

Perancangan UI/UX Aplikasi Kos Klaten di Kawasan Universitas Widya Dharma Klaten menggunakan Figma

UI/UX Design for the Klaten Boarding House Application in the Widya Dharma University Klaten Area using Figma

Lija Santia Mahulae*

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Jalan Diponegoro No.56-60, Salatiga, Kec.Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50711, Indonesia

*e-mail: 682019148@student.uksw.edu

(received: 8 Mei 2023, revised: 10 Mei 2023, accepted: 12 Mei 2023)

Abstrak

Mencari kos sudah menjadi suatu hal yang sering dipermasalahkan oleh kalangan mahasiswa terkhusus mahasiswa baru yang datang dari luar daerah sekitar Universitas. Ketersediaan informasi yang sangat terbatas dapat menyebabkan masyarakat kesulitan saat melakukan pencarian kos. Tujuan penelitian ini menghasilkan desain UI/UX prototype aplikasi Kos Klaten dimana akan menampilkan informasi relevan dan akurat mengenai lokasi rumah kos, informasi fasilitas kos, biaya serta dapat melakukan pemesanan rumah kos tersebut. Daerah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian adalah rumah kos sekitar Universitas Widya Dharma Klaten. Dalam perancangan desain UI/UX prototype aplikasi Kos Klaten ini dibuat semenarik mungkin dengan penggunaan software editing Figma. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah wawancara, observasi dan studi pustaka. Dengan sistem ini diharapkan memudahkan pencarian kos sesuai keinginan serta membantu pemilik kos untuk untuk mempromosikan rumah kos secara online.

Kata kunci: UI/UX, Prototype, Aplikasi, FIGMA.

Abstract

Looking for boarding houses has become something that is often questioned by students, especially new students who come from outside the area around the University. The very limited availability of information can cause difficulties for the community when searching for boarding houses. The purpose of this study was to produce a UI/UX design prototype for the Klaten Boarding House application which will display relevant and accurate information about the location of the boarding house, information on boarding facilities, costs and can place an order for the boarding house. The area that will be used as a research location is a boarding house around Widya Dharma Klaten University. In designing the UI/UX design, the Klaten Kos application prototype was made as attractive as possible by using Figma editing software. Data collection techniques carried out by the author are interviews, observation, and literature study. With this system, it is hoped that it will make it easier to find boarding houses according to your wishes and help boarding owners to promote boarding houses online.

Keywords: UI/UX, Prototype, Application, Figma.

1 Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, Teknologi yang semakin berkembang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia diberbagai kegiatan apapun. Dunia informasi saat ini seakan tidak dapat terlepas dari teknologi. Dengan penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin berkembang dan canggih. Komunikasi yang dulunya membutuhkan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan adanya teknologi semuanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa ada jarak. Teknologi dan komunikasi semua proses kerjanya akan diubah baik dari segi bentuk

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

fisik dan statis menjadi digital, mobile, virtual ataupun personal sehingga kecepatan kinerja dari semua kegiatan masyarakat meningkat dengan cepat dan tepat. Saat ini internet sudah menjadi sarana yang penting dan efektif di seluruh dunia yang digunakan dalam berbagai bidang sesuai protokol standar dalam komunikasi. Aplikasi sekarang banyak dirancang dengan manfaat berbagai bidang, baik dalam berbisnis maupun bidang kemasyarakatan sudah banyak diimplementasikan dan terbukti memberi manfaat untuk masyarakat [1]. World Wide Web atau yang disingkat dengan WWW merupakan suatu penggabungan dari semua situs yang diakses oleh masyarakat di internet sebagai wadah penyimpanan, penerima, memformat dan menampilkan informasi [2].

Aplikasi sudah tidak asing lagi kita dengar apalagi sejak adanya COVID 2019, dimana beberapa kegiatan masyarakat terkhusus dalam dunia Pendidikan dilaksanakan melalui alat komunikasi teknologi. Aplikasi Kos Klaten yang akan dirancang ini merupakan sebuah hunian atau tempat penyediaan jasa penginapan untuk sementara waktu dengan basis online yang terdiri dari beberapa kamar dan setiap kamar memiliki fasilitas yang sudah disediakan sehingga harga penyewaan kamar berbeda-beda sesuai kualitas kamar dan lama waktu penyewaan yang dilakukan customer tersebut. Dalam pembuatan rancangan desain UI/UX aplikasi Kos Klaten ini menggunakan aplikasi desain yang disebut dengan Figma.

Universitas Widya Dharma adalah salah satu kampus yang berlokasi di Jl. Ki. Hajar Dewantoro, Klaten Utara. Hal yang sering dialami para mahasiswa baru dan merantau sangat sulit mencari kos yang cocok karena perlu survei ke setiap tempat yang belum tentu sesuai baik dari segi harga dan fasilitas. Dengan sulitnya mencari kos terdekat ke kampus akan semakin menambah permasalahan seperti : menambah biaya ongkos, menguras waktu dalam perjalanan, mempersulit mengikuti kegiatan dalam kampus dan masih banyak lagi.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa atau orang tua mahasiswa dalam pencarian informasi mengenai kos di sekitar wilayah Universitas Widya Dharma Klaten tanpa harus survei secara langsung, memudahkan pemilik kos disekitar kampus dalam mempromosikan fasilitas dan harga kos melalui online/web.

2 Tinjauan Literatur

Rancangan aplikasi-aplikasi yang diciptakan memiliki manfaat dan keunggulan masing-masing. Contoh yang sering kita jumpai dalam kegiatan kita sehari-hari seperti sistem antrian, belanja, presensi, pendidikan online dan lain sebagainya. Penelitian ini menjadi salah satu rancangan sistem yang dibutuhkan oleh masyarakat yaitu pemesanan kos-kosan secara online. Dengan adanya sistem ini akan menghasilkan dampak yang efektif dan efisien bagi user (pengguna) dibandingkan dengan cara manual (mencari kos-kosan ke lokasi langsung).

Sebuah penelitian lain yang dilakukan pada Program Studi Teknologi Informatika STMIK Tasikmalaya membangun desain UI/UX dengan menggunakan aplikasi FIGMA. Dari penelitian ini menghasilkan usulan kepada mahasiswa STMIK Tasikmalaya terkhusus program studi Teknologi Informatika menggunakan aplikasi FIGMA untuk pembuatan UI/UX yang interaktif. Tindakan kegiatan PkM ini akan membantu mahasiswa mengenal dan memahami penggunaan aplikasi FIGMA [3].

Penelitian selanjutnya dilaksanakan pada Kota Semarang. Pemerintah mencoba untuk mempromosikan cagar budaya Kota Semarang supaya dikenal lebih luas dengan membangun/merancang prototype Aplikasi Semarang Virtual Tourism. Alat yang digunakan untuk perancangan prototype aplikasinya adalah aplikasi desain FIGMA. Sedangkan untuk pengukuran aplikasi menggunakan metode blackbox testing dengan teknik equivalence partitioning. Hal yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah prototype aplikasi Semarang Virtual Tourism dengan UI/UX yang minimalis, modern dan elegan [4].

