar, maka diarahkan ke Gambar 3.27 detail pembayaran. Halaman ini memberi informasi jumlah pembayaran yang harus dibayar. Pembayaran bisa langsung lunas untuk 1 bulan pertama atau membayar uang muka terlebih dahulu sebesar 30% dari biaya sewa 1 bulan.

9. Halaman pembayaran kos



Gambar 3. 28 Metode Pembayaran



Gambar 3. 29 Kartu Kredit



Gambar 3. 30 Transfer M-Banking



Gambar 3. 31 Selesaikan Pembayaran

Berdasarkan Gambar 3.28 menunjukkan halaman memilih metode pembayaran menggunakan *midtrans*. Pembayaran ini memberikan 2 metode pembayaran, yaitu *transfer* bank atau kartu kredit. Jika memilih kartu kredit, maka pembayaran akan dialihkan ke Gambar 3.29. Namun jika pembayaran menggunakan *transfer* bank, maka akan diarahkan ke Gambar 30. Setelah di klik, maka akan dialihkan ke halaman Gambar 3.31, yaitu halaman penyelesaian pembayaran. Pembayaran ini diberikan waktu 1x24 jam untuk membayar sesuai dengan tagihan yang diberikan. Namun jika pembayaran telat, maka akan dianggap gagal membayar.

10. Halaman rating penyewa



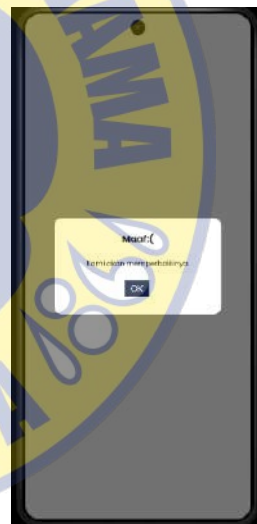
Gambar 3. 32 Pop Up Bayar Berhasil



Gambar 3. 33 Rating Kos



Gambar 3. 34 Kritik dan Saran



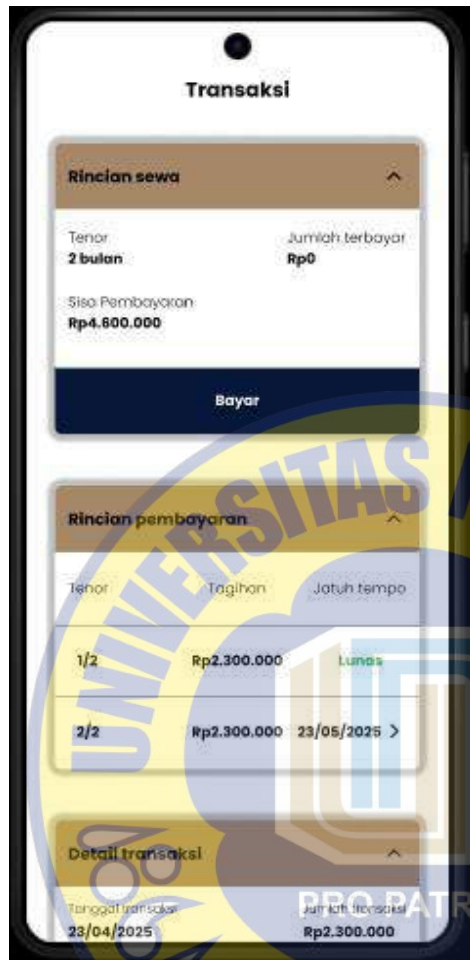
Gambar 3. 35 Pop Up Permohonan Maaf



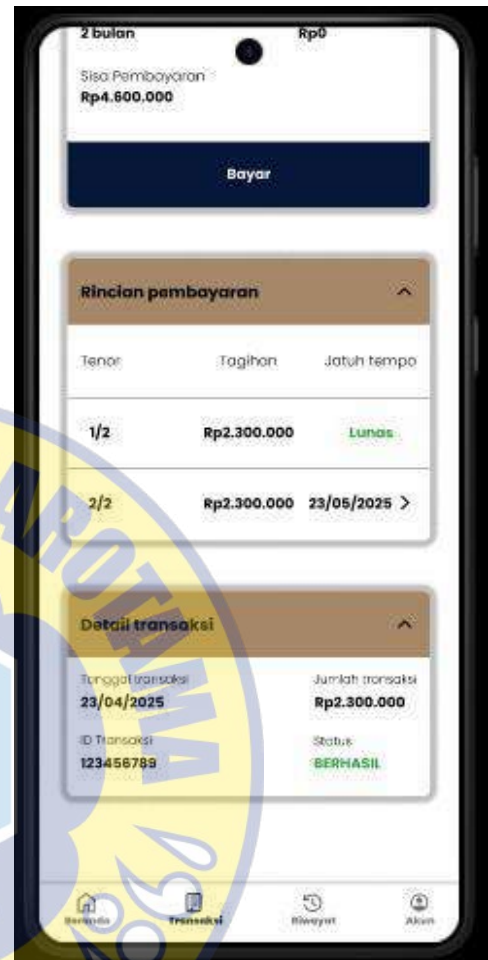
Gambar 3. 36 Pop Up Terima kasih

Berdasarkan Gambar 3.32 menunjukkan *pop up* setelah selesai membayar uang sewa, dan telah melunasi biaya penyewaan kos. Jika penyewa berhasil selesai menyewa kos, maka *pop up* tersebut akan dialihkan ke Gambar 3.33. Gambar 3.33 menunjukkan *pop up* untuk menilai kos yang disewa apakah sudah baik atau belum. Jika penyewa memberikan bintang 1 hingga 3, maka akan muncul *pop up* pada Gambar 3.34 penyewa memberikan masukan, saran, atau kritik mengenai kos yang disewa. Jika sudah klik “OK”, maka muncul *pop up* permintaan maaf pada Gambar 3.35. Jika penyewa memberikan bintang 4 hingga 5 pada kos yang disewa, maka akan muncul *pop up* terima kasih pada Gambar 3.36. Pemberian nilai bintang bertujuan untuk algoritma rekomendasi kepada calon penyewa kos yang ingin menggunakan layanan untuk menyewa kos menggunakan aplikasi ini.

