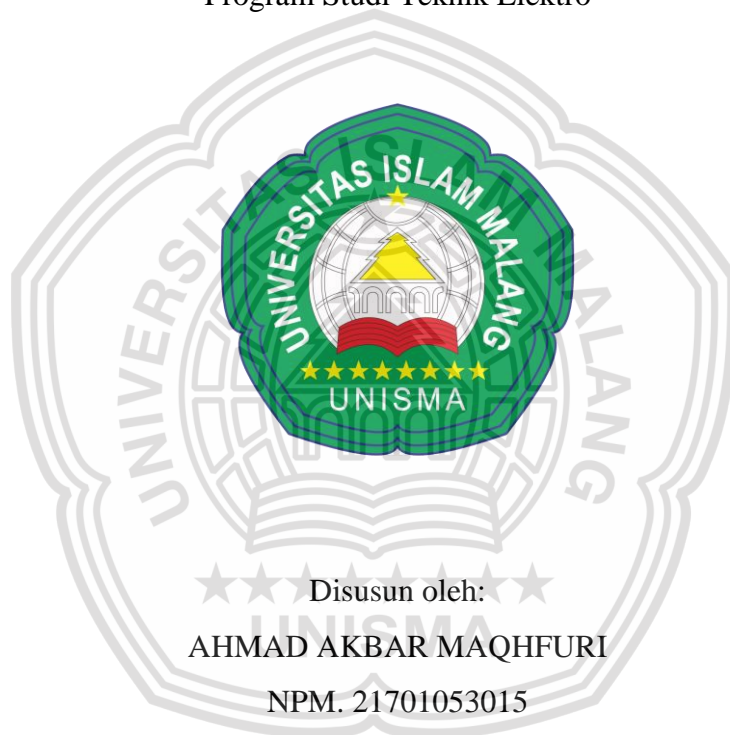




# **ANALISIS UI/UX PADA SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOST BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DI KOST ANUGERAH MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)  
Program Studi Teknik Elektro



☆☆☆ Disusun oleh: ☆☆☆  
**AHMAD AKBAR MAQHFURI**  
NPM. 21701053015

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO  
MALANG  
2024**

## ABSTRAKSI

**Ahmad Akbar Maqhfuri 21701053015** Analisis Ui/Ux Pada Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Android Studi Kasus Di Kost Anugerah Malang. Pembimbing I: Sugiono, ST. MT. Pembimbing II: Fawaidul Badri, S.Kom., MT. Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Islam Malang.

---

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 bisa menyajikan informasi secara lengkap dan terutama tampilan Desain UI/UX nya masih kurang bagus. Tujuan peneliti adalah berupaya untuk menganalisis dan memperbaiki tampilan Desain UI/UX dari sistem informasi Kost Anugerah dengan harapan untuk memudahkan pemilik mengelola data sewa kos dari pemesanan, penyewaaan, pembayaran serta laporan sehingga data sewa dapat dikelola secara online, dengan sistem sewa online tersebut memudahkan calon penyewa yang akan menyewa kos tanpa harus mendatangi kos tetapi cukup membuka aplikasinya. Metode yang digunakan dalam perancangan desain menggunakan metode Design Thinking dengan tahapan *Empathize* (empati), *Define* (mendefinisikan), *Ideate* (ide), *Prototype* (prototype), dan *Test* (pengujian). Hasil dari penelitian ini mendapatkan 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”.

**Kata kunci:** Desain, UI/UX, Sistem Informasi, Prototype, Pengujian.

## ABSTRACT

**Ahmad Akbar Maqhfuri 21701053015** *Ui/Ux Analysis of the Android-Based Boarding House Rental Information System. Case Study at Kost Anugerah Malang. Supervisor I: Sugiono, ST. MT. Supervisor II: Fawaidul Badri, S.Kom., MT. Electrical Engineering. Faculty of Engineering. Islamic University Of Malang.*

---

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 was still unable to present complete information and especially the UI/UX design display was still not good. The researcher's aim is to attempt to analyze and improve the UI/UX design appearance of the Kost Anugerah information system with the hope of making it easier for owners to manage boarding house rental data from bookings, rentals, payments and reports so that rental data can be managed online, with this online rental system making it easier for candidates tenants who want to rent a boarding house without having to go to the boarding house but simply open the application. The method used in design design uses the Design Thinking method with the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The results of this research obtained questionnaire calculations using a Likert scale, the final result of calculating the research questionnaire using a Likert scale was 78.9% interpretation distance and was in the "Agree" category.

**Keywords:** Design, UI/UX, Information Systems, Prototype, Testing.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

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 [1].

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 [2].

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) [3]. Pemilik kos saat ini menggunakan sistem informasi berbasis android. Dari sistem yang digunakan pemilik kos saat ini ditemukan suatu permasalahan terkait hilangnya tanda bukti pembayaran karena metode pembayaran masih dilakukan secara manual, tampilan Desain UI/UX nya masih belum bisa menyajikan informasi secara lengkap, dan tidak menampilkan informasi latar belakang kos sehingga menyulitkan calon penyewa kos untuk ingin mengetahui tentang Kost Anugerah.

