

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PUSAT PELAYANAN MASYARAKAT DENGAN METODE *DESIGN THINKING*



Oleh :

David Chaniago
NIM : 19083000187

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2023**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PUSAT
PELAYANAN MASYARAKAT DENGAN
METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan kepada
Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi (S.Kom)

Oleh :

David Chaniago
NIM : 19083000187

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : David Chaniago
NIM : 19083000187
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Pusat
Pelayanan Masyarakat Dengan Metode
Design Thinking

Malang, 2 Agustus 2023

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Dosen Pembimbing


Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si
NIDN.0728109104


Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si
NIDN.0716037601

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Informasi


Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si
NIDN.0716037601

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PUSAT
PELAYANAN MASYARAKAT DENGAN
METODE *DESIGN THINKING*

Dipersiapkan dan disusun oleh:

David Chaniago

19083000187

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 02 Agustus 2023

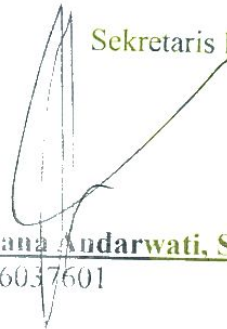
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



Viry Puspaning Ramadhan, A.Md.Li.,
S.Kom., M.Kom
NIDN.0725019602

Sekretaris Penguji



Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si
NIDN.0716037601

Anggota Penguji



Rizza Muhammad Arief, M.H., M.Kom
NIDN.0712028203

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sistem Informasi

Malang, 2 Agustus 2023

Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang


Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : David Chaniago
NIM : 19083000187
Program Studi : SI Sistem Informasi
Bidang Kajian Skripsi : Perancangan UI/UX
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Pusat Pelayanan Masyarakat Dengan Metode Design Thinking

Lokasi Tempat Penelitian : RT 01 RW 01 Balai Desa Arjosari
Alamat Rumah Asal : Sumbertimo RT 02 RW 01, Desa Arjosari, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang
No. Telp/Email : 0815 1705 1879
davidchaniago219@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar - benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut di atas benar - benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia untuk dicabut gelar akademis saya.

Demikian surat pernyataan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 2 Agustus 2023

Peneliti,

Materai



David Chaniago

MOTTO

“Orang yang tinggi akhlaknya, walaupun rendah ilmunya lebih mulia dari orang yang banyak ilmunya tapi kurang akhaknya.”

(Habib Umar bin Hafidz)

“Hendaknya Segera mempergunakan masa muda dan umurnya untuk memperoleh ilmu, tanpa terpedaya oleh rayuan “menunda-nunda” dan “berangan panjang”, sebab setiap detik yang terlewatkan dari umur tidak akan tergantikan.”

(KH Hasyim Asy'ari)

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan tepat waktu dengan berjudul:

“Perancangan UI/UX Aplikasi Pusat Pelayanan Masyarakat Dengan Metode *Design Thinking*”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (SI) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Orang tua dan keluarga atas doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti selama menempuh pendidikan hingga skripsi ini selesai.
2. Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si sebagai Dosen Pembimbing, atas arahan, bimbingan, dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi seperjuangan, yang telah bersedia saling bahu membahu, tolong menolong, serta dukungan yang selalu diberikan menjadikan momen yang berkesan dan berwarna selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak ibu dosen yang selalu memberikan arahan terkait pengerjaan skripsi supaya lebih baik sehingga telah mengantarkan penulis sampai mengantongi gelar Sarjana Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna tercapainya ilmu yang berkah dan bermanfaat di masa depan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan pesan positif, manfaat, dan sumbangsih ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan pada umumnya.

Malang, 2 Agustus 2023



David Chaniago

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat yang melimpah dan kesehatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Perancangan UI/UX Aplikasi Pusat Pelayanan Masyarakat Dengan Metode *Design Thinking***”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi.

Laporan skripsi ini diharapkan dapat menjadi pegangan dalam penelitian selanjutnya sekaligus menambah wawasan ataupun gambaran dan informasi mengenai perancangan UI/UX terkait aplikasi pusat pelayanan masyarakat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, SE., MSi. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
2. (alm) Bapak Fikri Amrullah, S.Kom., M.Kom., Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang terhitung sejak saya masuk kuliah sejak tahun ajaran 2019 hingga 2023, penulis mengucapkan terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan.
3. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang.
4. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, SE., MSi selaku dosen pembimbing yang semangat dalam membimbing serta memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Ayah ibu di rumah yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan, nasihat dan semuanya.

7. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi yang tidak secara langsung memberi dukungan hingga kelancaran penulis dalam mengerjakan skripsi.
8. Untuk seluruh pihak yang berperan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan semoga doa baik yang telah anda berikan dapat kembali dengan doa baik juga, Aamiin.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih ada banyak kekurangannya. oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi kedepannya. Harapannya, skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.

