

Merancang Aplikasi Seluler untuk Mencapai Perumahan Berkelanjutan Menggunakan Design Thinking = Designing Mobile Application to Achieve Sustainable Housing Using Design Thinking

Dewi Fitria Ditaningsih, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920517279&lokasi=lokal>

Abstrak

Semakin kita mendekati Agenda 2030 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) yang diadopsi oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa, orang-orang secara bertahap didorong untuk berkontribusi dalam mencapai tujuan tersebut. Demikian pula penelitian ini dilakukan untuk menawarkan solusi, khususnya SDG No. 11 tentang permukiman. Penelitian ini dilakukan di Jakarta untuk mengantisipasi kenaikan persentase rumah tangga yang tinggal di perumahan kumuh dan tidak layak huni. Beberapa upaya yang diusulkan oleh penelitian ini adalah mengedukasi, meningkatkan kesadaran, dan memberikan akses informasi penting tentang perumahan berkelanjutan menggunakan aplikasi seluler. Aplikasi seluler adalah output fisik penelitian untuk mengatasi masalah yang dirumuskan. Design thinking diterapkan pada analisis data. Pengembangan desain telah mengalami lima tahap pemikiran desain – berempati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototipe, dan menguji. Prototipe dibangun menggunakan Adobe XD sebagai alat desain. Memanfaatkan proses design thinking memungkinkan penulis untuk membuat desain sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rencana implementasi dan mitigasi kemudian dibuat untuk penggunaan aplikasi di masa mendatang. Tahap diakhiri dengan umpan balik yang diperoleh pada tahap pengujian, yang menghasilkan saran perbaikan, seperti detail visual desain, konten, dan implementasi di luar wilayah Jakarta.

.....As we approach closer to Agenda 2030 of the Sustainable Development Goals (SDG) adopted by the United Nations, people are progressively encouraged to contribute to achieving the goals. Likewise, this research is carried out to offer a solution, especially to SDG No. 11 concerning human settlements. This research takes place in Jakarta to anticipate the percentage of households living in seedy housing and unlivable home from moving up. Some efforts proposed by this research are to educate, raise awareness, and provide access to essential information about sustainable housing using a mobile application. A mobile application is the research's physical output to tackle the formulated problem. Design thinking is applied to data analysis. The design development has undergone five stages of design thinking – empathize, define, ideate, prototype, and test. The prototype is built using Adobe XD as a design tool. Utilizing the design thinking process enables the author to create the design in such a way that conforms to the user needs. Implementation and mitigation plans are then constructed for future use of the application. The stage ended with feedback obtained in the testing stage, providing suggestions for improvements, such as visual details of the design, contents, and implementation beyond the Jakarta region.