



## Implementasi *Design Thinking* Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis *Mobile* (Studi Kasus: Pt. Sintasi)

Muhammad Fadhil Ar Rizqi<sup>1</sup>, Kamal Prihandani<sup>2</sup>, Apriade Voutama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

---

### **Abstract**

Received: 26 Juli 2023

Revised: 02 Agustus 2023

Accepted: 07 Agustus 2023

*Health is a more concern, especially in the period after the COVID-19 pandemic then digitalization because the COVID-19 pandemic caused some services or poly in health facilities to temporarily switch from conventional to online. Medisin, which is a new product at PT Sintesa Inti Prestasi is here to develop its business to be more widespread and can make a real contribution to society and become a bridge between the general public and health business people in Indonesia through the Medisin application. To present an application that suits the needs of industry and society, the involvement of User Interface and User Experience (UI / UX) in designing Medisin applications. This study aims to produce application interface design using the design thinking method and find out the purpose of compounding and the evaluation results of this study and the results of research on medical application design in the testing section using a single ease question as the method shows the level of ease of user interface design results getting a final score of 6.5 with the score showing the prototype is in satisfactory results.*

**Keywords:** *Design Thinking, Medisin, User Interface, User Experience, Single Ease Question*

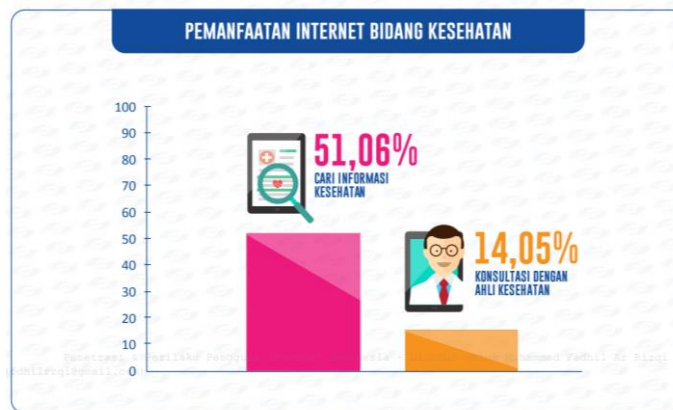
(\* ) Corresponding Author: [Muhammad.fadhil18101@student.unsika.ac.id](mailto:Muhammad.fadhil18101@student.unsika.ac.id)

**How to Cite:** Rizqi, M. F. A, Prihandani, K, & Voutama, A. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8251429>.

---

## PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan perilaku penting bagi semua manusia terutama dimasa setelah pandemi COVID-19 dan tanpa kesehatan manusia akan sulit melakukan aktivitasnya, juga telah jelas dituangkan dalam Undang-Undang Kesehatan Republik Indonesia No. 23 tahun 1992 yang menjelaskan bahwa: “Kesehatan adalah keadaan sejahtera badan, jiwa dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis”. Penggunaan *gadget* hampir oleh semua kalangan masyarakat saat ini menyebabkan digitalisasi pada pemanfaatan internet salah satunya pada bidang kesehatan berdasarkan hasil survey pada data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) dengan hasil sebagai berikut.



**Gambar 1.** Pemanfaatan Internet Bidang Kesehatan

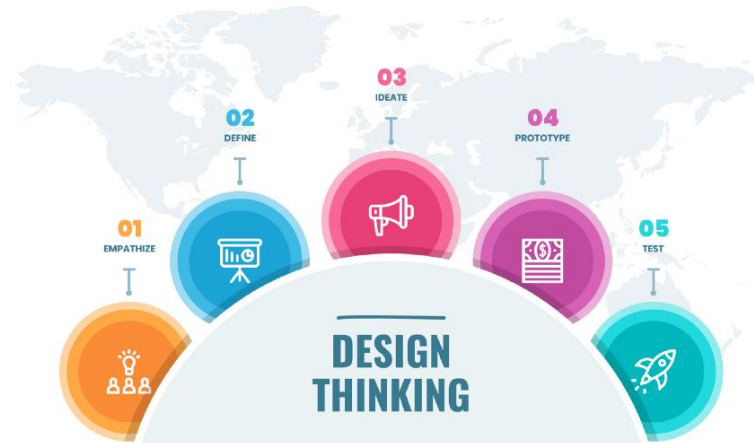
Kemudian pandemi COVID-19 membuat percepatan digitalisasi menjadi nyata pada hampir setiap sektor industri salah satunya adalah bidang kesehatan. Medisin yang merupakan *new-brand* yang dibuat oleh PT Sintesa Inti Prestasi akan hadir atas kebutuhan perusahaan untuk mengembangkan sayap bisnisnya agar menjadi lebih meluas dan dapat memberikan kontribusi nyatanya kepada masyarakat dan menjadi jembatan antara masyarakat umum dan pelaku bisnis kesehatan di Indonesia. Medisin memiliki tujuan untuk membantu menghubungkan antara tenaga kesehatan yang termasuk kedalam klinik / rumah sakit dengan pasien dan Medisin akan hadir disaat telah mulainya percepatan era digitalisasi hampir di semua sektor terutama pada bidang kesehatan dikarenakan pandemi COVID-19, dan PT Sintesa Inti Prestasi merencanakan untuk menghadirkan beberapa fitur unggulan pada aplikasi medisn salah satunya adalah telemedisin yaitu fitur bincang online antara *user* dan dokter yang memudahkan user untuk konsultasi tentang permasalahan kesehatan ataupun konsultasi dimanapun dan kapanpun. Dibalik fitur serta keunggulan yang tersedia pada aplikasi ada faktor yang sangat penting untuk kenyamanan dan pengalaman pengguna yaitu *user interface* dan *user experience*.

