

ABSTRACT

The Sakattaku Learning Management System (LMS) is used as a learning medium in the Organizational Movement Program (POP). However, the User Experience Questionnaire (UEQ) evaluation showed that the web version still has obstacles in mobile access, navigation, and user interaction. This study aims to redesign the LMS in the form of a mobile application using the Design Thinking method through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The results showed that the resulting High-Fidelity (Hi-Fi) prototype improved usability, with 18 out of 21 respondents successfully completing the task in the test using Maze. The UEQ evaluation showed an increase in the quality of the User Experience with an excellent predicate in most aspects, with the highest score in the clarity aspect of 2.13. This study contributes to producing a more effective and user-friendly mobile-based LMS UI/UX design, and demonstrates that the Design Thinking method is able to improve the User Experience.

Keywords: *LMS, UI/UX, Design Thinking, UEQ, Maze.*

ABSTRAK

Learning Management System (LMS) Sakattaku digunakan sebagai media pembelajaran pada Program Organisasi Penggerak (POP). Namun, evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa versi web masih memiliki kendala pada akses *mobile*, navigasi, dan interaksi pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang ulang LMS dalam bentuk aplikasi *mobile* menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe *High-Fidelity* (Hi-Fi) yang dihasilkan meningkatkan *usability*, dengan 18 dari 21 responden berhasil menyelesaikan tugas pada pengujian menggunakan *Maze*. Evaluasi UEQ menunjukkan peningkatan kualitas pengalaman pengguna dengan predikat *excellent* pada sebagian besar aspek, dengan nilai tertinggi pada aspek kejelasan sebesar 2,13. Penelitian ini berkontribusi dalam menghasilkan rancangan UI/UX LMS berbasis *mobile* yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan pengguna, serta menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* mampu meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: LMS, UI/UX, *Design Thinking*, UEQ, *Maze*.