

## ABSTRAK

Kehilangan barang adalah masalah umum yang sering terjadi, terutama di lingkungan universitas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi kehilangan barang yang berada di Universitas Trunojoyo Madura dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Masalah yang ditemukan adalah kesulitan dalam melacak dan melaporkan barang yang hilang di kampus serta kurangnya aplikasi yang efektif untuk menangani masalah tersebut. Metode *Design Thinking* digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi kreatif, dan menguji *prototype* secara iteratif. Evaluasi kegunaan dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Desain lama aplikasi memperoleh skor 66, sedangkan desain baru mengalami peningkatan dengan skor 72, menunjukkan perbaikan signifikan dalam aspek *usability*. Desain baru ini berada dalam kategori C dengan status *acceptable*, *marginal high*, dan dinilai sebagai *good*. Selain itu, *Guerilla Usability Testing* dilakukan dengan 11 skenario tes, di mana 79% pengguna berhasil mengakses fitur dengan lancar, dan 21% lainnya juga berhasil meski mengalami beberapa kendala. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penanganan barang kehilangan di kampus, tetapi juga menyediakan desain aplikasi yang ramah pengguna dan bermanfaat bagi civitas akademika. Hasil yang diperoleh dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan aplikasi yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan pengguna di lingkungan akademik.

**Kata kunci :** UI/UX, *Design Thinking*, *System Usability Scale*, *Usability Testing*, Kehilangan

## ABSTRACT

Losing items is a common problem that often occurs, especially in a university environment. This research aims to design the user interface (UI/UX) of the lost items application at Trunojoyo University Madura by using the Design Thinking method. The problem found is the difficulty in tracking and reporting lost items on campus as well as the lack of effective applications to deal with the problem. The Design Thinking method is used to understand user needs, generate creative solutions, and test prototypes iteratively. Usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) to measure effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The old design of the app scored 66, while the new design improved with a score of 72, showing significant improvements in usability aspects. The new design is in category C with acceptable status, marginal high, and rated as good. In addition, Guerilla Usability Testing was conducted with 11 test scenarios, where 79% of users successfully accessed the features smoothly, and the other 21% also succeeded despite experiencing some obstacles. This research not only aims to improve the effectiveness of handling lost items on campus, but also provides an application design that is user-friendly and useful for the academic community. The results obtained can make an important contribution to the development of better applications that are relevant to the needs of users in the academic environment.

**Keywords:** UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale, Usability Testing, Lost Items