

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *PROTOYPE* APLIKASI *MOBILE* PENCARIAN INFORMASI ACARA EDUKATIF

Oleh:

Wardhana Wahyu Saputra

NIM 1601173301

Terkadang sekolah dan kampus memberikan tuntutan kepada siswa/i dan mahasiswa/i untuk aktif dan produktif dalam memperluas pengetahuan dan mengembangkan diri mereka dengan mengikuti kegiatan di luar pembelajaran akademis. Hal tersebut dapat diperoleh dengan mengikuti acara edukatif seperti seminar, *workshop*, ataupun mengikuti kompetisi lomba. Ruang Mahasiswa sebagai media partner publikasi informasi *event* membuat penggunanya kesulitan dalam menemukan informasi *event*, penyediaan informasi mengenai *event* pada *website* dan media sosialnya masih belum terorganisir dengan baik dan kurang efektif, perlu adanya *platform* lain yang dapat menyediakan informasi acara edukatif yang terorganisir dan tersampaikan dengan efektif. Maka dari itu, tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan *prototype* aplikasi *mobile* pencarian informasi acara edukatif yang sesuai minat, bakat, dan preferensi penggunanya. Sumber data dalam perancangan aplikasi *mobile* ini berasal dari sumber buku, jurnal, data statistik, kuesioner, dan wawancara. Perancangan *prototype* aplikasi *mobile* ini dibuat sebagai *platform* yang akan membantu masyarakat khususnya siswa/i dan mahasiswa/i untuk lebih mudah mendapatkan informasi mengenai acara edukatif yang jelas dan lengkap. *Prototype* aplikasi ini diuji dengan menggunakan *usability tools* Maze Design yang didapati *score* akhirnya sebesar 92 dari perhitungan rata-rata MIUS dan dapat dikategorikan kedalam tingkat *usability* yang tinggi.

Kata Kunci : Acara, Aplikasi *Mobile*, Edukatif, Informasi, *Prototype*