

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI MOBILE CLIC-ON MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ARDIYAN RIZKI NUGRAHA**

**21.11.4275**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI MOBILE CLIC-ON MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ARDIYAN RIZKI NUGRAHA**

**21.11.4275**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI MOBILE CLIC-ON MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ardiyan Rizki Nugraha**

**21.11.4275**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Mei 2025

**Dosen Pembimbing,**

**Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302392**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE**  
**APLIKASI MOBILE CLIC-ON MENGGUNAKAN METODE DESIGN**  
**THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ardiyan Rizki Nugraha**

**21.11.4275**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Mei 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Pramudhita Ferdiansyah, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302409**

**Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302330**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302392**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Mei 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ardiyan Rizki Nugraha  
NIM : 21.11.4275

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE CLIC-ON MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Ardiyan Rizki Nugraha

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, terima kasih atas usaha dan kerja keras yang telah dilakukan demi memberikan yang terbaik bagi penulis. Terima kasih juga atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tak pernah henti.
2. Kedua saudara kandung penulis, yang selalu memberi bantuan, semangat, dan keyakinan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom., yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
4. Rekan-rekan dan sahabat yang selalu memberi semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua penulis yang senantiasa selalu mendukung dan tiada henti mendoakan.
2. Dosen pembimbing Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi.
3. Teman-teman dan rekan seperjuangan, atas motivasi dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengujian dan pengumpulan data, sehingga penelitian ini dapat dilakukan secara optimal.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pengembangan teknologi informasi di bidang literasi kesehatan.

Yogyakarta, 7 Mei 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                        | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                   | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi   |
| DAFTAR ISI.....                           | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                         | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | x    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xii  |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....        | xiii |
| DAFTAR ISTILAH .....                      | xiv  |
| INTISARI.....                             | xv   |
| ABSTRACT.....                             | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                  | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 3    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....               | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....              | 4    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 4    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....              | 5    |
| 2.1 Studi Literatur .....                 | 5    |
| 2.2 Landasan Teori.....                   | 12   |
| 2.2.1 <i>User Interface (UI)</i> .....    | 12   |
| 2.2.2 <i>User Experience (UX)</i> .....   | 12   |
| 2.2.3 <i>Design Thinking</i> .....        | 12   |

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| 2.2.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i> ..... | 14 |
| 2.2.5 Figma .....                               | 15 |
| 2.2.6 <i>React Native</i> .....                 | 16 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                  | 17 |
| 3.1 Objek Penelitian.....                       | 17 |
| 3.2 Alur Penelitian .....                       | 17 |
| 3.3 Alat dan Bahan.....                         | 20 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....               | 22 |
| 4.1 <i>Empathize</i> .....                      | 22 |
| 4.2 <i>Define</i> .....                         | 30 |
| 4.3 <i>Ideate</i> .....                         | 36 |
| 4.4 <i>Prototype</i> .....                      | 40 |
| 4.5 <i>Test</i> .....                           | 59 |
| 4.6 Implementasi <i>Frontend</i> .....          | 64 |
| BAB V PENUTUP.....                              | 75 |
| 5.1 Kesimpulan.....                             | 75 |
| 5.2 Saran .....                                 | 76 |
| REFERENSI .....                                 | 77 |
| LAMPIRAN.....                                   | 80 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....                            | 9  |
| Tabel 3. 1 Data Penelitian .....                               | 21 |
| Tabel 4. 1 Demografis.....                                     | 23 |
| Tabel 4. 2 Psikografis.....                                    | 23 |
| Tabel 4. 3 Geografis.....                                      | 24 |
| Tabel 4. 4 Perilaku .....                                      | 24 |
| Tabel 4. 5 <i>Pertanyaan Interview</i> .....                   | 26 |
| Tabel 4. 6 <i>Jadwal dan Pelaksanaan Interview</i> .....       | 27 |
| Tabel 4. 7 <i>Profil Responden</i> .....                       | 28 |
| Tabel 4. 8 <i>Hasil Interview</i> .....                        | 28 |
| Tabel 4. 9 <i>Pain Points dan Solusi</i> .....                 | 34 |
| Tabel 4. 10 <i>Detail Responden</i> .....                      | 60 |
| Tabel 4. 11 <i>Hasil Data Kuesioner</i> .....                  | 60 |
| Tabel 4. 12 <i>Perhitungan Data Responden Metode SUS</i> ..... | 62 |

