

PENDEKATAN TASK CENTERED SYSTEM DESIGN PADA SISTEM INFORMASI PENYEWAAN GEDUNG SERBAGUNA

Tiara Sabni Hidayah¹, Hengky Anra², Helen Sastypratiwi³

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura ^{1,2,3}

Email: tiarasabnihidayah@student.untan.ac.id¹, hengkyanra@informatika.untan.ac.id²,
helensastypratiwi@informatics.untan.ac.id³

ABSTRACT

Multipurpose venue rentals in Pontianak are still largely handled manually, leading to inaccuracies in schedules, room availability, and transactions. This study designs and evaluates a web-based rental information system UI/UX using the Task-Centered System Design (TCSD) approach. The four TCSD stages identification, user-centered requirement analysis, design as scenario, and walkthrough evaluate were applied to map key user tasks (T1-T6), build user flows, and produce a high-fidelity Prototype. Usability was assessed with Maze remote testing and the System Usability Scale (SUS) on 15 participants. Results show a Maze usability score of 96 (High) and an average SUS score of 81.3 (Excellent), indicating that the Prototype is easy to learn, consistent, and effective. A relatively higher mis-click rate (21.1%) on package-selection highlights opportunities to refine selection controls and calendar affordances.

Keywords : UI/UX, TCSD, SUS, Maze, building rental.

ABSTRAK

Penyewaan gedung serbaguna di Pontianak masih banyak dilakukan secara manual sehingga memicu ketidakakuratan informasi jadwal, ketersediaan ruang, dan transaksi. Studi ini merancang dan mengevaluasi UI/UX sistem informasi penyewaan gedung berbasis web menggunakan Task-Centered System Design (TCSD). Empat tahap TCSD identification, user-centered requirement analysis, design as scenario, dan walkthrough evaluate diterapkan untuk memetakan tugas utama pengguna (T1-T6), menyusun user flow, serta menghasilkan prototipe high-fidelity. Pengujian dilakukan pada 15 responden menggunakan Maze (remote usability testing) dan System Usability Scale (SUS). Hasil menunjukkan skor Maze 96 (kategori High) dan rata-rata SUS 81,3 (rating Excellent), menandakan kemudahan, konsistensi, dan efektivitas prototipe. Laju mis-click tertinggi pada skenario pemilihan paket (21,1%) mengindikasikan kebutuhan perbaikan affordance kontrol paket dan kalender. Kontribusi artikel ini ialah artefak desain, skenario tugas, serta bukti empiris kelayakan antarmuka untuk pengelola venue di Pontianak.

Kata Kunci : UI/UX, TCSD, SUS, Maze, penyewaan gedung.

A. PENDAHULUAN

Penyewaan gedung serbaguna di banyak kota di Indonesia termasuk Pontianak masih dikelola secara manual melalui panggilan telepon, pesan instan, dan pencatatan spreadsheet sederhana. Praktik ini rawan menimbulkan masalah double-booking, informasi ketersediaan yang tidak mutakhir, serta keterlambatan konfirmasi transaksi yang pada akhirnya berdampak pada kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional pengelola venue [1]. Transformasi ke layanan digital menuntut perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang tidak hanya menarik, tetapi terutama mudah dipelajari, konsisten, dan mampu memandu pengguna menyelesaikan tugas penyewaan secara tuntas [2], [3].

Di sisi lain, banyak pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan berbasis fitur (feature-driven) alih-alih berbasis tugas pengguna sehingga alur kerja kritis seperti memilih paket, memvalidasi tanggal, atau menyelesaikan pembayaran sering terselip dan memicu kesalahan penggunaan (mis-click, drop-off) di tahap penting [4]. Untuk memastikan fit antara kebutuhan nyata pengguna dan rancangan antarmuka, dibutuhkan kerangka kerja yang memulai proses desain dari pemetaan tugas dunia-nyata dan skenario penggunaan yang representatif [5].

Task-Centered System Design (TCSD) menawarkan pendekatan sistematis yang berangkat dari identifikasi aktor dan tugas kunci, perumusan kebutuhan yang berpusat pada pengguna, perancangan berbasis skenario, hingga walkthrough evaluatif terhadap prototipe [5], [6]. Dengan menempatkan “tugas” sebagai poros, TCSD membantu tim desain menghindari gold-plating fitur dan menjaga fokus pada alur yang paling berdampak pada keberhasilan penyewaan (misalnya T1 pendaftaran/login, T2 pemilihan gedung-paket-tanggal, T3 pembayaran, T4 pembatalan, T5 pengelolaan profil, T6 pengelolaan sandi) [6], [7].