Penelitian juga telah dilakukan di Universitas Mahakarya Asia (UNMAHA) dengan merancang UI/UX aplikasi terkait manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan aplikasi desain yaitu FIGMA. Metode dalam perancangan aplikasi yang digunakan peneliti yaitu menggunakan metode prototype. Hal yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebuah desain user interface (UI) dan user experience (UX) prototype menggunakan FIGMA. Aplikasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dapat membantu Universitas Mahakarya Asia

terkhusus dosen untuk meningkatkan kualitas layanan, meningkatkan daya saing dan kualitas SDM semakin meningkat [5].

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan di kota Purwokerto Provinsi Jawa Tengah, peneliti membuat rancangan aplikasi mobile untuk pencarian tempat Indekos berbasis web. Metode yang digunakan dalam pengujian produk ini yaitu dengan cara metode reliability and durability, conformance, serviceability, appearance, dan perceived quality. Dalam aplikasi tersebut dapat melihat informasi kamar, fasilitas, harga, luas, dan alamat kos yang akan disewa. Hasil penelitian ini, Sistem informasi Indekos di Purwokerto memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan masyarakat umum dan web ini akan sangat membantu secara efisien pemilik kos dan pencari kos untuk memperoleh informasi maupun memesan kost sesuai keinginan penyewa kost nanti [6].

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya memiliki hubungan dengan penelitian ini. Maka hasil literatur yang dilakukan dapat membantu penulis dalam membuat ide dan gagasan baru pada sistem informasi kost klaten berbasis Aplikasi di kawasan Universitas Widya Dharma Klaten. Untuk membuat desain UI/UX aplikasi ini akan dirancang dengan menggunakan aplikasi FIGMA. Dengan adanya sistem ini diharapkan pemilik kos dapat menjalankan pemasaran kosnya berjalan semakin meningkat dan pelayanan baru ini akan membantu para pelanggan (penyewa kost).

3 Metode Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada kos-kosan yang ada di sekitar Kawasan Universitas Widya Dharma yaitu Kec. Klaten Utara, Kab. Klaten, Jawa Tengah 57438.

Alat dan Bahan

Ada beberapa alat dan bahan sebagai pendukung dalam pengerjaan penelitian ini. Alat utamanya adalah berupa set komputer ataupun laptop, kemudian dibutuhkan beberapa perangkat lunak untuk pembuatan desain aplikasi serta pengerjaan hasil penelitian. Berikut spesifikasi alat dan bahan yang dibutuhkan:

Tabel 1. Alat dan Bahan

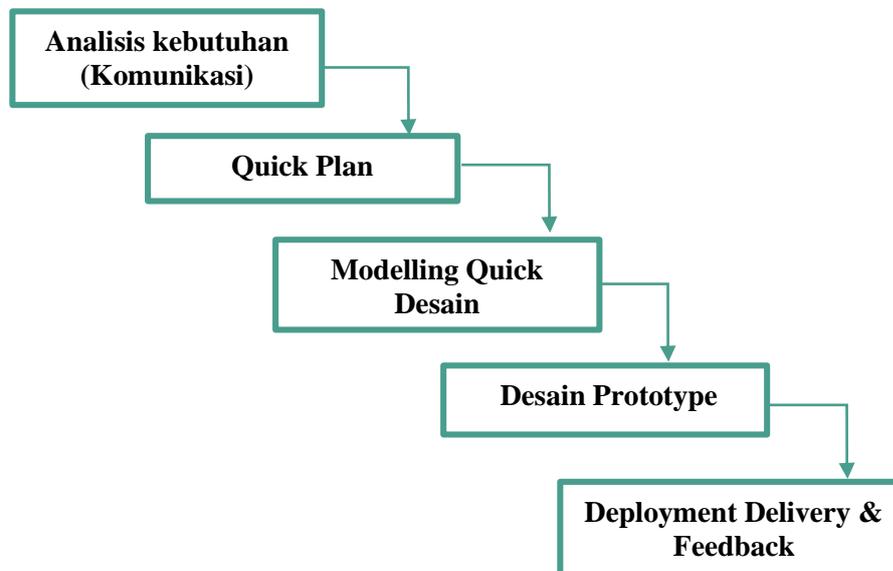
Hardware	Deskripsi
Komputer/Laptop	Sebagai alat bantu dalam perancangan sistem yang akan dibuat dan juga digunakan untuk penyelesaian tugas akhir.
Software	Deskripsi
Creately	Pembuatan desain Use Case dan Activity Diagram.
Aplikasi FIGMA	Aplikasi editor yang digunakan untuk membuat User Interface aplikasi atau website.
Microsoft Word	Aplikasi yang digunakan peneliti untuk penulisan dokumen (Tugas Akhir).
Mendeley Desktop	Alat bantu mempermudah pembuatan daftar pustaka.
Grammarly	Alat bantu dalam menerjemahkan tulisan bahasa indonesia pada bahasa inggris yang baik dan benar.

Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dijalankan dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu pengumpulan data melalui wawancara, melakukan pengamatan langsung (observasi) untuk mengetahui sistem penyewaan kos dan tipe kos, serta sarana dan prasarana yang tersedia dalam kos [7]. Wawancara dilakukan kepada pemilik rumah kos tersebut untuk mengetahui kendala yang dialami selama proses berjalannya penyewaan kos. Penulis juga melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber studi pustaka sebagai pendukung penelitian seperti buku-buku dan artikel, serta jurnal dari internet sebagai bahan referensi [8].

Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan Aplikasi Kost Klaten ini,peneliti menggunakan metode prototype.Metode prototype ini dilakukan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan user sehingga dapat terbayang kesesuaian model aplikasi yang dibangun. Kegunaan pembuatan Model Prototype ini adalah untuk memberikan gambaran atau menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat dimasa depan dengan terciptanya fungsi eksplorasi dan demonstrasi [9]. Sebelum membangun aplikasi tersebut peneliti melakukan pengumpulan dan menganalisis data yang dibutuhkan oleh user untuk aplikasi yang akan dirancang.



Gambar 1. Tahap-tahap dalam Pembuatan Prototype Kos Klaten

Gambar 1 di atas merupakan tahapan-tahapan dalam pembuatan prototype aplikasi kos klaten. Tahap pertama metode prototype ini adalah communication (komunikasi). Dalam tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis tentang apa saja kebutuhan-kebutuhan pengguna. Tahap yang kedua adalah Quick plan yaitu merencanakan kebutuhan dalam pembuatan desain kos. Kebutuhan dalam pembuatan desain ini adalah berupa software dan hardware. Kemudian Tahap yang ketiga Modelling Quick Design yaitu tahap pembuatan atau perancangan design yang dapat terlihat oleh pengguna nanti Model gambaran dapat meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram dan UI. Untuk tahap keempat adalah pembuatan desain Prototype menggunakan aplikasi desain. Kemudian peneliti melakukan pemeriksaan terhadap fitur dan fungsi yang sudah diterapkan dalam pembuatan prototype. Tahap terakhir yaitu Deployment Delivery & Feedback ,dimana dilaksanakan kegiatan evaluasi terhadap hasil prototype yang telah dibuat. Setelah dilakukan penilaian hasil prototype tersebut, maka peneliti melakukan tindakan perbaikan dan mempelajari hal yang dibutuhkan sehingga hasil akhir sesuai dengan keinginan pengguna [10].