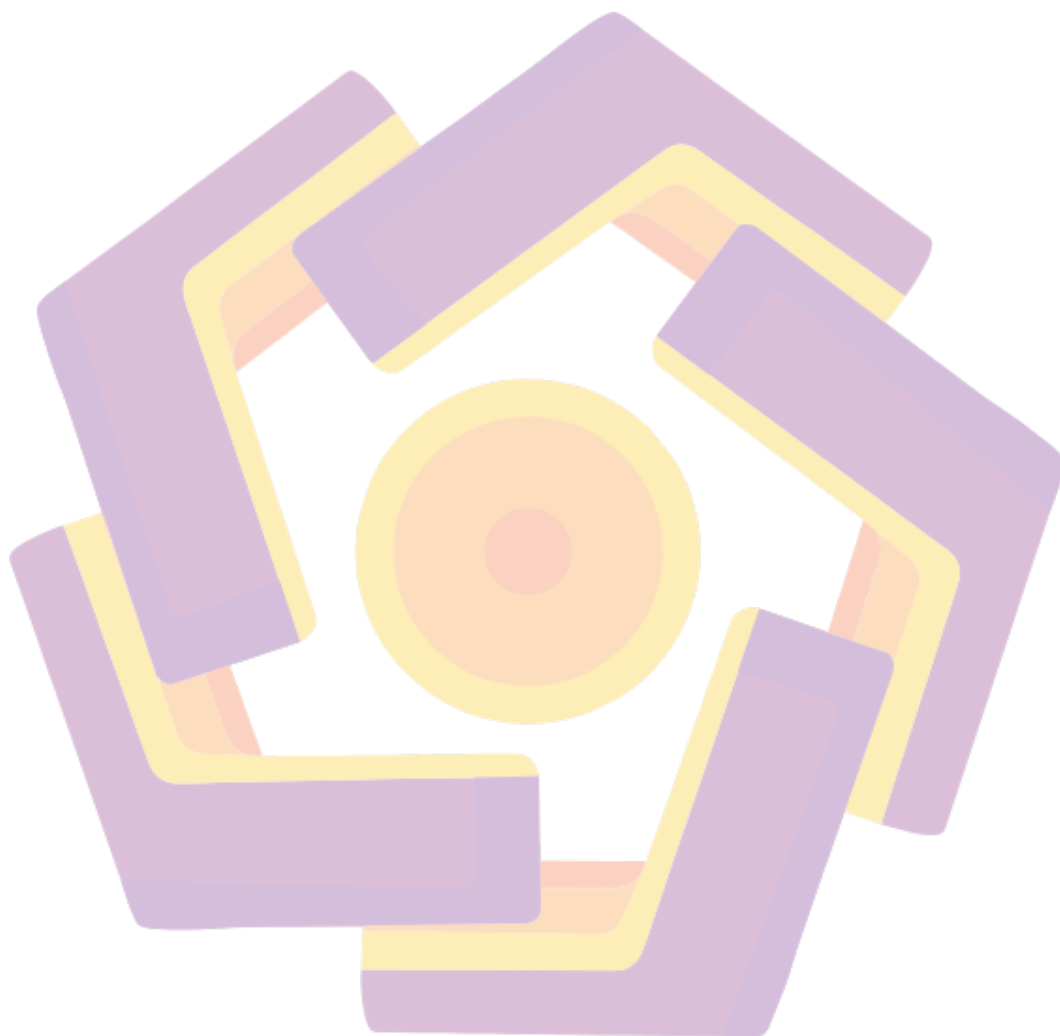
## DAFTAR GAMBAR

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Penilaian <i>System Usability Scale</i> ..... | 15 |
| Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....                          | 18 |
| Gambar 4. 1 User Persona 1.....                           | 31 |
| Gambar 4. 2 User Persona 2.....                           | 32 |
| Gambar 4. 3 User Persona 3.....                           | 33 |
| Gambar 4. 4 <i>User Journey Map</i> .....                 | 36 |
| Gambar 4. 5 <i>How Might We</i> .....                     | 37 |
| Gambar 4. 6 <i>Matriks Impact vs Effort</i> .....         | 39 |
| Gambar 4. 7 Hasil <i>Brainstorming</i> .....              | 40 |
| Gambar 4. 8 <i>Onboarding &amp; Login</i> .....           | 41 |
| Gambar 4. 9 <i>Dashboard</i> .....                        | 42 |
| Gambar 4. 10 Artikel.....                                 | 43 |
| Gambar 4. 11 Chatbot .....                                | 43 |
| Gambar 4. 12 Konsultasi.....                              | 44 |
| Gambar 4. 13 Chat .....                                   | 45 |
| Gambar 4. 14 Video Edukasi .....                          | 45 |
| Gambar 4. 15 Forum Diskusi.....                           | 46 |
| Gambar 4. 16 Warna .....                                  | 47 |
| Gambar 4. 17 Tipografi.....                               | 48 |
| Gambar 4. 18 Ikonografi.....                              | 49 |
| Gambar 4. 19 <i>Button &amp; System Default</i> .....     | 49 |
| Gambar 4. 20 <i>Hi-Fi Onboarding</i> .....                | 50 |
| Gambar 4. 21 Hi-Fi Autentikasi.....                       | 51 |
| Gambar 4. 22 Hi-Fi Dashboard.....                         | 51 |
| Gambar 4. 23 Hi-Fi Janji Saya.....                        | 52 |
| Gambar 4. 24 Hi-Fi Chat.....                              | 53 |
| Gambar 4. 25 Hi-Fi Profile .....                          | 54 |
| Gambar 4. 26 Hi-Fi Chatbot .....                          | 54 |
| Gambar 4. 27 Hi-Fi Konsultasi .....                       | 55 |