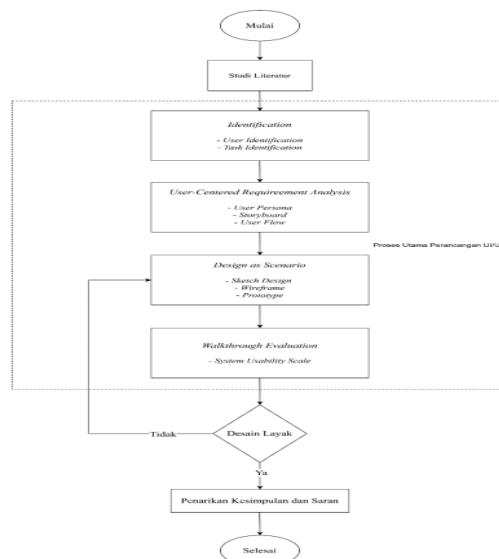
Kajian terdahulu di ranah UI/UX menunjukkan bahwa evaluasi kegunaan terstandar seperti System Usability Scale (SUS) dan pengujian remote berbasis tugas (mis. Maze) efektif mengungkap area rawan kesalahan, beban kognitif, serta friksi navigasi pada alur transaksi daring [8], [9]. Namun, sebagian besar studi di domain layanan sewa/booking lokal masih berfokus pada User-Centered Design umum atau Design Thinking tanpa implementasi TCSD end-to-end yang dikaitkan

langsung dengan metrik keberhasilan penyelesaian tugas dan error-prone steps pada skenario krusial [2], [10]. Hal ini menyisakan kesenjangan riset terkait penerapan TCSD yang komprehensif pada konteks penyewaan gedung serbaguna, khususnya dengan bukti empiris yang menautkan desain skenario-tugas ke capaian task success, mis-click rate, dan skor SUS.

Menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini merancang dan mengevaluasi prototipe UI/UX sistem informasi penyewaan gedung serbaguna berbasis web dengan pendekatan TCSD. Evaluasi dilakukan menggunakan remote usability testing (Maze) dan SUS untuk menilai keberhasilan penyelesaian tugas, mis-click, durasi, serta penerimaan kegunaan secara keseluruhan [8]. Secara ringkas, hasil pengujian menunjukkan skor kegunaan Maze yang tinggi dan rata-rata SUS pada kategori Excellent, dengan temuan friksi terbesar pada skenario pemilihan paket/tanggal memberi arah perbaikan pada visual hierarchy, tap-target size, dan feedback kalender.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui rangkaian tahapan terstruktur pengumpulan data, analisis, perancangan model, dan pengujian yang berjalan secara berurutan. Setiap tahap menerapkan metode dan pendekatan yang diperlukan untuk mendukung kebutuhan tahap berikutnya. Skema alur penelitian ditampilkan pada Gambar 1.



Studi Literatur

Tahap awal memetakan masalah inti, profil pengguna, dan proses bisnis penyewaan gedung serbaguna. Studi literatur menelaah riset terkait perancangan UI/UX layanan penyewaan/booking, praktik terbaik task-based design, serta instrumen evaluasi kegunaan (mis. SUS, task-based testing) untuk memastikan rancangan metodologis konsisten dengan standar yang diakui [1]. Pada saat yang sama, perumusan konteks dilakukan melalui desk review dokumen operasional pengelola (form pemesanan, kebijakan DP/refund, jadwal ruang) dan lightweight context inquiry (tanya-jawab singkat dengan pengelola/pengguna) untuk menangkap alur as-is.

Identification

Pada tahap Identification, peneliti mengidentifikasi calon pengguna dan tugas-tugas utama pada website aplikasi sistem informasi penyewaan gedung serbaguna di Kota Pontianak [1]. User identification dilakukan dengan mendefinisikan karakteristik pengguna: demografi (usia ≥ 17 tahun, laki-laki atau perempuan), psikografi (aktif menggunakan internet), dan perilaku (sedang mencari informasi atau berencana menggunakan gedung serbaguna di Kota Pontianak) [2]. Sebelum wawancara, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai fitur yang direncanakan agar responden memiliki konteks yang sama. Pedoman wawancara untuk user persona mencakup data diri (nama, umur, pekerjaan), pengalaman menggunakan situs sejenis, serta tujuan pemakaian [4]; sedangkan pedoman UI/UX menggali kesulitan dan hambatan saat memakai situs serupa, fitur yang perlu ditambahkan, dan saran untuk pengembangan situs penyewaan gedung di Kota Pontianak [5], [6]. Selanjutnya, pada task identification, peneliti mengekstraksi dan memvalidasi tugas-tugas inti yang harus diselesaikan pengguna agar sistem efektif, dengan meminta calon pengguna menceritakan secara runtut alur transaksi peminjaman gedung pada website Mujahidin Pontianak yang pernah mereka gunakan mulai dari pencarian informasi hingga penyelesaian transaksi sehingga diperoleh daftar tugas prioritas dan titik friksi yang menjadi dasar perancangan antarmuka [1], [5].

User-Centered Requirement Analysis

Menentukan kebutuhan sistem yang sudah ditentukan berdasarkan hasil dari tahap identifikasi, tahap requirements menentukan pengguna mana yang akan dimasukkan ke dalam sistem dan tugas mana yang penting atau tidak perlu dimasukkan. Untuk membantu perancangan desain diperlukan model konseptual agar desain terbentuk dengan jelas. [1], [2].

