

ABSTRAK

Design Pattern adalah penjelasan atau template yang menunjukkan cara menyelesaikan masalah yang kemudian dapat digunakan dalam berbagai diskusi. *Design Pattern* juga merupakan solusi yang baik untuk masalah desain berulang, seperti yang diterapkan pada aplikasi penjadwalan aktivitas untuk orang tua. Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, lansia memiliki masalah dalam menyusun kegiatan penjadwalan aktivitas pada aplikasi yang dirancang untuk umum karena lansia memiliki karakteristik khusus sehingga terjadi permasalahan yang berulang. Dari masalah berulang ini, *Design Pattern* diperlukan untuk pembuatan aplikasi untuk lansia. Dalam penelitian ini, terdapat alur pemodelan yang terdiri dari empat proses, yaitu *creating new design solutions* yang menghasilkan *design pattern*, *user research* menggunakan metode *User-Centered Design* yang menghasilkan analisis kebutuhan pengguna, *creating new design solutions* yang menghasilkan prototipe, dan akhir dari penelitian ini *testing design solution*. Dari alur pemodelan ini, *User Interface Design Pattern* dan prototipe aplikasi Penjadwalan Aktivitas untuk lansia dapat dihasilkan yang dapat membantu mencapai tujuan untuk melaksanakan kegiatan sehari-hari.

Kata kunci : *Design Pattern*, Lansia, Penjadwalan Aktivitas, *USE Questionnaire*, *User Interface*, *User Interface Design Pattern*