

## ABSTRAK

Pendidikan kewirausahaan berperan penting dalam menumbuhkan intensi berwirausaha pada remaja. Sebagian dari siswa sekolah menengah tidak dapat melanjutkan belajar ke universitas dan tidak jarang siswa tersebut menjadi penangguran. Pengguna internet di Indonesia meningkat dengan pesat. Sistem informasi menyediakan informasi untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran di sekolah. Di era digital ini pendidikan kewirausahaan di sekolah memiliki pendekatan yang tidak sesuai dengan kebutuhan implementasi kewirausahaan, kurang menarik dan belum menjadi prioritas. Dari permasalahan tersebut, maka perlu dirancang aplikasi edukasi kewirausahaan untuk membuat pembelajaran kewirausahaan lebih menarik minat siswa. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode gamifikasi yang menggunakan elemen *game* di dalam sebuah pembelajaran dengan fitur akses materi, diskusi, ujian, dan yang lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan memudahkan pendidik dalam melakukan proses pendidikan dan meningkatkan minat belajar kewirausahaan. Dalam penelitian ini, pengembangan aplikasi edukasi kewirausahaan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototyping*, dan *Testing*. Pengujian aplikasi edukasi kewirausahaan menggunakan metode SEQ dengan skor sebesar 6,36 dan SUS dengan skor 86,5 dengan *grade* B (*Good*). Berdasarkan hal tersebut perancangan aplikasi dapat diterima oleh pengguna.

**Kata Kunci**--*Design Thinking*, Edukasi Kewirausahaan, *User interface*, *User experience*