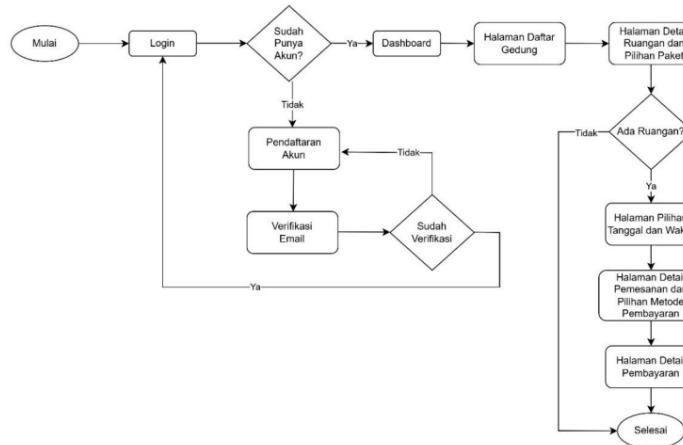
Pada tahap **requirements**, kebutuhan sistem diturunkan langsung dari hasil **identification** agar hanya pengguna yang relevan dan tugas yang bernilai bisnis tinggi yang dimasukkan ke dalam rancangan. Tahap ini sekaligus membentuk **model konseptual** hubungan aktor-tugas-artefak antarmuka sebagai landasan desain sehingga keputusan layar, komponen, dan alur dapat ditelusuri kembali ke kebutuhan riil pengguna.

User persona merangkum karakteristik target pengguna berdasarkan wawancara terstruktur dengan profil demografi minimal usia ≥ 17 tahun tanpa membedakan jenis kelamin, psikografi “aktif menggunakan internet”, dan perilaku sedang mencari atau berencana menggunakan gedung serbaguna di Kota Pontianak. Persona memuat tujuan, hambatan, dan harapan yang menjadi kriteria rancangan (misalnya kebutuhan kejelasan ketersediaan tanggal dan transparansi biaya) dan divisualkan pada untuk memudahkan sinkronisasi tim.

Storyboard menyajikan narasi situasi nyata yang dihadapi calon pengguna contohnya Ravel yang kesulitan memperoleh informasi terpusat tentang gedung untuk acara keluarga serta bagaimana situs “Pontianak Venue” menawarkan solusi melalui pencarian dan penyaringan berdasarkan lokasi, kapasitas, harga, dan jenis acara. Alur visual dari masalah → eksplorasi → pemilihan → keputusan dirangkum untuk memastikan desain menjawab konteks penggunaan sebenarnya, bukan sekadar daftar fitur.

User flow Pemesanan gedung menormalisasi langkah end-to-end dari login/registrasi (termasuk verifikasi email) → dashboard → daftar gedung → detail gedung & paket → pilih tanggal & waktu → ringkasan & metode pembayaran → detail pembayaran. Jika tidak ada ruang yang tersedia, proses berhenti dengan umpan balik yang jelas; jika tersedia, pengguna menyelesaikan transaksi. Alur ini

menjadi referensi utama untuk peletakan kontrol kalender, selektor paket, dan ringkasan biaya.



User flow Rekening memandu pengguna menambah atau memperbarui data rekening melalui menu Rekening, mengisi form, menekan Simpan, lalu melalui tahap validasi. Data yang tidak sesuai memicu perbaikan (kembali ke form), sedangkan data valid menutup proses dengan status Selesai. Flow ini menegaskan kebutuhan validasi *inline* dan pesan kesalahan yang spesifik.

User flow Pembatalan pesanan dimulai dari menu Status Pesanan → Pembayaran → Batalkan Pesanan → pengisian alasan → verifikasi. Jika verifikasi gagal (misalnya alasan kosong), sistem mengarahkan ulang ke form alasan; jika lolos, pembatalan dikonfirmasi dan proses berakhir. Alur ini menuntut *confirm dialog* dan *audit trail* status.

User flow Pengembalian dana diakses dari Status Pesanan → Pengembalian. Sistem memeriksa batas waktu kebijakan; jika telah lewat, pengembalian terkonfirmasi otomatis dan berakhir Selesai. Jika belum, pengguna menekan Konfirmasi untuk menyelesaikan proses. Flow ini mengharuskan indikator kebijakan yang eksplisit (tanggal/batas hari) agar ekspektasi pengguna terkelola.

User flow Edit profil melalui menu Profil → Edit Profile → pengisian data → Simpan → verifikasi. Data tidak valid mengembalikan pengguna ke form dengan pesan yang terarah; data valid menutup proses dengan status Selesai. Hal ini menggarisbawahi pentingnya *inline validation*, *helper text*, dan notifikasi keberhasilan.

User flow Ubah sandi dimulai dari Profil → Ubah Password, pengguna memasukkan sandi baru (dan konfirmasi), lalu menekan Reset. Input yang tidak

sesuai memicu koreksi; jika sesuai, proses selesai. Di sini diperlukan aturan kekuatan sandi, konfirmasi dua kolom, serta umpan balik keberhasilan yang jelas untuk mencegah kebingungan.

Design as Scenario

Pada Sketch Design, kerangka awal UI digambar manual (kertas, pensil/pulpen) berdasarkan identifikasi task dan user, untuk halaman inti login, daftar pengguna, beranda, detail ruangan & pilih paket, kalender pemesanan, detail pemesanan & pilih metode pembayaran, detail pembayaran, status & rincian pesanan, rekening, serta profil pengguna [7], [11]. Tahap Wireframe kemudian memformalkan kerangka digital di Figma dengan merujuk user flow, user persona, dan task identification; tiap halaman dimodelkan ke dalam hierarki informasi, pola navigasi, dan komponen antarmuka yang konsisten [5], [11]. Terakhir, tahap *Prototype* mewujudkan rancangan menjadi antarmuka interaktif di Figma agar calon pengguna dapat menelusuri alur end-to-end; validasi awal berfokus pada keterbacaan, konsistensi, dan kelancaran penyelesaian tugas sebelum masuk ke pengujian kegunaan kuantitatif [8], [9], [10].