4 Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan penulis terkait sistem penyewaan kos - kosan di Klaten yang masih sangat sederhana mendapatkan hasil untuk merancang UI/UX sebuah aplikasi sewa kos serta desain prototypenya dengan menggunakan aplikasi desain yaitu FIGMA.

a. Analisis Sistem Berjalan

Menganalisis sistem yang sedang berjalan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang memperlihatkan gambaran sistem untuk pemesanan kos-kosan di sekitar kawasan Universitas Widya Dharma Klaten yang sedang dijalankan saat ini, mengidentifikasi permasalahan yang sedang terjadi dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem tersebut,sehingga dapat memberikan solusi dengan melaksanakan perancangan sistem yang baru.

Saat ini sistem yang berjalan dalam proses pemesanan kos-kosan di sekitar Universitas tersebut adalah dengan cara pelanggan (orang yang akan bertempat tinggal untuk sementara di kos) mencari info terlebih dahulu tempat kos melalui teman, saudara, atau senior universitas tersebut, kemudian survei langsung ke lokasi melihat fasilitas yang disediakan. Apabila kedua belah pihak sudah setuju dan harga sesuai yang diharapkan maka terakhir adalah melakukan pembayaran kepada pemilik kos dan tempat dapat digunakan oleh pelanggan. Untuk pembayaran selanjutnya apabila ingin melanjutkan penyewaan kos tersebut, proses transaksi pembayaran juga dilakukan masih secara manual (mengunjungi secara langsung atau menghubungi pemilik kos).

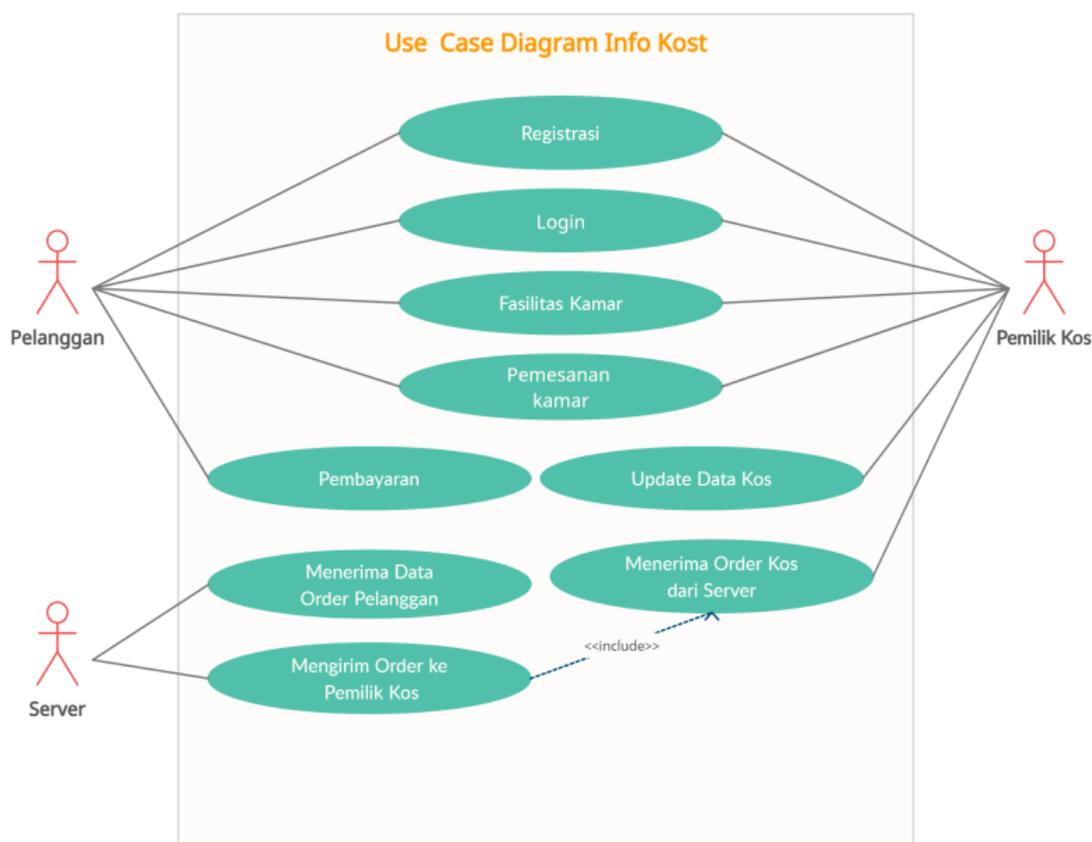
b. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari hasil analisis sistem penyewaan yang sedang berjalan, maka tindakan selanjutnya adalah mengevaluasi sistem tersebut serta analisis fitur apa saja yang dibutuhkan untuk produk aplikasi yang akan dirancang. Dari hasil evaluasi system, ada fitur-fitur yang dibutuhkan dan akan dirancang menjadi sebuah desain tampilan aplikasi Kos Klaten yaitu: Mengelola Data Pemilik Kos, Mengelola Data Pelanggan, Mengelola Fitur Kos., Mengelola Data Transaksi [11].

c. Perancangan Sistem yang Diusulkan

Tahap perancangan sistem yang diusulkan ini merupakan tahap pengembangan rancangan sistem yang akan dibuat sehingga membantu pemecahan masalah tentang proses - proses penyewaan kos di Klaten.

