

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
ASSESSMENT KOMPETENSI MANDIRI (AKM) GESCHOOL
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR



Diajukan oleh:

Nama : Dzakiy David Almaghribi

NIM : 19.01.4329

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE ASSESMENT* KOMPETENSI MANDIRI (AKM) GESCHOOL MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Diajukan oleh:

Nama : Dzakiy David Almaghribi
NIM : 19.01.4329

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
ASSESSMENT KOMPETENSI MANDIRI (AKM) GESCHOOL
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

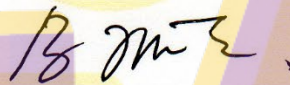
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dzakiy David Almaghribi

19.01.4329

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 6 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom.

NIK. 19032126

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* *ASSESSMENT* KOMPETENSI MANDIRI (AKM) GESCHOOL MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dzakiy David Almaghribi

19.01.4329

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nuraini, M.Kom

NIK.190302066

Ainul Yaqin, M.Kom

NIK.190302255



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 24 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dzakiy David Almaghribi

NIM : 19.01.4329

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE ASSESMENT* KOMPETENSI MANDIRI (AKM) GESCHOOL MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Dosen Pembimbing : Barka Satya, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Dzakiy David Almaghribi

19.01.4329

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada saya serta telah mengabulkan do'a saya sehingga saya dapat mencapai apa yang saya raih hingga saat ini. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bangga saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, berkat rahmat kasih sayang dan pertolongan-Nya saya tidak bakal bisa menjalani kehidupan ini sampai saat ini.
2. Kedua Orang Tua saya, Bapak Sugeng Sutrisno dan Ibu Purna Lestari yang selalu mendidik saya, membesarkan dengan kasih sayangnya, memberikan saya semangat dikala kondisi sedih ataupun senang, dan terutama selalu mendo'akan saya karena dengan do'anya saya bisa sampai titik ini untuk menyelesaikan masa studi saya.
3. Bapak Ibu dosen pembimbing, pengajar, penguji yang selalu meluangkan waktunya untuk selalu memberikan pengalaman ilmunya dengan tulus, mengarahkan saya hingga sampai detik ini saya dapat menyelesaikan masa studi Diploma saya. Semoga apa yang bapak ibu bagikan menjadi ladang amal pahala jariah dan selalu diberikan keberkahan ilmu dan rezeki oleh Allah SWT.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dari semester 1 hingga menjelang kelulusan.
5. Bapak Arvin Claudy Frobenius, M.Kom yang telah membantu memutuskan judul yang akan diambil dalam tugas akhir ini, serta memberi arahan yang sangat membantu.
6. Teman-teman D3TI angkatan 19 khususnya, angkatan 20, MI angkatan 21 yang baru kenal karena saya menjadi asprak di kelas mereka yang telah membantu mensupport semangat juang bagi saya agar segera menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman sekitar rumah yang mensupport tugas akhir ini, Tretetet 289 *squad* ada Ilyas, Deva, Eka, Cahyo, Rizky, dan yang lainnya, yang telah membantu memberi semangat agar segera lulus, mereka lah yang mungkin memaksa saya untuk menulis awal kalimat pada tugas akhir ini.

8. Teman-teman alumni Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Yogyakarta angkatan 2018, yang tergabung dalam Grup Andalas ada Jalu, Nastiti, Dafi, Noka, Syaiba, dan teman-teman yang lainnya, yang tidak bisa saya sebutkan satupersatu.
9. Serta ada teman-teman angkatan 2019, Naufal, Aldike, Silvia Venda, Rinda, Auliya, Akka, Alif, yang telah memberi *support* untuk saya demi segera menyelesaikan tugas akhir ini.
10. *Last but not least, I wanna thank myself. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience Assesment* Kompetensi Mandiri (AKM) Geschol Menggunakan Metode *Design Thinking*”.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan studi jenjang Diploma Tiga (D3) pada program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan sebuah bukti untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer (A.Md.Kom). penyelesaian tugas akhir ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

