

ABSTRAK

Kesulitan dalam mencari informasi gedung di kawasan Telkom *University* menjadi permasalahan bagi mahasiswa baru, mahasiswa aktif, dosen, dan pengunjung Telkom *University*. Terutama *system signage* atau penunjuk arah yang ada saat ini di kawasan Telkom *University* belum sepenuhnya optimal dalam memberikan informasi secara menyeluruh. Permasalahan utama yang dihadapi seperti kurangnya informasi lokasi gedung dan arah navigasi. Hal ini mengakibatkan kebingungan, dan keterlambatan bagi pengguna kampus. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat aplikasi navigasi berbasis real-time yang menyediakan informasi terkait lokasi gedung dan informasi lainnya, dengan pendekatan UI/UX. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setelah data terkumpul dilakukannya analisis data dengan menggunakan wawancara, observasi, dan matriks perbandingan. Aplikasi yang dibuat dalam bentuk *prototype mobile app* yang menampilkan navigasi petunjuk arah secara *real-time* dan informasi mengenai letak gedung yang ada di kawasan Telkom *University*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan aplikasi *mobile app* yang dapat membantu mahasiswa baru, mahasiswa aktif, dosen, dan pengunjung saat berada di kawasan Telkom *University*. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pengguna terhadap permasalahan yang ada.

Kata kunci: Navigasi Kampus, UI/UX, Aplikasi Digital, Sistem Petunjuk Arah.