

ABSTRAK

Pada kegiatan Perguruan Tinggi Mandiri Gotong Royong Membangun Desa (PTMGRMD) terdapat beberapa program kerja salah satunya adalah program inovasi. Pada program kerja inovasi ini penulis sebagai *designer* UI/UX bertugas merancang desain *website* Desa Marongge. Penulis sebagai UI/UX *designer*, merancang tampilan antarmuka untuk *website* dengan menggunakan figma. Dalam perancangan desain UI/UX yang dibuat hanya menampilkan hasil desain dari kebutuhan pengguna yang didapat dengan metode *design thinking*. Perancangan desain ini menggunakan metode *design thinking* yang memiliki 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Penulis berhasil menyelesaikan rancangan desain UI/UX *website* Desa Marongge dan diuji menggunakan *system usability scale* (SUS) dengan 28 responden dengan mendapatkan skor 84,8 yang artinya mudah digunakan dengan grade excellent dan acceptable yang artinya desain sudah diterima pengguna dengan baik.

Kata Kunci : Perancangan, UI/UX, *Design thinking*