11. Halaman transaksi



Gambar 3. 37 Transaksi 1



Gambar 3. 38 Transaksi 2

Berdasarkan Gambar 3.37 dan 3.38 menunjukkan halaman transaksi penyewa. Halaman ini berisi rincian sewa, rincian pembayaran, dan detail transaksi. Halaman rincian sewa pada Gambar 3.37 berisi tenor yaitu jangka waktu penyewa dalam menyewa kos, sisa pembayaran adalah total yang yang dibayarkan dalam masa menyewa kos. Jumlah yang terbayar akan muncul apabila penyewa telah melunasi tagihan secara lunas atau setiap bulannya. Lalu ada rincian pembayaran seperti pada Gambar 3.37 dan Gambar 3.38 yang terdapat jatuh tempo. Jatuh tempo disesuaikan dengan tanggal mulai menyewa kos. Jika penyewa telat membayar, maka tanggung jawab tersebut sudah bukan milik Virtual Kost seperti tertera di FAQ bagian syarat dan ketentuan, dan

kebijakan pribadi.



12. Halaman riwayat penyewa



Gambar 3. 39 Riwayat Penyewa

Berdasarkan Gambar 3.39 menunjukkan halaman riwayat dari penyewa. Halaman ini menunjukkan riwayat dari penyewa yang telah menyewa kos. Penyewa dapat menyewa kos yang sama lewat halaman riwayat. Hanya sekali ketuk, penyewa sudah bisa mengajukan sewa kos kembali dengan tagihan yang telah disesuaikan oleh pemilik kos.

13. Akun penyewa



Gambar 3.40 Akun Penyewa

Berdasarkan Gambar 3.40 menunjukkan halaman akun penyewa yang berisi profil saya, favorit, FAQ, dan fitur keluar. Pada bagian “profil saya”, penyewa dapat melakukan perengkapan data, melihat data pribadi, dan melakukan revisi sesuai data yang dimiliki oleh penyewa. Pada bagian kolom “profil saya”, penyewa bisa melakukan penggantian foto profil. Halaman favorit berisi kos yang disukai oleh penyewa. Kos ini tidak bergantung pada daerah terdekat saja, namun bisa semua kos yang tertera. Penyewa bisa menyewa kos lewat kolom “favorit” pada halaman akun penyewa. Selanjutnya pada bagian FAQ berisi halaman seputar pertanyaan yang ditanyakan oleh pengguna atau calon pengguna aplikasi Virtual Kost. Pada kolom “keluar”, merupakan fitur yang digunakan untuk keluar dari akun penyewa dan bisa *login* atau masuk menggunakan akun lain.

14. Halaman profil penyewa dan edit



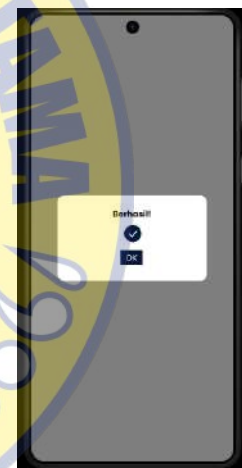
Gambar 3. 41 Profil Penyewa



Gambar 3. 42 Edit Profil Penyewa 1



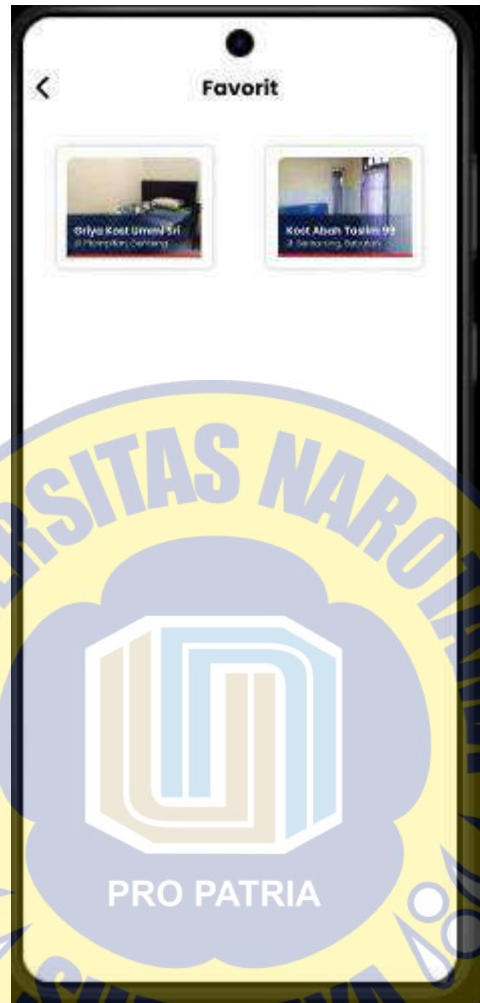
Gambar 3. 43 Edit Profil Penyewa 2



Gambar 3. 44 Pop Up Berhasil

Berdasarkan Gambar 3.41 menunjukkan halaman profil penyewa. Penyewa dapat melihat data pribadi yang telah diisi sebelumnya. Namun data tersebut tidak terlalu lengkap guna menjaga privasi data pengguna sesuai dengan kebijakan privasi. Jika penyewa klik “Edit” pada kolom yang berwarna biru, maka akan dialihkan ke Gambar 3.42, yaitu halaman edit profil penyewa. Penyewa dapat melakukan edit informasi pribadi yang tertera untuk diisi oleh penyewa terutama kartu identitas seperti pada Gambar 3.43. Jika sudah, klik “simpan”, maka akan muncul *pop up* berhasil pada Gambar 3.44.

15. Halaman favorit penyewa



Gambar 3. 45 Favorit Penyewa

Berdasarkan Gambar 3.45 menunjukkan halaman favorit dari penyewa. Halaman ini menunjukkan kos yang disukai atau favorit dari penyewa yang telah menyewa kos atau belum menyewa kos. Penyewa dapat menyewa kos yang serupa yang telah difavoritkan atau kos lain namun tetap berada di halaman favorit.

16. Halaman FAQ penyewa



Gambar 3. 46 FAQ Penyewa 1



Gambar 3. 47 FAQ Penyewa 2

Berdasarkan Gambar 3.46 menunjukkan halaman FAQ penyewa yang berisi tata cara menyewa, atau yang serupa dengan pertanyaan yang tertera. Contohnya pada Gambar 3.47 yang menunjukkan FAQ tentang bagaimana cara mendaftarkan akun sebagai penyewa kos. Namun jika masih dirasa kurang jelas, pengguna dapat klik tombol “Chat kami” atau “Email kami” pada halaman 3.46.

