

**PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI IKNOW YANG DIGUNAKAN
OLEH OIKN (OTORITA IBU KOTA NUSANTARA) DENGAN
PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
AKSESIBILITAS DAN PENGALAMAN PENGGUNA**

LAPORAN NON-REGULER

MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

Eliezer Victor Wowiling

22.11.5201

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI IKNOW YANG DIGUNAKAN OLEH
OIKN (OTORITA IBU KOTA NUSANTARA) DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN
PENGALAMAN PENGGUNA**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

Eliezer Victor Wowiling

22.11.5201

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI IKNOW YANG DIGUNAKAN OLEH
OIKN (OTORITA IBU KOTA NUSANTARA) DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN
PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

Eliczer Victor Wowiling

22.11.5201

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 18 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI IKNOW YANG DIGUNAKAN OLEH
OIKN (OTORITA IBU KOTA NUSANTARA) DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN
PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

Eliezer Victor Wowiling
22.11.5201

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Uyock A Saputro, M.Kom.
NIK. 190302419

Rifda Faticha A.A, M.Kom.
NIK. 190302392

Subektiningsih, M.Kom.
NIK. 190302413

Tanda Tangan



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Eliezer Victor Wowiling

NIM : 22.11.5201

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

**PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI IKNOW YANG DIGUNAKAN OLEH OIKN
(OTORITA IBU KOTA NUSANTARA) DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING
UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN PENGALAMAN PENGGUNA**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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 kegiatan **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 ketidak-benaran 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, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Eliezer Victor Wowiling

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan segala kerendahan hati, Skripsi ini akan saya persembahkan sebagai bentuk penghargaan dan cinta kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, bimbingan, serta kekuatan yang diberikan sepanjang perjalanan akademik ini.
2. Keluarga tercinta, yang memberikan segala dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti menyertai langkah hidup saya.
3. Dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, motivasi, dan ilmu selama saya menyusun skripsi ini.
4. Teman-teman dan rekan-rekan yang memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan dalam suka maupun duka sepanjang perjalanan studi ini.
5. Semua pihak yang turut berkontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Eesa, atas rahmat, karunia, dan bimbingan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Pengembangan UI/UX Aplikasi IKNOW yang digunakan oleh OIKN (Otorita Ibu Kota Nusantara) dengan Pendekatan Design Thinking untuk Meningkatkan Aksesibilitas dan Pengalaman Pengguna” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan perhatian dalam menyusun skripsi ini.
2. Tim dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik konstruktif untuk penyempurnaan skripsi ini.
3. Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN) atas kesempatan, bimbingan, dan pengalaman berharga yang diberikan selama magang ini.

