

INTISARI

Dalam era modern, peningkatan signifikan penggunaan listrik menunjukkan bahwa konsumsi energi listrik telah menjadi aspek vital dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini tercermin dalam pertumbuhan jumlah perangkat elektronik yang menjadi bagian integral dari aktivitas manusia, didorong oleh keinginan untuk menyederhanakan dan mempermudah kehidupan. Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan konsumsi listrik per kapita, dengan konsumsi mencapai 1.285 kWh pada tahun 2023 dan target 1.408 kWh pada tahun 2024. Universitas Amikom Purwokerto sebagai entitas yang sangat tergantung pada listrik, berupaya mengimplementasikan strategi efisiensi energi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi mobile hemat energi di lingkungan kampus dengan metode Design Thinking dan konsep gamifikasi dalam desain UI/UX. Hasil pengujian menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa user experience (UX) memperoleh nilai rata-rata 5.7 dari 7, dan user interface (UI) memperoleh nilai 4.48 dari 5. Hasil ini menunjukkan bahwa desain aplikasi dinilai mudah digunakan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna terkait efisiensi energi.

Kata kunci: Aplikasi, Energi, Gamifikasi, Pemikiran Desain, UI/UX

ABSTRACT

In the modern era, the significant increase in electricity usage indicates that electrical energy consumption has become a vital aspect of daily life. This phenomenon is reflected in the growing number of electronic devices that have become an integral part of human activities, driven by the desire to simplify and streamline life. The Indonesian government continues to strive for increased per capita electricity consumption, reaching 1,285 kWh in 2023 with a target of 1,408 kWh in 2024. Amikom Purwokerto University, highly dependent on electricity, aims to implement energy efficiency strategies. This research aims to design an energy-efficient mobile application for campus environments using Design Thinking methods and gamification concepts in UI/UX design. Testing results using the Likert scale show that user experience (UX) achieved an average score of 5.7 out of 7, and user interface (UI) scored 4.48 out of 5. These results indicate that the application design is considered user-friendly and effective in meeting user needs related to energy efficiency.

Keywords: Application, Energy, Gamification, Design Thinking, UI/UX