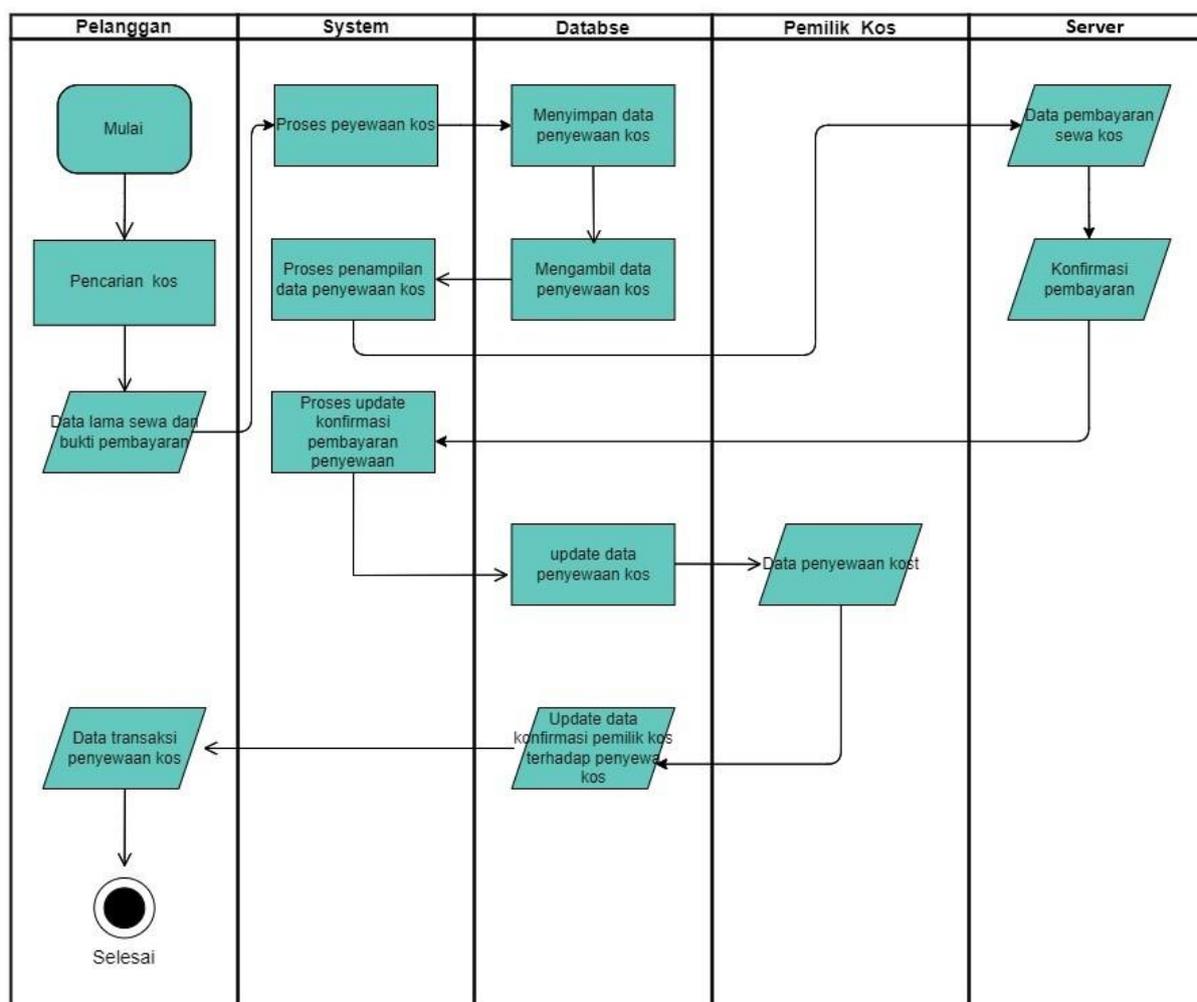
1). Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Gambar 2 di atas merupakan use case untuk menjelaskan proses pemesanan kos di aplikasi yang akan dirancang. Pemilik melakukan Registrasi/Login akun dan mendaftarkan informasi tentang rumah kos. Customer (pelanggan) diawali registrasi dan login, kemudian dapat melakukan pencarian rumah kos dan menyewa rumah kos tersebut. Server dapat melakukan pengecekan penyewa rumah kos di sistem. Kemudian pemilik kos dapat melakukan approve (menyetujui) transaksi penyewaan kamar kos yang telah divalidasi [12].

2). Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

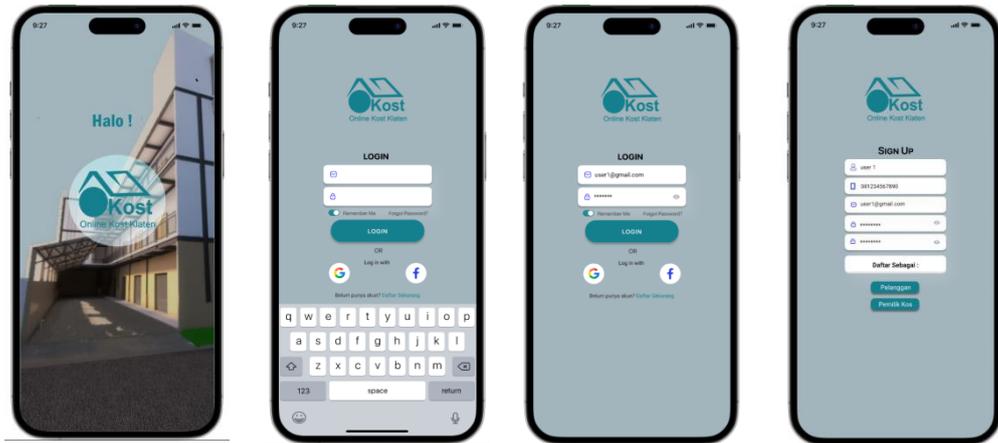
Gambar 3 merupakan Activity yang menjelaskan alur pencarian dan penyewaan Kos Klaten. Customer terlebih dahulu melakukan login dan melakukan pencarian kamar Kos sesuai yang diinginkan. Apabila sudah menemukan yang sesuai, maka pelanggan melakukan proses penyewaan (pemesanan) dan memberikan bukti transfer biaya sewa kos tersebut. Tindakan selanjutnya server melakukan validasi terhadap transaksi pembayaran yang dilakukan pelanggan. Pembayaran yang telah divalidasi dapat dilakukan menyetujui (approve) oleh pemilik rumah kost. Pembayaran yang telah divalidasi, pemilik kost dapat mempersilahkan customer untuk menempati kamar kos tersebut [13].

d. Implementasi dan Pengujian Sistem

Tahap implementasi sistem ini bertujuan untuk menjelaskan kepada pengguna terkait rencana sistem yang sudah dibuat [14]. Pengguna dapat memberikan saran atau masukan kepada pembuat sistem untuk melakukan perbaikan sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik dan memenuhi sesuai kebutuhan pengguna yaitu pemilik kos dan pelanggan (pencari kos).

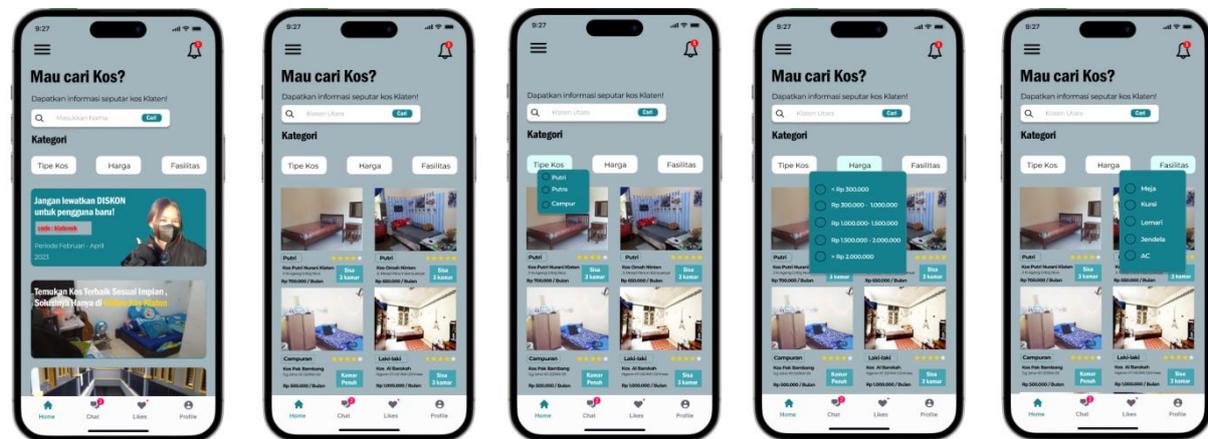
e. Hasil Desain Antarmuka

Untuk memulai proses desain tampilan aplikasi Kost Klaten ini, penulis menggunakan website editing Figma yang dapat ditelusuri di figma.com [15]. Persiapan yang dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan desain di website Figma yaitu menentukan dokumen yang akan dimasukkan, membuat sebuah gambar ilustrasi yang akan didesain nanti, memilih background, membuat logo, text hingga tombol dalam aplikasi. Berikut adalah hasil proses desain kos klaten:



