

## ABSTRAK

Achmad Hafizd, 10120014

### PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI BERBASIS MOBILE E-TICKET MUSEUM DI JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

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

**Kata Kunci:** *Design Thinking, E-Ticket, mobile, museum, UI/UX*

(xiii + 42 + Lampiran)

Saat ini, minat masyarakat dalam mengunjungi museum di Jakarta dapat tersalurkan melalui sebuah aplikasi berbasis *E-Ticket*. Aplikasi berbasis *E-Ticket* ini memungkinkan masyarakat dengan mudah membeli *ticket* dan mengetahui secara umum museum-museum yang ada di Jakarta. Aplikasi ini menjadi tahap awal eksplorasi yang membantu masyarakat dalam menyalurkan minatnya. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *design thinking*, yang terdiri dari tahapan *empathize, define, ideate, prototype*, dan *usability testing*. Dengan demikian, perancangan ini memberikan rekomendasi berupa model *UI/UX* pada aplikasi *mobile*, yang menampilkan informasi dan *E-ticket* dari museum-museum di Jakarta. Model perancangan aplikasi *mobile* berbasis *E-ticket* ini didasarkan pada minat kunjungan masyarakat yang tinggi terhadap museum di Jakarta. Aplikasi ini berperan sebagai penyalur kepuasan minat masyarakat terhadap museum-museum di Jakarta.

Daftar Pustaka (2016-2023)