

1. Perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile* Pemesanan *Branding* dan *Design* Menggunakan Metode *User Centered Design*

Banyaknya kemunculan *start up* serta bisnis yang baru saja berkembang, menjadikan kebutuhan *branding* sebagai salah satu hal penting yang menjadi pilar terdepan untuk dapat membangun kepercayaan kustomer. *Branding* juga digunakan untuk menjadi kekuatan suatu *brand* agar tidak kalah saing dengan *brand* lainnya. Selain kebutuhan *branding*, kebutuhan *design* juga menjadi pendukung utama untuk membangun kepercayaan kustomer terhadap suatu *brand*. *Branding* dan *design* adalah dua hal yang saling terikat dan sama pentingnya untuk membangun citra dari suatu *brand* terhadap kustomer. Namun nyatanya, kebutuhan *branding* yang saat ini sedang marak di pasaran tidak sebanding dengan penyedia jasa *branding* terpercaya. Kurangnya informasi dan tidak adanya aplikasi khusus penyedia jasa *branding* dan *design* menyebabkan banyak kustomer kesusahan untuk mencari penyedia jasa *branding* dan *design*. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancang *user interface* aplikasi *mobile* pemesanan *branding* dan *design* untuk mempermudah kustomer yang membutuhkan jasa *branding* dan *design* untuk membangun citra *brand*. Perancangan *user interface* ini menggunakan metode *User Centered Design* yang berfokus pada pengguna dan diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi pengguna ketika menggunakan aplikasi *mobile branding* dan *design* ini.

2. Analisis Efektifitas dan Pengembangan *User Interface* Aplikasi *Mobile* JKN Menggunakan Metode *Design Thinking*

Kesehatan merupakan hal utama dan nomor satu dalam setiap aspek kehidupan. Untuk menjamin kesehatan warga negaranya, tiap negara menetapkan kebijakan yang berbeda. Negara Indonesia menjamin kesehatan warga negaranya dengan menggunakan kepesertaan BPJS Kesehatan yang bersifat wajib bagi seluruh warga negara Indonesia. Untuk mempermudah segala pelayanan kepesertaan BPJS Kesehatan, dikembangkan aplikasi *Mobile JKN* yang diharapkan dapat memberikan kemudahan akses dan pelayanan yang optimal bagi peserta. Namun banyak pengguna yang mengeluhkan aplikasi *Mobile JKN* mulai dari terlalu banyak *update*, aplikasi tidak stabil, kurang responsif, kesulitan saat *login* dan masalah lainnya. Dengan memperhatikan masalah tersebut, perlu dilakukan analisis mengenai efektifitas dari aplikasi *Mobile JKN*. Setelah meninjau efektifitasnya, perlu

dilakukan perancangan kembali desain *user interface* sebagai pengembangan dari aplikasi Mobile JKN agar lebih ramah pengguna. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* dimana tahap awalnya adalah melakukan pendekatan dengan pengguna yang selanjutnya dilanjutkan dengan mencari solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.