

## ABSTRAK

---

Tata Surya merupakan kumpulan benda langit yang terdiri dari beberapa bintang, planet, Matahari yang disebut sebagai pusat dari tata surya, dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Dalam proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan UI/UX aplikasi pembelajaran tentang tata surya dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR) yang ditujukan bagi siswa kelas VII dan VIII di SMPN 03 Baleendah, Perancangan *prototype* UI/UX yang dibuat menggunakan Figma berdasarkan dari kebutuhan siswa. Dalam pengembangan aplikasi ini, digunakan Perancangan desain antarmuka menggunakan metode *design thinking* yang memiliki 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *protoype*, dan *testing*. Aplikasi diharapkan dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran dalam mengenal setiap planet tata surya kita. Hasil dari proyek akhir ini adalah sebuah aplikasi AR pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui perangkat android, dilengkapi dengan fitur-fitur seperti objek 3D serta informasi pada objek, Video Pembelajaran untuk kelas VIII, Modul Aplikasi, Dan materi pembelajaran kelas VII dan VIII yang disusun sesuai kurikulum. Kesimpulan dari proyek akhir ini menegaskan bahwa perancangan tampilan UI/UX aplikasi yang nyaman, dengan tujuan memfasilitasi siswa kelas VII & VIII dalam proses pembelajaran pengenalan materi tata surya, telah berhasil dikembangkan. Aplikasi ini mendapatkan nilai 80 dengan penilaian "*Excellent*" dan termasuk dalam kategori aplikasi yang dapat diterima (*acceptable*).

Kata Kunci: *Design Thinking*, Tata Surya, *Augmented Reality* (AR), UI/UX