

ABSTRAK

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI CAMPAIGN BERBASIS MOBILE UNTUK FITUR GAMIFICATION MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh

ALMIRA ZAVIRA ALAMI

Campaign adalah aplikasi berbasis *mobile* yang menyediakan ruang aman dan berdedikasi bagi penyelenggara kampanye untuk menantang pendukung mereka melakukan aksi sosial dan membuka donasi dari sponsor dimana pengguna dapat mengikuti aksi kampanye di mana saja dan kapan saja memberikan donasi tanpa harus mengeluarkan uang sepeserpun. Permasalahan yang dialami oleh Campaign adalah banyak pengguna yang tidak mengerjakan aksi *challenge* secara rutin karena pelaksanaan aksi ini memerlukan jangka waktu beberapa hari, sehingga pengguna sering kehilangan motivasi di tengah jalan dan *challenge* tidak terselesaikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancanglah *UI/UX design* fitur *gamification* untuk memberikan motivasi pengguna dalam menyelesaikan *challenge*. Perancangan *UI/UX design* fitur *gamification* ini menggunakan metode *Design Thinking* yang melewati 5 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype* fitur *gamification* yang dirancang dengan tiga kali iterasi perubahan dan dilakukan pengujian terhadap *prototype* untuk mendapatkan hasil desain *UI/UX* yang searah dengan tujuan utama. Hasil pengujian pada tiga informan adalah *passed* atau lulus dengan rata-rata skor *SEQ* yaitu 6,57 dari skala 1-7. Terdapat beberapa elemen, seperti sistem level dan *badges*, yang perlu dikembangkan pada iterasi desain agar hasil desain *UI* fitur *gamification* lebih siap untuk digunakan.

Kata Kunci: Campaign, *Gamification*, *Design Thinking*, *SEQ*, *UI/UX*

ABSTRACT

UI/UX DESIGN FOR GAMIFICATION FEATURES ON MOBILE-BASED CAMPAIGN APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD

By

ALMIRA ZAVIRA ALAMI

Campaign is a mobile-based application that provides a safe and dedicated space for campaign organizers to challenge their supporters to take social actions and open donations from sponsors where users can take part in campaign actions anywhere and anytime and make donations without having to spend a penny. The problem experienced by Campaign is that many users don't do challenge actions on a regular basis because this action takes several days, so users often lose motivation in the middle of the road and the challenge is not resolved. Based on these problems, a gamification feature UI/UX design was designed to motivate users to complete challenges. The UI/UX design of this gamification feature uses the Design Thinking method which passes through 5 stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. The result of this research is a prototype of the gamification feature which is designed with three iterations of changes and testing of the prototype is carried out to get UI/UX design results that are in line with the main goal. The test results on the three informants were passed with an average SEQ score of 6.57 from a scale of 1-7. There are several elements, such as system levels and badges, that need to be developed in the design iteration so that the UI design results of the gamification feature are more ready to use.

Keywords: Campaign, Gamification, Design Thinking, SEQ, UI/UX