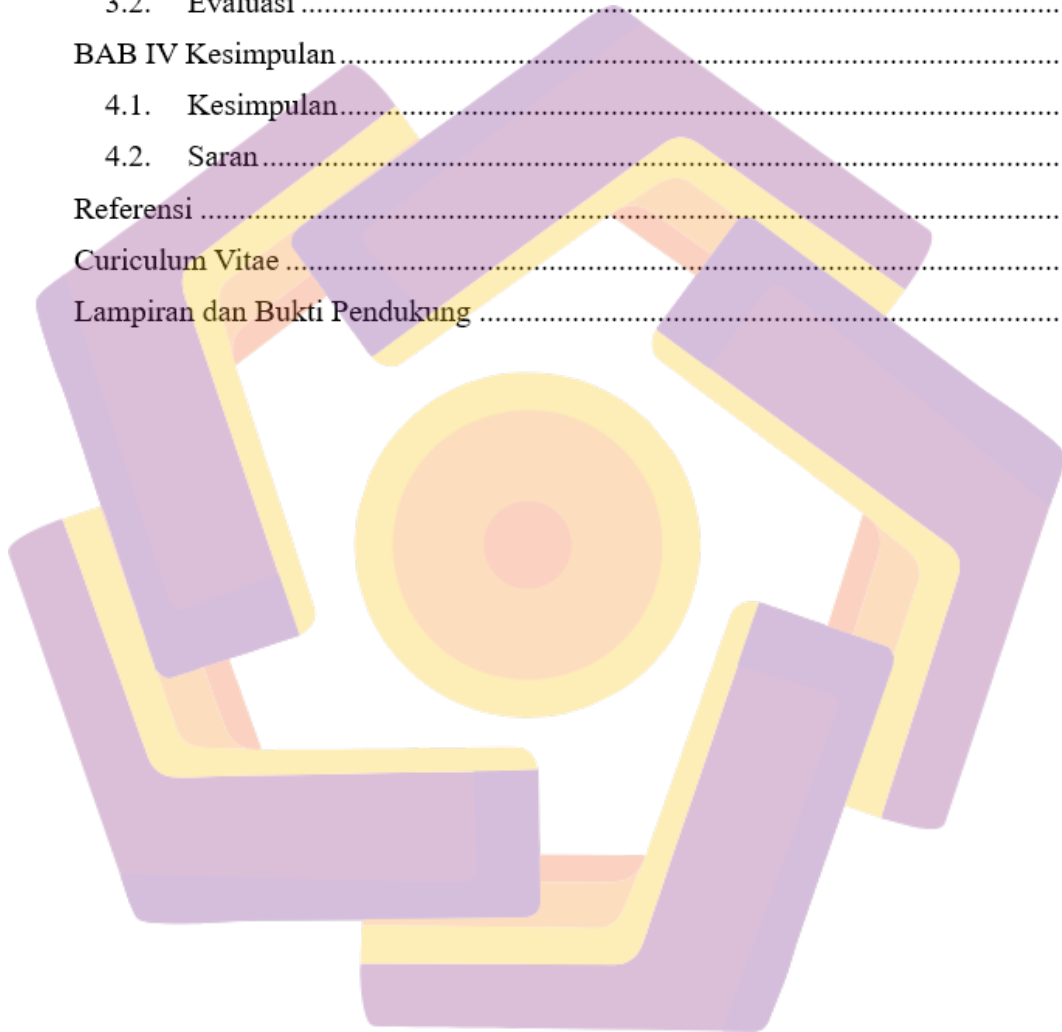
Yogyakarta, 27 Januari 2026

Penulis

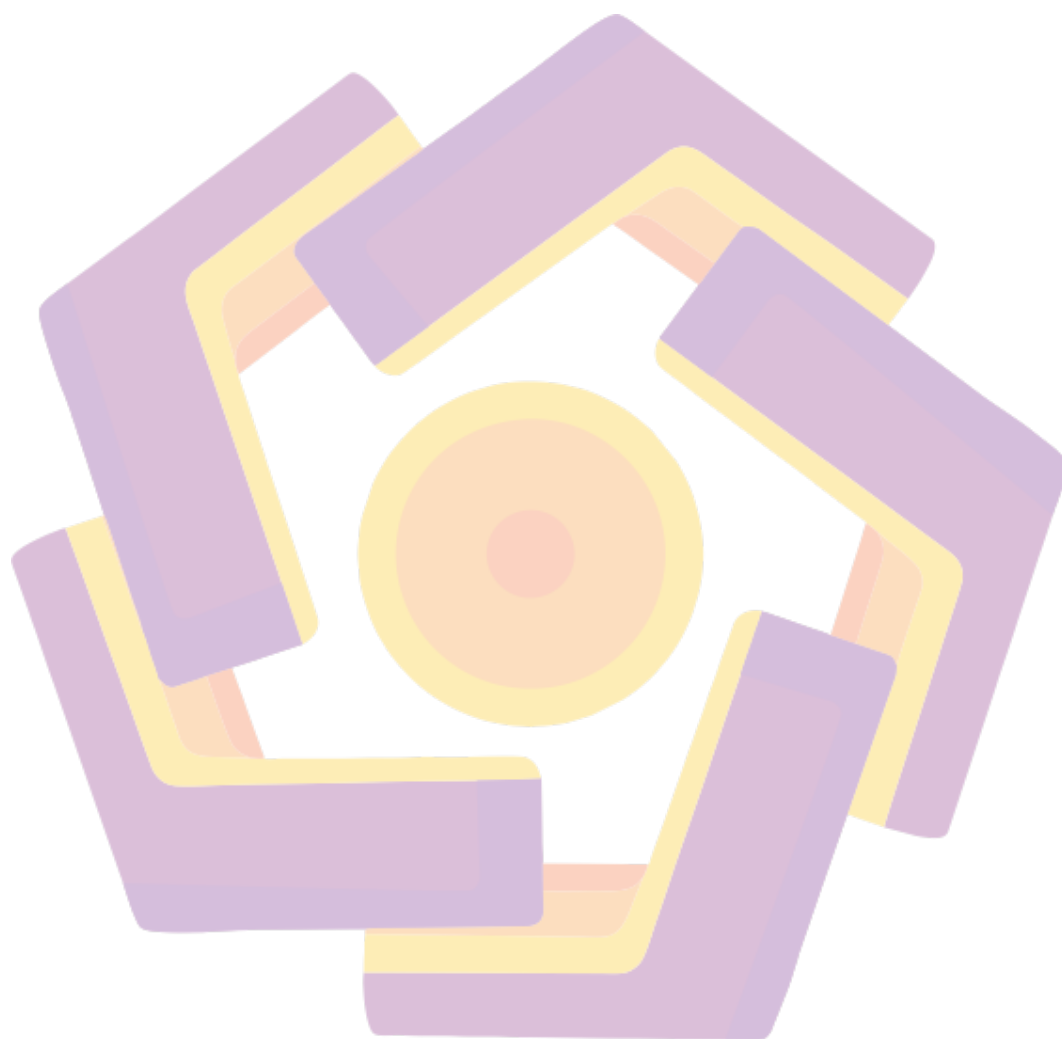
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran.....	xi
Daftar Lambang dan Singkatan	xii
Daftar Istilah	xiii
Intisari	xiv
<i>Abstract</i>	xv
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	4
Bab II Teori dan METODE.....	5
2.1. Teori	5
2.1.1 User Interface (UI)	5
2.1.2 User Experience (UX).....	5
2.1.3 Design Thinking.....	6
2.2. Analisis.....	7
BAB III Hasil dan Pembahasan	9
3.1. Hasil	9
3.1.1. Empathize (Identifikasi Masalah)	9
3.1.2. Define (Merumuskan Masalah)	10

