

## ABSTRAK

### PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM MERANCANG TAMPILAN PENGGUNA PADA APLIKASI TES BAHASA INDONESIA BERBASIS *MOBILE*

Rio Bagus Setiawan  
H1D017016

Bahasa Indonesia telah diakui sebagai bahasa resmi oleh Konferensi Umum UNESCO, membuka peluang untuk penyebarannya secara global. Seiring dengan ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dengan memanfaatkan teknologi modern. Salah satu inovasinya adalah pengembangan aplikasi tes Bahasa Indonesia berbasis *mobile*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* untuk merancang tampilan pengguna (*user interface*) yang memudahkan pengguna dalam mengukur kemampuan berbahasa Indonesia mereka. Melalui lima tahap *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sehingga hasil dari penelitian ini berupa tampilan pengguna dan *user experience* dari aplikasi tes Bahasa Indonesia sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aplikasi tes Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** *Design thinking*, aplikasi tes Bahasa Indonesia, aplikasi *mobile*

## ABSTRACT

### ***THE APPLICATION OF DESIGN THINKING IN DESIGNING USER INTERFACES IN MOBILE-BASED INDONESIAN LANGUAGE TEST APPLICATIONS***

**Rio Bagus Setiawan**  
**H1D017016**

The Indonesian language has been recognized as an official language by the UNESCO General Conference, opening opportunities for its global dissemination. In line with this, there is a need for effective innovations in Indonesian language learning by leveraging modern technology. One such innovation is the development of a mobile-based Indonesian language test application. This study uses the design thinking approach to design a user interface that facilitates users in measuring their proficiency in the Indonesian language. Through the five stages of design thinking, namely empathize, define, ideate, prototype, and test, the result of this research is the user interface and user experience of the Indonesian language test application, which also makes a positive contribution to the development of Indonesian language test applications.

**Keyword:** *Design thinking, Indonesian language test application, mobile application*