

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* UNTUK
PERANCANGAN UI DAN UX PADA APLIKASI *GO*
IMUNISASI**



**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deni Kristiyanto
NIM : 11220743
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI dan UX Pada Aplikasi Go Imunisasi”** adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 2 Januari 2024
Yang menyatakan,



Deni Kristiyanto

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deni Kristiyanto
NIM : 11220743
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Akses Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI dan UX Pada Aplikasi Go Imunisasi”** beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikan dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencatumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 2 Januari 2024
Yang menyatakan,



Deni Kristiyanto

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

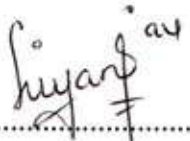
Nama : Deni Kristiyanto
NIM : 11220743
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI Dan UX Pada Aplikasi Go Imunisasi

Telah dipertahankan pada periode 2023-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 17 Januari 2024

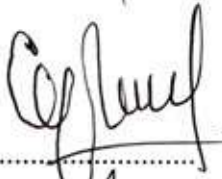
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Lilyani Asri Utami, M.Kom.


.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Mohammad Badrul, M.Kom.


.....

Penguji II : Wida Prima Mustika, M.Kom.


.....

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI UX Pada Aplikasi Go Imunisasi”** adalah hasil karya tulisan asli DENI KRISTIYANTO dan bukan hasil penerbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruh karya tulis ini, tanpa seijin mahasiswa penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seijin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perijinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : DENI KRISTIYANTO

Alamat : Jl. Bawang Raya, RT.001/RW.008, Cimuning, Kec. Mustika Jaya

No. Telp : 089637234050

Email : cristiandenny@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX PADA APLIKASI GO IMUNISASI”.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Lilyani Asri Utami, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff/karyawan/dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

9. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan semangat.

10. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8A.06

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 24 Oktober 2023



DENI KRISTIYANTO

ABSTRAK

Deni Kristiyanto (11220743), Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI UX Pada Aplikasi Go Imunisasi.

Imunisasi merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak, namun kendala saat antrian imunisasi di rumah sakit atau di puskesmas menjadi masalah bagi setiap orang tua. Selain menghabiskan waktu yang cukup lama dan juga membutuhkan tidak sedikit *effort*, jarak dari rumah ke tempat imunisasi juga menjadi masalah tersendiri, belum lagi ketika sudah sampai di tempat imunisasi namun ketersediaan vaksin yang tidak ada menyebabkan calon pasien harus mencari tempat imunisasi yang baru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media baru yang memudahkan orang tua atau calon pasien dalam memberikan imunisasi kepada anaknya dengan menggunakan metode design thinking yang memiliki beberapa proses yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* pada pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan perancangan tampilan aplikasi *Go Imunisasi* ini dapat mempermudah orang tua dalam memberikan imunisasi kepada anaknya yang bisa dilakukan dirumah tanpa harus mengantri dirumah sakit atau puskesmas sehingga lebih praktis dan menghemat waktu, selain itu juga bisa mendapatkan kepastian ketersediaan vaksin.

Kata kunci: Perancangan, Imunisasi, *Design Thinking*, *User Interface* dan *User Experience*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

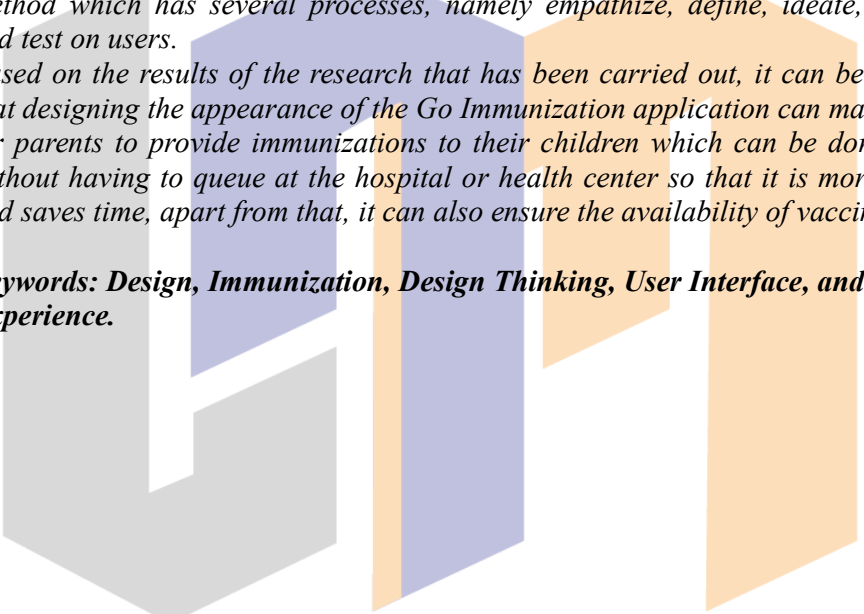
ABSTRACT

Deni Kristiyanto (11220743), Application of Design Thinking Method for UI/UX Design in the Go Immunization Application.