*User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) menjadi penunjang sebuah *platform* dan dalam bidang kesehatan tampilan yang indah dan mudah dalam penggunaan sangat diperhatikan. Sehingga UI dan UX yang akan diberikan dalam aplikasi ini berperan penting agar memberikan sebuah tampilan yang sesuai dengan kebutuhan user dan yang paling penting adalah mudah dioperasikan untuk semua kalangan. Penelitian ini dilakukan untuk mengimplementasi metodologi *Design Thinking* untuk perancangan UI/UX Aplikasi kesehatan berbasis *Mobile*.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini kami menggunakan metode *design thinking*, dalam metode tersebut lebih menitik beratkan pada bagian perancangan dan pengumpulan data. *Design Thinking* dikenal sebagai salah satu metode berfikir komperhensif yang berkonsentrasi agar terwujud solusi. Pendekatan pemikiran desain adalah pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia yang mengintegrasikan kebutuhan orang sebagai pengguna, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Pendekatan *design thinking* menggabungkan tiga elemen yaitu bisnis (*viability*), *people* (*desirability*), dan *technology* (*feasibility*) sebagai pertimbangan dalam menciptakan sebuah ide. Pemikiran desain menggabungkan

kemampuan teknis yang sesuai dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, menjadikannya solusi efektif untuk produk komersial dan pemecahan masalah (Lazuardi & Iwan Sukoco, 2019). Tahapan dalam *design thinking* seperti pada gambar di bawah terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* (Friis Dam & Siang Teo, 2020).



**Gambar 2.** Tahapan *Design Thinking*

### ***Empathize***

Tahapan *empathize* merupakan tahapan pengumpulan data dan pada tahapan ini menjadi pondasi awal untuk kelanjutan penelitian ini dan pada tahapan ini mencakup wawancara dengan *stakeholder* menggunakan *in-depth interview* dan melakukan kuisioner *online*. Untuk kualifikasi target pengguna untuk tahapan *empathize* ini adalah semua kalangan masyarakat terutama untuk internal di PT Sintesa Inti Prestasi, kami juga akan melakukan pengumpulan data melalui *user research* menggunakan kuisioner *online* menggunakan Google Form yang akan disebar secara acak.

### ***Define***

Define merupakan tahapan yang berselaras dengan hasil dari tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini bertujuan untuk melakukan analisis dari permasalahan yang sudah ditemukan pada tahap *empathize* yaitu memahami secara mendalam dan memproses hasil dari *in-depth interview* dan kuisioner *online*. Jawaban dari kuisioner *online* akan berpengaruh pada tahapan ini dan kemudian akan digambarkan dan dijabarkan menggunakan *pain points* untuk kemudian menentukan *How-Might-We* (HMW) dari *pain points* tersebut menggunakan fitur *figjam* pada aplikasi *Figma*.

### ***Ideate***

Tahap *ideate* merupakan tahapan yang berisi proses untuk melahirkan ide-ide untuk menghasilkan solusi terbaik dan solusi inovatif yang dapat membantu permasalahan pengguna. Pada tahapan ini, akan dikumpulkan ide solusi atas permasalahan yang telah dianalisis pada tahapan *define*. Pada tahap ini kita melakukan *brainstorming* dari hasil *in-depth interview* dan *pain points* dan mencatat seluruh ide-ide yang telah dibuat menggunakan *solution idea & affinity diagram* untuk kemudian menuangkan ide solusi dari HMW yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya yang akan dilakukan menggunakan fitur *figjam* pada

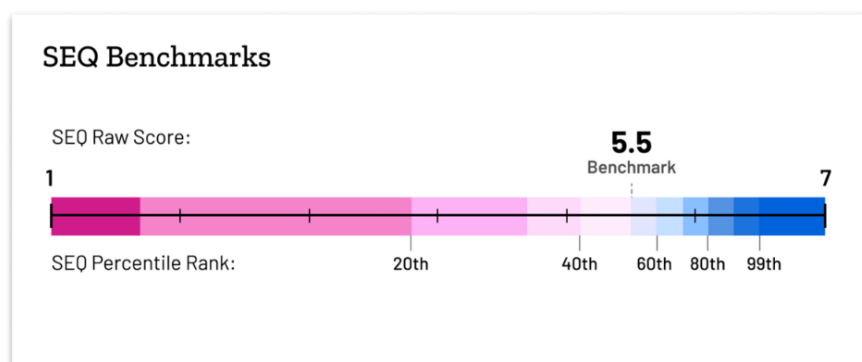
aplikasi Figma, kemudian *solution idea* untuk penentuan ide solusi dari HMW dan diakhiri dengan *crazy 8's* yaitu pembuatan 8 bagian desain *wireframe* menggunakan kertas yang dikerjakan selama 8 menit dari ide solusi yang sudah ditentukan sebelumnya.