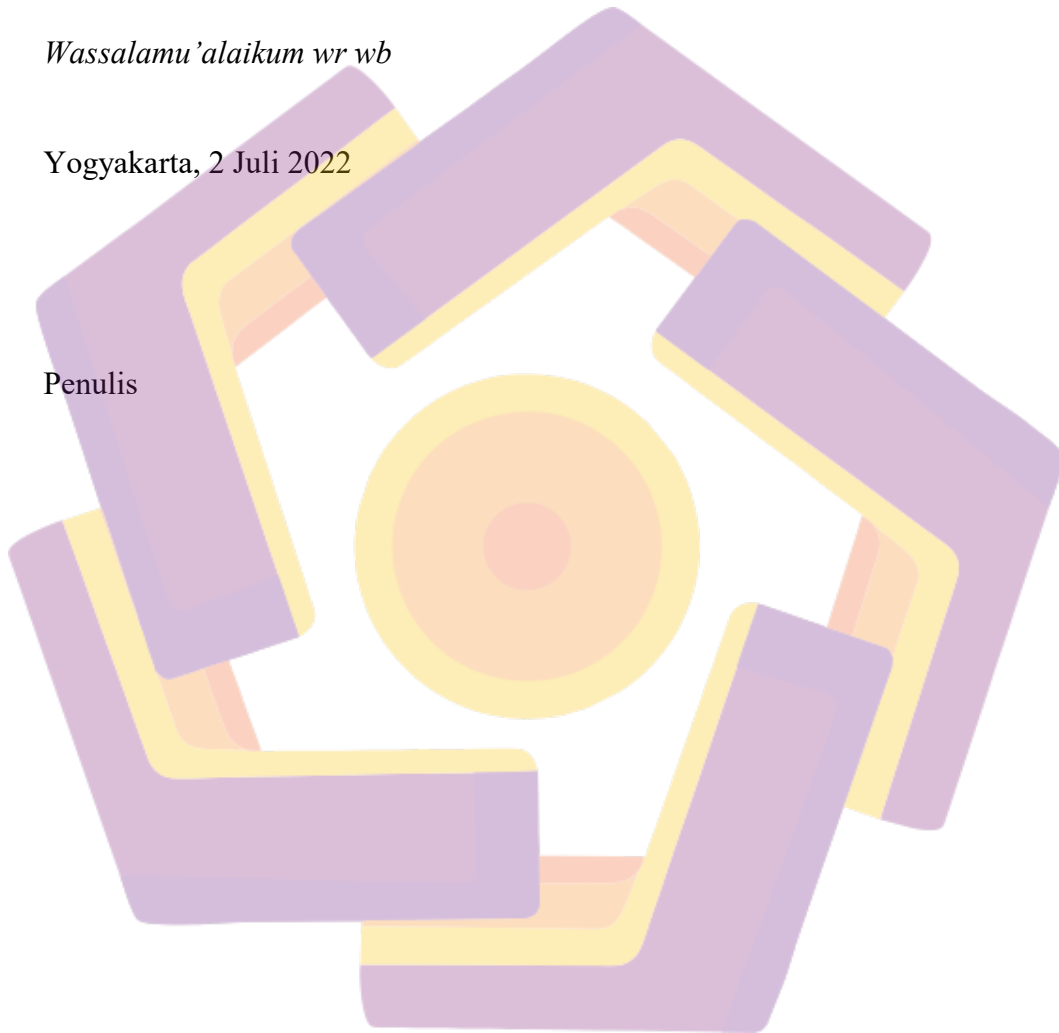
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing yang selalu bijaksana, mengarahkan dikala saya kebingungan dan memberikan bimbingan serta waktunya selama penulisan tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta serta Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya serta keluarga besar yang telah mendoakan, memberikan semangat dan memberikan motivasi kepada saya.
6. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan bantuan kepada saya.
7. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Dalam penulisan tugas akhir ini tentu disadari masih banyak kelemahan dan kekurangan didalamnya, oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun guna menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum wr wb

