

## INTISARI

### **PENINGKATAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE (UI/UX)* PADA APLIKASI MOBILE LAPOR LABORATORIUM IIB DARMAJAYA DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

Oleh

Anatasya Magdalena Sitorus

[anatsyams.2011050077@mail.darmajaya.ac.id](mailto:anatsyams.2011050077@mail.darmajaya.ac.id)

Pada laboratorium IIB Darmajaya, sudah tersedia aplikasi *mobile* yang digunakan untuk melaporkan kerusakan atau masalah di laboratorium. Namun demikian, aplikasi belum dimanfaatkan secara optimal yang disebabkan oleh tampilan yang belum ramah dimata pengguna atau *user friendly* dan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi masih membingungkan. Hal tersebut mengakibatkan pengguna merasa kesulitan dan tidak nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Bedasarkan hal tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan pembaruan dan peningkatan pada segi tampilan atau *user interface* dan pengalaman pengguna atau *user experience* aplikasi. Pembaruan dan peningkatan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* tersebut mengadopsi metode *Design Thinking*.

Pada evaluasi pertama yaitu mengukur tingkat kepuasan dan kenyamanan user pada tampilan aplikasi lapor laboratorium mendapatkan hasil yang kurang baik. Sehingga dilakukan perancangan kembali *User Interface (UI)* *User Experience (UX)* kemudian dilakukan juga evaluasi atau survey lanjutan dengan 17 responden pada tampilan yang diusulkan dan mendapatkan hasil yang lebih baik dari tampilan sebelumnya. Tidak hanya merubah tampilannya namun ditambahkan beberapa fungsi dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan sistem dan user.

Kata Kunci: Laboratorium, User Interface (UI) User Experience (UX), Design Thinking

## ABSTRACT

### IMPROVING USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE (UI/UX) ON IIB DARMAJAYA LABORATORY LABORATORY MOBILE APPLICATION WITH DESIGN THINKING METHOD

By

Anatasya Magdalena Sitorus

[anatsyams.2011050077@mail.darmajaya.ac.id](mailto:anatsyams.2011050077@mail.darmajaya.ac.id)

In the IIB Darmajaya laboratory, there is already a mobile application that is used to report damage or problems in the laboratory. However, the application has not been optimally utilized due to the appearance that is not user friendly and the experience felt by users when using the application is still confusing. This results in users feeling difficult and uncomfortable in using the application.

Based on this, researchers took the initiative to update and improve the appearance or user interface and user experience of the application. Updating and improving the User Interface (UI) and User Experience (UX) adopts the Design Thinking method.

In the first evaluation, namely measuring the level of user satisfaction and comfort on the appearance of the laboratory report application, the results were not good. So that the User Interface (UI) User Experience (UX) redesign is carried out then a further evaluation or survey is also carried out with 17 respondents on the proposed display and get better results than the previous display. Not only changing the appearance but adding several functions and features that are in accordance with the needs of the system and users.

Keywords: *Laboratory, User Interface (UI) User Experience (UX), Design Thinking*