



Pemanfaatan Metode *Design Thinking* dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi *Home Care* Madiun Berbasis Android

Indriani Kusuma Wardani¹, Pradityo Utomo², Arief Budiman³,
Dwi Nor Amadi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Merdeka Madiun, Madiun,
Indonesia

Email: ¹kusumaindriani2@gmail.com, ²pradityo@unmer-madiun.ac.id,
³arief@unmer-madiun.ac.id, ⁴dwinor@unmer-madiun.ac.id,

Abstrak

Kesehatan adalah salah satu poin penting bagi kehidupan. Tetapi beberapa wilayah sering memiliki kendala jarak untuk menjangkau Fasilitas Kesehatan (Faskes). Perkembangan teknologi informasi berbasis android adalah salah satu jawaban permasalahan tersebut. Aplikasi *Home Care* Madiun berbasis android dapat dimiliki Faskes untuk mempermudah warga Madiun dalam berobat. Dalam membantu warga, aplikasi *Home Care* harus dapat dengan mudah digunakan warga. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah aplikasi dibuat berbasis android. Karena warga Indonesia mayoritas memiliki *smartphone* berbasis android, sehingga warga sudah tidak canggung menggunakan *smartphone*. Solusi kedua, untuk lebih memudahkan warga dalam menggunakan aplikasi *Home Care*, tampilan aplikasi harus dibuat familiar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang tampilan (UI/UX) dari aplikasi *Home Care* berbasis android. Perancangan UI/UX menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dapat memberikan solusi tentang seluruh permasalahan dari warga yang akan berobat. Karena warga akan mengakses aplikasi dengan UI/UX yang sudah *user friendly*. Hasil dari penelitian ini adalah UI/UX dari aplikasi *Home Care* Madiun berbasis android. Dimana, UI/UX juga telah dilakukan pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian SUS adalah "excellent".

Kata Kunci: *Design Thinking*, SUS, UI/UX, Aplikasi *Home Care*, Android

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, kesehatan memiliki nilai yang sangat mahal. Fasilitas kesehatan (Faskes) seperti Rumah Sakit, Puskesmas, dan Klinik terus meningkatkan pelayanannya. Peningkatan pelayanan sangat diperlukan khususnya untuk wilayah Kota atau Kabupaten yang luas, salah satunya



adalah Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Selain luas, Kabupaten Madiun juga memiliki wilayah yang terpisah-pisah cukup jauh. Hal ini dapat memicu permasalahan kehidupan, khususnya warga untuk berobat. Warga harus melakukan perjalanan yang jauh untuk mencapai Faskes.

Perkembangan teknologi informasi dapat membantu penyelesaian masalah ini. Kemudahan warga menggunakan *smartphone* android adalah solusinya. Untuk mendukung kemudahan layanan, Faskes dapat menggunakan aplikasi *Home Care* berbasis android untuk memberikan pelayanan kepada warga. Warga (pasien) dapat mendapatkan pelayanan kesehatan tanpa harus datang ke Faskes. Sehingga, warga lebih cepat mendapatkan pelayanan kesehatan, walaupun di tempat yang jauh.

Permasalahan tidak berhenti pada jarak lokasi warga menuju Faskes. Walaupun aplikasi berbasis android dapat membantu permasalahan tersebut. Tetapi warga memiliki usia yang bervariasi, sehingga tampilan aplikasi yang dibuat harus familiar dengan pengguna berusia lanjut (lansia). Tampilan aplikasi atau biasa disebut UI/UX merupakan salah satu poin penting dari berhasilnya aplikasi. Tata letak yang rumit, navigasi yang tidak intuitif, tampilan yang tidak responsive, dan kesulitan akses bagi beberapa pengguna dapat menjadi hambatan dari keberhasilan aplikasi *Home Care* berbasis android.

Metode *Design Thinking* adalah salah satu metode untuk membantu keberhasilan UI/UX. Beberapa penelitian telah menggunakan metode *Design Thinking* dapat dilihat pada Tabel 1. Dengan memanfaatkan metode *Design Thinking*, perancang UI/UX dapat lebih mendalam untuk memahami harapan pengguna aplikasi *Home Care*, sehingga menghasilkan solusi yang lebih relevan dan mudah digunakan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi *Home Care* Madiun berbasis Android, sehingga dapat membantu pasien atau warga yang memilih perawatan di lingkungan rumah. Penelitian ini juga membahas pengujian terhadap UI/UX. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

