

## INTISARI

Sebagai sebuah institusi, Universitas Amikom Purwokerto selalu berusaha untuk mendorong kinerja karyawan. Namun dalam usaha untuk mendorong kinerja tersebut, atasan yang bertanggung jawab tidak bisa memonitoring langsung serta mengukur kinerja karyawannya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi untuk memonitoring serta mengukur kinerja karyawan secara langsung dalam satu tampilan aplikasi mobile. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan design UI/UX aplikasi mobile "EnergyWise" berbasis gamifikasi menggunakan metode Design Thinking untuk memberikan pengalaman pengguna terhadap desain aplikasi. Perancangan desain User Interface dan User Experience menggunakan metode Design Thinking ini melalui beberapa tahap seperti Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Testing pada prototype desain aplikasi EnergyWise dengan menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) untuk User Interface (UI) dan User Experience (UX) Testing, mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan pengguna. Nilai yang diperoleh untuk User Experience (UX) Testing dari skala 1 sampai 7 yaitu 5,8 berdasarkan skala likert, menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan. Kemudian, nilai yang diperoleh untuk User Interface (UI) Testing dari skala 1 sampai 5 yaitu 4,5, menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan. Dari hasil UI dan UX testing, dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi mobile EnergyWise mudah untuk digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: Design Thinking, User Interface, User Experience, EnergyWise

## **ABSTRACT**

*As an institution, Amikom Purwokerto University always tries to encourage employee performance. But in an effort to encourage this performance, the supervisor in charge cannot directly monitor and measure the performance of his employees. Therefore, an innovation is needed to monitor and measure employee performance directly in one mobile application display. The purpose of this research is to produce a UI/UX design for the gamification-based 'EnergyWise' mobile application using the Design Thinking method to provide user experience for application design. The design of User Interface and User Experience design using the Design Thinking method goes through several stages such as Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. Testing on the EnergyWise application design prototype using the Single Ease Question (SEQ) method for User Interface (UI) and User Experience (UX) Testing, getting results that are in accordance with user desires. The value obtained for User Experience (UX) Testing from a scale of 1 to 7 is 5.8 based on a Likert scale, indicating that the application is easy to use, then, the value obtained for User Interface (UI) Testing from a scale of 1 to 5 is 4.5, indicating that the application is easy to use. From the results of UI and UX testing, it can be concluded that the EnergyWise mobile application design is easy to use by users.*

*Keywords: Design Thinking, User Interface, User Experience, EnergyWise*