b. Akun pemilik kos

1. Halaman Pembuka (*Splash Screen*)



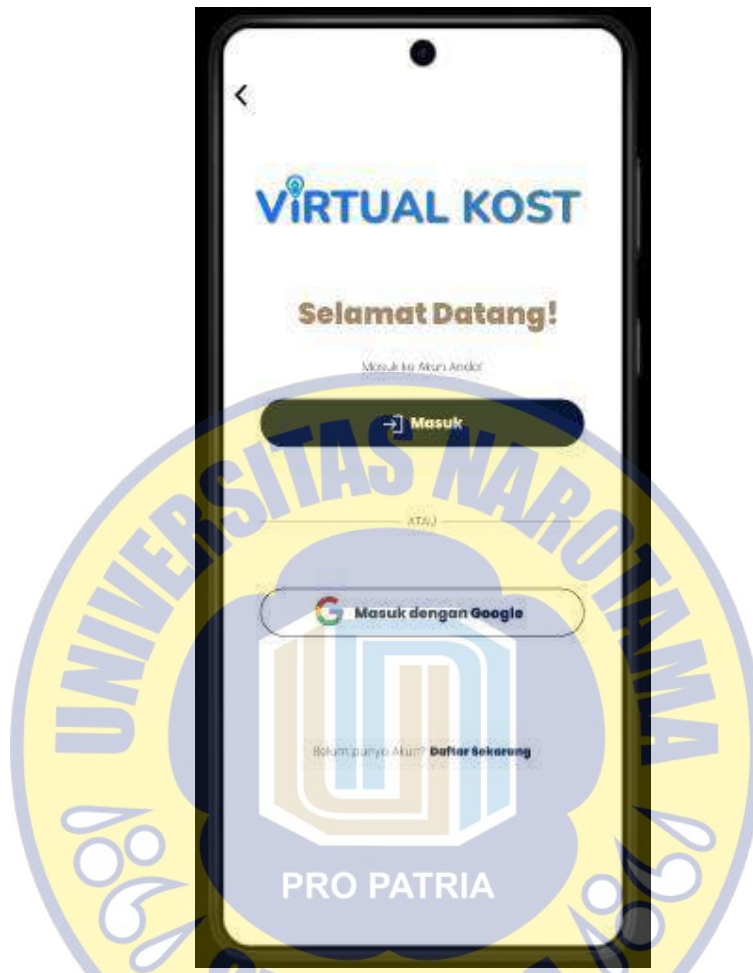
Gambar 4. 1 Dashboard



Gambar 4. 2 Dashboard UI

Berdasarkan Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 menunjukkan halaman pembuka sebelum masuk ke aplikasi. Pemilik kos bisa mencari kos, melihat-lihat terlebih dahulu, dan menyewakan kosnya. Namun untuk pemilik, pemilik kos harus masuk akun terlebih dahulu.

2. Halaman daftar akun penyewa



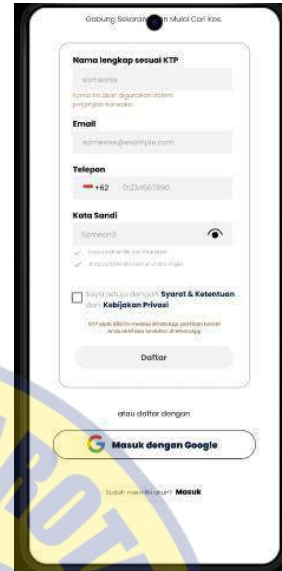
Gambar 4. 3 Halaman Login

Berdasarkan Gambar 4.3 menunjukkan halaman *login* yang muncul setelah klik memilih sebagai penyewa atau pemilik kos. Pemilik kos bisa masuk menggunakan *google* langsung, masuk langsung jika telah mempunyai akun, atau klik daftar sekarang untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu.

3. Halaman daftar akun



Gambar 4. 4 Daftar Akun



Gambar 4. 5 Daftar Akun

Berdasarkan Gambar 4.4 dan Gambar 4.5 menunjukkan halaman daftar akun. Calon pengguna yang belum memiliki akun, bisa mendaftarkan diri terlebih dahulu. Dimulai dengan memasukkan nama lengkap sesuai dengan kartu identitas, email yang aktif untuk dihubungi, nomor telepon yang aktif guna berkomunikasi dengan penyewa kos lewat aplikasi *WhatsApp*, dan memasukkan kata sandi yang sesuai. Jika salah, maka akan menjadi warna merah pada bagian bawah kolom kata sandi. Jika benar, maka bagian bawah kolom kata sandi menjadi warna hijau. Jika sudah diisi dengan benar, kolom daftar akan menjadi warna biru sehingga sudah bisa masuk ke akun. Namun, jika sudah memiliki akun, klik bagian bawah dengan kata “masuk” atau langsung klik “masuk dengan google” agar masuk akun jauh lebih mudah dan otomatis.

4. Halaman masuk akun



Gambar 4. 6 Login Benar



Gambar 4. 7 Masuk Akun

Berdasarkan Gambar 4.6 dan Gambar 4.7 menunjukkan halaman masuk akun pemilik kos. Halaman ini bisa dipilih apabila telah memiliki akun di aplikasi Virtual Kost dengan memasukkan email dan kata sandi yang sudah terdaftar. Jika pengisian salah, maka akan berwarna merah. Namun jika telah diisi dengan benar, maka akan berwarna hijau. Ikon mata bisa di klik untuk melihat kata sandi atau menutupnya agar tidak diketahui kata sandi yang dibuat. Setelah diisi dengan benar, klik pada kolom kotak kecil sebagai persetujuan dan klik masuk untuk akun ke akun.

5. Halaman beranda pemilik kos



Gambar 4. 8 Lokasi Kos



Gambar 4. 9 Jumlah Penyewa



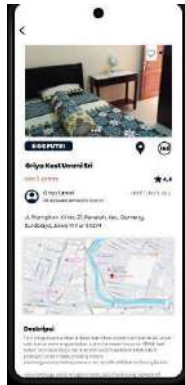
Gambar 4. 10 Jenis Kos



Gambar 4. 11 Dashboard Pemilik

Berdasarkan Gambar 4.8, Gambar 4.9, Gambar 4.10, Gambar 4.11 merupakan halaman dari beranda penyewa. Halaman tersebut berisi pencarian kos yang dimulai dari mengisi lokasi, jumlah penyewa, jenis kamar kos, dan harga. Fitur segera habis yang berguna untuk mengetahui jumlah kamar tersisa sedikit. Fitur rekomendasi untuk melihat kos yang direkomendasikan. Di pojok kanan atas, merupakan ikon dari notifikasi. Di bagian bawah, terdapat navigasi bar yang berisi beranda, transaksi untuk melihat transaksi penarikan saldo penyewaan kos, detail pembayaran dan riwayat transaksi penarikan saldo. Lalu ada riwayat yang berisi riwayat mengedit kos atau melihat kos yang telah didaftarkan.muncul *pop up* berhasil pada Gambar 3.44.