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas perancangan dan evaluasi antarmuka pengguna (UI/UX) pada sistem informasi penyewaan gedung serbaguna di Kota Pontianak dengan pendekatan Task-Centered System Design (TCSD), di mana tugas-tugas kunci pengguna (T1-T6) dipetakan, user flow disusun, lalu dikembangkan prototipe hi-fidelity yang diuji secara remote menggunakan Maze dan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan adanya pola masalah pada titik tertentu, seperti salah-klik tinggi, waktu penyelesaian lama, serta kebutuhan peningkatan visibilitas fitur (misalnya selected state paket, kalender, dan sticky ringkasan biaya). Kinerja layar dan alur kemudian diklasifikasikan dalam kategori High/Medium/Low berdasarkan skor usability dan metrik perilaku (task success, mis-click, time on task, bounce), sehingga pengelola venue dapat membedakan alur yang sudah efektif dengan alur yang masih perlu penyempurnaan. Dengan demikian, strategi pengembangan fitur dan kebijakan operasional dapat dilakukan secara lebih tepat sasaran, terukur, dan berorientasi pada peningkatan pengalaman

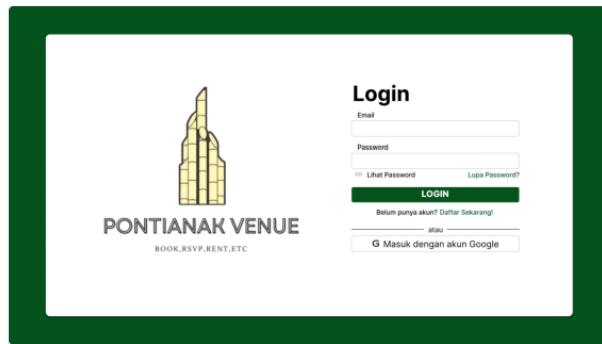
pengguna serta efisiensi proses pemesanan.

A. Representasi Data

Pengujian dilakukan pada prototipe hi-fidelity sistem penyewaan gedung dengan enam skenario tugas yang merepresentasikan alur end-to-end: T1 (daftar & login), T2 (pemesanan), T3 (pembayaran), T4 (pembatalan), T5 (edit profil), dan T6 (ubah sandi). Enam skenario tersebut dipadatkan dari daftar tugas awal T1-T16 hasil identifikasi kebutuhan agar pengujian ringkas tetapi tetap menutup proses bisnis inti; ringkasan daftar awal disajikan dan definisi tujuan uji pada Tabel. Prototipe yang diuji memuat layar kunci Detail Ruangan & Pilih Paket, Kalender, serta Detail Pesanan & Metode Pembayaran beserta layar pendukung seperti Status/Rincian Pesanan, Rekening, Profil, Edit Profil, dan Ubah Sandi. Data dikumpulkan dari 15 partisipan melalui rekaman metrik perilaku pada Maze (task success, mis-click, time on task, bounce) dan kuesioner System Usability Scale (SUS) pascapenyelesaian tugas; persona ringkas sebagai jangkar interpretasi ditampilkan pada

TABEL I Hasil Task Scenario Awal

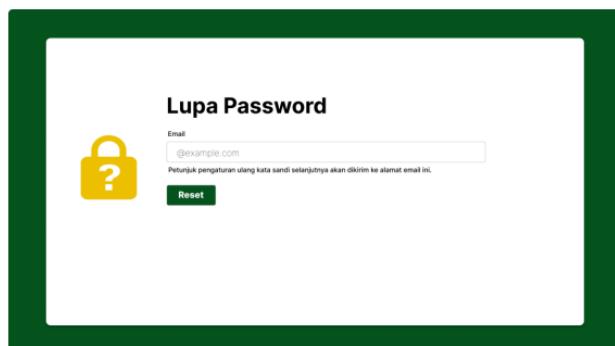
Kode	Skenario
T1	Buat akun menggunakan email.
T2	Pilih gedung yang tersedia.
T3	Pilih paket atau layanan.
T4	Pilih tanggal dan waktu.
T5	Lakukan konfirmasi untuk melanjutkan ke tahap pembayaran.
T6	Pilih opsi pembayaran (lunas atau DP) dan pilih metode pembayaran (transfer atau bayar di tempat).
T7	Jika memilih pembayaran transfer, sistem menampilkan virtual account; setelah ditransfer, unggah bukti pembayaran.
T8	Pada Status Pesanan di menu pembayaran, lakukan pembatalan pesanan.
T9	Pilih alasan pembatalan.
T10	Buka menu Rekening.
T11	Masukkan data rekening.
T12	Buka menu Profil.
T13	Lakukan Edit Profil.
T14	Masukkan data profil.
T15	Lakukan Ubah Password.
T16	Masukkan data password (baru/konfirmasi).