Immunization is very important for children, but obstacles in queuing for immunization at the hospital or at the health center are a problem for every parent. Apart from taking quite a long time and also requiring a lot of effort, the distance from home to the immunization site is also a problem in itself, not to mention when you arrive at the immunization site but the lack of vaccine availability causes prospective patients to have to look for a new immunization site. The aim of this research is to create new media that makes it easier for parents or prospective patients to provide immunizations to their children by using the design thinking method which has several processes, namely empathize, define, ideate, prototype, and test on users.

Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that designing the appearance of the Go Immunization application can make it easier for parents to provide immunizations to their children which can be done at home without having to queue at the hospital or health center so that it is more practical and saves time, apart from that, it can also ensure the availability of vaccines.

Keywords: Design, Immunization, Design Thinking, User Interface, and User Experience.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. N. Hanum, F. Maulida, and L. Suryani, "Upaya Peningkatan Pemahaman Masyarakat melalui Penyuluhan Pentingnya Imunisasi pada Anak Usia Sekolah," *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 306–310, Oct. 2022, doi: 10.24036/abdi.v4i2.319.
- [2] H. Milaenia Fitri and M. Hidayati, "Pengaruh Lama Waktu Tunggu Pendaftaran Terhadap Kepuasan Pasien di Puskesmas Waringinkurung," *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 1, no. 12, pp. 1789–1795, Dec. 2021, doi: 10.36418/cerdika.v1i12.262.
- [3] G. Nabila and S. Wahyuni, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas*. 2022.
- [4] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, p. 26, Dec. 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [5] www.halodoc.com, "Apa itu Imunisasi?"
- [6] www.organisasi.org, "ARTI DEFINISI/PENGERTIAN IMUNISASI, TUJUAN, MANFAAT, CARA DAN JENIS IMUNISASI PADA MANUSIA."
- [7] ayosehat.kemkes.go.id, "Seputar Imunisasi."
- [8] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [9] H. Himawan, "Buku_InterfaceUSERExperience_MangarasYanuF," 2020.
- [10] R. Dewi Mentari Mekarsari Loman, "Perbandingan Proses Perancangan UI/UX Secara Teori dan Praktik Saat Internship di Eyesimple Creative Studio," 2022.
- [11] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [12] sokrates.id, "Proses design thinking."
- [13] Arsanti Atifah, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX PADA APLIKASI NGAJI YUK," 2022.

- [14] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] Yasermi Syahru and J. Bahasa Rupa, "PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL," Online, 2019. [Online]. Available: <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa>
- [16] A. Primawati and A. Paramita, "Analisis Rancang Bangun Sistem Informasi Status Imunisasi (Sisi) Online."
- [17] A. Ar Razi *et al.*, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Online]. Available: <http://bit.do/demandia>
- [18] www.linkedin.com/in/darmawanrdipo/, "Tahapan dalam Design Thinking."
- [19] A. A. Krishnavarty, M. Defriani, and T. I. Hermanto, "UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method," *Sinkron*, vol. 7, no. 3, pp. 1044–1053, Aug. 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i3.11585.
- [20] N. H. Zain, I. C. Sayekti, and R. Eryani, "Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1840–1846, Jun. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1051.
- [21] M. Agusta and N. Letuna, "INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI VAKSIN COVID-19 DI INDONESIA," 2020. [Online]. Available: <https://covid19.go.id/p/hasil->
- [22] Swarnadwitya, "PEMANFAATAN LIMBAH BATIK SISA FASHION DI CIREBON Jurnal Teknologi dan Desain Volume 2 Nomor 2 Januari 2021 | 105," 2020. [Online]. Available: www.eduhivecreativestudio.com,
- [23] www.gramedia.com, "Pengertian Kuesioner."
- [24] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [25] <https://measuringu.com>, "Table SUS."
- [26] www.researchgate.net, "acceptability, grade scale, dan adjective rating."