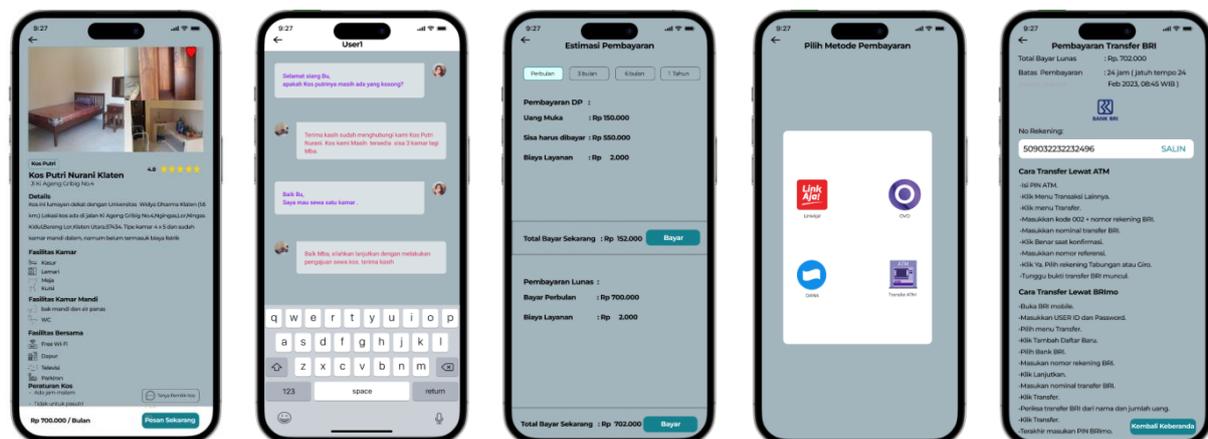
Gambar 4. Tampilan awal splash screen, login dan halaman register

Gambar 4 berisi tentang splash screen (halaman pertama aplikasi sebelum masuk login atau register akun baru). Bagian Login berisi form yang akan diisi untuk masuk ke system, Sedangkan register memiliki tampilan form data yang harus didaftarkan sehingga dapat login selanjutnya.



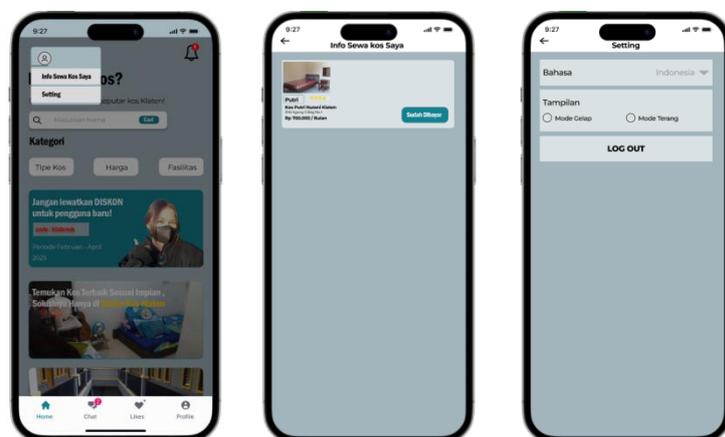
Gambar 5. Tampilan home dan pencarian kos yang dapat difilter

Pada Gambar 5 di atas menampilkan halaman pelanggan kos yang mana terdapat pencarian kos dan menu lainnya. Pada pencarian kos dapat difilter bagian tipe kos, harga kos, dan fasilitas yang tersedia pada kos sehingga memudahkan pelanggan mencari kos.



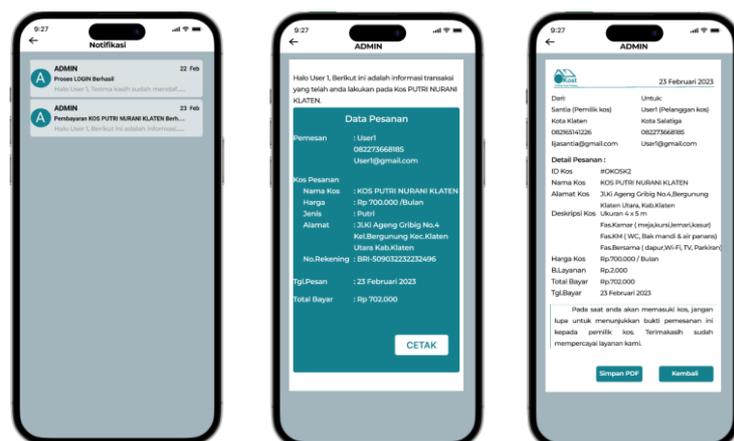
Gambar 6. Tampilan untuk melihat info, chat dan tahap pembayaran kos

Dari Gambar 6 terdapat beberapa screen, yaitu pertama tampilan info kos yang apabila kita membuka salah satu kos, maka tampilannya berisi tentang detail kos, fasilitas, aturan kos dan pemesanan kos, apabila kita membuka salah satu kos yang ingin . Yang kedua tampilan screen chat, dimana kita bisa menanyakan langsung pemilik kos terkait kos tersebut. Yang ketiga estimasi pembayaran, dimana kita bisa memilih pembayaran perbulan, 3 bulan, 6 bulan atau 1 tahun. Screen keempat menampilkan beberapa pilihan cara pembayaran (LinkAja, OVO, Dana, dan Transfer Bank). Kemudian pada screen selanjutnya menampilkan total pembayaran, nomor rekening Bank dan tata cara pembayaran.



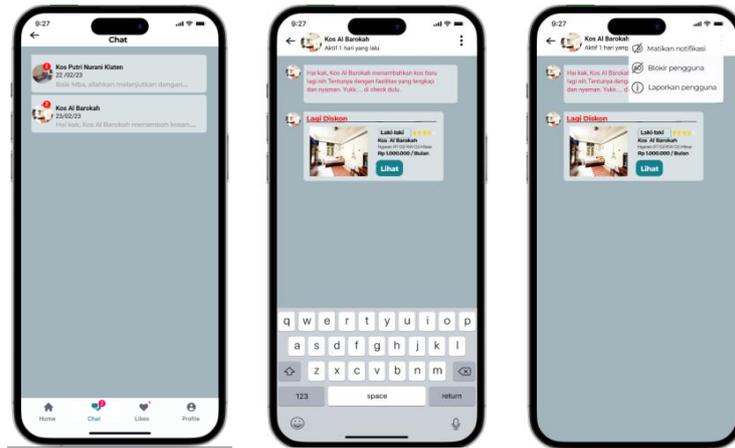
Gambar 7. Tampilan menu pelanggan yaitu info sewa dan bagian setting

Gambar 7 di atas menjelaskan terkait menu pelanggan yang berisi tentang info kos yang disewa dan setting aplikasi kos.



