

ABSTRAK

Penelitian ini memaparkan hasil dan menganalisis proses perancangan aplikasi Tekos dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Proses ini mencakup langkah-langkah *empathize*, *definition*, *ideation*, *prototyping* dan *testing*. Selama tahap Empati, isu dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara, yang kemudian digunakan untuk membuat peta empati. Kemudian, dibuat prototipe untuk mengimplementasikan ide-ide ini dalam bentuk visual dan interaktif. Setelah pembuatan prototipe, tes *usability* dilakukan untuk mendapatkan *user interface* serta *user experience* yang *user-friendly* dan mudah dimengerti oleh pengguna yang mengacu pada dokumen SKPL. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *user interface* serta *user experience* Tekos mendapat respon positif dari pengguna. Cara penilaian yang diaplikasikan dalam Tekos yaitu menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Think Aloud Test* memberikan informasi yang komprehensif tentang kepuasan dan kinerja pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi yang digunakan. Hasil review siklus kedua mengkonfirmasi bahwa desain pada pengujian siklus kedua yang telah dilakukan pada aplikasi Tekos berhasil meningkatkan *user experience* dan menciptakan produk yang mendapatkan respon positif dari pengguna.

Kata Kunci: Tekos, Design Thinking, *Think Aloud Test*, *System Usability Scale*.