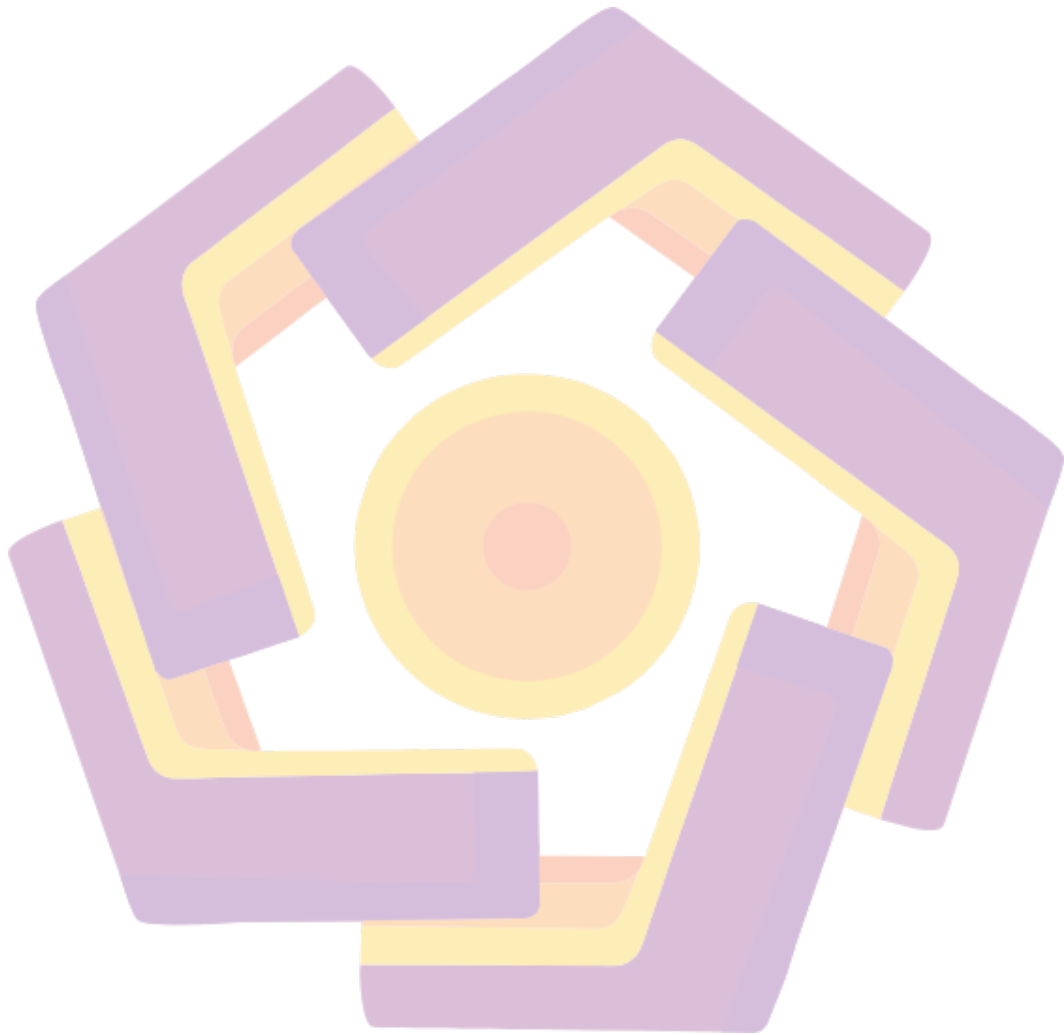
Yogyakarta, 2 Juli 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Pengumpulan Kebutuhan.....	18
3.2 Langkah Penelitian.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Implementasi	27
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109