### **Prototyping**

Fase *prototyping* atau *prototype* merupakan proses perancangan ide dari hasil riset yang sudah kita selesaikan pada bagian *empathize*, *define* dan *ideate*. Pada bagian ini akan dibuat *user flow* untuk menentukan gambaran alur ketika *user* menggunakan aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan perancangan *Low-Fidelity: Wireframe* dan *High-Fidelity: User Interface (UI)* kemudian dilanjutkan dengan penyusunan *prototype* desain aplikasi untuk *testing* pada tahapan selanjutnya dan tambahan *design to code* untuk merubah hasil desain menjadi kode pemrograman.

### **Testing**

Tahap testing merupakan tahapan terakhir pada proses *design thinking* dan dilakukan setelah menyelesaikan tahap *prototyping*. Pada tahapan *testing* penulis melakukan *testing* menggunakan metode *in-depth interview* menggunakan SEQ (*Single Ease Question*) kepada 5 responden untuk mengukur skala kemudahan dalam pengalaman mencoba *prototype* desain dari aplikasi medis. *Single Ease Question (SEQ)* menggunakan *usability metrics* dengan skala nilai 1 sampai 7 untuk penilaian pada setiap *task* dari aplikasi medis, tetapi sebelum langsung ke tahap *interview* dengan responden penulis menyiapkan 2 dokumen untuk proses *interview* yaitu *stimulus research* dan *record data*. *Stimulus reseach* adalah dokumen untuk perlengkapan melakukan *interview* yang berisikan tentang skenario pelaksanaan *interview* dimulai dari objek, metode, dan tanggal kemudian juga terdapat objek riset dan kriteria responden. Selanjutnya untuk *record data* berfungsi untuk melakukan dokumentasi laporan ketika melakukan *interview* dengan responden, semua tanggapan serta pertanyaan yang dilontarkan oleh responden pada sesi *interview* dilampirkan pada *record data*.



**Gambar 3** Penilaian dengan SEQ

Pada tahapan testing ini menggunakan SEQ (*Single Ease Question*) minimal bernilai 5,5. Jika di bawah skor tersebut maka solusi terhadap desain dengan melakukan iterasi terhadap *User Interface* yang sudah dibuat dengan menjadikan hasil dari tahapan *testing* tersebut menjadi acuan untuk proses iterasi. Proses *usability testing* dengan membagi menjadi 6 *task* pengujian dan diikuti oleh 5 responden.

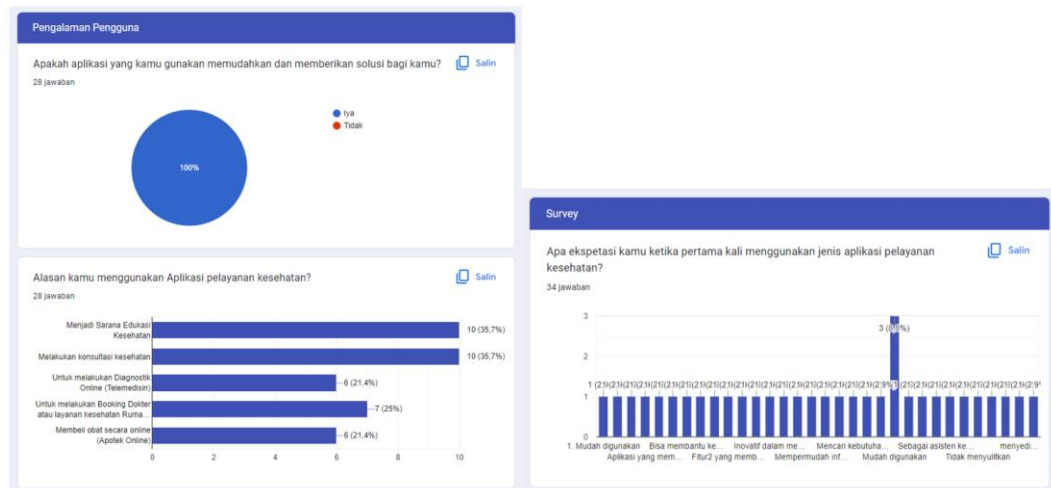
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dirancang dan disusun menggunakan metode *design thinking* agar menghasilkan solusi terbaik untuk *stakeholder* dari proyek ini yaitu PT Sintesa Inti Prestasi dengan hasil akhir *user interface* dan *prototype* tentunya sudah melalui 3 bagian dari *design thinking* yaitu riset, rancangan, dan evaluasi dan diproses menjadi 5 tahapan, dimulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *testing*.  
***Empathize***

Pada tahapan pertama ini penulis melakukan *In-Depth interview* dengan *stakeholder* dari proyek ini yaitu PT Sintesa Inti Prestasi dan agar proses *In-Depth Interview* dengan hasil sebagai berikut *In-Depth Interview* dilakukan penulis dengan *stakeholder* dari proyek ini yaitu PT Sintesa Inti Prestasi yang diwakilkan oleh Bapak Muhammad Mursyid Naufal yang menjabat sebagai Direktur Operasional dan mendapatkan beberapa poin penting sebagai berikut.