6. Halaman rekomendasi dan pencarian kos



Gambar 4. 12 Halaman Kos 1



Gambar 4. 13 Halaman Kos 2



Gambar 4. 14 Halaman Kos 3



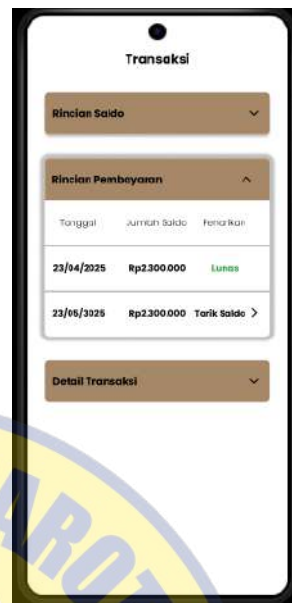
Gambar 4. 15 Halaman Kos 4

Berdasarkan Gambar 4.12, Gambar 4.13, Gambar 4.14, dan Gambar 4.15 menunjukkan halaman kos sesuai dengan pencarian kos atau rekomendasi kos. Gambar 4.12 yang berisi nama kos, sisa kamar, rating atau bintang, alamat, lokasi sesuai dengan GPS, deskripsi, catatan. Gambar 4.13 berisi fasilitas kos yang diberikan oleh pemilik kos. Lalu, di Gambar 4.14 berisi peraturan yang telah dibuat oleh pemilik kos dan yang terakhir di Gambar 4.15 terdapat ketentuan pengajuan sewa, ulasan pengguna dan kolom pengajuan sewa.

7. Halaman transaksi pemilik kos



Gambar 4. 16 Rincian Saldo



Gambar 4. 17 Rincian Pembayaran



Gambar 4. 18 Detail Transaksi

Berdasarkan Gambar 4.16, Gambar 4.17, dan Gambar 4.18 menunjukkan halaman transaksi pemilik kos. Halaman ini berisi mengenai transaksi saldo pemilik kos yang didapat dari hasil penyewaan kos. Jadi, ketika penyewa menyewa kos yang disewakan oleh pemilik, tagihan pembayaran sewa kost tersebut akan masuk ke dalam saldo pemilik kos dan bisa ditarik kapan saja dengan nominal minimal 10.000 rupiah

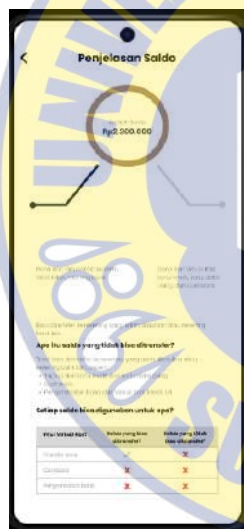
8. Halaman penarikan saldo pemilik kos



Gambar 4. 19 Tarik Saldo



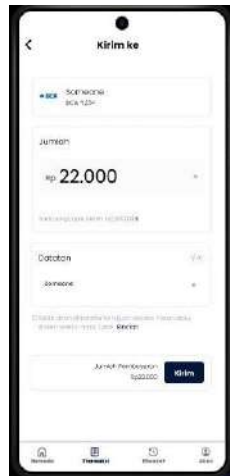
Gambar 4. 20 Jumlah Saldo



Gambar 4. 21 Penjelasan Saldo



Gambar 4. 22 Tarik Salah



Gambar 4. 23 Tarik Benar



Gambar 4. 24 Konfirmasi



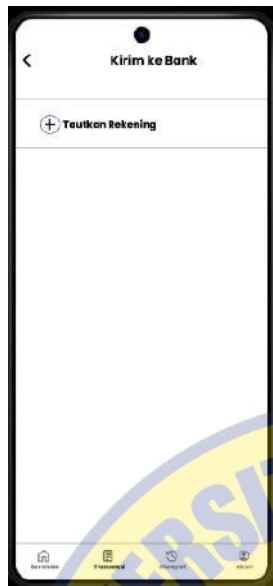
Gambar 4. 25 Masukan PIN



Gambar 4. 26 Pop Up Berhasil

Menurut Gambar 4.19 serta Gambar 4.20 menunjukkan halaman penarikan saldo pemilik kos setelah melakukan klik pada kolom “tarik saldo” pada Gambar 4.17. Pemilik kos bisa menarik saldo dengan minimal 10.000 rupiah yang bisa diisi seperti pada Gambar 4.22. Pada Gambar 4.21 menunjukkan penjelasan saldo yang dimana menerangkan sebagaimana saldo aktif yang bisa di transfer dan saldo yang tidak dapat ditransfer. Setelah diisi dengan benar seperti pada Gambar 4.23, maka akan diarahkan ke Gambar 4.24 untuk melakukan konfirmasi apakah sudah sesuai atau belum. Jika sudah, maka pemilik kos bisa memasukan pin transaksi pada Gambar 4.25. Maka akan muncul *pop up* berhasil menarik.

9. Halaman rekening pemilik kos



Gambar 4. 27 Taut Rekening



Gambar 4. 28 Tambah Rekening

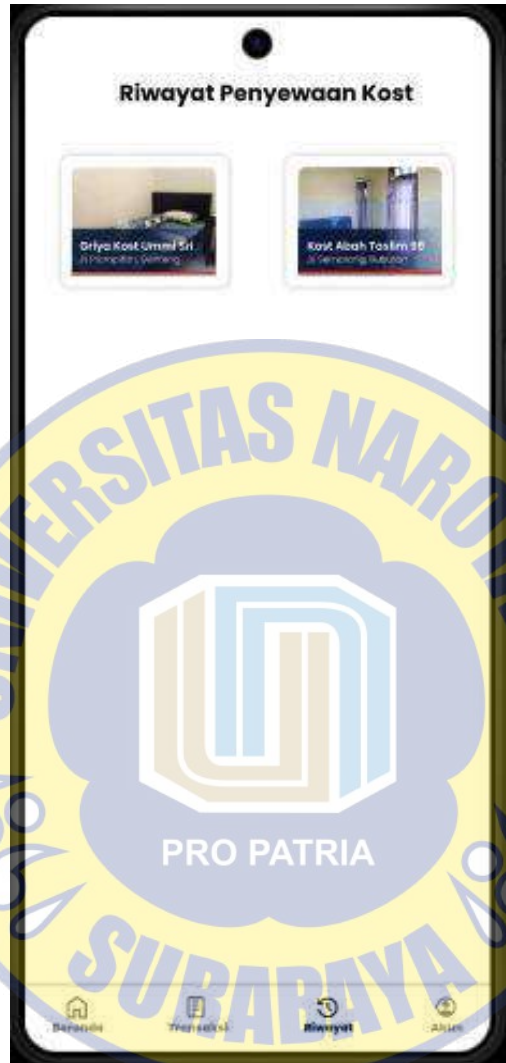


Gambar 4. 29 Halaman Benar

Berdasarkan Gambar 4.27 menunjukkan penambahan rekening. Sebelum menarik saldo, pemilik kos wajib menambahkan akun rekening yang dimiliki terlebih dahulu. Setelah itu, akan diarahkan ke Gambar 4.28, yaitu penambahan rekening. Setelah mengisi rekening dengan benar seperti Gambar 4.29, pemilik kos bisa memilih untuk menyimpan rekening dan klik

