

ANALISA DAN DESAIN ULANG UI/UX APLIKASI SEDUDO NGANJUK BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING

Dibimbing oleh Dr. Khomsatun Ni'mah S.Pd., M.Pd.

Mochammad Luthfi Azhar
Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang ulang antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi SEDUDO milik Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Nganjuk yang berfungsi sebagai platform layanan administrasi kependudukan berbasis mobile. Aplikasi ini mengalami berbagai keluhan dari pengguna terkait desain antarmuka yang dinilai tidak ramah pengguna, sulit dinavigasi, dan respon aplikasi yang lambat. Penelitian ini digunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, guna menggali kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi desain yang sesuai. Pengujian dilakukan melalui usability testing dengan platform Maze yang melibatkan 20 responden dan menghasilkan rata-rata skor usability sebesar 87, dengan nilai tertinggi 94 dan terendah 83. Selain itu, A/B testing yang melibatkan 100 responden menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna sebesar 40% setelah dilakukan desain ulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* secara efektif mampu meningkatkan kualitas UI/UX aplikasi SEDUDO, meningkatkan kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna secara signifikan.

Kata kunci: UI/UX, aplikasi mobile, *Design Thinking*, SEDUDO, *usability testing*

***ANALYSIS AND REDESIGN OF THE SEDUDO NGANJUK MOBILE
APPLICATION UI/UX USING THE DESIGN THINKING METHOD***

Supervised by: Dr. Khomsatun Ni'mah, S.Pd., M.Pd.

Mochammad Luthfi Azhar

Informatics Engineering Study Program

Department of Information Technology

ABSTRACT

This study aims to analyze and redesign the user interface (UI/UX) of the SEDUDO mobile application developed by the Department of Population and Civil Registration of Nganjuk Regency, which serves as a digital platform for population administration services. The application has received numerous user complaints regarding its unfriendly interface design, navigation difficulties, and slow response times. This research employs the Design Thinking methodology, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, to deeply understand user needs and produce an appropriate design solution. Usability testing was conducted using the Maze platform with 20 respondents, resulting in an average usability score of 87, with the highest score being 94 and the lowest 83. Additionally, A/B testing involving 100 respondents indicated a 40% increase in user satisfaction following the redesign. The results demonstrate that the application of the Design Thinking method effectively improves the UI/UX quality of the SEDUDO application, significantly enhancing usability and user satisfaction.

Keywords: *UI/UX, mobile application, Design Thinking, SEDUDO, usability testing*