DAFTAR GAMBAR

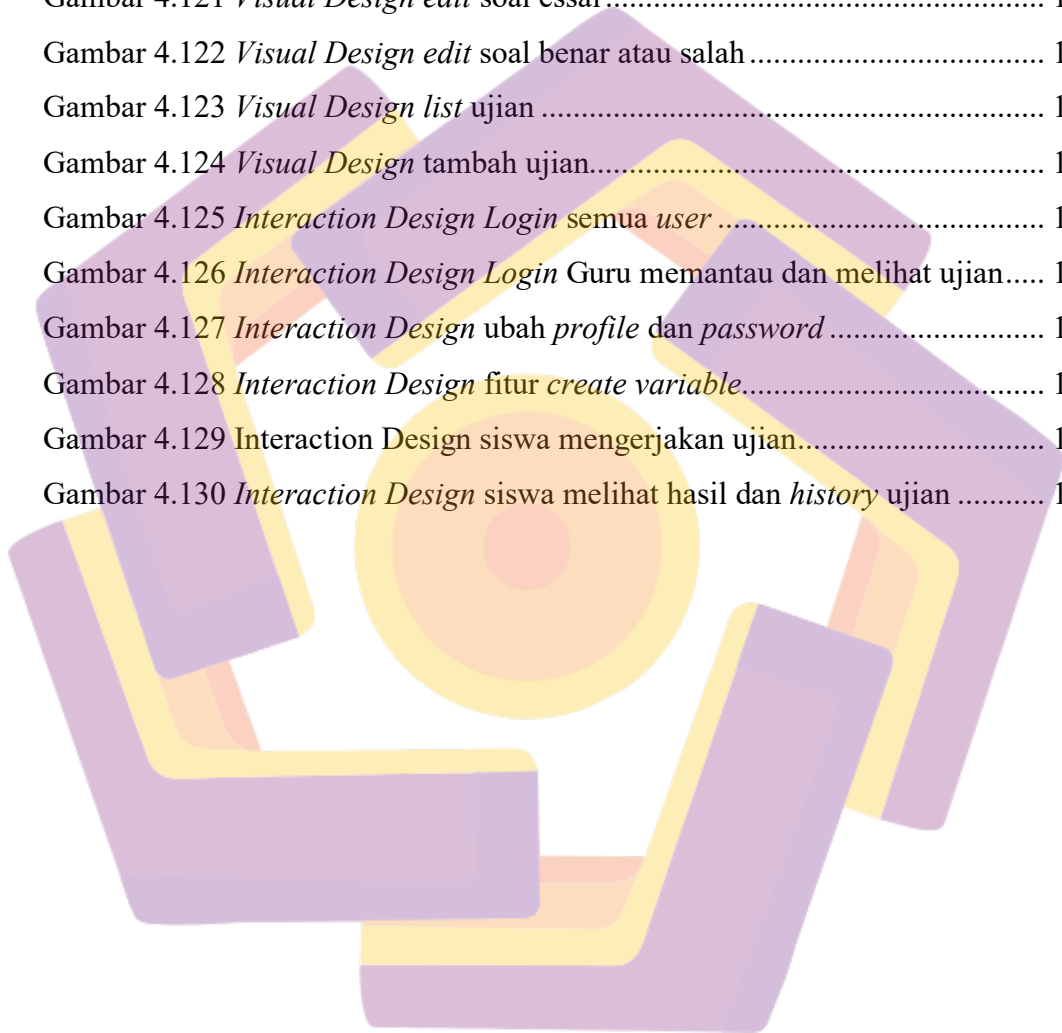
Gambar 2.1 Tahap Design Thinking.....	10
Gambar 2.2 Empathy Map	13
Gambar 2.3 User Persona.....	14
Gambar 2.4 User Journey Map	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi GCM Foundation	18
Gambar 3.2 Denah Lokasi GCM Foundation	19
Gambar 3.3 Tahapan Penelitian	21
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i>	30
Gambar 4.2 User Persona Muhammad Yusri Ilyas.....	32
Gambar 4.3 User Persona Andre Palevi.....	33
Gambar 4.4 Hasil User Journey Map.....	34
Gambar 4.5 Arsitektur Informasi Siswa.....	37
Gambar 4.6 Arsitektur Informasi Guru.....	38
Gambar 4.7 Arsitektur Informasi Super Admin.....	39
Gambar 4.8 <i>User Flow Login</i>	40
Gambar 4.9 User Flow Siswa Mengerjakan Ujian.....	41
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Tambah Guru.....	42
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Tambah Soal.....	42
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Tambah Sekolah.....	43
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Tambah Sesi.....	43
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Tambah Paket Soal.....	44
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Tambah Ujian.....	45
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Tambah Siswa	46
Gambar 4.17 Wireframe Login siswa	47
Gambar 4.18 <i>Dashboard</i> siswa.....	48
Gambar 4.19 <i>Sidebar Profile</i> siswa	48
Gambar 4.20 <i>Wireframe Profile</i> siswa.....	49
Gambar 4.21 <i>Wireframe edit password</i> siswa.....	49
Gambar 4.22 <i>Wireframe menu ujian</i> siswa	50