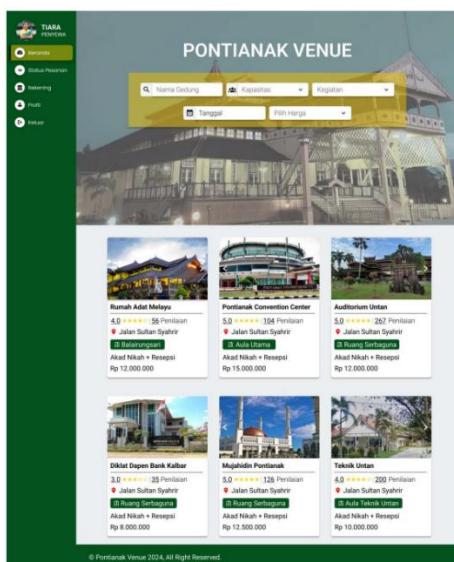
Gambar 3.1 User Persona

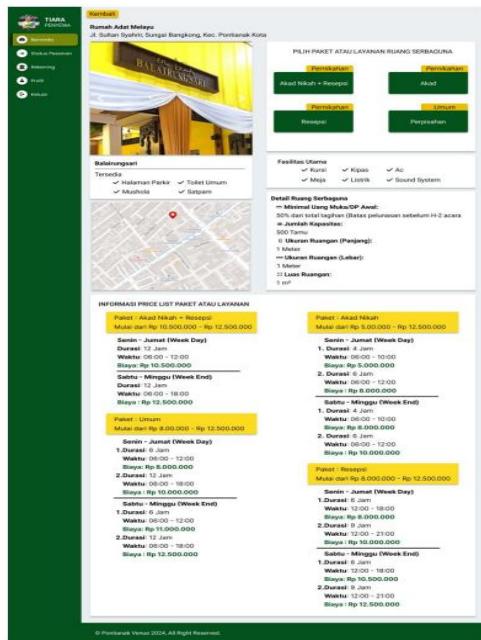
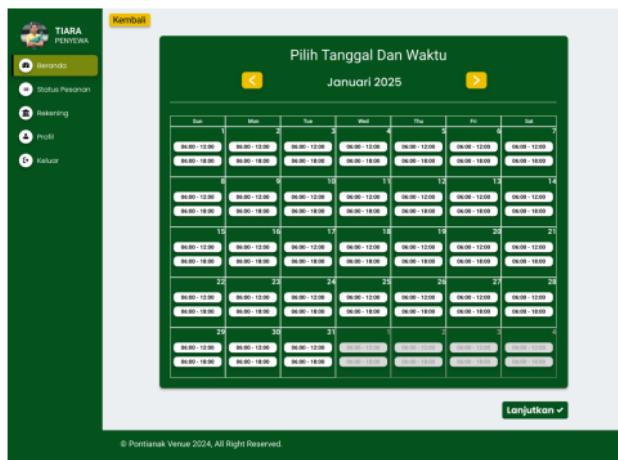
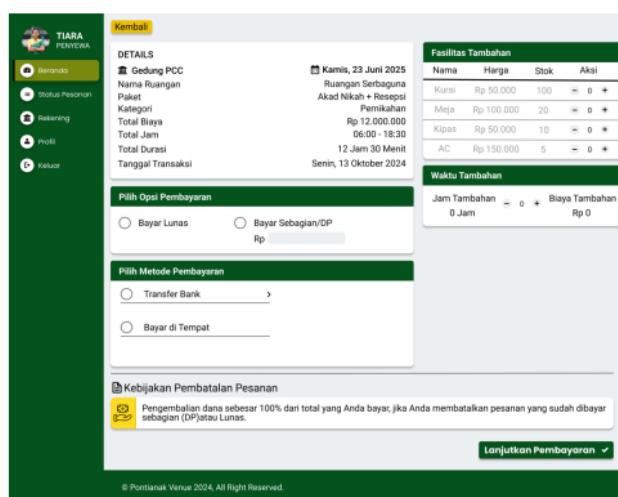


Gambar 3.2 Halaman *Prototype* Daftar

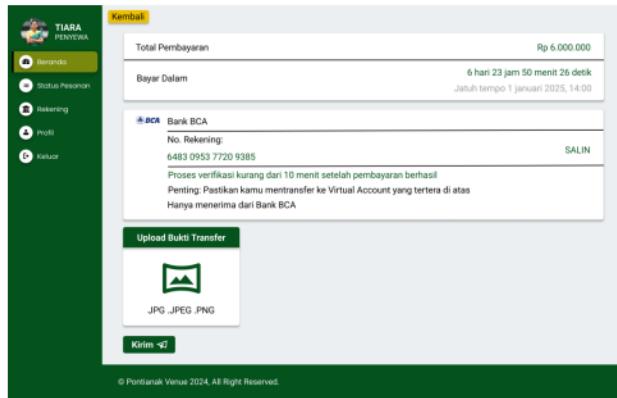


Gambar 3.3 Halaman *Prototype* Daftar

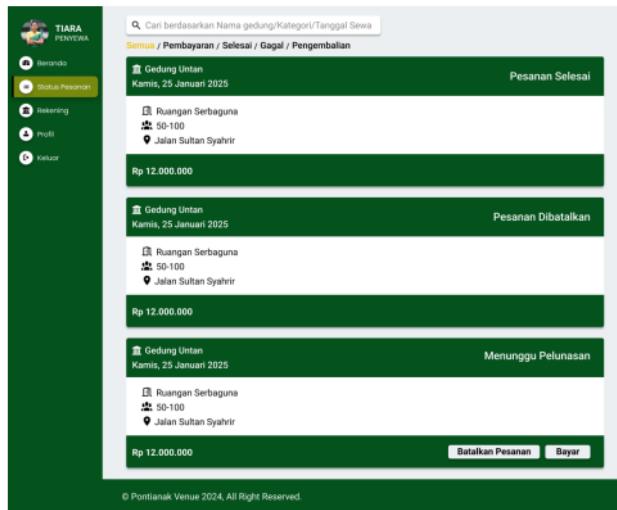


Gambar 3.4 Halaman *Prototype* DashboardGambar 3.5 Halaman *Prototype* Detail RuanganGambar 3.6 Halaman *Prototype* Kalender Pesanan