3.1.3.1. User Flow.....	11
3.1.3.2. Sitemap	13
3.1.3.3. Style Guide	17
3.1.4. Prototype (Pembuatan Prototipe)	19
3.1.5. Test (Melakukan Pengujian)	43
3.2. Evaluasi	43
BAB IV Kesimpulan	45
4.1. Kesimpulan.....	45
4.2. Saran	46
Referensi	47
Curriculum Vitae	49
Lampiran dan Bukti Pendukung	50



DAFTAR TABEL

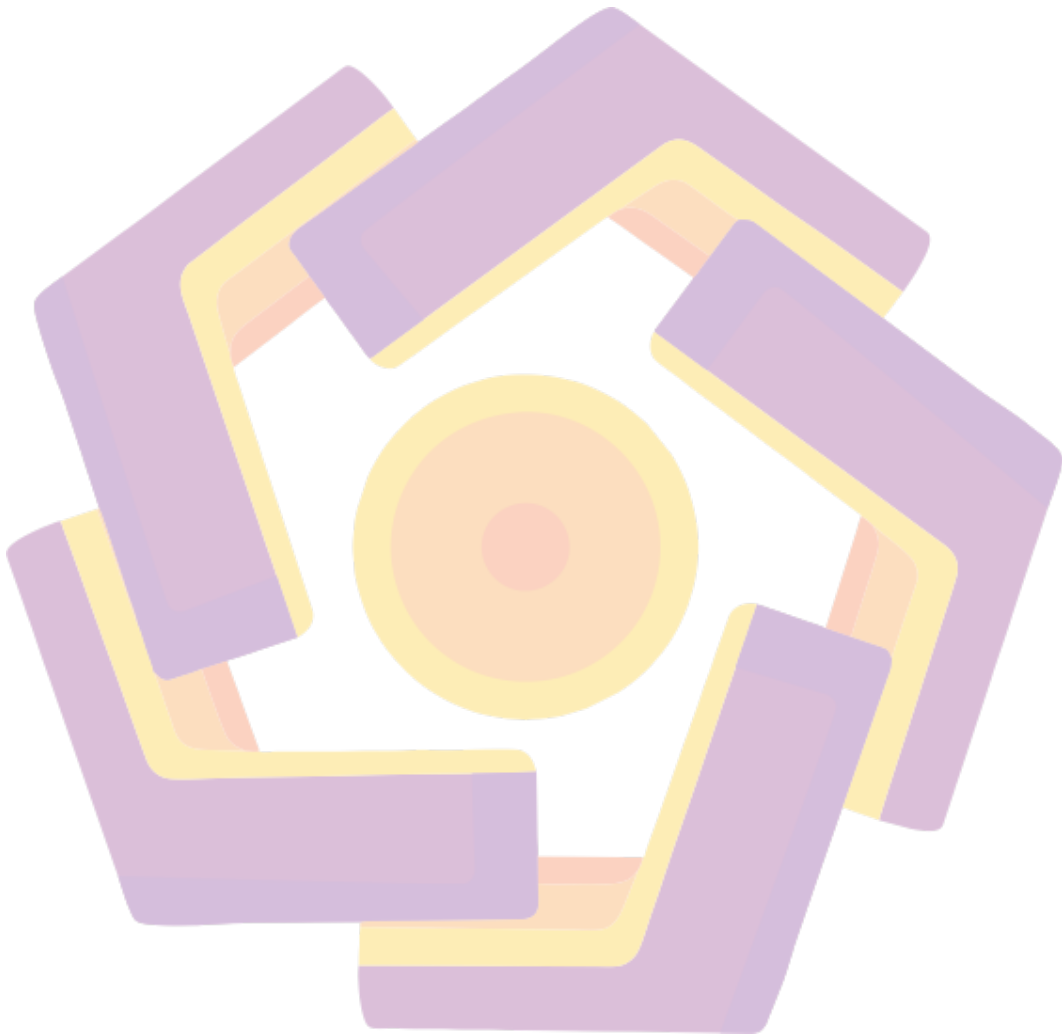


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Review Pengguna.....	10
Gambar 3. 2 Userflow	11
Gambar 3. 3 Sitemap.....	16
Gambar 3. 4 Color Style	17
Gambar 3. 5 Typography	18
Gambar 3. 6 Button.....	18
Gambar 3. 7 Textfield	19
Gambar 3. 8 Prototype	23
Gambar 3. 9 Splash Screen Welcome Screen	24
Gambar 3. 10 Login Screen	25
Gambar 3. 11 Beranda (All Menu)	26
Gambar 3. 12 Detail SPKLU	27
Gambar 3. 13 Visit Nusantara.....	28
Gambar 3. 14 Event	29
Gambar 3. 15 WiFi Nusantara	30
Gambar 3. 16 Kontak Darurat.....	31
Gambar 3. 17 Harga Pangan	32
Gambar 3. 18 Kualitas Udara.....	33
Gambar 3. 19 Pusat Perbelanjaan	34
Gambar 3. 20 Peta HUT RI.....	35
Gambar 3. 21 Cuaca.....	36
Gambar 3. 22 Berita.....	37
Gambar 3. 23 Notifikasi.....	38
Gambar 3. 24 Pencarian.....	39
Gambar 3. 25 Home-Chatbot.....	40
Gambar 3. 26 Profil.....	41
Gambar 3. 27 Logout	42

