

## ABSTRAK

Aplikasi “Enjoy Rembang” merupakan aplikasi *mobile* yang berisi panduan untuk berwisata di Kabupaten Rembang. Berdasarkan data pengukuran kualitas aplikasi *existing*, yang didapatkan melalui proses wawancara dan kuesioner dengan model *Webqual*, narasumber dan responden menilai bahwa aplikasi *existing* belum memiliki ketepatan waktu dalam penyediaan informasi saat dibutuhkan oleh pengguna, kesesuaian fungsi dan kapabilitas dengan kebutuhan pengguna, tampilan yang menarik, kejelasan tata letak informasi pada layar, kemudahan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, pemberian informasi dengan tingkat detail yang lengkap, dan reputasi yang baik. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang perbaikan sistem *existing* pada aplikasi “Enjoy Rembang” untuk meningkatkan kualitasnya sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Rembang dengan metode *design thinking*.

Perancangan sistem pada tugas akhir ini akan menggunakan metode *design thinking* untuk memahami pengguna, menantang asumsi, serta mengkaji ulang permasalahan, agar solusi dapat ditentukan. Metode ini terdiri atas 5 tahap, yaitu: *emphatize* (berempati), *define* (mendefinisikan), *ideate* (menggali ide), *prototype* (pembuatan prototipe), dan *test* (uji coba).

Hasil perancangan dari tugas akhir ini yaitu berupa proses bisnis *Standard Operating Procedure* (SOP) untuk pemeliharaan sistem dan prototipe perbaikan aplikasi dengan menerapkan metode RESHOT. Hasil rancangan kemudian akan dievaluasi dengan wawancara evaluasi *System Usability Scale* (SUS).

Manfaat hasil perancangan dari tugas akhir ini yaitu untuk meningkatkan UX dan *user satisfaction* aplikasi “Enjoy Rembang”. Hasil perancangan juga diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja dari aplikasi tersebut agar dapat membantu percepatan promosi wisata di Kabupaten Rembang.

Kata kunci: Aplikasi, “Enjoy Rembang”, *Design thinking*, Perancangan Perbaikan Sistem, Perancangan Perbaikan Aplikasi