

ABSTRAK

ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *MOBILE E-LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* (Studi Kasus : Program Profesi Dokter Universitas Lampung)

Oleh

AZZAHRA AGITHA KARINA

Pada tahap pendidikan profesi dokter, mahasiswa akan dihadapkan dengan kasus dan penanganan pasien secara nyata. Tak sedikit hal ini menimbulkan stres dan ketidaksiapan bagi mahasiswa yang dipicu oleh kurangnya keterampilan dan pengalaman karena adanya perubahan lingkungan dan model pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna untuk aplikasi *mobile e-learning* kedokteran berbasis gamifikasi. Kegiatan analisis dan perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna ini menerapkan metode *Design Thinking* yang menggunakan 5 fase yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype* aplikasi pembelajaran elektronik dengan fitur gamifikasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran mahasiswa Program Profesi Dokter di Universitas Lampung yang dirancang dengan dua kali pengujian *prototype* menggunakan maze dan dua kali iterasi desain untuk memperoleh hasil desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal. Pengujian *usability* dilakukan dengan menerapkan metode *System Usability Scale* dan *User Experience Questionnaire* dengan hasil skor akhir SUS 82 yang masuk ke dalam *grade B* dengan tingkat penerimaan *acceptable* dan pengujian UEQ memperoleh nilai daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan dengan kisaran nilai rata-rata di atas 1.5 yang masuk ke dalam kategori baik.

Kata Kunci: *UI/UX*, Gamifikasi, *Design Thinking*, UEQ, SUS.

ABSTRACT

ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE IN MOBILE E-LEARNING APPLICATIONS BASED ON GAMIFICATION USING DESIGN THINKING METHODOLOGY (Case Study: Doctor Profession Program, University of Lampung)

By

AZZAHRA AGITHA KARINA

At the stage of medical professional education, students are confronted with real cases and patient management. Many of these things cause stress and unpreparedness for students due to lack of skills and experience caused by changes in the environment and learning models. Based on these problems, user needs analysis, interface design and user experience for gamification-based medical e-learning mobile applications were conducted. This analysis and design of interfaces and user experience applies the Design Thinking method, which uses 5 phases, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The result of this study is a prototype of an electronic learning application with gamification features to support the learning activities of students of the Medical Professional Program at the University of Lampung, which was designed with two prototype tests using maze and two design iterations to obtain optimal user interface design results and user experience. Usability testing is conducted by applying System Usability Scale and User Experience Questionnaire methods with the final score of SUS 82 which is included in grade B with an acceptable acceptance level and UEQ testing obtains attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty values with an average value range above 1.5 which falls in the good category.

Key words: *UI/UX, Gamification, Design Thinking, UEQ, SUS.*