DAFTAR LAMPIRAN

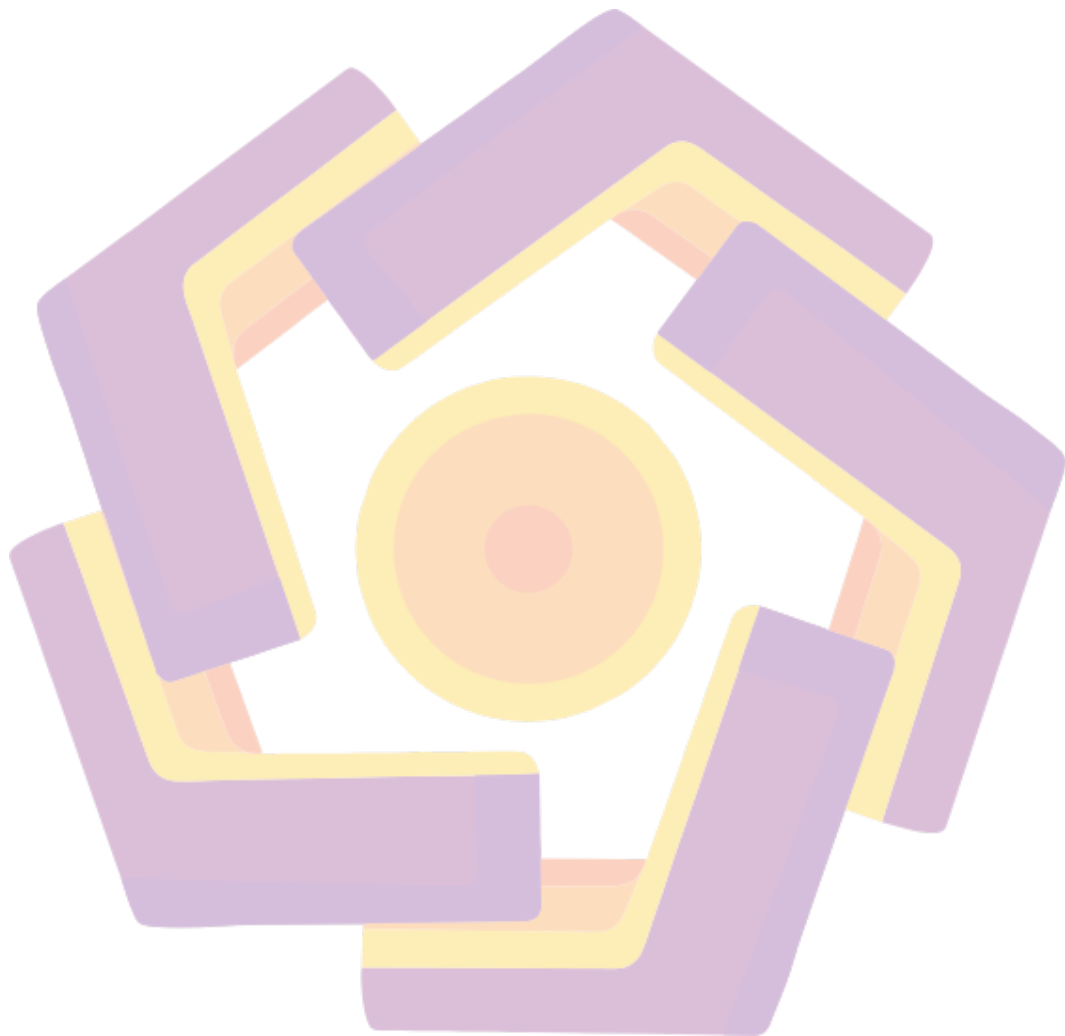
Lampiran 1 Sertifikat	50
Lampiran 2 Transkrip Nilai Kegiatan	51
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Mentor	52



