

ABSTRAK

Adelia Azizah, 10120022

“Perancangan UI/UX Pembelajaran Bahasa Jerman Pada Aplikasi *Vokabelwelt* Berbasis Android dengan Metode *Design Thinking*”

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

Kata Kunci : Aplikasi, *Design Thinking*, *User Experience*, *User Interface*, *Pembelajaran Bahasa Jerman*.

(xi + 61 + Lampiran)

Penggunaan teknologi mobile dalam pembelajaran bahasa semakin berkembang, termasuk dalam konteks pembelajaran Bahasa Jerman. Penulisan ini membahas perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi *Vokabelwelt* berbasis Android dengan pendekatan metode *Design Thinking*.

Tujuan penulisan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman melalui pengoptimalan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada aplikasi. Metode *Design Thinking* digunakan sebagai kerangka kerja dalam proses perancangan UI/UX. Langkah-langkah iteratif dari empat tahap dalam *Design Thinking*, yaitu empat tahap yaitu *Empathy*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*, diimplementasikan untuk memahami kebutuhan pengguna, menetapkan masalah yang harus dipecahkan, menghasilkan ide-ide kreatif, dan mengembangkan prototipe aplikasi.

Hasil uji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi *Vokabelwelt* dengan perancangan UI/UX yang diterapkan mendapatkan nilai SUS sebesar 74,5. Skor tersebut mengindikasikan bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap pengalaman pengguna dan antarmuka aplikasi karena desain yang mudah digunakan dan juga *user-friendly*.

Daftar Pustaka (2018 – 2023).