

## ABSTRAK

Adinda Tri Cahyani, 10120033

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI BELAJAR BAHASA ASING

TALK-U BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2023.

Kata Kunci: *User Interface*, *User Experience*, Design Thinking, Aplikasi Mobile

( xi + 48 + Lampiran )

Talk-U merupakan aplikasi pembelajaran bahasa asing berbasis mobile. memungkinkan pengguna untuk dapat membaca, menulis dan berbicara dengan lebih baik sesuai dengan aturan penggunaan bahasa. Aplikasi ini memiliki metode belajar bahasa asing dengan mempraktikkan secara langsung modul pembelajaran yang telah dipilih oleh pengguna serta dapat mengatur jadwal belajar sesuai keinginan pengguna. Tujuan dari perancangan antarmuka UI/UX Aplikasi ini adalah untuk menggali dan mengaplikasikan prinsip-prinsip *design thinking* dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal dalam aplikasi pembelajaran bahasa Asing ini. Fitur yang dibuat juga bertujuan untuk menjawab beberapa permasalahan yang dihadapi pengguna yaitu kurangnya waktu luang serta kurangnya kepercayaan diri pengguna dalam mempraktikkan langsung bahasa Asing yang sedang dipelajarinya. Langkah – langkah yang digunakan dalam penggunaan metode *Design thinking* antara lain *Emphatize* (berempati), *Define* (pemahaman), *Ideate* (pembentukan ide), *Prototype* (prototipe), dan *Testing* (pengujian). Dengan demikian, penulisan ini diharapkan dapat memberikan panduan dan rekomendasi praktis bagi para desainer UI/UX dalam membangun aplikasi pembelajaran berbasis mobile yang intuitif, menarik, dan memaksimalkan kebutuhan pengguna.

Daftar Pustaka (2018-2023)