- *Medisin* merupakan produk yang memfokuskan untuk menjadi jembatan pelayanan kesehatan bagi masyarakat dengan mudah dan cepat.
- Membuat *platform* pelayanan kesehatan untuk mengembangkan bisnis bagi mitra PT Sintesa Inti Prestasi untuk mengembangkan dan memasarkan klinik / rumah sakit dengan *Medisin* sebagai *platformnya*.
- Melakukan riset mendasar tentang kebutuhan *user* terhadap penggunaan aplikasi pelayanan kesehatan.

Setelah mendapatkan hasil dari *in-depth interview* bersama *stakeholder* dengan beberapa kesimpulan di atas maka langkah selanjutnya adalah membuat kuisisioner *online* untuk menghimpun data secara acak kepada responden dan untuk mendapat data untuk kebutuhan pada tahapan-tahapan selanjutnya dari *design thinking* selanjutnya. Selanjutnya adalah tahapan kuisisioner *online* untuk mendapatkan representasi hasil dari pengumpulan data dengan membuat pertanyaan kuisisioner yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu pengumpulan data diri, survey pengalaman pengguna, dan survey rancangan aplikasi *medisin* dengan menggunakan *Google Forms* sebagai *tools* untuk membuat dan menyebarkan formulir. Jumlah target responden pada tahapan ini adalah 30. Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500. Maka dari itu, sampel yang ditetapkan pada kuisisioner memiliki target dengan minimal 30 responden. Berikut merupakan sampel ringkasan hasil dari tahapan kuisisioner *online*.



**Gambar 4** Sampel Ringkasan Hasil Kuisisioner *Online*

Pada gambar diatas merupakan sebagian sampel dari hasil kuisisioner *online* yang bertanya tentang pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi pelayanan kesehatan serupa dan survey dan masih ada beberapa pertanyaan lainnya yang akan menjadi pondasi untuk tahapan-tahapan selanjutnya.

**Define**

Tahap selanjutnya merupakan define dimana pada tahapan ini membahas tentang *pain points* dan *how-might we*, proses ini dilakukan untuk memahami keluhan dan keinginan pengguna untuk memberikan solusi terbaik.

1. *Pain Points*

Pada tahapan *pain points* didapatkan beberapa data yang diambil dari tahapan sebelumnya yaitu *empathize* dari *in depth interview* dan kuisisioner *online* dengan hasil sesuai dengan tabel dibawah.

**Tabel 1** Ringkasan *Pain Points*

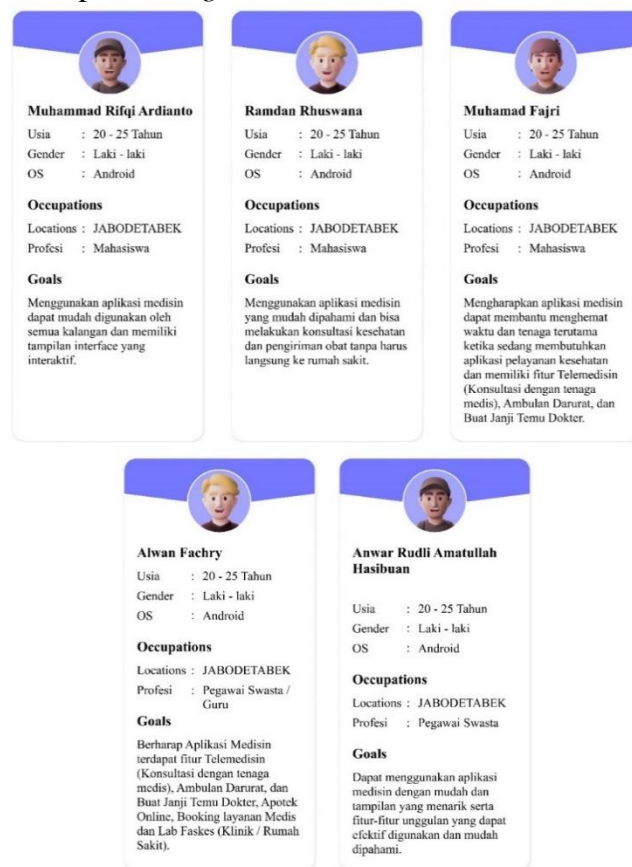
No	<i>Pain Points</i>	Sumber (Kuisisioner <i>Online</i> )
1	Menginginkan <i>Platform</i> yang <i>User Friendly</i>	Survey
2	Menyajikan tampilan <i>interface</i> yang menarik	Survey
3	Aplikasi yang mudah digunakan terutama oleh semua kalangan umur	Data diri
4	Alur penggunaan aplikasi yang mudah	Survey
5	<i>Typography</i> yang diberikan agar lebih mudah pahami semua kalangan	Survey
6	Agar mudah digunakan oleh orang tua yang cenderung tidak begitu fasih terhadap teknologi	Survey
7	Adanya fitur pengingat kesehatan harian yang interaktif	Survey
8	Memberikan <i>reward</i> kepada <i>user</i> terutama yang aktif dalam menggunakan aplikasi	Survey

2. *How Might We*

Setelah menjabarkan permasalahan yang sudah ditentukan dan dilampirkan pada bagian pain points maka selanjutnya adalah *How-Might We* (HMW), sebelum kita menentukan HMW maka akan dikelompokkan terlebih dahulu sesuai dengan kualifikasi dari setiap statement / poin dari *pain points*. Kemudian setelah dikelompokkan menjadi beberapa bagian maka selanjutnya adalah menentukan *how-might we* untuk menentukan permasalahan yang akan ditentukan ide solusinya dan setelah itu didapatkan *how-might we* dengan cara menggabungkan beberapa *pain points* yaitu “*Membuat sebuah platform yang menarik dalam tampilan dan fiturnya sesuai dengan kebutuhan pengguna yang mencakup semua kalangan umur dan memudahkan dalam setiap proses alur yang dilakukan oleh user*”.