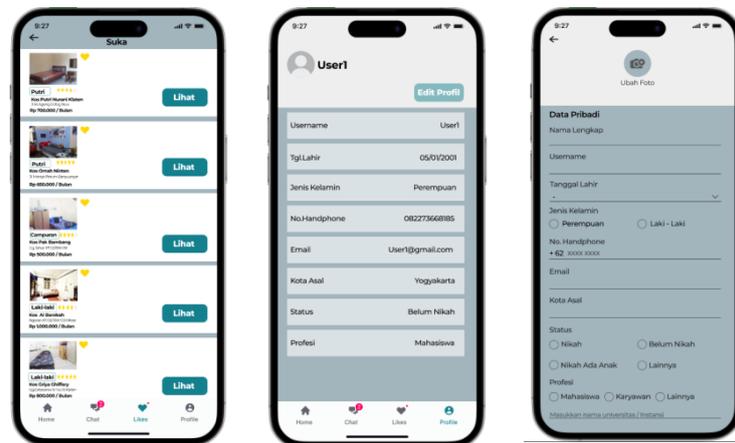
Gambar 8. Bagian notifikasi Pelanggan

Pada Gambar 8 terdapat screen yang menampilkan beberapa notifikasi yang masuk, screen kedua berisi tentang isi dari salah satu notifikasi tersebut, dan yang ketiga tampilan PDF hasil transaksi pembayaran kos yang dapat di save.



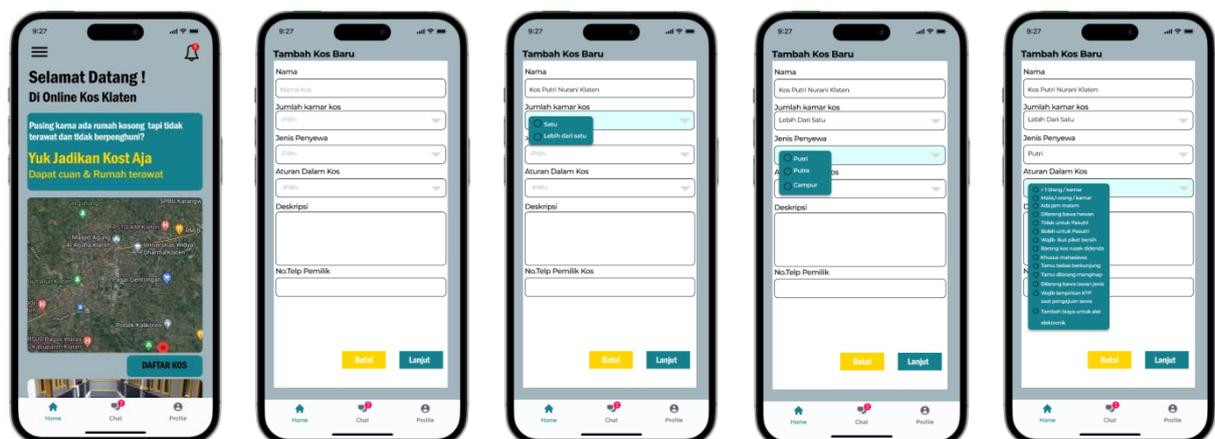
Gambar 9. Tampilan chat pelanggan

Gambar 9 di atas berisi tentang tampilan beberapa chat pelanggan. Screen yang kedua menampilkan salah satu isi dari chat, sedangkan yang ketiga isi dari titik tiga yang terdapat di atas menampilkan beberapa pilihan yaitu: mematikan notifikasi, blokir pengguna, dan laporkan pengguna.



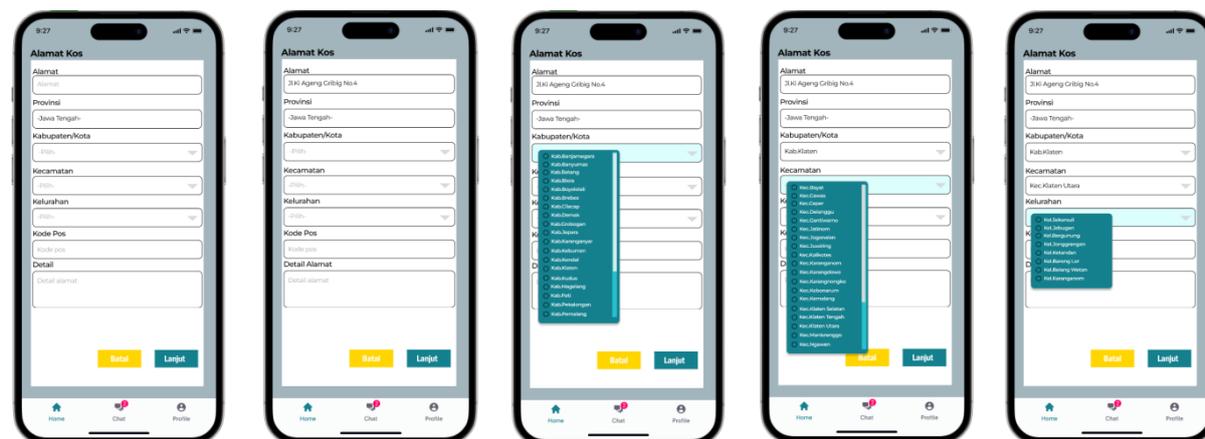
Gambar 10. Tampilan daftar suka, akun dan edit akun

Perancangan desain pada Gambar 10 di atas berisi tentang screen list likes pelanggan, screen akun pelanggan dan screen edit profil pelanggan (nama, username, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor handphone, email, kota asal, status dan profesi).



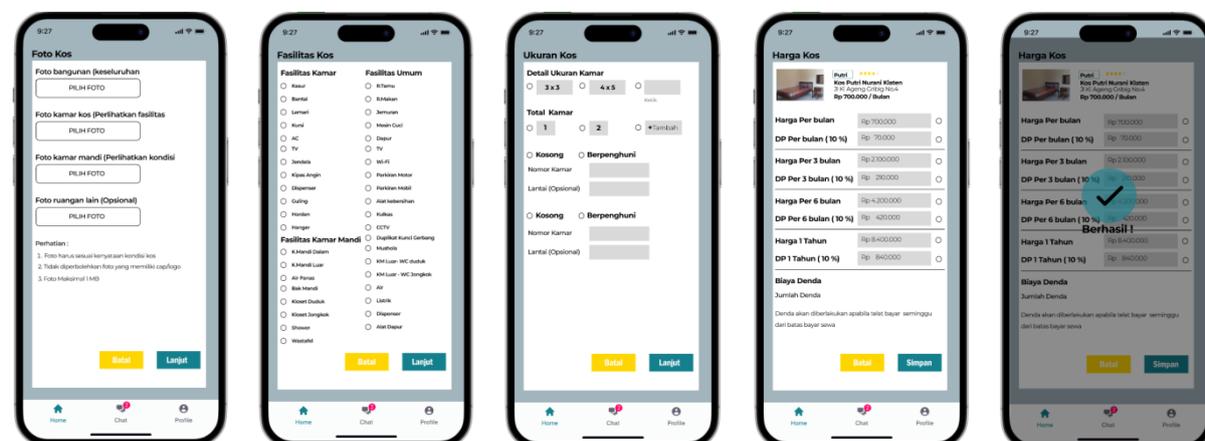
Gambar 11. Bagian home pemilik kos dan alur pendaftaran kos

Gambar 11 merupakan tampilan dari aplikasi pemilik kos. Screen pertama menampilkan gambaran home pemilik kos, Screen yang kedua, ketiga keempat dan kelima berisi tentang form pendaftaran kos baru (nama kos, jumlah kamar ,aturan dalam kos, deskripsi, dan nomor handphone pemilik kos).