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 28 Hi-Fi Artikel.....                        | 56 |
| Gambar 4. 29 Hi-Fi Video Edukasi.....                  | 57 |
| Gambar 4. 30 Hi-Fi Forum Diskusi .....                 | 58 |
| Gambar 4. 31 <i>Prototype</i> .....                    | 59 |
| Gambar 4. 32 Implementasi Tampilan Onboarding.....     | 64 |
| Gambar 4. 33 Implementasi Tampilan Login .....         | 65 |
| Gambar 4. 34 Implementasi Tampilan Daftar.....         | 66 |
| Gambar 4. 35 Implementasi Tampilan Dashboard .....     | 67 |
| Gambar 4. 36 Implementasi Tampilan Janji Saya .....    | 68 |
| Gambar 4. 37 Implementasi Tampilan Chatbot .....       | 69 |
| Gambar 4. 38 Implementasi Tampilan Chat Dokter .....   | 70 |
| Gambar 4. 39 Implementasi Tampilan Konsultasi.....     | 71 |
| Gambar 4. 40 Implementasi Tampilan Artikel .....       | 72 |
| Gambar 4. 41 Implementasi Tampilan Video Edukasi ..... | 72 |
| Gambar 4. 42 Implementasi Tampilan Forum Diskusi.....  | 73 |