### 3. User Persona

Pada gambar 4.13 di bawah merupakan *user persona* yang berisikan info karakter serta tujuan dari calon pengguna aplikasi Medisin ini, dan data dari *user persona* tersebut diambil dari tahapan sebelumnya yaitu kuisisioner *online* pada tahapan *empathize*, dan hasil dari tahapan *user persona* ini bertujuan untuk menjadi patokan untuk tahapan-tahapan selanjutnya terutama tahapan evaluasi pada metode *design thinking* ini yaitu tahapan *testing*.



Gambar 5 User Persona

### Ideate

Selanjutnya merupakan bagian perancangan dan diawali dengan tahapan *ideate* untuk memproses hasil dari riset yang sudah dilakukan pada 2 tahap

sebelumnya. Pada tahapan ini dibagi menjadi 3 proses yaitu *solution idea*, *affinity diagram*, dan *crazy 8's*.

#### 1. *Solution Idea & Affinity Diagram*

Pada hasil dari proses ideate ini merupakan tahapan memberikan ide solusi dari poin-poin ide yang sudah disusun pada tahapan sebelumnya yaitu *empathize* dan *define* dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2** *Solution Idea & Affinity Diagram*

No	<i>Solution Idea</i>	<i>Affinity Diagram</i>
1	Membuat tampilan yang interaktif tanpa memberikan beban pada aplikasi, dan tidak membuat berat saat <i>loading page</i>	UI (Design)
2	Memberikan tampilan UI yang menarik dan mudah dimengerti	
3	Membuat tampilan <i>interface</i> yang <i>user friendly</i>	
4	Membuat <i>customer service</i> 24 Jam	Fitur dan Pengalaman ( <i>Feature &amp; Experience</i> )
5	Menambahkan fitur <i>bubble live chat</i> Bantuan pada bagian <i>homepage</i> aplikasi	
6	Menambahkan fitur darurat <i>ambulance</i> dengan alur yang mudah dan cepat	
7	Membuat fitur telemedisin (konsultasi dengan dokter) menjadi 2 pilihan, <i>chat</i> dan <i>video call</i>	
8	Ketika mengakses aplikasi <i>user</i> wajib menyalakan lokasi dan aplikasi akan memberikan saran klinik atau pelayanan kesehatan terdekat dari lokasi <i>user</i>	
9	Sebelum <i>user</i> menggunakan aplikasi dianjurkan untuk <i>login</i> atau daftar terlebih dahulu untuk mempermudah saat penggunaan aplikasi	
10	<i>Navigation bar</i> dibuat dan dioptimalkan agar membantu <i>user</i> dalam pengoperasian aplikasi	
11	Bagian transaksi dibuat dengan alur yang lebih mudah untuk kenyamanan <i>user</i>	Transaksi ( <i>Transaction</i> )
12	Menambahkan gamifikasi dengan fitur <i>ranking</i> dimulai dari <i>silver</i> , <i>platinum</i> , dan <i>gold</i> . Dengan benefit yang berbeda-beda	Gamifikasi ( <i>Gamification</i> )
13	<i>Copywriting</i> dibuat lebih sederhana agar pesan pada setiap tulisan tersampaikan dan dimengerti oleh semua kalangan	<i>Copywriting</i>

Dari tabel sudah dilampirkan di atas merupakan hasil dari *affinity diagram* yang mengelompokkan 5 jenis dari *solution idea*, dimulai dari UI (*Design*), *Feature & Experience*, *Gamification*, *Transaction*, dan *Copywriting*. Setelah mengelompokkan *solution idea* maka langkah selanjutnya adalah memproses ide

solusi tersebut dan menjadikan sebagai panduan untuk pembuatan dan perancangan UI (*User Interface*) pada tahapan selanjutnya.

## 2. Crazy 8's

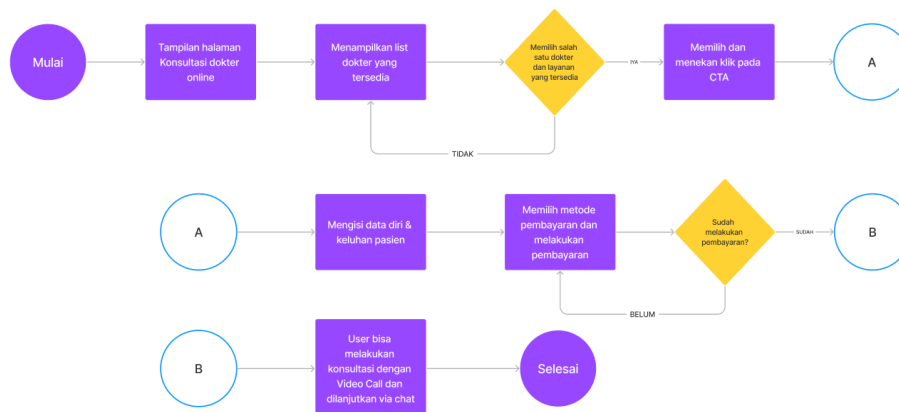
Tahap terakhir dari proses riset dari design thinking adalah *crazy 8's*, yaitu proses pembuatan tampilan interface dengan menggunakan kertas HVS yang dibagi menjadi 8 bagian dan dikerjakan selama 8 menit.



