

SHERLIANA, 22.230.0140

PERANCANGAN ANTARMUKA USER (UI/UX) APLIKASI PENGAJUAN BANTUAN RAWAT INAP BERBASIS MOBILE PADA DINAS SOSIAL KABUPATEN BATANG DENGAN METODE DESIGN THINKING, di bawah bimbingan Prastuti Sulistyorini, M.Kom. dan Ari Putra Wibowo, M.Kom.

76 + xiv halaman / 22 gambar / 14 tabel / 8 lampiran / 50 pustaka

ABSTRAK

Dinas Sosial Kabupaten Batang merupakan instansi pelayanan publik yang bertanggung jawab dalam penyaluran bantuan sosial, termasuk bantuan rawat inap. Namun, proses pengajuan bantuan masih dilakukan secara manual sehingga menimbulkan kebingungan alur pengajuan, ketidakjelasan persyaratan, serta keterlambatan informasi pencairan bantuan. Permasalahan ini menunjukkan perlunya solusi berbasis mobile dengan perancangan UI/UX yang intuitif dan berorientasi pada pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang prototype UI/UX aplikasi mobile pengajuan bantuan rawat inap menggunakan metode Design Thinking. Metode penelitian meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test dengan melibatkan masyarakat sebagai pengguna utama. Evaluasi usability dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan skor SUS sebesar 86,5 dengan kategori excellent, yang menandakan prototype memiliki tingkat usability tinggi dan user-friendly. Temuan ini membuktikan bahwa metode Design Thinking efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang intuitif serta berpotensi meningkatkan kualitas layanan sosial berbasis mobile di Dinas Sosial Kabupaten Batang.

Kata Kunci : *Design Thinking, Mobile, System Usability Scale, UI/UX, Usability Testing*

SHERLIANA, 22.230.0140

PERANCANGAN ANTARMUKA USER (UI/UX) APLIKASI PENGAJUAN BANTUAN RAWAT INAP BERBASIS MOBILE PADA DINAS SOSIAL KABUPATEN BATANG DENGAN METODE DESIGN THINKING, *under the guidance of* Prastuti Sulistyorini, M.Kom. and Ari Putra Wibowo, M.Kom.

76 + xiv pages / 22 images / 14 tables / 8 attachments / 50 library

ABSTRACT

The Batang Regency Social Service is a public service agency responsible for distributing social assistance, including inpatient assistance. However, the application process is still done manually, causing confusion in the application process, unclear requirements, and delays in information regarding the disbursement of assistance. This problem highlights the need for a mobile-based solution with intuitive and user-oriented UI/UX design. This study aims to design a prototype UI/UX for a mobile application for applying for inpatient assistance using the Design Thinking method. The research method includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, involving the community as the main users. Usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) to measure effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The evaluation results showed a SUS score of 86.5 in the excellent category, indicating that the prototype has a high level of usability and is user-friendly. These findings prove that the Design Thinking method is effective in producing intuitive UI/UX designs and has the potential to improve the quality of mobile-based social services at the Batang District Social Service.

Keywords : *Design Thinking, Mobile, System Usability Scale, UI/UX, Usability Testing*