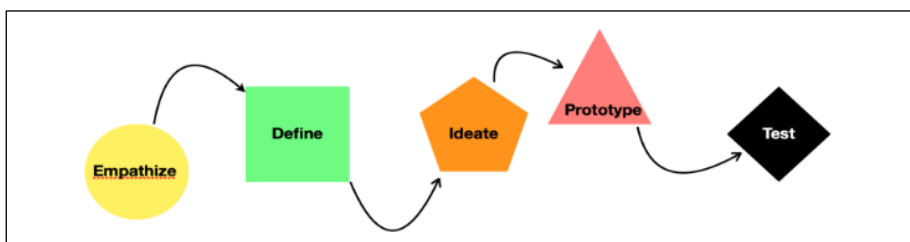
Tabel 1. Penelitian terkait

No.	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil
1	Merancang UI/UX dari aplikasi yang dapat	<i>Design Thinking</i> dan <i>Usability Testing</i>	Penguji dapat menjalankan seluruh

No.	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil
	memberikan informasi tentang Corona [1]		skenario dengan sukses
2	Merancang UI/UX aplikasi berbasis web untuk Laportea Company [2]	<i>Design Thinking</i> dan <i>Usability Testing</i>	Prosentase hasil pengujian sebesar 91%
3	Merancang UX dari aplikasi <i>Home Care</i> berbasis <i>mobile</i> di Rumah Sakit Semen Gresik[3]	<i>Design Thinking</i> dan <i>User Experience Questionare</i> (UEQ)	Hasil masuk dalam kategori baik.
4	Merancang UI/UX dari aplikasi pelaporan kehilangan dan penemuan barang [4]	<i>Design Thinking</i> dan kuisisioner	Aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Tetapi ada kendala terkait ukuran tombol.
5	Merancang UI/UX dari aplikasi toko kue [5]	<i>Design Thinking</i> dan SUS	Hasil masuk kategori sempurna.
6	Merancang UI/UX dari <i>platform</i> teknologi pendidikan, khususnya fitur pembimbingan [6]	<i>Design Thinking</i> dan <i>Single Ease Question</i> (SEQ)	Nilai hasil SEQ antara 6.25 -7.
7	Merancang UI/UX dari sistem <i>ticketing</i> khususnya fitur pelaporan <i>helpdesk</i> [7]	<i>Design Thinking</i> dan SUS	Nilai hasil SUS adalah 78 dan masuk kategori baik.
8	Merancang UI/UX dari sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis <i>mobile</i> [8]	<i>Design Thinking</i> dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	Nilai hasil SUS adalah 87 dan masuk kategori <i>excellent</i> .
9	Merancang UI/UX dari aplikasi untuk pemesanan webinar[9]	<i>Design Thinking</i> dan kuisisioner	Pengguna mayoritas puas, tetapi ada sedikit saran di bagian pewarnaan tombol
10	Merancang UI/UX dari aplikasi kekerasan seksual [10]	<i>Design Thinking</i> dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	Nilai hasil SUS adalah 78 dan masuk kategori baik.

2. METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk perancangan aplikasi Home Care adalah metode design thinking. Metode ini menerapkan penggabungan berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu dengan tujuan mendapatkan solusi. Tidak hanya sekedar mengedepankan aspek visual dan perasaan, *design thinking* juga memberi fokus pada pengalaman pengguna. Metode ini memberikan solusi yang sangat optimal untuk permasalahan kompleks [11]. Tahapan proses design thinking yang akan digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking [12]

2.1. Tahap *Empathize*

Empathize adalah tahapan untuk memahami pengguna dengan melakukan wawancara atau observasi untuk memperoleh sebuah pengalaman, perilaku dan emosi dari pengguna [13].

2.2. Tahap *Define*

Define merupakan suatu proses untuk analisis dan pemahaman hasil yang diperoleh pada proses empathize. Tahap ini digunakan untuk menentukan pernyataan masalah atau perhatian utama dari pengguna [14].

2.3. Tahap *Ideate*

Ideate adalah proses peralihan dari perumusan masalah menuju solusi, dalam tahap ideate ini, difokuskan pada hasil berbagai gagasan atau ide yang akan menjadi dasar untuk merancang prototype [15].

2.4. Prototype

Prototype adalah hasil transformasi dari ide sebelumnya menjadi sebuah aplikasi yang dapat dijalankan untuk pengujian. Pada tahap ini, skenario atau langkah-langkah untuk produk dan aplikasi telah dirancang [16].