“kirim”

10. Halaman riwayat pengelola



Gambar 4. 30 Riwayat Pemilik

Berdasarkan Gambar 4.30 menunjukkan halaman riwayat dari pemilik kos. Halaman ini menunjukkan riwayat dari pemilik kos yang telah mendaftarkan kos dan menyewakan kosnya. Pemilik kos dapat mengedit kos yang telah didaftarkan lewat halaman

11. Halaman akun pemilik kos



Gambar 4. 31 Halaman Akun Pemilik

Berdasarkan Gambar 4.31 menunjukkan akun pemilik kos yang berisi profil saya, favorit, FAQ, dan fitur keluar. Pada bagian “profil saya”, pemilik kos dapat melakukan perengkapan data, melihat data pribadi, dan melakukan revisi sesuai data yang dimiliki oleh pemilik kos. Pada bagian kolom “profil saya”, pemilik kos bisa melakukan penggantian foto profil. Jika pemilik kos ingin mendaftarkan kos untuk disewakan kepada penyewa, pemilik kos bisa klik pada kolom “daftarkan kosmu” yang akan diarahkan ke Gambar 4.35 hingga Gambar 4.38. Pemilik kos bisa melihat laporan keuangan lewat kolom “laporan keuangan”. Selanjutnya pada bagian FAQ berisi halaman seputar pertanyaan yang ditanyakan oleh pengguna atau calon pengguna aplikasi Virtual Kost. Pada kolom “keluar”, merupakan fitur yang digunakan untuk keluar dari akun pemilik kos dan bisa *login* atau masuk menggunakan akun lain.

12. Halaman profil pemilik kos dan edit



Gambar 4. 32 Profil Pemilik



Gambar 4. 33 Edit Profil Pemilik 1



Gambar 4. 34 Edit Profil Pemilik 2

Berdasarkan Gambar 4.32 menunjukkan halaman profil data diri pemilik kos. Pemilik kos bisa mengedit data diri dengan klik kolom “edit”. Setelah di klik, maka akan diarahkan ke Gambar 4.33 dan 4.34 yang berisi halaman edit profil data diri pemilik yang bisa di edit atau diisi kapan saja. Jika pengisian salah, maka akan berwarna merah. Jika pengisian benar, maka kolom “simpan” akan menjadi warna biru.

13. Halaman mendaftarkan kos

<

Isi Data Kos

Nama kos

kos sornheane

Kos ini akan digunakan untuk penempatan kos

Jenis

puri / panti / perumahan

Pura
Pati
Campur
Wujud lain

Harga sewa

Rp 2.300.000

wujud lain

Lokasi Kos

dagrat kos

wujud lain

Jumlah kamar

5

wujud lain

Foto kos

Foto kos 360°

Gambar 4. 35 Dajtar Kos 1

[illegible]

Gambar 4. 36 Dajtar Kos 2

The screenshot shows the 'Fasilitas Umum' (General Facilities) page in the 'Pusat Informasi' app. The page is divided into several sections:

- Fasilitas Umum (General Facilities):** A grid of 12 icons representing various services:
 - Wi-Fi
 - Rental Mobil (Car Rental)
 - Taxi
 - Rental Bus
 - Rental Motor
 - Rental Car
 - Rental Truck
 - Rental Van
 - Rental Scooter
 - Rental Motorcycle
 - Rental Bicycle
 - Rental Boat
- Fasilitas Parkir (Parking Facilities):** Two icons representing 'Parkir Motor' (Motorcycle Parking) and 'Parkir Sepeda' (Bicycle Parking).
- Peraturan di kos (Rules in the dormitory):** A section with a title and a list of rules, including:
 - 1. Dilarang membawa barang-barang yang berbahaya ke dalam kos.
 - 2. Dilarang membawa barang-barang yang mudah terbakar ke dalam kos.
 - 3. Dilarang membawa barang-barang yang berbau tajam ke dalam kos.
 - 4. Dilarang membawa barang-barang yang berisik ke dalam kos.
 - 5. Dilarang membawa barang-barang yang kotor ke dalam kos.
 - 6. Dilarang membawa barang-barang yang rusak ke dalam kos.
 - 7. Dilarang membawa barang-barang yang mahal ke dalam kos.
 - 8. Dilarang membawa barang-barang yang berharga ke dalam kos.
 - 9. Dilarang membawa barang-barang yang penting ke dalam kos.
 - 10. Dilarang membawa barang-barang yang berharga ke dalam kos.

Gambar 4. 37 Dajtar Kos 3

Detail Produk

Parkir Sepeda

Fasilitas Parkir

parkir motor

parkir sepeda

Fasilitas Parkir

Peraturan di kos

parkir motor

parkir sepeda

Deskripsi kos

parkir motor

parkir sepeda

Catatan

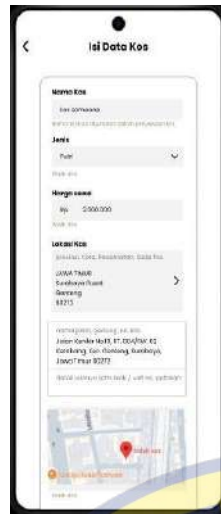
parkir motor

parkir sepeda

☐ Dengan ini, saya menyetujui dan saya terima ketentuan, syarat & ketentuan dan Kebijakan Privasi

