

## ABSTRAK

Kebutuhan Masyarakat akan informasi di era digitalisasi sudah tidak bisa dipungkiri dengan tuntutan harus serba cepat dan akurat. Oleh sebab itu seharusnya BAPAS Garut sudah memiliki aplikasi mobile yang online agar memudahkan akses klien atau narapidana bebas bersyarat untuk melakukan bimbingan maupun keluarga narapidana untuk mengecek sejauh mana berkas-berkas yang sedang diproses. Sehingga penting untuk selalu memiliki informasi layanan yang “up-to-date” dan transparan berupa informasi mengenai data dan dokumen yang diperlukan untuk jenis layanan yang dibutuhkan, serta mudah diakses oleh masyarakat, mengingat luasnya jangkauan wilayah kerja dan menyebarnya klien pemasyarakatan di wilayah priangan timur yang diselenggarakan secara langsung belum dapat menjangkau keseluruhan klien dan masyarakat yang tersebar di wilayah priangan timur tersebut. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX *mobile apps* sebagai media informasi yang dapat membantu klien atau narapidana yang akan/telah bebas bersyarat dan juga keluarga narapidana dalam menerima layanan melaksanakan wajib lapor atau melaksanakan bimbingan dan keluarga klien dapat memantau proses penyelesaian hasil penelitian kemasyarakatan sebagai salah satu syarat dalam mengikuti program integrasi secara online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai metode lensa dalam menerapkan metode design thinking pada perancangan. Penelitian kualitatif dilakukan dengan tahapan identifikasi masalah, literature review, penetapan tujuan penelitian, pengumpulan data, interpretation, dan pelaporan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pengamatan terhadap obyek sejenis. Hasil dari penelitian awal tersebut menjadi landasan bagi perancangan yang dilakukan dengan menggunakan metode design thinking, yaitu melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Penerapan dua metode tersebut bermanfaat dalam memahami dengan lebih baik bagaimana merancang media yang tepat bagi target audiens untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi

**Kata Kunci** : Aplikasi *Mobile* , Balai Pemasyarakatan, UI/UX, *Design Thinking*, Media Informasi