2.5. Test

Test adalah tahap terakhir dari metode design thinking. Pada diproses ini akan melakukan pengujian aplikasi secara random kepada pengguna [16]. Pada tahapan ini dilakukan pengujian dengan metode *usability testing*, dimana pengambilan data kuantitatif dilakukan dengan membagikan kuesioner SUS (*System Usability Scale*).

Metode SUS adalah teknik penilaian kegunaan yang dapat memberikan perspektif subjektif mengenai tingkat kegunaan sistem. Skor yang dihasilkan dari metode SUS dapat menjadi faktor pertimbangan dalam menilai apakah sebuah aplikasi layak untuk digunakan. Oleh karena itu, kuesioner bisa dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana kepuasan pengguna, berdasarkan sifat penilaian yang bersifat subjektif [17]. System Usability Scale (SUS) terdiri dari 10 pernyataan dalam kuesioner yang dapat digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk. Dalam kuesioner SUS, terdapat pernyataan positif dan negatif. Pernyataan yang memiliki nomor ganjil mengandung kalimat positif, sedangkan pernyataan yang memiliki nomor genap mengandung kalimat negatif. Responden yang mengisi kuesioner, yang biasanya diberikan melalui platform seperti Google Form, diharapkan menjawab dengan skala likert yang mencakup pilihan dari sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, hingga sangat tidak setuju [18].

Aturan penilaian dengan SUS adalah sebagai berikut [19] :

- 1) Skala nilai yang digunakan antara 1 sampai 5.
- 2) Pernyataan bernomor ganjil = nilai dari respon pengguna - 1.
- 3) Untuk pernyataan bernomor genap = 5 - nilai dari respon pengguna.
- 4) Jumlahkan nilai respon.
- 5) Kalikan hasilnya dengan nilai 2.5.
- 6) Konversi rentang nilai menjadi antara 0–100.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n} \tag{1}$$

Dimana : \bar{x} = Skor rata-rata; Σx = Jumlah Skor SUS; n = Jumlah Responden. Kemudian hasil akhir SUS dicocokkan dengan Tabel 2 [19].

Tabel 2. Skala Penilaian Hasil Akhir SUS [19]

Skor SUS	Nilai Huruf	Keterangan
>80,3	A	<i>Excellent</i>
68-80,3	B	<i>Good</i>
68	C	<i>Okay</i>
51-68	D	<i>Poor</i>
<51	F	<i>Awful</i>

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil *Empathize*

Pada tahap *Empathize* dilakukan dengan observasi ke beberapa Faskes di wilayah Kota dan Kabupaten Madiun. Observasi dilakukan terhadap pasien dan petugas kesehatan. Sejumlah 20 orang yang terdiri dari pasien dan petugas kesehatan diwawancarai. Karena nantinya 20 orang tersebut juga menjadi koresponden untuk pengujian UI/UX.

3.2. Hasil *Define*

Pada tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis hasil tahapan *Empathize*. Pertanyaan-pertanyaan tahapan ini dapat mengenai saran untuk dibuat aplikasi, saran terkait menu-menu aplikasi, saran terkait aplikasi yang mudah digunakan segala usia, dan saran untuk penyempurnaan aplikasi.

3.3. Hasil *Ideate*

Berdasarkan saran-saran yang diberikan koresponden didapatkan ide untuk membuat UI/UX dari aplikasi *Home Care* Madiun berbasis android. Karena aplikasi berbasis android dirasa lebih mudah digunakan untuk semua kalangan usia, dengan asumsi mayoritas warga memiliki *smartphone* android.

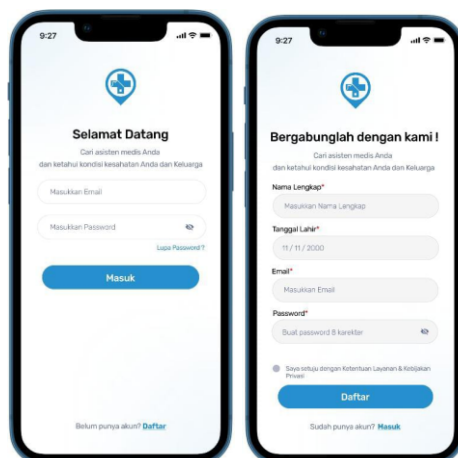
3.4. Hasil *Prototype* UI/UX

Hasil *prototype* ui/ux dari aplikasi Home Care dapat dilihat pada Gambar 2 hingga Gambar 14.