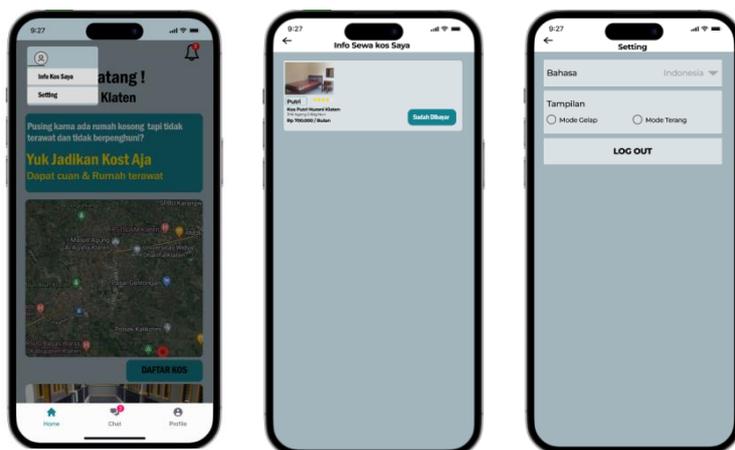
Gambar 12. Pendaftaran alamat kos

Perancangan desain pada Gambar 12 masih lanjutan pendaftaran kos baru yaitu berisi tentang alamat kos. Beberapa data yang akan diisi memiliki list data yang dapat dipilih sehingga dapat diisi tanpa harus diketik.



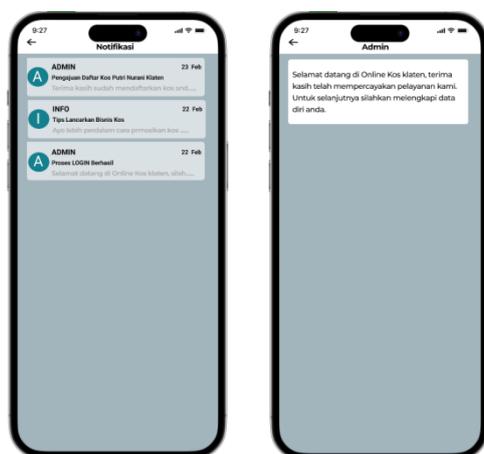
Gambar 13. Tampilan pengisian foto, fasilitas, ukuran, dan harga kos

Gambar 13 di atas menampilkan beberapa lanjutan pendaftaran kos baru. Screen pertama memasukkan foto, screen kedua memilih fasilitas sesuai yang ada pada kos, screen ketiga memilih ukuran kamar, jumlah kamar yang kosong, kamar yang berpenghuni, dan nomor kamar. Screen yang keempat berisi detail harga kos dan screen kelima menampilkan bahwa pendaftaran kos baru berhasil.



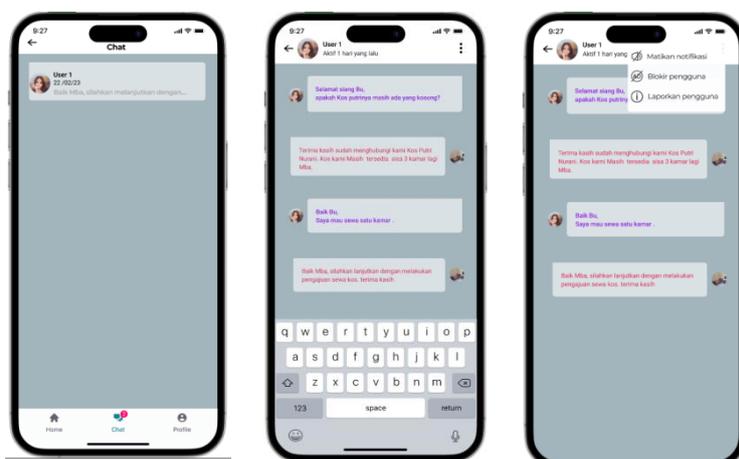
Gambar 14. Tampilan menu pemilik kos yaitu info dan setting.

Tiga desain pada Gambar 14 berisi tentang menu pemilik kos dengan dua pilihan yaitu: info kos dan setting. Screen kedua menampilkan kos yang disewa dan sudah terbayar. Sedangkan screen yaitu setting (pengaturan) bahasa, tampilan, dan log out akun.



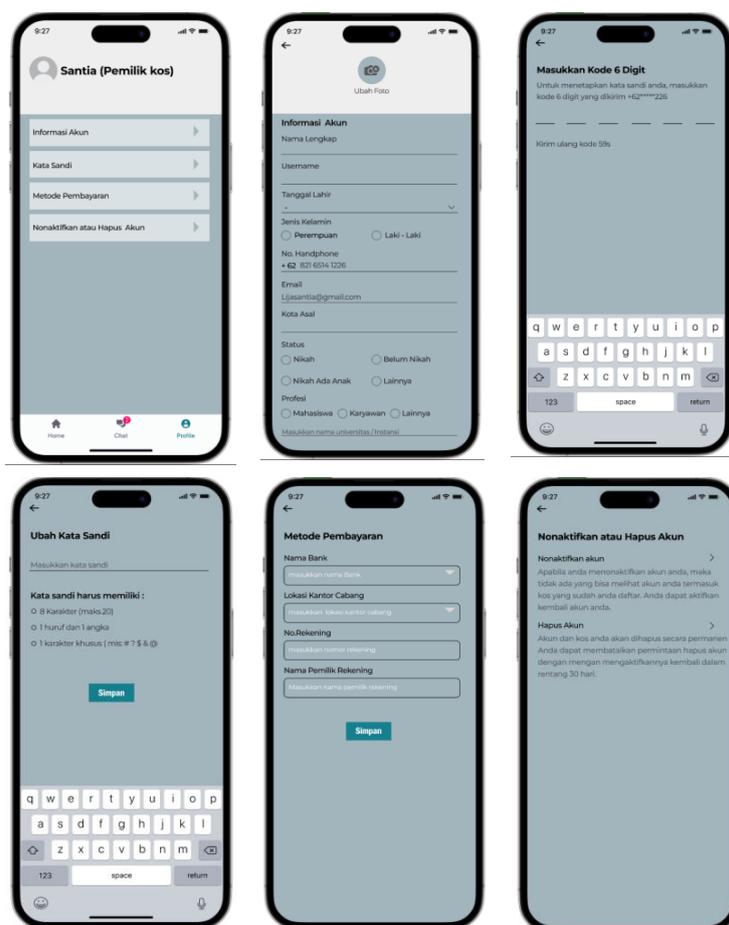
Gambar 15. Bagian notifikasi

Gambar 15 di atas menampilkan beberapa notifikasi yang ada pada pemilik kos dan isi dari notifikasi tersebut. Dalam notifikasi akan terlihat siapa pengirim, isi dan tanggal masuk notifikasi tersebut.