Simpan

Gambar 4. 38 Dajtar Kos 4



Gambar 4. 39 Data Kos Benar 1



Gambar 4. 40 Data Kos Benar 2



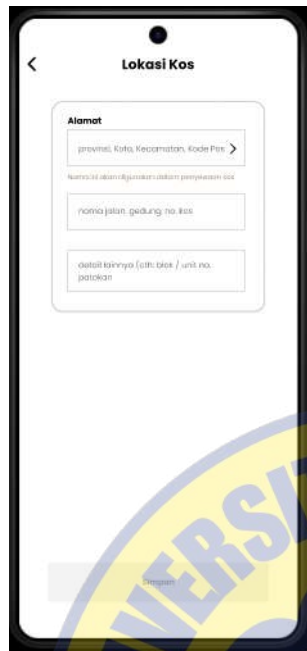
Gambar 4. 41 Data Kos Benar 3



Gambar 4. 42 Data Kos Benar 4

Berdasarkan di atas menunjukan halaman formulir pendaftaran kos yang didaftarkan oleh pemilik kos. Pemilik kos harus mengisi data yang sesuai, mulai dari nama kos, jenis kos (putra, putri, atau campuran), harga kos, lokasi kos, foto kos dan foto kos 360 derajat seperti pada Gambar 4.35. Mengisi nomor telepon pemilik kos yang aktif, tipe kamar, jenis listrik, fasilitas kamar mandi, fasilitas kamar tidur seperti pada Gambar 4.36. Mengisi fasilitas umum, fasilitas parkir, peraturan kos jika ada seperti pada Gambar 4.37 dan mengisi deskripsi dan catatan kos seperti pada Gambar 4.38. Jika sudah benar, maka akan berwarna biru seperti pada Gambar 4.39, Gambar 4.40, Gambar 4.41, dan Gambar 4.42.

14. Mengisi lokasi kos



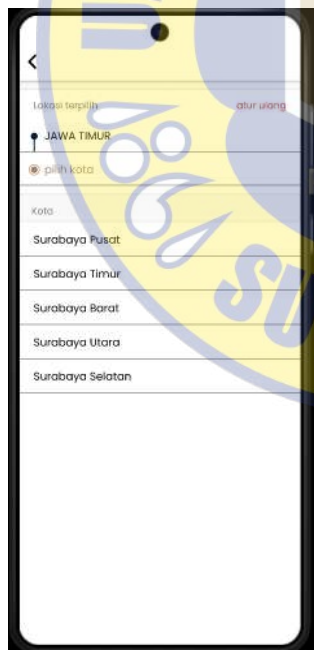
The screenshot shows a mobile app interface titled "Lokasi Kos". It features a form with three input fields under the heading "Alamat". The first field is for "provinsi, Kota, Kecamatan, Kode Pos" with a right arrow. The second field is for "nama jalan, gedung no, no. 1234". The third field is for "detail lainnya (lantai, blok / unit no, parkir)". A "Kembali" button is at the bottom.

Gambar 4. 43 Lokasi Kos



The screenshot shows a mobile app interface titled "Masukkan Provinsi". It has a header "gunakan lokasi saat ini" with a location pin icon. Below is a list of provinces: "JAWA TIMUR", "JAWA BARAT", and "JAWA TENGAH".

Gambar 4. 44 Masukkan Provinsi



The screenshot shows a mobile app interface titled "Masukkan Kota". It has a header "gunakan lokasi saat ini" with a location pin icon. Below is a list of cities in East Java: "Surabaya Pusat", "Surabaya Timur", "Surabaya Barat", "Surabaya Utara", and "Surabaya Selatan".

Gambar 4. 45 Masukkan Kota



The screenshot shows a mobile app interface titled "Masukkan Kecamatan". It has a header "gunakan lokasi saat ini" with a location pin icon. Below is a list of sub-districts in Surabaya: "Bubutan", "Genteng", "Simokerto", and "Tegalsari".

Gambar 4. 46 Masukkan Kecamatan

Lokasi terpilih: atur ulang

- JAWA TIMUR
- Surabaya Pusat
- Genteng

pilih kode pos

Kode Pos

60271

60272

60273

60274

60275

Selanjutnya

Gambar 4. 47 Masukkan Kode Pos

Lokasi Kos

nama jalan, gedung, no. kos

nama kos

detail lainnya (cth: blok / unit no, petakan)

Selanjutnya

Gambar 4. 48 Alamat Salah

Lokasi Kos

Jl Kenik No.10, Ketabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272

detail lainnya (cth: blok / unit no, petakan)

Rekomendasi berdasarkan lokasi kamu

Jalan Kenik No.30, RT. 004/RW. 02 Ketabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272

Apple Data, Jl. Kenik No. 7 RT. 004/RW. 02 Ketabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272

Selanjutnya

Gambar 4. 49 Alamat Benar

Lokasi Kos

Jalan Kenik No.10, RT. 004/RW. 02 Ketabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272

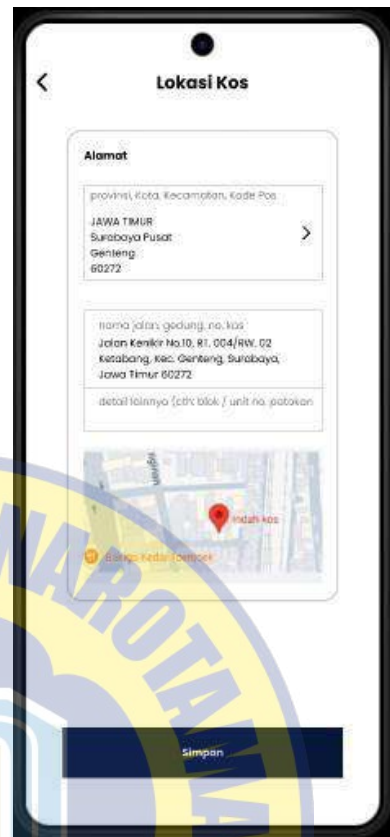
detail lainnya (cth: blok / unit no, petakan)

Selanjutnya

Gambar 4. 50 Detail Lokasi



Gambar 4. 51 Penyesuaian Lokasi



Gambar 4. 52 Lokasi Sesuai

Berdasarkan Gambar 4.43 menunjukkan halaman lokasi kos yang harus diisi. Dimulai dari Gambar 4.44, memasukan provinsi terlebih dahulu. Lalu di Gambar 4.45, yaitu memasukkan kota. Setelah itu di Gambar 4.46, yaitu memasukkan kecamatan dan di Gambar 4.47 memasukkan kode pos sesuai lokasi. Jika sudah, maka akan dialihkan ke Gambar 4.49, yaitu memasukan nama jalan, nama gedung, nomor kos atau lebih mudahnya alamat kos yang tertera. Namun jika pengisian tidak sesuai atau kosong, maka akan berubah menjadi warna merah seperti pada Gambar 4.48. Jika sudah diisi dengan benar, maka akan dialihkan ke Gambar 4.50, yaitu memberikan detail lokasi apabila dirasa kurang akurat. Setelah klik kolom “selanjutnya”, akan diarahkan ke Gambar 4.51, yaitu penyesuaian lokasi. Pemilik kos bisa menggeser atau mengubah sampai lokasi dirasa sudah akurat. Jika sudah, klik “konfirmasi”. Maka akan muncul Gambar 4.52, yaitu pengisian lokasi secara keseluruhan. Jika dirasa kurang, pemilik kos bisa mengulang dari Gambar 4.44