Gambar 2. Tampilan *Splash Screen*

Pada Gambar 2 adalah desain *splash screen* aplikasi *Home Care*, *splash screen* tersebut dibuat tidak hanya untuk menyempurnakan tampilan visual melainkan juga digunakan untuk menampilkan informasi singkat tentang fungsi dan manfaat dari layanan *Home Care*.



Gambar 3. Halaman *Sign In* dan *Sign Up*

Sebelum melakukan eksplorasi pada aplikasi *Home Care*, pengguna diarahkan untuk *sign in* pada aplikasi *Home Care* dengan memasukkan email dan *password* pengguna. Jika pengguna belum memiliki akun, maka diharuskan untuk *sign up* yang berisikan nama lengkap, tanggal lahir, email dan *password*. Setelah berhasil melakukan pendaftaran akan muncul pop-up berhasil mendaftar dan pengguna diarahkan untuk melakukan *sign in*.



Gambar 4. Halaman beranda

Pada Gambar 4 adalah halaman utama *Home Care* dengan memuat beberapa menu yang mampu memudahkan pengguna untuk mencari layanan kesehatan seperti: pemesanan paket home care, suntik vitamin, layanan pasca persalinan, tes lab, layanan terapi reumatologi, rawat luka dan fisioterapi. Pada aplikasi *Home Care* juga terdapat *space* berita terkini yang berkaitan dengan kesehatan dan berita yang ditampilkan terhubung langsung dengan *website* kemeskes RI. Apabila pengguna aplikasi sedang melakukan pemesanan layanan dari *Home Care*, maka terdapat juga *space* untuk kontrol makanan bagi pasien yang sedang dirawat.



Gambar 5. Penjelasan layanan

Setelah pengguna memilih salah satu menu dari layanan *Home Care*, maka akan dialihkan ke halaman penjelasan dari layanan tersebut. Informasi tersebut terdiri dari harga layanan yang dipilih dan manfaat apa saja yang didapat ketika menggunakan jasa dari tenaga medis *Home Care*.



Gambar 6. Pengisian alamat pemesanan layanan

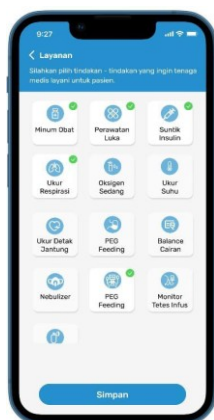
Pengguna dimudahkan ketika melakukan pemesanan layanan menggunakan fitur *location* seperti yang ditampilkan pada Gambar 6. Pengguna disediakan fitur maps yang dapat digunakan untuk memilih lokasi pelayanan sesuai dengan titik yang dipilih. Tidak hanya itu,

pengguna juga disediakan kolom untuk mengisikan alamat lengkap dan detail lainnya.



Gambar 7. Pemilihan paket layanan

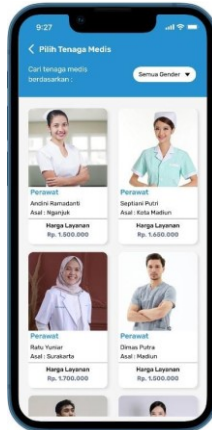
Ketika akan memesan layanan *Home Care* pengguna akan diberi pilihan untuk menggunakan layanan perawat atau layanan pengasuh. Layanan perawat digunakan untuk melakukan pendampingan secara penuh terhadap pasien, mulai dari membantu kegiatan sehari-hari hingga melakukan tindakan medis. Sedangkan layanan pengasuh hanya dapat digunakan jika memerlukan bantuan untuk kegiatan sehari-hari saja.



Gambar 8. Pemilihan tindakan yang dibutuhkan

Apabila pengguna memerlukan layanan perawat, maka akan diarahkan ke tampilan tindakan medis yang dibutuhkan seperti yang terdapat pada

Gambar 8. Pengguna dapat memilih lebih dari satu layanan tindakan yang dibutuhkan oleh pasien.



Gambar 9. Pemilihan tenaga medis

Setelah memilih layanan yang dibutuhkan, maka pengguna akan dialihkan tampilan daftar tenaga medis yang dapat dilihat pada Gambar 9. Tenaga medis yang ditampilkan pada aplikasi sudah disesuaikan dengan tindakan yang dipilih oleh pengguna pada tampilan sebelumnya.



