

ABSTRAK

Nailah Fauzah, 10121969

PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI OTENTIKASI TASPEN MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi
Informasi. Universitas Gunadarma. 2024

Kata kunci: Otentikasi Taspen, Antarmuka Pengguna, *Design Thinking*, Figma,
Usability Testing

(xiv+73+Lampiran)

Aplikasi Otentikasi Taspen untuk pengguna lansia verifikasi bulanan mengalami permasalahan antarmuka yang menghambat keberhasilan dan pemahaman pengguna. Masalah yang diidentifikasi meliputi tampilan huruf yang kurang terbaca, instruksi otentikasi yang rumit, pengaturan cahaya, serta tidak adanya fitur pengingat yang cukup diperlukan karena faktor daya ingat lansia yang sudah berkurang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan lima tahapan: *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* untuk merancang ulang aplikasi Otentikasi Taspen. Perancangan ulang dilakukan menggunakan software Figma dan mencakup perbaikan fitur otentikasi wajah dan penambahan fitur otentikasi sidik jari, penjadwalan bulanan, serta riwayat otentikasi yang menyajikan informasi gaji dan status otentikasi tiap bulannya. Hasil prototipe UI/UX telah diuji kepada 21 responden secara *moderated* dengan metode analisis *usability testing*. Hasil uji coba membuktikan *prototype* mudah digunakan karena memenuhi standar dua aspek pengukuran kinerja, yaitu aspek *effectiveness* dengan perolehan nilai keberhasilan 95,6% dan rata-rata kesalahan tergolong kecil sebesar 0,15, serta aspek *efficiency* dengan perolehan nilai rata-rata *Overall Relative Efficiency* sebesar 94,2%.

(Daftar Pustaka 2011-2024)