15. Halaman notifikasi pemilik kos

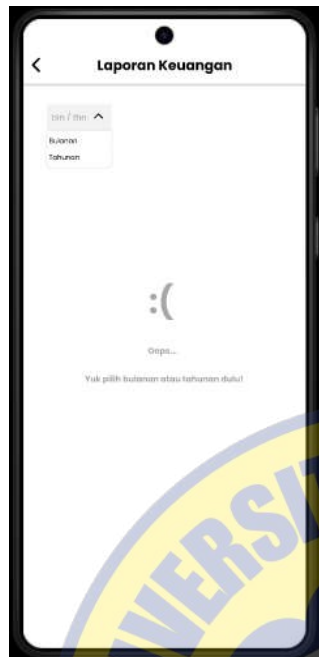


Gambar 4. 53 Notifikasi Pemilik 1

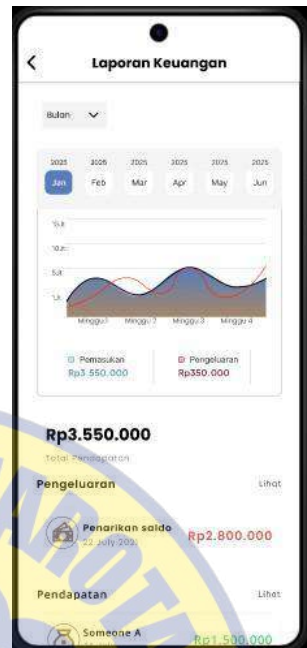
Gambar 4. 54 Notifikasi Pemilik 2

Berdasarkan Gambar 4.53 merupakan halaman notifikasi dari pemilik kos yang berisi segala aktivitas yang dilakukan oleh pemilik kos dalam aplikasi Virtual Kost. Notifikasi ini apabila dirasa terlalu penuh atau kurang aman, pemilik kos dapat menghapusnya seperti pada Gambar 4.54

16. Pernyataan finansial



Gambar 4. 55 Laporan Keuangan



Gambar 4. 56 Laporan Bulanan 1



Gambar 4. 57 Laporan Bulanan 2



Gambar 4. 58 Laporan Tahunan 1



Gambar 4. 59 Laporan Tahunan 2

Tenant	Amount	Period
Someone A	Rp1.500.000	1 Apr 2023 - 30 Apr 2023
Someone B	Rp1.200.000	1 Mei 2023 - 30 April 2023
Someone C	Rp750.000	1 Mei 2023 - 30 Mei 2023

Gambar 4. 60 Data Penyewa

Berdasarkan Gambar 4.55 menunjukkan halaman laporan keuangan yang masih kosong. Halaman tersebut akan terisi apabila kos yang disewakan oleh pemilik kos telah mengalami pendapatan dan pengeluaran dari penarikan saldo. Pada Gambar 4.56 serta Gambar 4.57 menunjukkan halaman keuangan perbulan. Gambar 4.58 serta Gambar 4.59 menunjukkan laporan keuangan per tahun. Laporan keuangan tersebut ditampilkan dalam bentuk diagram garis guna memberikan informasi dengan jelas tentang pemasukan dan pengeluaran setiap bulan atau setiap tahun. Di dalam laporan keuangan bulanan dan tahunan, pemilik kos dapat melihat data penyewa yang telah menyewa. Data ini digunakan pemilik kos apabila penyewa tidak bertanggung jawab, sehingga pemilik kos tidak perlu mencatat dengan manual

17. Halaman FAQ pemilik kos



Gambar 4. 61 FAQ Pemilik Kos 1

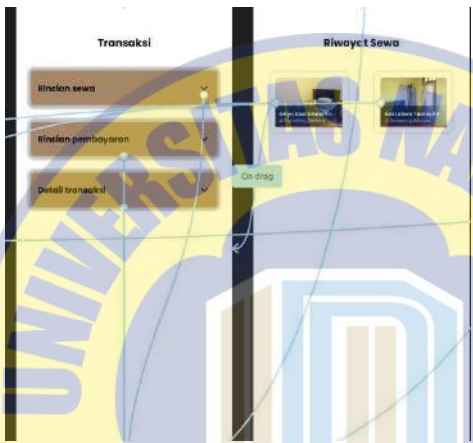
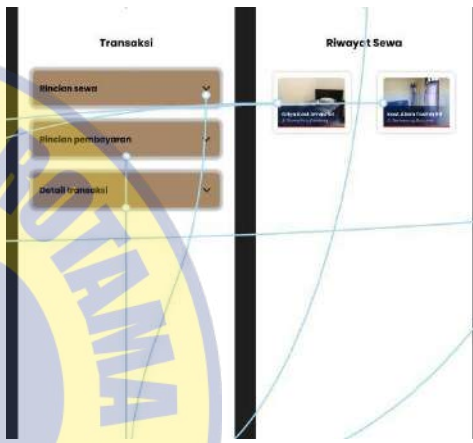
Gambar 4. 62 FAQ Pemilik Kos 2

Berdasarkan Gambar 4.61 menunjukkan halaman FAQ pemilik kos yang berisi tata cara mendaftarkan kos, atau yang serupa dengan pertanyaan yang tertera. Contohnya pada Gambar 4.62 yang menunjukkan FAQ tentang bagaimana cara mendaftarkan kos sebagai pemilik kos. Namun jika masih dirasa kurang jelas, pengguna dapat klik tombol “Chat kami” atau “Email kami” pada halaman 4.61

4. Evaluasi Desain Solusi

Setelah tahap pengembangan menjadi *High-Fidelity Prototype*, maka dibuatlah evaluasi desain solusi sesuai *feedback* pengguna terkait uji coba aplikasi Virtual Kost.