Gambar 10. Deskripsi tenaga medis

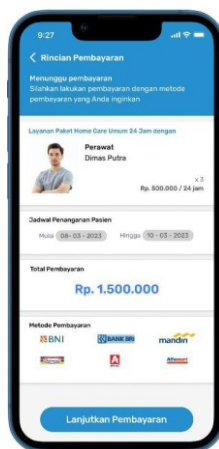
Pengguna dapat memilih tenaga medis mana yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Oleh karena itu, terdapat deskripsi dari tenaga medis yang

dipilih, yang menampilkan pengalaman kerja dan riwayat pendidikan. Tampilan deskripsi dari tenaga medis dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 11. Transaksi riwayat pembayaran

Untuk mengetahui riwayat transaksi pengguna dapat memilih navigasi transaksi seperti yang ada pada Gambar 11. Navigasi transaksi digunakan untuk memberitahu kepada pengguna ketika ada layanan yang baru saja dipesan dan harus segera dibayar. Pada halaman transaksi ini juga menampilkan riwayat layanan yang sudah dipesan, baik yang batal melakukan pembayaran hingga sudah selesai sampai tahap pembayaran.



Gambar 12. Rincian dan metode pembayaran

Pada Gambar 12 digunakan untuk menampilkan nominal tagihan yang harus dibayar oleh pemesan layanan. Untuk dapat menyelesaikan pembayaran *Home Care* menyediakan beberapa metode pembayaran, mulai dari bisa transfer melalui beberapa jenis bank hingga minimarket. Untuk melakukan pelunasan tagihan, pengguna harus memilih salah satu metode pembayaran yang telah disediakan, maka pengguna dapat langsung menekan tombol “Lanjutkan Pembayaran” dan akan mendapatkan kode pembayaran.



Gambar 13. Notifikasi status pembayaran

Fitur notifikasi yang ada pada Gambar 13 digunakan untuk memberitahu kepada pengguna ketika ada transaksi yang gagal dilakukan, transaksi yang harus dibayar, sedang di proses maupun sudah menyelesaikan transaksi. Untuk transaksi yang harus segera dibayar atau masih dalam proses ditandai dengan logo *home care* berwarna biru, notifikasi yang berwarna merah ditandai dengan bahwa pembayaran yang seharusnya diselesaikan, gagal dilakukan dikarenakan pembatalan, dan yang terakhir notifikasi yang berwarna hijau ditandai dengan transaksi yang dilakukan telah berhasil dan bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 14. Chat tenaga medis

Halaman chat kepada tenaga medis yang ada pada Gambar 14 akan tersedia apabila pengguna atau pemesanan layanan sudah menyelesaikan transaksi. Aplikasi *Home Care* akan menyediakan *home chat* untuk menampilkan list chat dari user dengan petugas medis. Dan room chat merupakan tempat user untuk saling bertukar pesan dengan petugas medis. Fitur ini dibuat untuk memudahkan keluarga pasien untuk menanyakan keadaan pasien kepada petugas medis yang bertugas.

3.5. Hasil Test

Pada tahap terakhir, merupakan penjelasan mengenai hasil pengujian *usability* dengan SUS (*System Usability Scale*) dan melibatkan 20 responden dan 10 pertanyaan dari Kuesioner SUS. Sebelum proses pengujian, pengguna diberikan skenario untuk menjalankan aplikasi. Skenario untuk mendapatkan data responden adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta mengisi kuesioner latar belakang dengan mengakses link.
- 2) Peserta melakukan eksplorasi *prototype* dengan mengakses link.
- 3) Peserta mengisi kuesioner post-test atau evaluasi desain dengan mengakses link.

Proses pengujian terhadap responden diperoleh data hasil SUS yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data kuisisioner SUS

Id_Responden	Nilai Jawaban Setiap Pertanyaan									
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
Res1	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2
Res2	4	2	5	1	4	1	5	1	4	1
Res3	5	1	4	1	4	1	5	2	5	1
Res4	4	1	4	1	5	1	5	1	5	1
Res5	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
Res6	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
Res7	5	1	5	2	5	1	5	2	4	1
Res8	4	2	4	1	5	2	5	1	5	2
Res9	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Res10	5	1	5	2	5	1	4	2	5	1
Res11	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
Res12	4	2	5	1	5	2	5	1	4	1
Res13	5	1	5	1	4	1	4	2	5	2
Res14	5	1	4	2	5	1	5	1	4	1
Res15	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1
Res16	5	1	5	1	4	2	5	2	5	1
Res17	5	2	4	2	5	1	5	1	5	2
Res18	4	1	5	2	5	2	4	2	5	1
Res19	5	1	5	1	5	1	5	1	4	2
Res20	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1

