

ABSTRAK

Perancangan UI/UX Website Pada Organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu Menggunakan Aplikasi Figma.

Oleh: Efria Anggara

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan komponen yang penting bagi sebuah website, aplikasi, maupun platform berbasis online. UI/UX dapat menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah platform. Tujuan dari penelitian ini adalah merancangan UI/UX website yang fungsional dan user-friendly pada organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan proses yang dapat mewujudkan tujuan atau keinginan dari *user* dan dapat digunakan untuk menemukan ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan user. Hasil dari penelitian ini prototype perancangan UI/UX website yang dilakukan sesuai dengan tahapan implementasi *Desian Thinking*. Hasil penghitung nilai *persentase skala likert* pada tahap testing dari data kuesioner menunjukkan hasil 92,76% yang berarti sangat setuju pada tampilan *prototype* UI/UX website Organisasi GMNI cabang OKU. Perancangan *prototype* UI/UX website untuk organisasi GMNI cabang OKU menggunakan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *UI/UX, Prototype, Desain Thinking, Skala Likert*

ABSTRACT

UI/UX Website Design at the Indonesian National Student Movement Organization (GMNI) Ogan Komering Ulu Branch Using the Figma Application.

By: Efria Anggara

User Interface (UI) and User Experience (UX) are important components for a website, application, or online-based platform. UI/UX can be one of the determining factors for visitors interested in exploring a platform. The purpose of this study is to design a functional and user-friendly UI/UX website in the organization of the Indonesian National Student Movement (GMNI) Ogan Komering Ulu Branch. This research uses the Design Thinking method. Design Thinking is a process that can realize the goals or desires of users and can be used to find ideas and solutions to meet user needs. The results of this study are a prototype of UI/UX website design which is carried out in accordance with the stages of implementation of Design Thinking. The results of the Likert scale percentage value calculation at the testing stage from the questionnaire data showed a result of 92.76%, which means that they strongly agree with the UI/UX prototype display of the GMNI Organization website of the OKU branch. The design of a UI/UX website prototype for the GMNI OKU branch organization using the Design Thinking method succeeded in producing a design that suits the needs of users.

Keywords: *UI/UX, Prototype, Desain Thinking, Skala Likert*