Gambar 4.23 <i>Wireframe input token siswa</i>	50
Gambar 4.24 <i>Wireframe menu ujian pilihan ganda</i>	51
Gambar 4.25 <i>Wireframe menu ujian pilihan ganda kompleks</i>	51
Gambar 4.26 <i>Wireframe menu ujian benar atau salah</i>	52
Gambar 4.27 <i>Wireframe menu ujian mencocokkan</i>	52
Gambar 4.28 <i>Wireframe menu ujian essai</i>	53
Gambar 4.29 <i>Wireframe menu ujian isian singkat</i>	53
Gambar 4.30 <i>Wireframe menu submit jawaban siswa</i>	54
Gambar 4.31 <i>Wireframe menu history ujian siswa</i>	54
Gambar 4.32 <i>Wireframe menu hasil ujian siswa</i>	55
Gambar 4.33 <i>Wireframe login guru</i>	55
Gambar 4.34 <i>Wireframe dashboard guru</i>	56
Gambar 4.35 <i>Wireframe sidebar profile guru</i>	56
Gambar 4.36 <i>Wireframe edit profile guru</i>	57
Gambar 4.37 <i>Wireframe edit password guru</i>	57
Gambar 4.38 <i>Wireframe munculkan token ujian</i>	58
Gambar 4.39 <i>Wireframe halaman list siswa</i>	58
Gambar 4.40 <i>Wireframe pop up tambah siswa</i>	59
Gambar 4.41 <i>Wireframe list ujian</i>	59
Gambar 4.42 <i>Wireframe ujian yang sedang berjalan</i>	60
Gambar 4.43 <i>Wireframe hasil ujian siswa</i>	60
Gambar 4. 44 <i>Wireframe login</i>	61
Gambar 4.45 <i>Wireframe dashboard superadmin</i>	61
Gambar 4.46 <i>Wireframe sidebar profile superadmin</i>	62
Gambar 4.47 <i>Wireframe edit profile superadmin</i>	62
Gambar 4.48 <i>Wireframe List Guru</i>	63
Gambar 4.49 <i>Wireframe tambah Guru / Admin</i>	63
Gambar 4.50 <i>Wireframe list Sekolah</i>	64
Gambar 4.51 <i>Wireframe tambah Sekolah</i>	64
Gambar 4.52 <i>Wireframe list Sesi</i>	65
Gambar 4.53 <i>Wireframe tambah Sesi</i>	65