Malang, 2 Agustus 2023



David Chaniago

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Pusat Pelayanan Masyarakat.....	7
2.1.2 Perancangan	7
2.1.3 <i>Android Mobile</i> Aplikasi	8
2.1.4 <i>User Interface</i>	9
2.1.5 <i>User Experience</i>	11
2.1.6 <i>Design Thinking</i>	13
2.1.7 <i>User Flow</i>	17
2.1.8 <i>Wireframe</i>	18
2.1.9 <i>Mockup</i>	19
2.1.10 <i>System Usability Scale</i>	20
2.2 Penelitian Terdahulu	22

BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Lokasi Penelitian	50
3.3 Populasi dan Sampel	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5 Teknik Analisa Data.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Tahap Awal	55
4.1.1 Identifikasi Permasalahan	55
4.1.2 Studi Literatur	55
4.1.3 Pengumpulan Data Pendukung	56
4.2 Tahap Pengembangan	62
4.2.1 Fase <i>Empathize</i>	62
4.2.2 Fase <i>Define</i>	64
4.2.3 Fase <i>Ideate</i>	68
4.2.4 Fase <i>Prototype</i>	92
4.2.5 Fase <i>Testing</i>	130
BAB V PENUTUP.....	163
5.1 Kesimpulan.....	163
5.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA.....	165
BIODATA PENULIS.....	171
LAMPIRAN.....	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan Fase <i>Empathize</i>	28
Tabel 3.2 <i>Point of View</i> fase <i>Define</i>	30
Tabel 3.3 <i>Competitive Analysis</i> DIGIDES	31
Tabel 3.4 <i>Competitive Analysis</i> inDesa	32
Tabel 3.5 <i>Competitive Analysis</i> simpeldesa	32
Tabel 3.6 Klasifikasi Sampel Pengambilan Sampel.....	51
Tabel 4.1 <i>Mapping</i> Kekurangan Fasilitas Balai Desa Arjosari	60
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan kepala dusun Desa Arjosari.....	61
Tabel 4.3 Daftar Asumsi Pusat Pelayanan Masyarakat	64
Tabel 4.4 Dugaan Pernyataan Pusat Pelayanan Masyarakat	66
Tabel 4.5 <i>How Might We</i>	69
Tabel 4.6 <i>Test Case Scenario Register</i>	132
Tabel 4.7 <i>Test Case Scenario</i> Pengajuan Surat	135
Tabel 4.8 <i>Test Case Scenario</i> Berita.....	138
Tabel 4.9 <i>Test Case Scenario</i> Bantuan Sosial	140
Tabel 4.10 <i>Test Case Scenario</i> Artikel	143
Tabel 4.11 <i>Test Case Scenario</i> Jual Produk Desa.....	145
Tabel 4.12 <i>Test Case Scenario</i> Beli Produk Desa	148
Tabel 4.13 <i>Test Case Scenario</i> Laporan	151
Tabel 4.14 <i>Test Case Scenario Customer Service</i>	154
Tabel 4.15 <i>Test Case Scenario</i> Akun.....	156
Tabel 4.16 Instrumen <i>System Usability Scale</i>	158
Tabel 4.17 Skor Asli <i>System Usability Scale</i>	159
Tabel 4.18 Rata-rata Skor <i>System Usability Scale</i>	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Statistik Pengguna <i>Website vs Mobile Apps</i>	8
Gambar 2.2 <i>User Interface</i>	9
Gambar 2.3 <i>User Experience</i>	11
Gambar 2.4 <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 2.5 <i>User Flow</i>	17
Gambar 2.6 <i>Wireframe</i>	18
Gambar 2.7 <i>Mockup Design</i>	19
Gambar 2.8 <i>System Usability Scale</i>	21
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	26
Gambar 3.2 <i>Use case Diagram</i>	34
Gambar 3.3 <i>Data Flow Diagram</i>	35
Gambar 3.4 <i>Flow (Pengguna) Login dan Register</i>	36
Gambar 3.5 <i>Flow (Pengguna) Pengajuan Surat</i>	37
Gambar 3.6 <i>Flow (Pengguna) Berita Acara</i>	37
Gambar 3.7 <i>Flow (Pengguna) Bantuan Sosial</i>	38
Gambar 3.8 <i>Flow (Pengguna) Artikel</i>	38
Gambar 3.9 <i>Flow (Pengguna) Produk Desa</i>	39
Gambar 3.10 <i>Flow (Pengguna) Laporan</i>	39
Gambar 3.11 <i>Flow (Pengguna) Customer Service</i>	39
Gambar 3.12 <i>Flow (Pengguna) Akun</i>	40
Gambar 3.13 <i>Flow (Admin) Login dan Register</i>	40
Gambar 3.14 <i>Flow (Admin) Pengajuan Surat</i>	41
Gambar 3.15 <i>Flow (Admin) Berita Acara</i>	41
Gambar 3.16 <i>Flow (Admin) Bantuan Sosial</i>	42
Gambar 3.17 <i>Flow (Admin) Artikel</i>	42
Gambar 3.18 <i>Flow (Admin) Produk Desa</i>	43
Gambar 3.19 <i>Flow (Admin) Laporan</i>	43
Gambar 3.20 <i>Flow (Admin) Customer Service</i>	43