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

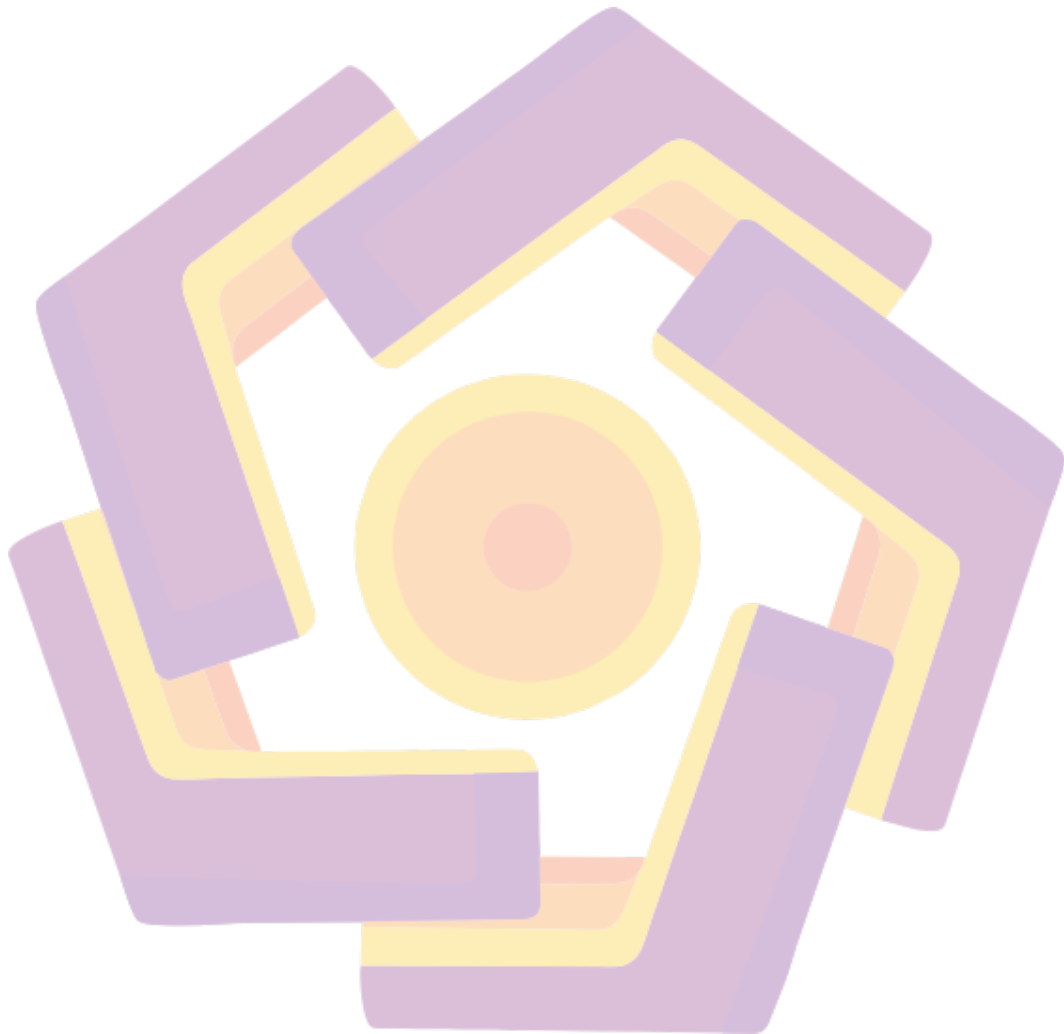
UI	User Interface
UX	User Experience

IKN	Ibu Kota Nusantara
OIKN	Otorita Ibu Kota Nusantara
THD	Transformasi Hijau dan Digital
ED	Ekosistem Digital



DAFTAR ISTILAH

Design Thinking	Metode merancang aplikasi berfokus pada pengguna.
Figma	Alat yang digunakan membuat desain tampilan.
Prototype	Rancangan awal aplikasi untuk diuji coba.



INTISARI

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor pelayanan publik. Salah satu contohnya adalah aplikasi IKNOW yang digunakan oleh Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN), yang dirancang untuk memfasilitasi pengelolaan informasi secara lebih efisien. Aplikasi ini memainkan peran penting dalam mendukung transformasi digital di OIKN, namun versi sebelumnya masih memiliki kelemahan dalam hal desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang membuat penggunanya kesulitan dalam berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan pengguna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama: empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi, kemudian merancang ulang antarmuka aplikasi dengan desain yang lebih bersih, responsif, dan intuitif. Proses pengujian juga dilakukan untuk memastikan bahwa perubahan yang diterapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi penggunaan aplikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baru mampu meningkatkan produktivitas kerja di OIKN dengan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan aksesibilitas yang lebih tinggi. Aplikasi yang lebih responsif dan mudah digunakan juga mendukung transformasi digital yang lebih terintegrasi. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh OIKN untuk meningkatkan kinerja organisasi dan oleh instansi pemerintah lainnya yang membutuhkan aplikasi yang efisien dalam pengelolaan informasi. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang penerapan desain UI/UX di sektor publik dan pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan pengguna.

Kata kunci: aplikasi IKNOW, Design Thinking, UI/UX, transformasi digital, produktivitas kerja.

ABSTRACT

The development of digital technology today has a significant impact on various sectors, including the public service sector. One example is the IKNOW application used by the Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN), which is designed to facilitate the management of information more efficiently. This application plays an important role in supporting digital transformation at OIKN. However, the previous version still had weaknesses in terms of user interface (UI) design and user experience (UX), which made it difficult for users to interact with the application. Therefore, further development is needed to improve functionality and user comfort.

This research uses the Design Thinking approach, which consists of five main stages: empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. The researcher conducted an analysis of user needs through interviews and observations, then redesigned the application's interface to be cleaner, more responsive, and intuitive. A testing process was also carried out to ensure that the changes made could improve the comfort and efficiency of using the application.

The results of this study show that the new UI/UX design can enhance work productivity at OIKN by providing a better user experience and higher accessibility. A more responsive and user-friendly application also supports a more integrated digital transformation. The findings of this study can be utilized by OIKN to improve organizational performance and by other government agencies that require efficient applications for information management. Further research could be conducted to explore more about the application of UI/UX design in the public sector and the development of user-centered applications.

Keyword: IKNOW application, Design Thinking, UI/UX, digital transformation, work productivity.