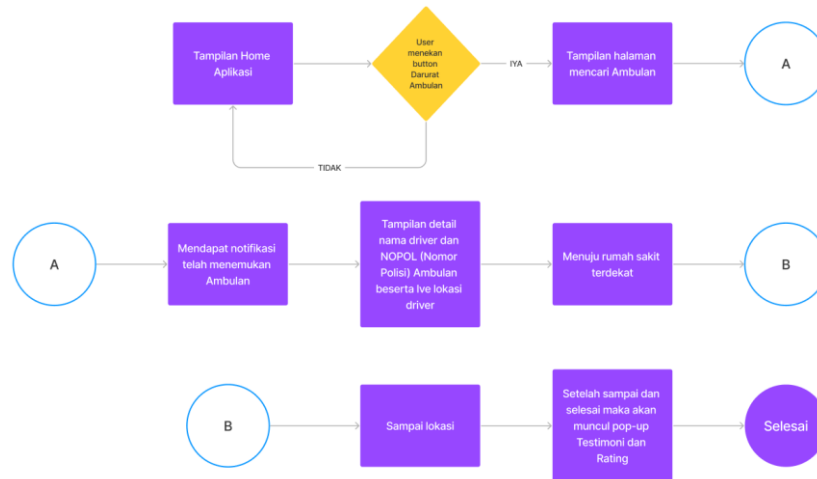
**Gambar 6** Hasil Crazy 8's

## Prototyping

Setelah menyelesaikan bagian riset dengan *empathize*, *define*, dan *ideate*. Kemudian lanjut ke tahap perancangan yaitu *prototyping* yang dimulai dari *user flow*, *low-fidelity design (wireframe)*, dan *high-fidelity design*, dan ada tambahan *design to code* untuk mengubah desain yang sudah dibuat menjadi sebuah kode pemrograman. Dibawah merupakan sampel *user flow* dan *wireframe* pada aplikasi Medisin.





**Gambar 7** Sampel *User Flow* 1: Telemedisin

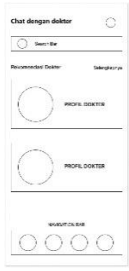


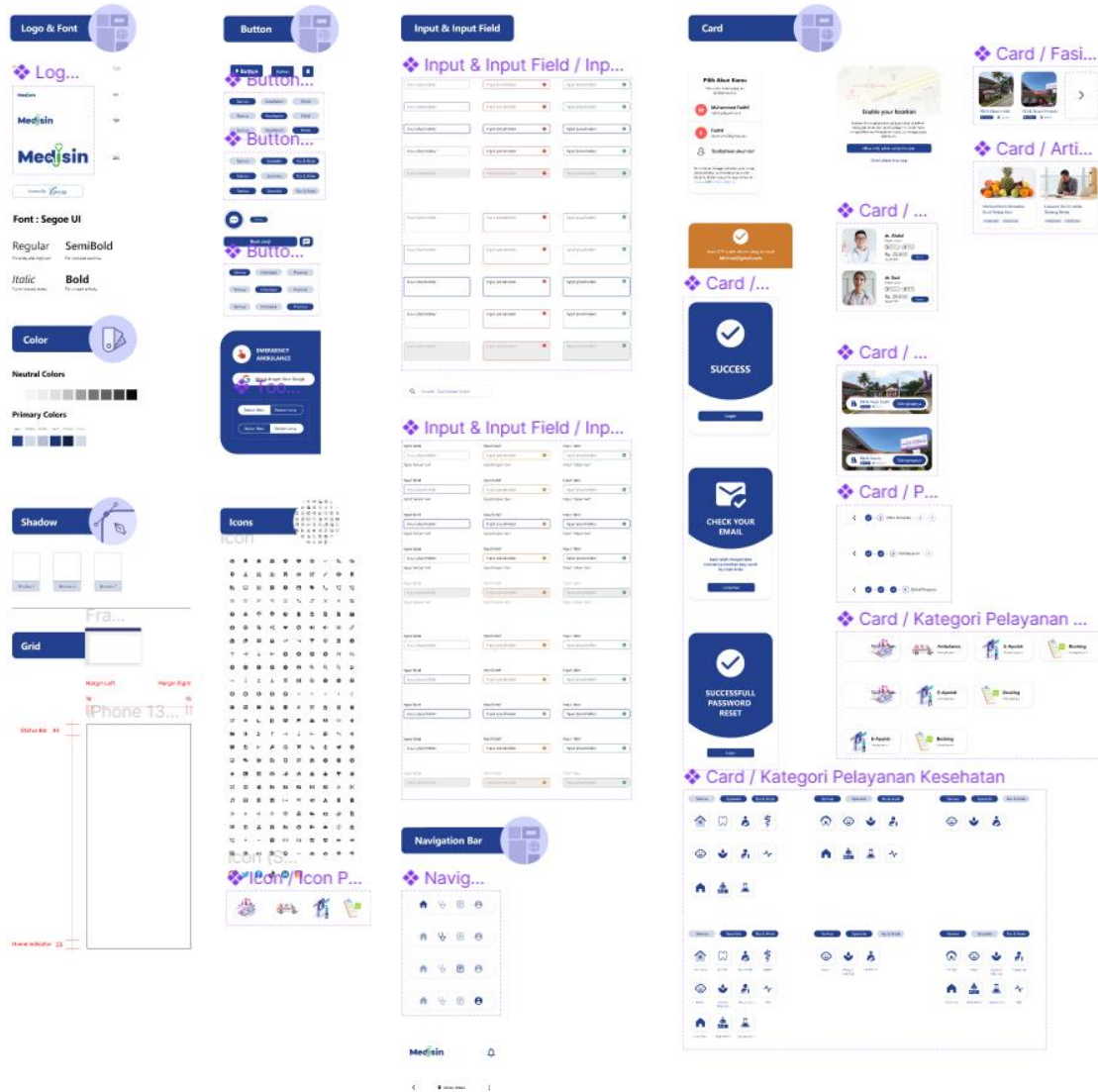
**Gambar 8** Sampel *User Flow* 2: Darurat Ambulan

