

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *MOBILE UNSOED SUPER APPS* DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Transformasi teknologi informasi telah mendorong Universitas Jenderal Soedirman untuk meningkatkan kualitas layanan melalui integrasi sistem yang selama ini terpisah. Layanan yang tersebar di berbagai platform menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam mengakses informasi dan mengurangi efisiensi operasional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi mobile UNSOED Super Apps yang mengintegrasikan berbagai sistem universitas dalam satu platform, menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Dengan metode ini, desain aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan mahasiswa, serta berfokus pada pengalaman pengguna yang optimal.

Pengujian menggunakan model *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor 76,33%, menunjukkan bahwa aplikasi ini mencapai tingkat kelayakan yang memadai untuk digunakan, dengan kategori B (*GOOD*). Hal ini mengindikasikan bahwa UNSOED Super Apps memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, mendukung efisiensi operasional universitas, serta menciptakan ekosistem digital yang dinamis dan terintegrasi di lingkungan kampus

Kata Kunci: Antarmuka Pengguna, Aplikasi *Mobile*, *Design Thinking*, Pengalaman Pengguna, *Super Apps*, SUS

ABSTRACT

DESIGNING THE UI/UX OF THE UNSOED SUPER APPS MOBILE APPLICATION USING THE DESIGN THINKING METHOD

The transformation of information technology has encouraged Jenderal Soedirman University to enhance service quality through the integration of systems that have been previously separated. Services spread across various platforms have caused users to experience difficulties in accessing information, thereby reducing operational efficiency. Therefore, this study aims to design the UI/UX of the UNSOED Super Apps mobile application, which integrates various university systems into a single platform, using the Design Thinking approach. With this method, the application design is tailored to the needs and habits of students, while focusing on optimal user experience.

Testing using the System Usability Scale (SUS) model yielded a score of 76.33%, indicating that this application achieves a sufficient level of usability for use, falling into category B (GOOD). This indicates that UNSOED Super Apps has the potential for further development, supporting the operational efficiency of the university, as well as creating a dynamic and integrated digital ecosystem within the campus environment

Keywords: *User Interface, Mobile Application, Design Thinking, User Experience, SuperApps, SUS*