

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan ulang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi Laporan Pemakaian dan Lembar Permintaan Obat (LPLPO) di Puskesmas Kandeman berjalan dengan baik dan mampu menjawab permasalahan yang ada. Proses penelitian melalui lima tahapan utama berhasil menghasilkan rancangan prototipe aplikasi yang lebih efisien, intuitif, dan sesuai kebutuhan pengguna, yaitu tenaga farmasi. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengembangan *User Interface* Aplikasi Laporan Pemakaian dan Lembar Permintaan Obat (LPLPO) di Puskesmas Kandeman dengan Metode Design Thinking, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap Empathize berhasil mengidentifikasi permasalahan utama di Puskesmas Kandeman, yaitu pencatatan manual menggunakan Excel yang rawan kesalahan, keterlambatan pelaporan, serta antarmuka sistem yang kurang intuitif.
2. Tahap Define menghasilkan rumusan masalah yang kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan pengguna, seperti formulir input yang sederhana dengan validasi otomatis, dashboard pelaporan cepat, serta desain navigasi yang mudah digunakan.
3. Tahap Ideate menghasilkan gagasan rancangan sitemap dan alur fitur utama yang meliputi halaman login, dashboard, input obat, input pasien, transaksi obat, dan cetak laporan.
4. Tahap Prototype menghasilkan rancangan antarmuka menggunakan Figma dengan desain sederhana, navigasi jelas, dan fitur pendukung pencatatan serta pelaporan obat.

1. Tahap Empathize berhasil mengidentifikasi permasalahan utama di Puskesmas Kandeman, yaitu pencatatan manual menggunakan Excel yang rawan kesalahan, keterlambatan pelaporan, serta antarmuka sistem yang kurang intuitif.
2. Tahap Define menghasilkan rumusan masalah yang kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan pengguna, seperti formulir input yang sederhana dengan validasi otomatis, dashboard pelaporan cepat, serta desain navigasi yang mudah digunakan.
3. Tahap Ideate menghasilkan gagasan rancangan sitemap dan alur fitur utama yang meliputi halaman login, dashboard, input obat, input pasien, transaksi obat, dan cetak laporan.
4. Tahap Prototype menghasilkan rancangan antarmuka menggunakan Figma dengan desain sederhana, navigasi jelas, dan fitur pendukung pencatatan serta pelaporan obat.

5. Tahap Test menunjukkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi pencatatan, meminimalkan kesalahan input, mempercepat akses laporan, serta mendukung pengambilan keputusan terkait ketersediaan obat.

Dengan demikian, penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan UI/UX aplikasi LPLPO terbukti dapat memberikan solusi yang lebih efektif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Lanjutan

Perlu dilakukan implementasi nyata dari prototype yang telah dibuat agar dapat digunakan langsung oleh petugas farmasi di Puskesmas Kandeman. Misalnya, pembuatan berbasis microsoft access.

2. Integrasi Sistem

Aplikasi LPLPO yang dikembangkan diharapkan dapat diintegrasikan dengan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) agar data obat lebih terpusat dan meminimalisasi duplikasi pencatatan.