Setelah diperoleh data responden, kemudian dikonversikan kedalam perhitungan SUS. Data hasil konversi dan hitung SUS dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil konversi data kuisisioner SUS

Id_Responden	Hasil Konversi Nilai Jawaban									
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
Res1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3

Res2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4
Res3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4
Res4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
Res5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Res6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Res7	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4
Res8	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3
Res9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Res10	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
Res11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Res12	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4
Res13	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3
Res14	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
Res15	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
Res16	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4
Res17	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3
Res18	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4
Res19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
Res20	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4

Tabel 5. Hasil perhitungan SUS

Id_Responden	Jumlah Nilai Jawaban	Jumlah Nilai Jawaban * 2,5
Res1	37	92.5
Res2	36	90
Res3	37	92.5
Res4	38	95
Res5	39	97.5
Res6	39	97.5
Res7	37	92.5
Res8	35	87.5
Res9	40	100
Res10	37	92.5
Res11	39	97.5

Res12	36	90
Res13	36	90
Res14	37	92.5
Res15	38	95
Res16	37	92.5
Res17	36	90
Res18	35	87.5
Res19	38	95
Res20	39	97.5
Hasil Akhir		93.25

Dari data hasil perhitungan kuesioner SUS mendapatkan skor sebesar 93.25. Dengan mengacu pada Tabel 2 maka UI/UX aplikasi *Home Care Madiun* teridentifikasi mendapat grade A yaitu masuk dalam kategori *Excellent*.

3.6. Pembahasan

Berdasarkan data pengujian, UI/UX *Home Care Madiun* dinyatakan sudah sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan. Apabila dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu tentang pemanfaatan metode *Design Thinking* pada perancangan UI/UX aplikasi, penelitian ini dianggap berhasil. Karena menurut hasil pengujian SUS memiliki hasil 93.25, dan masih termasuk dalam kategori *Excellent*.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki beberapa kesimpulan. Pengujian SUS telah menunjukkan bahwa UI/UX sangat layak digunakan untuk pengguna. Hasil pengujian mendapat nilai sebesar 93.25. Berdasarkan nilai tersebut, UI/UX aplikasi *Home Care Madiun* berbasis android termasuk dalam kategori "*excellent*". Aplikasi *Home Care Madiun* dapat menggunakan UI/UX hasil penelitian ini, untuk mempermudah pengguna. Sehingga aplikasi juga cocok digunakan untuk pengguna lansia. Karena penelitian ini terbatas pada perancangan UI/UX, untuk itu penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan UI/UX pada aplikasi *Home Care Madiun*.

REFERENSI

- [1] C. Lim, A. C. Sumarlie, N. Margatan, and D. A. Haris, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Cerdas Seputar Corona (Cerna) Dengan Metode Design Thinking," *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, p. 52, 2021, doi: 10.24912/computatio.v5i2.13470.
- [2] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [3] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, and Y. T. Mursityo, "Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 5, pp. 1057–1066, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021844550.
- [4] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, pp. 75–93, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [5] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.51211/imbi.v7i1.1949.
- [6] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 835–849, 2022, doi: 10.29100/jupi.v7i3.3109.
- [7] I. Hartina, N. Nurmalasari, and T. Hidayat, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Pada Fitur Report Helpdesk Ticketing Sistem," *INTI Nusa Mandiri*, vol. 17, no. 1, pp. 24–31, 2022, doi: 10.33480/inti.v17i1.3451.
- [8] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, "Perancangan UI / UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [9] R. W. Purwitasari, P. D. Y. Nainggolan, N. Rahmawati, F. D. Adhinata, and N. G. Ramadhan, "Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design

- Thinking," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 350–359, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3700.
- [10] A. Purbasari and D. Juardi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 12, pp. 47–54, 2023, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8068395>.
- [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 J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [12] G. Nabila, Stephanie, and S. Wahyuni, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," in *Mdp Student Conference (Msc) 2022*, 2022, pp. 231–238.
- [13] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019.
- [14] H. Herfandi, Y. Yuliadi, M. T. A. Zaen, F. Hamdani, and A. M. Safira, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 337–344, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1716.
- [15] K. Harlim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [16] A. Wijaya *et al.*, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi We-Care Menggunakan Metode Design Thinking," in *Mdp Student Conference (Msc) 2022*, 2022, pp. 465–471.
- [17] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, "Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [18] I. M. H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and R. A. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.

- [19] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1-7, 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.