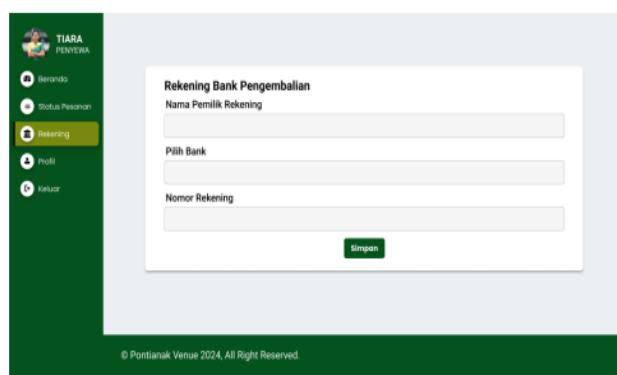
Gambar 3.7 Halaman *Prototype* Detail Pesanan



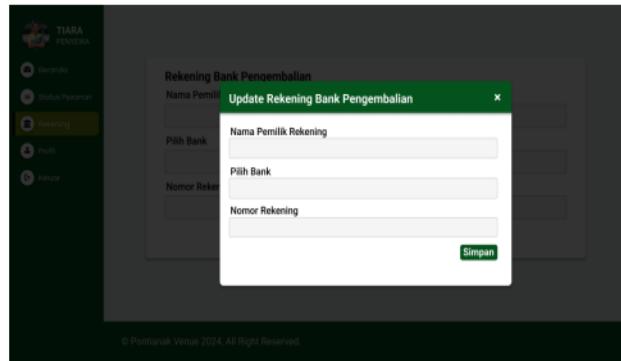
Gambar 3.8 Halaman *Prototype* Detail Pembayaran



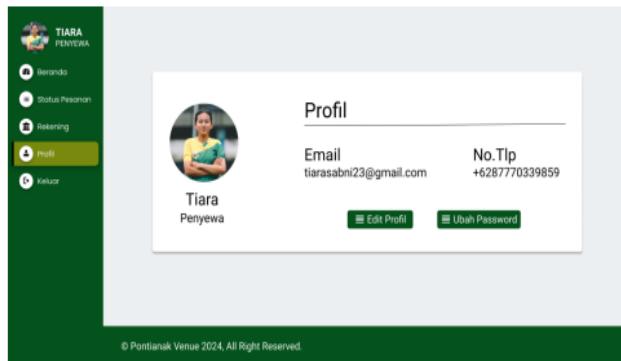
Gambar 3.9 Halaman *Prototype* Status Pesanan



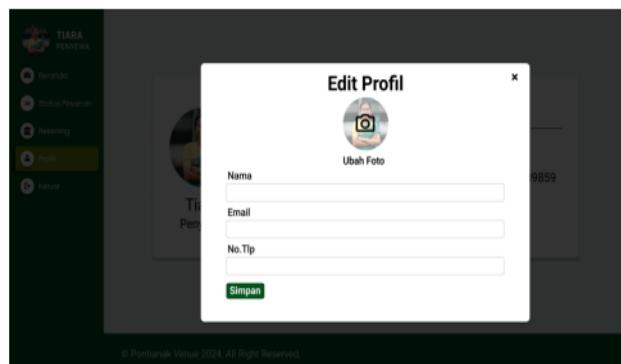
Gambar 3.9 Halaman *Prototype* Rekening



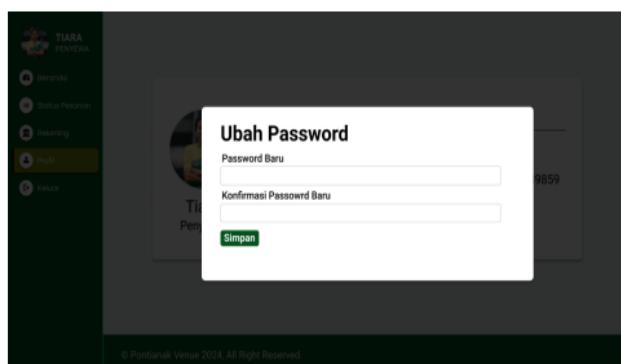
Gambar 3.10 Halaman *Prototype* Update Rekening