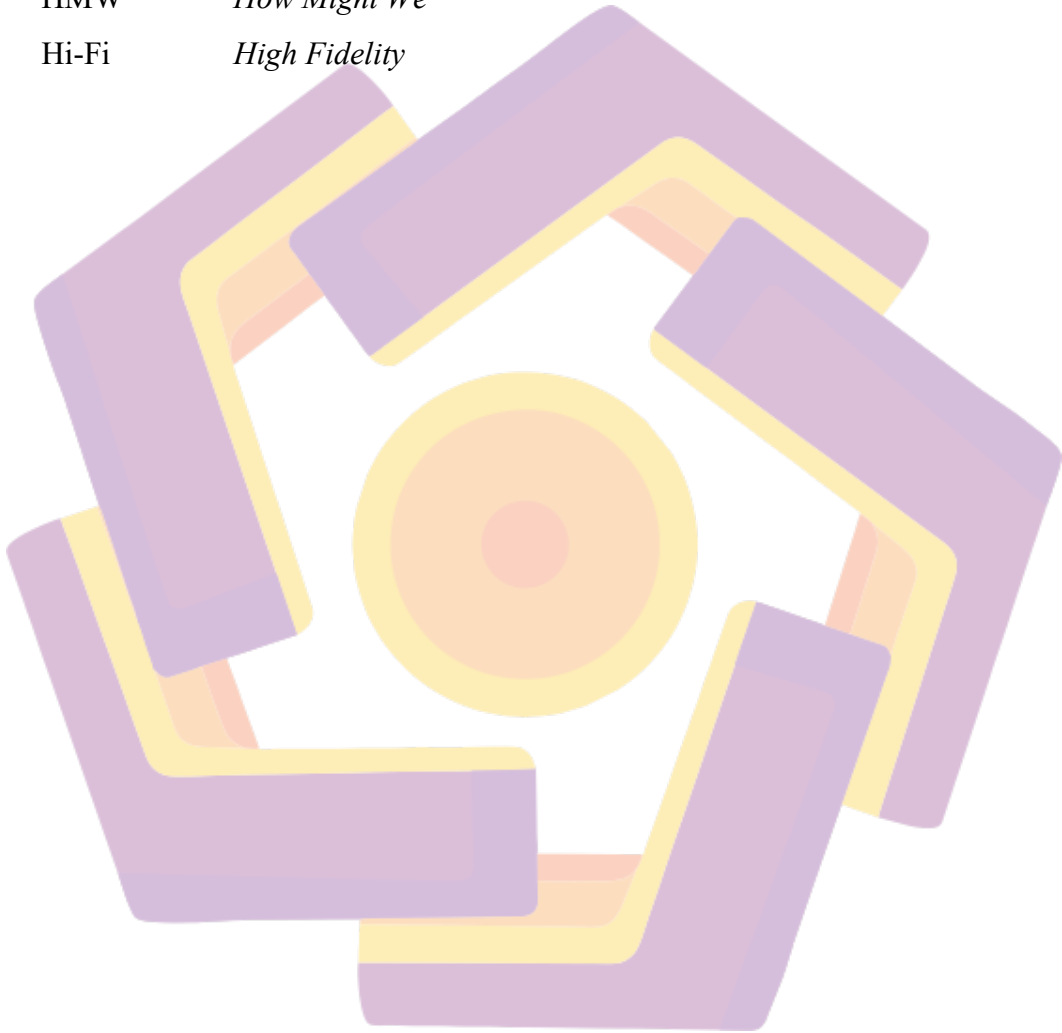
## DAFTAR LAMPIRAN

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Daftar Pertanyaan SUS..... | 80 |
|----------------------------------------|----|



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

|       |                               |
|-------|-------------------------------|
| UI    | <i>User Interface</i>         |
| UX    | <i>User Experience</i>        |
| SUS   | <i>System Usability Scale</i> |
| HMW   | <i>How Might We</i>           |
| Hi-Fi | <i>High Fidelity</i>          |



## DAFTAR ISTILAH

*Design Thinking*

Pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna.

*How Might We*

Teknik formulasi pertanyaan yang digunakan dalam tahap *define* untuk mengubah masalah atau kebutuhan pengguna menjadi peluang solusi

*High Fidelity*

Desain yang terlihat seperti tampilan akhir produk, yang dibuat untuk pengujian dan evaluasi sebelum produk dirilis.

*System Usability Scale*

Metode evaluasi *usability* yang sederhana dan efektif untuk mengukur seberapa mudah dan nyaman sistem digunakan oleh pengguna.

*Front End*

Bagian dari pengembangan aplikasi atau situs web yang berhubungan langsung dengan apa yang dilihat dan digunakan oleh pengguna.

React Native

Framework *open-source* dari Meta (Facebook) yang digunakan untuk membangun aplikasi mobile native menggunakan JavaScript dan React.

## INTISARI

Kesehatan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang mempengaruhi kualitas hidup secara keseluruhan. Literasi kesehatan yang baik sangat diperlukan agar individu dapat membuat keputusan yang tepat terkait kesehatan mereka. Namun, di Indonesia meskipun terdapat peningkatan dalam berbagai indikator kesehatan, tingkat literasi kesehatan masyarakat masih tergolong rendah. Hal ini menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai isu-isu kesehatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam merancang *Prototype* aplikasi mobile *Clic-On* yang bertujuan untuk meningkatkan literasi kesehatan masyarakat. Metodologi *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap target pengguna untuk menggali kebutuhan dan permasalahan mereka, yang kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan *User Interface* dan *User Experience* berbasis solusi digital. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah *prototype* aplikasi edukasi kesehatan yang telah diuji dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dan menunjukkan tingkat penerimaan dan kemudahan penggunaan yang tinggi dari responden. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan solusi digital berbasis pengguna di bidang kesehatan dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengembangkan fungsionalitas aplikasi dan melakukan pengujian lebih luas guna meningkatkan efektivitas penggunaan.

**Kata kunci:** UI/UX, *Design Thinking*, Aplikasi Mobile, Literasi Kesehatan, *Usability Testing*

## **ABSTRACT**

*Health is a crucial aspect of human life that significantly influences overall quality of life. Good health literacy is essential for individuals to make informed decisions regarding their health. However, in Indonesia, despite improvements in various health indicators, the level of public health literacy remains relatively low. This presents a challenge that must be addressed to raise awareness and understanding of health-related issues among the population. This study adopts a Design Thinking approach in designing a mobile application prototype called Clic-On, aimed at improving public health literacy. The Design Thinking methodology is applied through five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The researcher conducted observations and interviews with target users to explore their needs and problems, which were then translated into a digital solution-based User Interface and User Experience design. The final result of this study is a health education application prototype that has been tested using the System Usability Scale (SUS), showing a high level of acceptance and ease of use among respondents. This research contributes to the development of user-centered digital solutions in the health sector and can be utilized by the general public. Further research is recommended to enhance the application's functionality and conduct broader testing to increase user effectiveness.*

**Keywords:** UI/UX, Design Thinking, Mobile Application, Health Literacy, Usability Testing