

Perancangan User Interface Aplikasi Sustainable Lifestyle Menggunakan Pendekatan Design Thinking = The Design of Sustainable Lifestyle Application User Interface Using Design Thinking Approach

Evi Margaretha, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518327&lokasi=lokal>

Abstrak

Kesadaran manusia akan pengendalian lingkungan semakin besar akibat keadaan dunia yang semakin mendesak. Tetapi kurangnya pengetahuan akan perilaku keberlanjutan dan konsistensi komitmen mengakibatkan tidak sepenuhnya menjalani gaya hidup yang berkelanjutan. Studi terbaru menunjukkan bahwa smart device ternyata hanya sebagai alat bantu dan tidak selalu mendukung dan membangun perilaku keberlanjutan, terutama jika sistem atau alat tidak banyak berinteraksi dengan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi gamifikasi sustainable lifestyle berbasis mobile yang dapat memotivasi dan membangun perilaku keberlanjutan. Studi ini menggunakan kerangka design thinking untuk solusi praktis dan kreatif dengan menekankan pendekatan dari sisi pengguna. Akhirnya desain user interface dengan fitur gamifikasi dinilai dapat meningkatkan user experience yang unik, menyenangkan dan memotivasi karena mengutamakan keterlibatan pengguna dengan memberikan tantangan dan hadiah serta menyadarkan pengguna akan dampak yang besar dari perilaku berkelanjutan. Dari dua rancangan desain akhir, uji usability dan kinerja menyatakan bahwa aplikasi dengan desain light mode dan dark mode mendapatkan nilai yang memuaskan dan dapat direkomendasikan, meskipun nilai pada konsep desain light mode lebih tinggi daripada desain dark mode.

.....Human awareness of environmental control is getting bigger due to the increasingly urgent world situation. However, the lack of knowledge of sustainability behavior and consistent commitment results in not fully living a sustainable lifestyle. Furthermore, recent studies have shown that smart device is only a tool and does it not always support and build sustainable behavior; especially, if the system or tool does not interact much with the user. The aim of this study is that to design a mobile-based sustainable lifestyle gamification application which can motivate and build sustainable behavior. This study used a design thinking framework for practical and creative solutions by emphasizing a user-side approach. Finally, the user interface design with gamification features is considered to be able to improve a unique, fun and motivating user experience since it prioritizes user involvement by providing challenges and prizes as well as making users aware of the great impact of sustainable behavior. Therefore, from the two final designs, which are usability and performance tests, show that applications with light mode and dark mode designs have satisfactory scores; besides, they are recommended. However, the value in the light mode design concept is higher than the dark mode design.