Gambar 3.11 Halaman *Prototype* Update Rekening



Gambar 3.12 Halaman *Prototype* Edit Profil



Gambar 3.13 Halaman *Prototype* Ubah Password

B. Hasil Walkthrough Evaluate (Maze)

Seluruh skenario dapat diselesaikan oleh partisipan dengan tingkat keberhasilan 100% dan bounce 0%, menandakan alur sudah dapat dipelajari dan diikuti. Walaupun demikian, efisiensi dan akurasi berbeda antar-tugas: T6 (ubah sandi) menjadi yang paling efisien dengan mis-click 0%, durasi 6,0 detik, dan skor usability 100; T2 (pemesanan) muncul sebagai bottleneck dengan mis-click 21,1%, durasi 21,5 detik, dan skor 87, sedangkan tugas lainnya berada pada kisaran mis-click 2,2–6,3% dan durasi 6,4–18,5 detik dengan skor 95–99. Rata-rata mis-click seluruh tugas adalah sekitar 6,27%, sehingga nilai T2 tercatat $\pm 3,4$ kali lebih tinggi daripada rata-rata; waktu T2 juga $\pm 3,6$ kali lebih lama dari T6. Rekap lengkap per tugas tersaji pada tabel dan ringkasan keseluruhan menunjukkan Usability Score Maze sebesar 96 yang berada pada kategori High.. Temuan ini mengindikasikan rancangan sudah layak namun efisiensinya belum merata, dengan T2 sebagai prioritas perbaikan karena menyumbang porsi terbesar terhadap salah-klik dan waktu penyelesaian.

TABEL III Usability Testing Results

Task	Misclick Rate(%)	Average Duration(s)	Average Success(%)	Drop-off/bounce(%)	Score Usability
1	2.2	12.8	100	0	99
2	21.1	21.5	100	0	87
3	4.8	18.5	100	0	98
4	6.3	6.4	100	0	98
5	3.2	6.6	100	0	95
6	0	6.0	100	0	100

C. Hasil System Usability Scale (SUS)

Penilaian SUS dari 15 partisipan menghasilkan rerata 81,3 dengan rentang individual 75–92,5. Skor ini berada pada kategori B (Excellent) sekaligus masuk Acceptable range, yang berarti pengalaman keseluruhan telah diterima dengan baik oleh pengguna target. Distribusi skor yang relatif rapat menunjukkan konsistensi persepsi kegunaan di antara partisipan. Rekapitulasi skor per partisipan dan statistik ringkas ditampilkan pada tabel. Konsistensi antara hasil SUS (Excellent) dan hasil Maze (High) memperkuat simpulan bahwa desain memenuhi standar kelayakan awal, sementara variasi efisiensi yang tersisa terutama terletak pada alur pemesanan.

TABEL IIIII Hasil Kuesioner SUS

Participant	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	SUS Score
p1	4	2	4	2	4	1	4	2	4	2	77.5
p2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	77.5
p3	4	1	4	2	3	2	4	2	4	2	75
p4	4	1	4	2	3	2	4	2	4	2	75
p5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
p6	4	2	5	1	4	1	4	1	5	2	87.5
p7	4	1	4	2	3	2	4	2	4	2	75
p8	5	1	4	2	4	2	3	2	4	2	77.5
p9	5	1	5	1	5	2	5	1	5	3	92.5
p10	4	1	5	2	3	1	5	1	5	1	90
p11	5	1	4	2	4	2	3	2	5	2	80
p12	5	2	4	1	5	2	3	1	4	2	82.5
p13	5	2	4	1	5	2	4	1	4	2	85
p14	4	1	5	2	5	2	3	1	5	2	85
p15	4	1	5	2	5	1	3	1	4	2	85
Rata-rata											81.3

Pembahasan dan Implikasi Desain

Analisis terhadap alur T2 mengarah pada tiga penyebab utama tingginya salah-klik dan lamanya waktu: kontrol pemilihan paket yang berpotensi memiliki tap-target kecil dan selected state yang kurang tegas, status kalender yang belum kontras antara available/selected/disabled serta affordance pemilihan jam yang tidak eksplisit, dan visibilitas ringkasan biaya serta tombol “Lanjutkan” yang belum persistent sehingga pengguna perlu mencari lokasi aksi berikutnya. Perbaikan yang diusulkan berfokus pada penegasan affordance dan visibilitas meningkatkan ukuran tap-target dan kontras selected/hover pada pemilihan paket, memberi legenda warna dan menonaktifkan tanggal tidak valid pada kalender, menampilkan ringkasan tanggal-jam terpilih secara sticky, serta mempertahankan ringkasan biaya dan CTA “Lanjutkan” agar selalu terlihat. Dengan intervensi tersebut, target peningkatan yang realistik adalah menurunkan mis-click T2 hingga <10% dan waktu penyelesaian T2 hingga <15 detik sambil mempertahankan keberhasilan 100% dan rerata SUS ≥ 80 . Agenda uji berikutnya mencakup A/B test pada variasi paket/kalender dan tata letak ringkasan/CTA, segmentasi perangkat (desktop vs mobile) untuk melihat efek viewport, serta pemantauan funnel dan indikasi rage-clicks pada tahap pilot guna memverifikasi turunnya friksi pada titik tugas krusial.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan rekomendasi rancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi Penyewaan Gedung Serbaguna di Kota Pontianak menggunakan metode Task Centered System Design (TCSD). Berdasarkan data hasil uji yang di dapatkan dari aplikasi Maze, skor usability sebesar 96 menempatkan website dalam kategori "High", lalu motede System Usability Scale (SUS) yang menunjukkan hasil poin 81,3 yang termasuk dalam kategori B dengan rating Excellent. Sehingga *Prototype* diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Rancangan yang dihasilkan dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari informasi terkait penyewaan gedung secara efisien. Sistem ini menyediakan informasi penting seperti ketersediaan tanggal dan waktu, lokasi gedung, kapasitas, fasilitas, dan biaya sewa, sehingga dapat membantu masyarakat Kota Pontianak dalam mengambil keputusan yang tepat. Rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan akses dan kualitas pelayanan penyewaan gedung serbaguna di Kota Pontianak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, "Analisis User Experience dan User Interface (UI/UX) pada Website menggunakan Metode Google Design Sprint," *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021.
- [2] L. Angela and E. Erandaru, "Studi perbandingan teori dan praktik proses perancangan UI/UX di ARYANNA," *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, p. 10, 2022.
- [3] N. R. Ayu, P. Putra, N. R. Oktadini, P. E. Sevtiyuni, and A. Meiriza, "Designing Interface of Marketplace Build Id Merchant Architect Using Task-Centered System Design," *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 4, pp. 673–680, 2023.
- [4] R. D. Baventa, A. P. Kharisma, and F. Al Huda, "Perancangan User Experience pada Aplikasi Pembukuan UMKM berbasis Mobile menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: Suto Architect)," *J. Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 7, pp. 3412–3421, 2022.

