

ABSTRAK

Banyak guru mengalami kesulitan dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, siswa sering merasa bosan ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Mengingat fakta tersebut, penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, saat ini pembuatan media pembelajaran yang interaktif membutuhkan waktu yang cukup lama dan memerlukan pemahaman teknis yang lebih mendalam dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini akan berfokus pada *user experience* dan *user interface* untuk perancangan *website* gamifikasi dari Gundu.id sehingga menghasilkan sebuah *website* yang memenuhi aspek-aspek penting dalam pengalaman pengguna (UX), seperti *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction*, dan tampilan yang memuaskan bagi pengguna yaitu guru. Untuk mencapai *user interface* yang sesuai dengan pengguna, salah satu metode yang dipakai adalah *design thinking*. Metode tersebut lebih fokus kepada inovasi produk dan akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil *usability testing*, nilai *single ease question* (SEQ) dari setiap *task* berada pada nilai diatas 5,5. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *design thinking* berhasil menghasilkan inovasi produk yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna yaitu guru, terutama dalam konteks pengembangan UX *website* gamifikasi dari Gundu.id.

Kata kunci: *design thinking, gamifikasi, media pembelajaran, user experience, user interface.*