Kemudian selanjutnya adalah memproses menjadi sebuah tampilan *wireframe* dengan menjadikan *user flow* sebagai pedoman alur perancangan tampilan aplikasi Medisin dan dilanjutkan dengan perancangan *UI Styleguide* untuk menjadi library agar perancangan *User Interface* dapat konsisten pada antar bagian desain dan ukurannya.

**Tabel 3** *Wireframe*

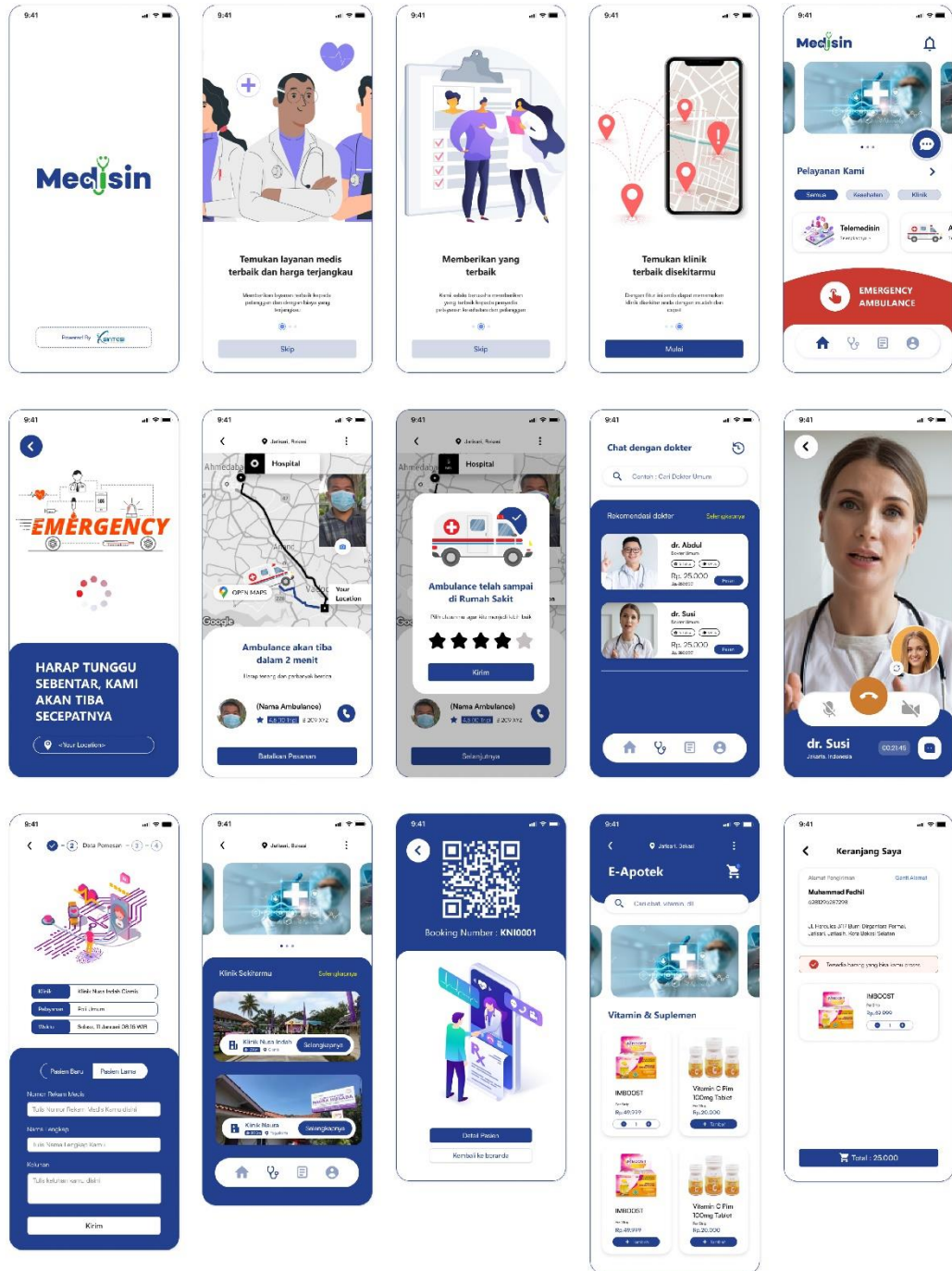
No	Nama Halaman	User Flow	Wireframe	Penjelasan
1	Beranda	<i>Onboarding</i> - Darurat Ambulan		Halaman beranda disamping merupakan tampilan beranda atau merupakan tampilan utama daripada aplikasi medisn, disini terdapat semua informasi baik layanan maupun fitur aplikasi medisn.
2	Halaman Ambulan	Darurat Ambulan		Tampilan halaman fitur ambuln, salah satu fitur unggulan pada aplikasi ini, dikarenakan ini merupakan fitur darurat, maka dibuat sesederhana