- [5] R. D. Darmawan and H. Rohman, "Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX terhadap Ajaib—Platform Investasi Daring," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2022.
- [6] R. F. Dowa, "Analisis dan Perancangan UI/UX Sistem 'Learning for Preparation of College' dengan Metode Design Thinking dan Remote Usability," *Skripsi*, Univ. Jambi, 2023.
- [7] J. M. Dumalang, C. E. J. Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2023.
- [8] Y. Febriyanto, P. Sukmasya, and M. Maimunah, "Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, 2023.
- [9] N. Febyla and A. Zubaidi, "Analisis dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi DPRD Provinsi NTB Berbasis Website menggunakan Figma," *Jurnal Begawa Teknologi Informasi (JBegaTI)*, vol. 3, no. 2, pp. 273–284, 2022.
- [10] A. Firdaus, D. Bin Zainal, and W. I. Firdaus, "Implementasi Flutter dalam Aplikasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Mobile," *Jurnal JUPITER*, vol. 15, no. 1, pp. 828–836, 2023.
- [11] M. S. Hartawan, "Penerapan User-Centered Design (UCD) pada Wireframe Desain UI/UX Aplikasi Sinopsis Film," *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022.
- [12] S. M. Jibran, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit di RSUD Buton Selatan menggunakan Metode Task-Centered System Design," 1991. [13] I. B. Karo Sekali, C. E. J. Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado menggunakan Design Thinking," *JIMA-ILKOM*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023.
- [13] R. T. Maulana, "Perancangan UI/UX dengan Metode User-Centered Design pada Aplikasi Mobile Auctentik," *Skripsi*, UII, 2020.

- [14] I. U. W. Mulyono, A. Susanto, K. Widyatmoko, and N. K. Ningrum, "Digitalisasi Pelayanan Publik dan Digital Marketing Produk UMKM Desa Karangpaket," *JNPMIK (Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 25–33, 2023.
- [15] R. A. Nadialista Kurniawan, "(Judul tidak konsisten; artikel multi-bahasa)," *Industry and Higher Education*, vol. 3, no. 1, pp. 1689–1699, 2021. [Daring]. Tersedia: <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845> dan <http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- [16] P. Padilah, D. Indrayana, F. F. Az-zahra, dkk., "Perancangan UI/UX Website International Office Universitas Muhammadiyah Sukabumi menggunakan User Persona," *vol. 20*, no. 2, 2023.
- [17] R. Ramadan and H. M. Az-zahra, "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint," *J. Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, pp. 8831–8840, 2019.
- [18] D. W. Ramadhan, "Pengujian Usability Website Time Excelindo menggunakan System Usability Scale (SUS)," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019.
- [19] R. D. M. Saputra, "Perancangan Coffee Table Book Bangunan Bersejarah di Kota Tua Jakarta," *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [20] A. Satrio Bagaskoro, R. Fauzi, and N. Ambarsari, "Perancangan UI berdasarkan UX Aplikasi E-learning dengan Metode User-Centered Design (Studi Kasus: SMA Santa Maria 3 Cimahi)," *E-Proceedings of Engineering*, vol. 7, no. 2, pp. 7565–7757, 2020.
- [21] G. Science and E. Outlook, "(Judul tidak tersedia – artikel dengan karakter Tionghoa)," *vol. 32*, no. 2, pp. 58–65, 2020.
- [22] D. Sebagai and S. Satu, "Perancangan User Interface Repository menggunakan Metode Task-Centered System Design (TCSD)," *Proposal Tugas Akhir*, 2020.
- [23] E. C. Shirvanadi and M. Idris, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-learning AMIKOM Center Menggunakan Metode Design Thinking," *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021. [Daring]. Tersedia:

<https://jurnal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>

- [24] (Program Studi Informatika), "Evaluasi Usability dan Perbaikan User Interface menggunakan Metode Design Thinking dan Usability Testing," Laporan/Skripsi, 2023.
- [25] R. Syabania and N. Rosmawani, "Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (CRM) pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website," *Rekayasa Informasi*, vol. 10, no. 1, pp. 44–49, 2021.
- [26] A. P. Wibawa, M. Ashar, and S. Patmanthara, "Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae dan Poster untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh," *Belantika Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 77–81, 2021.
- [27] N. Widjaya, "Perancangan UI/UX pada Game 3D Edukasi Aksara Lampung," 2020. [Daring]. Tersedia: <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/14566/> dan http://kc.umn.ac.id/14566/1/HALAMAN_AWAL.pdf