

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *design thinking* pada perbaikan desain UI/UX aplikasi Xedu yang telah ada, sebuah aplikasi edukasi perlindungan diri dan pelaporan kasus berbasis *mobile* untuk SMPN 03 Baleendah. Metode *design thinking* diterapkan meliputi tahapan riset pengalaman pengguna, perancangan perbaikan desain, hingga pengujian aplikasi kepada pengguna. Proses implementasi diawali dengan pemahaman masalah yang ada sebelumnya dan pengumpulan ide. Penulis menggunakan seluruh tahapan *design thinking*, termasuk pengujian. Pembuatan desain UI/UX aplikasi Xedu dilakukan dengan menggunakan *tools* figma. Pengujian dilakukan dengan sesi wawancara dan pengisian form kepuasan pengguna untuk mengevaluasi efektivitas perbaikan desain UI/UX yang diterapkan. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah penilaian kepuasan pengguna. Data hasil pengujian aplikasi didapatkan skor yang cukup baik. Skor pengujian SUS menunjukkan hasil sebesar 63,75 untuk aplikasi Xedu dan 66,25 untuk aplikasi Xedu Admin. Dari hasil *testing* pengembangan desain UI/UX pada fitur aplikasi Xedu dan Xedu Admin, mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa desain yang dibuat sudah cukup *user friendly*. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *design thinking* yang diterapkan efektif dalam meningkatkan visibilitas dan kemudahan pengguna menggunakan aplikasi Xedu. Namun fitur pelaporan kasus dan proses tindak lanjut laporan masih perlu ditingkatkan melalui optimasi lebih lanjut. Saran yang diberikan meliputi perlu adanya perbaikan pada fitur aplikasi Xedu Admin untuk mempermudah admin atau guru bimbingan konseling mengelola dan melakukan *input* informasi yang dibutuhkan pada aplikasi Xedu untuk murid, membuat desain pada fitur latihan soal dan materi pembelajaran, juga membuat syarat dan ketentuan yang berlaku pada halaman pelaporan kasus.

Kata Kunci: *Design Thinking*, UI/UX, aplikasi *mobile*, figma