				<p> mungkin untuk mempermudah pengguna.</p>
3	Halaman Telemedisin	Konsultasi Dokter <i>Online</i>		<p>Tampilan halaman fitur telemedisin atau konsultasi dokter <i>online</i>, tampilan tersebut akan muncul ketika <i>user</i> menekan <i>button</i> ataupun iklan tentang telemedisin di beranda.</p>



**Gambar 9** UI Styleguide

Kemudian pada tahap terakhir dari proses *prototyping* ini adalah perancangan *user interface* yang merupakan desain akhir dari proses panjang dari tahapan-tahapan sebelumnya dengan hasil sampel sebagai berikut.



Gambar 10 User Interface

**Testing**

Tahapan *testing* yang sudah dilakukan dengan melibatkan 5 responden didapatkan hasil pengujian 6 *task* yang dilakukan oleh responden, maka didapatkan hasil akhir sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Testing

Task	Penilaian SEQ Responden					Rata - rata
	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5	

<i>Task 1</i>	7	6	7	6	7	6,6
<i>Task 2</i>	6	6	6	7	7	6,4
<i>Task 3</i>	7	7	7	7	7	7
<i>Task 4</i>	7	6	6	7	7	6,6
<i>Task 5</i>	6	7	7	6	6	6,4
<i>Task 6</i>	6	6	6	5	7	6
Rata - rata	6,5	6,33333333	6,5	6,33333333	6,83333333	6,5

Pada tabel 4. 13 di atas merupakan rekap hasil dari skor yang diberikan oleh responden dimulai dari task 1 sampai task 6 dibuat menjadi 1 tabel dengan hasil akhir yaitu 6,5 berarti dapat disimpulkan bahwa testing pada *prototype* aplikasi ini melewati minimal skor dari pedoman SEQ yaitu 5,5.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Implementasi *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Kesehatan Berbasis *Mobile* (Studi Kasus: PT. SINTASI)” dapat didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *design thinking* sangat cocok sebagai metode yang digunakan pada perancangan UI/UX aplikasi kesehatan yaitu medis dikarenakan memfokuskan pendekatan *user-centered*, yaitu lebih memprioritaskan terhadap kebutuhan, preferensi, dan kepuasan pengguna sebagai pusat dari proses riset pada metode *design thinking* dan terbukti pada penelitian ini dengan tahapan pertama dari *design thinking* yaitu *empathize* yaitu melakukan empati riset terhadap pengguna dengan penyebaran kuisioner dan mendapatkan 34 responden dan juga proses *in-depth interview* dengan *stakeholder* dari proyek ini yaitu PT Sintesa Inti Prestasi oleh Bpk. Muhammad Mursyid Naufal dengan tujuan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan permasalahan yang dihadapi, selanjutnya diproses pada bagian *define* untuk mendefinisikan permasalahan yang diambil pada *empathize* dan menghasilkan *pain points* dan *how-might-we*, kemudian lanjut ke bagian *ideate* yaitu proses penghasilan ide-ide atas permasalahan dan menjadikan *how-might we* sebagai acuan untuk menjadikan parameter dengan menghasilkan *solution idea* dan *affinity diagram* untuk mengelompokkan solusi ide dan diakhiri dengan pembuatan *Crazy's 8*.
2. Setelah menyelesaikan bagian riset dengan menuangkan ide dan solusi selanjutnya adalah tahap perancangan aplikasi dimulai dengan *prototyping* yaitu pembuatan *user flow* dan *wireframe* kemudian diakhiri dengan perancangan *User Interface* aplikasi menggunakan Figma. Kemudian berlanjut ke tahap terakhir dari metode *design thinking* yaitu *testing* yang merupakan tahap untuk menguji hasil dari tahap perancangan dengan menggunakan *Single Ease Question* sebagai metodenya dan penulis mendapatkan hasil akhir 6,5. Dengan skor tersebut menunjukkan *prototype* berada dihasil yang memuaskan.

### **REFERENSI**

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2017). *Pemanfaatan Internet Bidang Kesehatan di Indonesia 2017*.

- Friis Dam, R., & Siang Teo, Y. (2020). *5 Stages in the Design Thinking Process*. In *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Lazuardi, M. L., & Iwan Sukoco. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Undang Undang No. 23 Tahun 1992 tentang Kesehatan. Lembaran RI Tahun 1992, Pub. L. No. 23 TAHUN 1992 (23/1992) (1992).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D – MPKK*. ALFABETA.