

# ABSTRAK

## ANALISIS DAN PENGEMBANGAN PURWARUPA E-RAPOR KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh  
Syifa Nur Fadhilah  
20103157

Pendidikan telah menjadi bagian penting dalam belajar terutama tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Kebiasaan hidup sehat dimulai dari lingkungan terdekat, yaitu rumah dan sekolah. Penelitian ini berfokus pada kesehatan siswa sekolah dasar dengan tujuan pemantauan serta pengamatan secara up to date mengenai kesehatan siswa sekolah dasar. Melalui metode *design thinking*, penelitian ini melakukan perancangan purwarupa E-Rapor Kesehatan Siswa dalam penyimpanan data kesehatan siswa digital yang dikembangkan berbasis aplikasi *mobile*. Batasan melibatkan siswa sekolah dasar, rapor versi Kementerian Kesehatan 2018. Tujuan penelitian ini untuk mendeteksi kesehatan siswa, dan kebutuhan dalam penyimpanan data siswa secara digital. Manfaat penelitian mendeteksi kesehatan dan menyimpan data hasil penjarangan kesehatan. Melalui penggunaan metode *design thinking* penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dalam kesehatan siswa sekolah dasar. Permasalahan tentang sistem yang masih manual dan petugas puskesmas serta guru yang menginginkan adanya sebuah *design web* yang mudah untuk digunakan, memiliki design friendly yang kedepannya nanti akan dibuatkan menjadi sebuah aplikasi, dengan permasalahan yang ada maka dibuatkan design sebuah *prototype* menggunakan metode *design thinking* yang akan digunakan dalam untuk membantu mewujudkan adanya gambaran dalam aplikasi. Tahapan awal yang dilakukan di *emphize* adalah wawancara dan observasi. Tahapan ini melibatkan adanya interaksi langsung terhadap pengguna dengan wawancara dengan tujuan memperoleh informasi dari masalah yang sedang terjadi dan di masukkan ke dalam *empathy map*, tahap selanjutnya *define* dilakukannya analisis untuk memahami masalah dan kebutuhan yang dibutuhkan dari pengguna lalu menghasilkan *personas* dari pengguna selanjutnya di terapkan di tahapan *ideate* yang digunakan dalam menemukan ide ide baru dalam menyelesaikan masalah yang dialami pengguna dan menghasilkan *wireframe* dari aplikasi *mobile*. Hasil *wireframe* tersebut di kembangkan menjadi *prototype* sesuai kebutuhan dari pengguna. Tahap akhir yang dilakukan yaitu melakukan *usability testing* yang nantinya akan dijalankan oleh pengguna menggunakan skenario untuk tujuan yang ingin dicapai dan hasilnya akan berupa nilai efisien. Pengujian menggunakan metode User Acceptance Test peneliti menghasilkan 93,08% terhadap nilai tampilan pada aplikasi, menu aplikasi yang mudah dipahami serta kenyamanan desain aplikasi.

**Kata kunci :** *pendidikan, purwarupa, siswa, design thinking, Usability Testing*