Gambar 4.54 <i>Wireframe list</i> Paket Soal.....	66
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> tambah Paket Soal.....	66
Gambar 4.56 <i>Wireframe list</i> Ujian.....	67
Gambar 4.57 <i>Wireframe</i> tambah Ujian.....	67
Gambar 4.58 <i>Wireframe list</i> Soal.....	68
Gambar 4.59 <i>Wireframe</i> tambah Soal.....	68
Gambar 4.60 <i>Wireframe edit</i> Soal.....	69
Gambar 4.61 <i>Wireframe edit</i> soal Pilihan Ganda.....	69
Gambar 4.62 <i>Wireframe edit</i> soal Pilihan Ganda Kompleks.....	70
Gambar 4.63 <i>Wireframe edit</i> soal Isian Singkat.....	70
Gambar 4.64 <i>Wireframe edit</i> soal Benar atau Salah.....	71
Gambar 4.65 <i>Wireframe edit</i> soal Mencocokkan.....	71
Gambar 4.66 <i>Wireframe edit</i> opsi jawaban soal mencocokkan.....	72
Gambar 4.67 <i>Wireframe edit</i> soal Essai.....	72
Gambar 4.68 Penentuan <i>Moodboard</i>	73
Gambar 4.69 Penentuan Warna.....	74
Gambar 4.70 Penentuan <i>Typography</i>	75
Gambar 4.71 Penentuan <i>Iconography</i>	76
Gambar 4.72 Perancangan <i>Buttons</i>	77
Gambar 4.73 Perancangan Input Form.....	77
Gambar 4.74 Perancangan <i>Header and Navigation</i>	78
Gambar 4.75 Perancangan <i>Notification</i>	78
Gambar 4.76 <i>Visual Design</i> halaman Login.....	79
Gambar 4.77 <i>Visual Design</i> halaman <i>Dashboard</i>	79
Gambar 4.78 <i>Visual Design</i> munculkan token.....	80
Gambar 4.79 <i>Visual Design</i> <i>Sidebar Profile</i>	80
Gambar 4.80 <i>Visual Design</i> <i>Edit Profile</i>	81
Gambar 4.81 <i>Visual Design</i> <i>Edit Profile</i>	81
Gambar 4.82 <i>Visual Design</i> list siswa.....	82
Gambar 4.83 <i>Visual Design</i> tambah siswa.....	82
Gambar 4.84 <i>Visual Design</i> list ujian.....	83