Mengetahui masalah tersebut menjadi ide utama untuk memperbaiki tampilan desain ui/ux aplikasi mobile ini untuk mengatasi Permasalahan. Hasil dari pemikiran dan penjelasan diatas dituangkan di dalam sebuah penelitian dengan judul **“Analisis Ui/Ux Pada Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Android Studi Kasus Di Kost Anugerah Malang”**

## 1.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dalam penelitian ini meliputi:

1. Menganalisis dan memperbaiki tampilan desain ui/ux dari sistem informasi Kost Anugerah.
2. Mempermudah pemilik kos dan calon penyewa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
3. Menarik minat dan perhatian dari para calon penyewa maupun penghuni kos supaya bisa memprioritaskan Kost Anugerah dalam menyewa dan menempati kamar kos untuk disewa dan puas menempati kos tersebut.

## 1.3 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana menganalisis dan memperbaiki tampilan desain ui/ux dari sistem informasi Kost Anugerah.
2. Bagaimana mempermudah pemilik kos dan penyewa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
3. Bagaimana menarik minat dan perhatian dari para calon penyewa maupun penghuni kos.

## 1.4 Batasan Masalah

1. Hasil penelitian ini berupa tampilan desain ui/ux dan hanya bisa ditampilkan menggunakan platform Android sehingga *prototype* tersebut hanya bisa dijalankan di smartphone android.
2. Prototype tersebut hanya bisa digunakan oleh pemilik dan penyewa Kost Anugerah.
3. Responden dari penelitian adalah pemilik kos, calon penyewa dan penghuni dari Kost Anugerah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperbaiki tampilan dari sistem informasi Kost Anugerah dengan visual interface yang lebih bagus dan meningkatkan keefektifitasan dalam penyampaian informasi.
2. Menghasilkan user experience yang tepat sehingga pengguna bisa mendapatkan informasi yang tepat juga.
3. Membantu meningkatkan minat dan perhatian dari para calon penyewa untuk Kost Anugerah.





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

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.

#### 5.2 Saran

Pengembangan pada desain ui/ux Kost Anugerah Malang masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga terdapat beberapa saran untuk mengembangkan ke depannya yaitu :

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 pemberian rating/ulasan dan hanya sebatas chat via Whatsapp jika ada yang ditanyakan ke Pemilik kos, sehingga masih bisa dikembangkan untuk penambahan fitur pemberian rating/ulasan.
4. Pada penelitian ini belum ada fitur untuk menyediakan promo, sehingga masih bisa dikembangkan untuk penambahan fitur pemberian promo khusus.





## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gusto Gibeon. 2023. “Perancangan UI dan UX pada Aplikasi Pencari Indekos di Sekitar Kampus Universitas Udayana”. Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya. p-ISSN: 2986-3929.
- [2] 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.
- [3] 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*.
- [4] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, “ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya),” 2021.
- [5] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” 2021.
- [6] Coki siadari. 2020. Pengertian Penyewaan Menurut Para Ahli. <https://www.kumpulanpengertian.com/2020/09/pengertian-penyewaan-menurut-para-ahli.htm> (Di akses tanggal 17 november 2020)
- [7] IDprogramer. 2019. Pengertian Keunggulan Serta Manfaat Aplikasi Mobile. <https://idprogrammer.com/pengertian-aplikasi-mobile> (di akses tanggal 17 november 2020)

- [8] Dwi Agustin. 2022 “ Implementasi Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Tracer Study pada Alumni Informatika UMM ” Go Infotech: Jurnal Ilmiah Stmik Aub:Vol.4, No.2,/ 1352-Article Text-3598-1-10-20220623.pdf
- [9] WIBOWO, DIMAS CATUR. 2019. Apa itu Android? Kenapa Developer Memilih Android?.<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-android-kenapa-developer-memilih-android/> (Diakses tanggal 16 November 2020).
- [10] WIBOWO, DIMAS CATUR. 2019. Apa itu Android Studio dan Android SDK?. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-android-studio-dan-android-sdk/> (Diakses tanggal 17 November 2020).
- [11] INTERN, DICODING. 2020. Apa Itu Kotlin? Kenapa Kita Harus Mempelajari Kotlin?.<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-kotlin-kenapa-kita-harus-mempelajari-kotlin/> (Diakses tanggal 17 November 2020).
- [12] Dicoding Intern 2020 Apa itu Firebase? Pengertian, Jenis-Jenis, dan Fungsi Kegunaannya.<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-firebase-pengertian-jenis-jenis-dan-fungsi-kegunaannya/> (di akses tanggal 19 november 2020)
- [13] Cloudhost 2020 Mengenal Apa itu Figma : Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>( Diakses tanggal 29 Desember 2021).
- [14] Ahmad, Reza Fahlevi, and Novrini Hasti. 2018 “Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. “Jurnal Teknologi dan Informasi 8.1.
- [15] Saputra, R., Widodo, A. W. & Brata, A. H., 2018. Pengembangan Sistem Rental Kamera daring. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2(6), pp. 2221-2226.pdf