

## ABSTRAK

**Ibra Likman Prakoso, 10121577**

### **PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PAWMATCH DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma, 2024

Kata Kunci: Adopsi, *Design Thinking*, UI/UX.

(xiii + 58 + Lampiran)

PAWMATCH merupakan wadah bagi pemilik hewan khususnya kucing untuk mencari calon adopsi kucing maupun mencari jodoh untuk kucing melalui *platform* perancangan aplikasi khusus. Proses perancangan ini menggunakan penerapan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan perancangan *User Interface* dan *User Experience* berbasis *mobile* pada aplikasi PAWMATCH diperuntukan untuk pemelihara kucing, perancangan *mobile* tersebut memudahkan pemilik hewan kucing yang ingin melakukan adopsi dan mengawinkan hewan sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Pengujian melalui kuesioner Google Form menunjukkan hasil *SUS Score grade A* dengan rata-rata skor 85,96 dari 31 responden. Kesimpulannya, perancangan aplikasi PAWMATCH berhasil dibuat dan dapat diakses melalui [https://UI\\_FigmaPAWMATCH](https://UI_FigmaPAWMATCH).

(Daftar Pustaka 2019 – 2024)