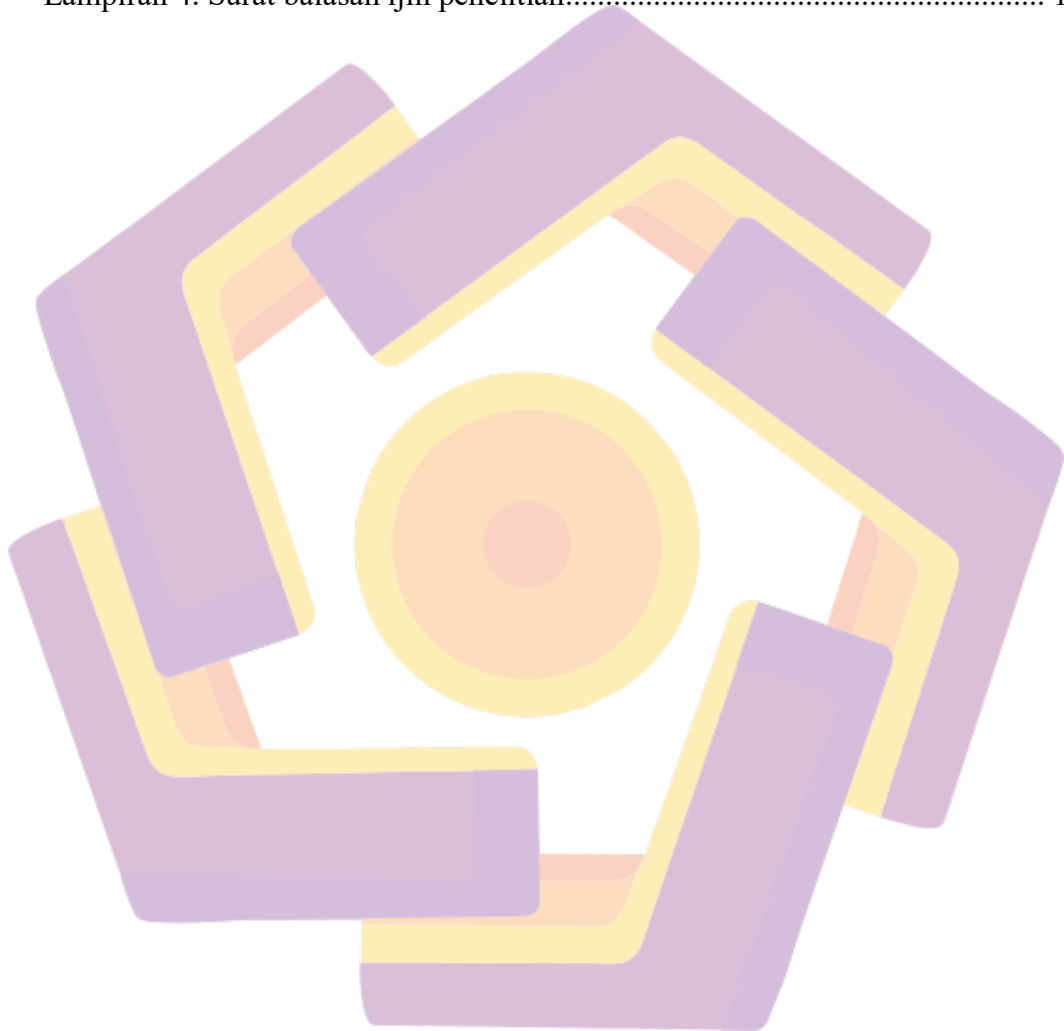
Gambar 4.85 <i>Visual Design</i> ujian yang sedang berlangsung.....	83
Gambar 4.86 <i>Visual Design</i> hasil ujian siswa.....	84
Gambar 4.87 <i>Visual Design dashboard</i> siswa	84
Gambar 4.88 <i>Visual Design edit profile</i>	85
Gambar 4.89 <i>Visual Design halaman profile</i>	85
Gambar 4.90 <i>Visual Design edit password</i>	86
Gambar 4.91 <i>Visual Design menu ujian</i>	86
Gambar 4.92 <i>Visual Design</i> masukkan token	87
Gambar 4.93 <i>Visual Design</i> pilihan ganda.....	87
Gambar 4.94 <i>Visual Design</i> pilihan ganda kompleks	88
Gambar 4.95 <i>Visual Design</i> mencocokkan.....	88
Gambar 4.96 <i>Visual Design</i> benar salah	89
Gambar 4.97 <i>Visual Design</i> essai.....	89
Gambar 4.98 <i>Visual Design</i> isian singkat	90
Gambar 4.99 <i>Visual Design submit jawaban</i>	90
Gambar 4.100 <i>Visual Design history ujian</i>	91
Gambar 4.101 <i>Visual Design</i> hasil ujian.....	91
Gambar 4.102 <i>Visual Design Dashboard</i>	92
Gambar 4.103 <i>Visual Design sidebar profile</i>	92
Gambar 4.104 <i>Visual Design halaman profile</i>	93
Gambar 4.105 <i>Visual Design list sekolah</i>	93
Gambar 4.106 <i>Visual Design</i> tambah sekolah	94
Gambar 4.107 <i>Visual Design list guru</i>	94
Gambar 4.108 <i>Visual Design</i> tambah guru	95
Gambar 4.109 <i>Visual Design list sesi</i>	95
Gambar 4.110 <i>Visual Design</i> tambah sesi.....	96
Gambar 4.111 <i>Visual Design list paket soal</i>	96
Gambar 4.112 <i>Visual Design</i> tambah paket soal	97
Gambar 4.113 <i>Visual Design list soal</i>	97
Gambar 4.114 <i>Visual Design</i> tambah soal	98
Gambar 4.115 <i>Visual Design edit soal</i>	98

Gambar 4.116 <i>Visual Design edit soal pilihan ganda</i>	99
Gambar 4.117 <i>Visual Design edit soal pilihan ganda kompleks</i>	99
Gambar 4.118 <i>Visual Design edit soal mencocokkan</i>	100
Gambar 4.119 <i>Visual Design input jawaban soal mencocokkan</i>	100
Gambar 4.120 <i>Visual Design edit soal isian singkat</i>	101
Gambar 4.121 <i>Visual Design edit soal essai</i>	101
Gambar 4.122 <i>Visual Design edit soal benar atau salah</i>	102
Gambar 4.123 <i>Visual Design list ujian</i>	102
Gambar 4.124 <i>Visual Design tambah ujian</i>	103
Gambar 4.125 <i>Interaction Design Login semua user</i>	103
Gambar 4.126 <i>Interaction Design Login Guru memantau dan melihat ujian</i>	104
Gambar 4.127 <i>Interaction Design ubah profile dan password</i>	104
Gambar 4.128 <i>Interaction Design fitur create variable</i>	104
Gambar 4.129 <i>Interaction Design siswa mengerjakan ujian</i>	105
Gambar 4.130 <i>Interaction Design siswa melihat hasil dan history ujian</i>	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. link file figma aplikasi AKM.....	113
Lampiran 2. Home office GCM Foundation.....	113
Lampiran 3. Diskusi dengan HRD dan tim pada saat magang	113
Lampiran 4. Surat balasan ijin penelitian.....	114