Gambar 3.21 <i>Flow</i> (Admin) Akun	44
Gambar 3.22 <i>Entity Relationship</i> Diagram	45
Gambar 3.23 <i>Flow Chart</i>	47
Gambar 3.24 System Usability Scale	54
Gambar 4.1 Foto Lahan Parkir Balai Desa Arjosari	56
Gambar 4.2 Foto Halaman Depan Balai Desa Arjosari	57
Gambar 4.3 Foto Ruang Administrasi.....	57
Gambar 4.4 Foto Aula Pemberdayaan	58
Gambar 4.5 Foto Antrian Pembagian Bantuan Sosial.....	58
Gambar 4.6 Foto Penyampaian Informasi Melalui <i>Banner</i>	59
Gambar 4.7 <i>Empathy Maps</i>	62
Gambar 4.8 <i>User Persona</i>	65
Gambar 4.9 <i>User Journey Maps</i>	68
Gambar 4.10 Diagram <i>Matrix</i>	71
Gambar 4.11 <i>Information Architecture</i>	72
Gambar 4.12 <i>Wireframe Onboarding Screen</i>	73
Gambar 4.13 <i>Wireframe Fast Menu</i>	74
Gambar 4.14 <i>Wireframe Login Page</i>	74
Gambar 4.15 <i>Wireframe Register Page</i>	75
Gambar 4.16 <i>Wireframe Home Page</i>	76
Gambar 4.17 Halaman Pengajuan Surat	77
Gambar 4.18 Halaman Berita dan Artikel.....	78
Gambar 4.19 Halaman Bantuan Sosial	79
Gambar 4.20 Halaman Produk Desa.....	80
Gambar 4.21 Halaman Laporan	81
Gambar 4.22 Halaman <i>Customer Service</i>	82
Gambar 4.23 Halaman Notifikasi	83
Gambar 4.24 Halaman Akun.....	84
Gambar 4.25 <i>Wireflow Home Page</i>	85
Gambar 4.26 <i>Wireflow</i> Pengajuan Surat	86
Gambar 4.27 <i>Wireflow</i> Berita dan Artikel.....	87
Gambar 4.28 <i>Wireflow</i> Produk Desa	88

Gambar 4.29 Wireflow Laporan	89
Gambar 4.30 Wireflow Customer Service	90
Gambar 4.31 Wireflow Notifikasi.....	91
Gambar 4.32 Wireflow Akun.....	92
Gambar 4.33 LoFi Onboarding Screen	93
Gambar 4.34 LoFi Login or Register Page.....	94
Gambar 4.35 LoFi Register Page	95
Gambar 4.36 LoFi Halaman Foto KTP dan Tanda Tangan	96
Gambar 4.37 LoFi Fast Menu dan Login Page	97
Gambar 4.38 LoFi Home Page	98
Gambar 4.39 LoFi Pengajuan Surat	99
Gambar 4.40 LoFi Halaman Berita	100
Gambar 4.41 LoFi Halaman Artikel.....	101
Gambar 4.42 LoFi Halaman Beli Produk Desa	102
Gambar 4.43 LoFi Halaman Jual Produk Desa.....	103
Gambar 4.44 LoFi Halaman Laporan	103
Gambar 4.45 LoFi Halaman Customer Service	104
Gambar 4.46 LoFi Halaman Notifikasi.....	105
Gambar 4.47 LoFi Halaman Akun	106
Gambar 4.48 Design System Typography	107
Gambar 4.49 Design System Color Pallette.....	108
Gambar 4.50 Design System Button Apps.....	109
Gambar 4.51 Design System Illustration	110
Gambar 4.52 Design System Icon	110
Gambar 4.53 Design System Logo	111
Gambar 4.54 Design System Photography	111
Gambar 4.55 Design System Text Field	112
Gambar 4.56 Design System Card	113
Gambar 4.57 HiFi Onboarding Screen	114
Gambar 4.58 HiFi Halaman Login dan Register	115
Gambar 4.59 HiFi Halaman Register.....	116
Gambar 4.60 HiFi Halaman Register.....	117

