

ABSTRAK

Aplikasi STRIVE merupakan dashboard internal yang digunakan oleh CFU WIB PT Telkom Indonesia untuk memantau, melaporkan, dan mengevaluasi kinerja unit bisnis seperti Telin, Telkomsat, dan Miratel. Evaluasi terhadap versi sebelumnya menunjukkan berbagai permasalahan pada desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX), termasuk tampilan yang kurang menarik, navigasi yang membingungkan, minimnya fitur personalisasi, dan ketidaksesuaian tampilan di perangkat mobile. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan desain UI/UX aplikasi STRIVE menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) dan metode Design Thinking yang meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Proses pengembangan dilakukan menggunakan Figma dan Canva untuk merancang prototipe interaktif yang kemudian diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 15 responden internal. Hasil pengujian memperoleh rata-rata skor SUS sebesar 78.5, menunjukkan tingkat kegunaan yang baik. Desain baru berhasil meningkatkan kejelasan navigasi, konsistensi visual, dan efisiensi akses informasi, sehingga diharapkan dapat mendukung produktivitas karyawan dan kualitas pengambilan keputusan manajerial di CFU WIB.

Kata Kunci: UI/UX, User-Centered Design, Design Thinking, STRIVE, System Usability Scale