Tabel 4. 2 Tabel Evaluasi Desain Solusi

No	Desain sebelum	Desain solusi
1.	 <p><i>Gambar 5.1 Bug ke halaman transaksi</i></p>	 <p><i>Gambar 5.2 Setelah direvisi</i></p>
	<p>Berdasarkan Gambar 5.1 menunjukan desain sebelum yang belum dilakukan evaluasi desain. Setelah dilakukannya evaluasi desain, maka terdapat beberapa <i>bug</i> yaitu pada fitur tombol tanda panah, baik tombol kembali atau sortir yang guna melihat isi dari beberapa bagan. Tombol tersebut seharusnya diklik guna mengumpulkan informasi. Namun selalu mengarah kepada halaman transaksi. Hal ini masukan dari pengguna dan menghasilkan solusi pada desain yang telah diperbaiki sehingga lebih efektif dalam penggunaan ikon seperti pada Gambar 5.2.</p>	

No .	Desain sebelum	Desain solusi
2.	 <p><i>Gambar 5.3 Virtual account</i></p>	 <p><i>Gambar 5.4 Halaman midtrans</i></p>
	<p>Berdasarkan Gambar 5.3 menunjukan sistem pembayaran sewa kos yang menggunakan <i>Virtual Account</i>. Hal ini telah dilakukan revisi dengan mengganti sistem pembayaran dengan menggunakan <i>midtrans</i> sesuai pada Gambar 5.4, dimana semua biaya admin merupakan tanggung jawab penyewa kos. Sehingga saldo dari penyewaaan kos, tetap dialokasikan sebagai saldo untuk pemilik kos.</p>	

4.2 Pengujian Usability

Hasil dari pengujian yang sudah didapatkan menggambarkan bagaimana nilai tiga aspek *usability* yaitu *effectiveness*, *learnability*, dan *satisfaction* yang diukur pada desain UI/UX Virtual Kost. Dalam penilaian *effectiveness interface*, antarmuka pengguna dilakukan dengan mengidentifikasi keberhasilan responden dalam melakukan tugas sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Untuk penilaian *learnability interface*, dilakukan dengan menghitung nilai persentase kuesioner *learnability*. Penilaian *satisfaction interface*, dilakukan dengan menghitung nilai persentase kuesioner SUS. Dari hasil pengujian terhadap responden, dalam penghitungan hasil dilakukan dengan menggantikan tugas yang berhasil diselesaikan atau memberi jawaban “Ya” atau angka 1 (satu) dan angka 0 (nol) untuk responden yang memberi jawaban “Tidak”.

a. *Effectiveness*

Dalam proses pengujian, responden tidak menemukan kesulitan yang berarti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada tabel dibawah ini menunjukkan tingkat penyelesaian tugas yang diberikan kepada responden selama pengujian.

Tabel 4.2. 1 Hasil *Effectiveness* Keseluruhan

<i>Effectiveness</i>	Skor
Penyewa kos	82%
Pemilik kos	86%
Skor keseluruhan	84%

Berdasarkan Tabel 4.2.1 diatas, menunjukan bahwa hasil pengujian pada aspek *effectiveness* yang dilakukan oleh penyewa kos mendapatkan skor 82% dan pemilik kos mendapatkan skor 86%. Skor keseluruhan sebesar 84% sehingga hasil tersebut menunjukan bahwa aspek *effectiveness* pada desain UI/UX Virtual Kost dinyatakan berhasil.

b. *Learnability*

Pada tabel dibawah ini menunjukan hasil pengisian kuesioner *learnability* yang diberikan kepada responden selama pengujian.

Tabel 4.2. 2 Hasil Pengujian *Learnability*

Responden		Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
1		1	1	1	1	1
2		1	1	1	0	1
3		1	1	1	0	1
4		1	1	1	0	1
5		1	1	1	0	1
...PRO PATRIA...	
50		1	0	1	1	1
Jumlah		38	36	39	36	37
Skor	Ya	76%	72%	78 %	72%	74%
	Tidak	24%	28%	22 %	48%	26%
Skor rata-rata						74 %

Berdasarkan Tabel 4.2.2 di atas, menunjukan hasil pengujian pada aspek *learnability* yang dilakukan oleh calon pengguna mendapatkan skor 74%. Hasil

tersebut menunjukan bahwa aspek *learnability* pada desain UI/UX Virtual Kost berhasil.



c. *Satisfaction*

Dalam menganalisa *usability* dalam aspek *satisfaction*, dilakukan pemeriksaan dengan kuesioner SUS yang diberikan kepada setiap responden.

Tabel 4.2. 3 Hasil Perhitungan Skor SUS

Responden	Skor Penilaian										Skor	Skor x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	1	3	4	2	3	3	3	4	4	30	75
2	3	1	4	4	4	3	4	4	4	3	34	85
3	4	2	4	3	2	2	2	2	3	2	27	67,5
4	3	1	4	4	4	2	3	3	4	3	32	80
5	2	1	3	4	3	4	3	3	2	2	28	70
...
50	3	1	4	2	3	0	3	0	4	1	21	52.5
Jumlah Skor SUS												3727,1
Rata-rata Skor SUS												74,5%

Berdasarkan Tabel 4.2.3 menunjukkan hasil SUS yang sudah dihitung. Hasil tersebut menandakan hampir semua pengguna puas dengan apa yang dapat dikerjakan oleh hasil desain tersebut.

4.3 Analisis Hasil Pengujian

Aspek *effectiveness* berhubungan langsung dengan tingkat kesuksesan mencapai tujuan dari hasil desain ini. Secara keseluruhan, pemahaman responden terhadap aspek ini dinilai sangat baik. Sedangkan *learnability* adalah aspek yang berkaitan dengan tingkat kemudahan yang diperoleh *user* dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dan kemudahan untuk dimengerti. Secara keseluruhan pemahaman dari responden terhadap penggunaan desain UI/UX Virtual Kost sangat baik dan aspek *satisfaction* berhubungan dengan tingkat kepuasan pengguna, dimana secara keseluruhan tingkat kepuasan dalam penggunaan desain UI/UX Virtual Kost.

Hasil perhitungan dari rata-rata aspek *usability* diperoleh dari pembagian jumlah tiap nilai aspek yang dihitung melalui pengerjaan tugas dan jumlah pernyataan. Hasil perhitungan dari rata-rata tersebut sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Usability

Jenis Pengujian	Skor
<i>Effectiveness</i>	84%
<i>Learnability</i>	74%
<i>Satisfaction</i> (SUS)	74,5%
Skor Rata-rata %	77,5%

Berdasarkan Tabel 4.3, dengan persamaan yang digunakan untuk mengukur nilai *usability* diperoleh bahwa secara keseluruhan skor *usability* desain UI/UX Virtual Kost pada *effectiveness* mendapatkan skor sebesar 84%, pada *learnability* mendapatkan skor 74%, dan pada *satisfaction* mendapatkan skor 74,5%. Menurut Tabel 4.3, bahwa kisaran di atas 68% menunjukkan hasil yang sangat baik dan dinyatakan berhasil.