Gambar 4.61 <i>HiFi Login Page</i>	118
Gambar 4.62 <i>HiFi Home Page</i>	119
Gambar 4.63 <i>HiFi Pengajuan Surat</i>	120
Gambar 4.64 <i>HiFi Halaman Berita</i>	121
Gambar 4.65 <i>HiFi Halaman Bantuan Sosial</i>	122
Gambar 4.66 <i>HiFi Halaman Artikel</i>	123
Gambar 4.67 <i>HiFi Halaman Jual Produk Desa</i>	124
Gambar 4.68 <i>HiFi Halaman Beli Produk Desa</i>	125
Gambar 4.69 <i>HiFi Halaman Laporan</i>	126
Gambar 4.70 <i>HiFi Halaman Notifikasi</i>	127
Gambar 4.71 <i>HiFi Halaman Customer Service</i>	128
Gambar 4.72 <i>HiFi Halaman Akun</i>	129
Gambar 4.73 <i>Flow Interactive Prototype</i>	130
Gambar 4.74 <i>Heatmap Halaman Registrasi</i>	134
Gambar 4.75 <i>Heatmap Menu Pengajuan Surat</i>	137
Gambar 4.76 <i>Heatmap Menu Berita</i>	139
Gambar 4.77 <i>Heatmap Menu Bantuan Sosial</i>	142
Gambar 4.78 <i>Heatmap Menu Artikel</i>	144
Gambar 4.79 <i>Heatmap Menu Jual Produk Desa</i>	147
Gambar 4.80 <i>Heatmap Menu Beli Produk Desa</i>	150
Gambar 4.81 <i>Heatmap Menu Laporan</i>	153
Gambar 4.82 <i>Heatmap Menu Customer Service</i>	155
Gambar 4.83 <i>Heatmap Menu Akun</i>	157
Gambar 4.84 Nilai <i>acceptability</i> tingkat penerimaan pengguna berdasarkan <i>Scoring System</i>	162

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Lolos Plagiasi	172
Lampiran 2 Surat Persetujuan Skripsi.....	173
Lampiran 3 Hasil Wawancara	174
Lampiran 4 Hasil Kuesioner Usability.....	177

ABSTRAK

Desa Arjosari merupakan sebuah desa di Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang yang dimana semua aktivitas pelayanan desa nya masih menggunakan cara konvensional. Permasalahan ini penting karena menyangkut masalah tingkat kesejahteraan masyarakatnya, yang mana pekerjaan masyarakat di desa sangat menyita waktu, sehingga pelayanan desa khususnya di bidang jasa seperti pemberdayaan masyarakat kurang efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja pusat pelayanan masyarakat melalui perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking* berbasis aplikasi *mobile* di Desa Arjosari. *Design thinking* berfokus dengan menemukan titik permasalahan yang pengguna alami, dilanjutkan dengan pemecahan masalah berdasarkan sudut pandang pengguna berwujudkan desain aplikasi. *Design thinking* juga mengharuskan pengguna merasa nyaman memakai aplikasi yang didesain atau tidak ada kendala dalam memakai aplikasi tersebut, itulah mengapa diperlukannya tahap *prototype* dalam aplikasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan desain suatu aplikasi.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juli 2023 di Desa Arjosari Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, berisi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahap *empathize*, *define*, dan *ideate* inilah yang mengharuskan ke lapangan untuk *gathering* data, selanjutnya direalisasikan pada tahap *prototype* dan diuji pada tahap *testing* dengan memperoleh skor *system usability scale* 87 (*acceptable*) sehingga sistem dapat diterima dengan baik.

Kata Kunci: *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, Pusat Pelayanan Masyarakat

ABSTRACT

Arjosari Village is a village in Kalipare District, Malang Regency, where all village service activities still use conventional methods. This problem is important because it concerns the welfare of the community, where community work in the village is very time-consuming, so that village services, especially in the service sector such as community empowerment, are less effective. The purpose of this research is to improve the performance of community service centers through UI/UX design using the design thinking method based on mobile applications in Arjosari Village. Design thinking focuses on finding the problem points that users experience, followed by problem solving based on the user's point of view to realize application design. Design thinking also requires users to feel comfortable using the designed application or there are no obstacles in using the application, which is why the prototype stage is needed in the application to determine the success rate of an application design.

The research was conducted from March to July 2023 in Arjosari Village, Kalipare District, Malang Regency. The method used is Design Thinking, containing empathize, define, ideate, prototype, and testing. This empathize, define, and ideate stage requires going to the field for data gathering, then realized at the prototype stage and tested at the testing stage by obtaining a system usability scale score of 87 (acceptable) so that the system can be well received.

Keywords: *Design Thinking, User Interface, User Experience, Community Service Center*