INTISARI

Bangsa Indonesia dan warga seluruh dunia merasakan pelajaran berharga tentang kehidupan dalam dua tahun terakhir terutama pada dunia pendidikan yang mengalami perubahan secara drastis. AKM atau *Assesment* Kompetensi Mandiri merupakan sebuah aplikasi rancangan milik Kementerian Pendidikan Republik Indonesia yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi ujian akhir yang berbasis komputer. Namun, seiring berjalannya waktu AKM ini mendapat banyak kritikan dengan berbagai saran dan masukan, oleh karena itu, Generasi Cerdas Mandiri atau *GCM Foundation* melalui *Geschool* memiliki inisiatif untuk membangun aplikasi AKM dengan fitur yang lebih lengkap. Seiring hilangnya pandemi covid-19, model pendidikan berangsur-angsur kembali pulih. Akan tetapi, model pendidikan berbasis daring tidak serta merta ditinggalkan begitu saja. Masih banyak sekolah dari SD hingga SMA yang menggunakan system *hybrid* atau gabungan antara pembelajaran secara daring dan luring.

Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data menggunakan studi literatur, observasi, dan kuisioner. Kemudian dilanjutkan dengan metode pengembangan *design thinking* dengan 5 tahap diantaranya *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Yang kemudian dilakukan evaluasi sehingga tercipta sebuah desain antarmuka yang menarik dan *user friendly*.

Hasil penelitian ini menyajikan desain *User Interface* dan *User Experience* yang dioptimalkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan prinsip desain yang baik. Desain ini memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang intuitif, dan interaksi yang mudah dipahami. Pengguna yang berpartisipasi dalam pengujian memberikan umpan balik positif terkait pengalaman pengguna yang ditingkatkan dan kemudahan penggunaan produk atau layanan digital. Dari hasil penelitian ini, penulis berharap dapat membantu kontribusi dalam terciptanya aplikasi AKM dalam aspek desain antarmuka.

Kata kunci : *Design Thinking*, *User Interface*, AKM, *Geschool*, Aplikasi Ujian.

ABSTRACT

Indonesian citizens and citizens around the world have learned valuable lessons about life in the last two years, especially in the world of education which has undergone drastic changes. AKM or Assessment Kompetensi Mandiri is an application designed by the Ministry of Education of the Republic of Indonesia that aims to train students to face computer-based final exams. However, as time went on, AKM received a lot of criticism with various suggestions and input. Therefore the Generasi Cerdas Mandiri or GCM Foundation through Geschool had the initiative to build an AKM application with more complete features. As the Covid-19 pandemic disappears, the educational model is gradually recovering. However, the online-based education model is not simply abandoned. There are still many schools from elementary to high school that use a hybrid system or a combination of online and offline learning.

The stages of the research carried out in this research were to collect data using literature studies, observations, and questionnaires. Then proceed with the design thinking development method with 5 stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This is then evaluated to create an attractive and user-friendly interface design.

The results of this study present an optimized User Interface and User Experience design based on user needs and good design principles. This design has an attractive appearance, intuitive navigation, and easy-to-understand interactions. Users who participated in the test provided positive feedback regarding the improved user experience and ease of use of digital products or services. From the results of this study, the authors hope to contribute to the creation of AKM applications in the aspect of interface design.

Keywords: *Design Thinking, User Interface, AKM, Geschool, Examination Application.*