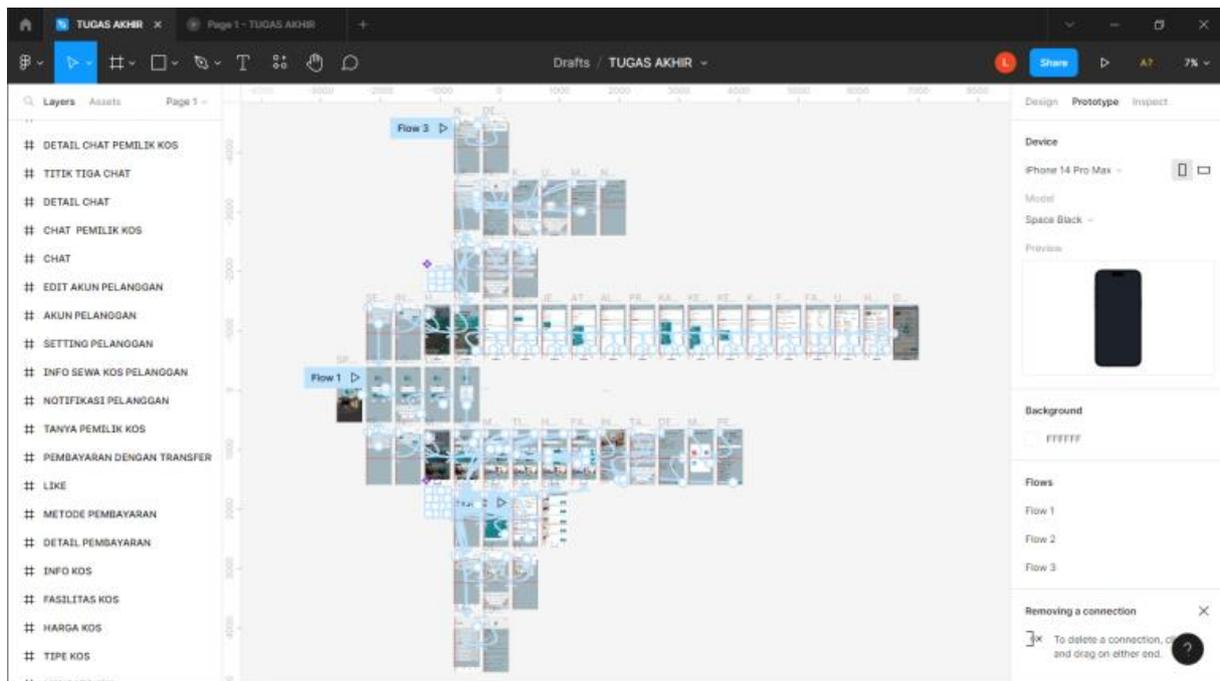
Gambar 16. Bagian chat pemilik kos

Perancangan desain pada Gambar 16 berisi tentang tampilan chat pemilik kos . Screen yang kedua menampilkan salah satu isi dari chat, sedangkan yang ketiga isi dari titik tiga yang terdapat diatas menampilkan beberapa pilihan yaitu: mematikan notifikasi, blokir pengguna, dan laporkan pengguna.



Gambar 17. Tampilan akun pemilik kos, ubah akun dan kata sandi, metode pembayaran, dan nonaktifkan atau hapus akun

Gambar 17 di atas berisi terkait dengan akun pemilik kos. Screen pertama menampilkan dari navigation bar akun, screen kedua merupakan tampilan edit akun pemilik (nama, username, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor handphone, email, kota asal, status dan profesi). Screen ketiga akan muncul apabila ingin mengubah kata sandi, maka akan tampil pengisian 6 digit kode yang dikirim pada yang bersangkutan. Screen keempat merupakan pengisian kata sandi baru. Screen kelima menampilkan pengisian form metode pembayaran (nama bank, lokasi kantor cabang,nomor rekening, nama pemilik rekening), sedangkan screen keenam berisi tentang pilihan menonaktifkan atau hapus akun.



Gambar 18. Prototype Aplikasi Kos Klaten

Gambar 18 merupakan hasil desain prototype aplikasi kos klaten. Pembuatan prototyping ini dilaksanakan pada desain prototype yang ada pada aplikasi Figma. Proses prototype ini dilakukan dengan menghubungkan seluruh tombol-tombol dan menu-menu yang ada pada desain aplikasi kos sehingga terbentuk alur kerja setiap slide-slide aplikasi tersebut. Setelah penulis melakukan pengujian terhadap prototype aplikasi kos ini, semua fitur tombol dan menu dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

5 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perancangan User Interface dan User Experience dapat menggambarkan aplikasi yang akan dirancang sehingga membantu dan mempercepat pembuatan sebuah aplikasi sesuai kebutuhan user. Menggunakan aplikasi Figma dalam pembuatan desain UI/UX menghasilkan tampilan modern, menarik dan elegan. Penelitian ini menghasilkan UI/UX prototype aplikasi kos klaten yang akan memudahkan developer dalam membangun produknya (aplikasi kos) sebelum tahap pelaksanaan coding dan publish produk tersebut ke user (pemakai). Dengan adanya aplikasi kos klaten ini akan sangat membantu pemilik kos untuk mempromosikan kos tersebut dengan mudah. User juga akan mudah mencari kos sesuai keinginan dan memudahkan dalam pembayaran uang kos.

Referensi

- [1] W. Wahyudiyono, "Implikasi Penggunaan Internet terhadap Partisipasi Sosial di Jawa Timur," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 63, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i2.2487.
- [2] A. Yani, B. Saputra, and R. T. Jurnal, "Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web," *Petir*, vol. 11, no. 2, pp. 107–124, 2018, doi: 10.33322/petir.v11i2.344.
- [3] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. Dina, "Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI / UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik," vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
- [4] M. Naufal, M. A.- Faruq, M. H. Aufan, U. Islam, and N. Walisongo, "Perancangan UI / UX Semarang Virtual Tourism," vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
- [5] J. Hal *et al.*, "JSIM : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya," vol. 05, no. 1, 2022.

- [6] H. Gunawan and A. K. H. Saputro, "Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasis Android," *J. Muara Sains, Teknol. Kedokt. dan Ilmu Kesehat.*, vol. 1, no. 2, pp. 85–96, 2018, doi: 10.24912/jmstkik.v1i2.1454.
- [7] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [8] D. Pramana, N. M. Rai Masita Dewi, and O. K. Putra, "Evaluasi Tata Kelola TI Office 365 pada ITB STIKOM Bali menggunakan Framework COBIT 5," *J. Sist. Dan Inform.*, vol. 16, pp. 104–112, 2022.
- [9] W. Winarti, M. Ihsan, and N. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP Dan MySQL," *J. PETISI (Pendidikan Teknol. Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 44–56, 2020, doi: 10.36232/jurnalpetisi.v1i1.390.
- [10] N. H. Maulida and U. P. Raya, "Studi Literatur Penerapan Metode Prototype dan Waterfall," no. April, 2022.
- [11] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [12] D. Menggunakan and F. Codeigniter, "Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Ilm. M-Progress*, vol. 11, no. 1, pp. 13–21, 2021, doi: 10.35968/m-pu.v11i1.598.
- [13] W. E. B. Di and P. T. Areon, "Perancangan Sistem Informasi Laporan Kegiatan Berbasis Web di PT. Areon Bandung," vol. 2, no. 12, pp. 2203–2213, 2021.
- [14] P. Pada, P. T. Xyz, P. Pada, and P. T. Xyz, "Implementasi dan Pengujian Aplikasi Sistem Tindak Lanjut," no. October, 2020.
- [15] H. Asnal, M. Jamaris, and Y. Irawan, "Workshop UI / UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru," vol. 3, no. February, 2022.