

ABSTRAK

Bersepeda telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, baik sebagai sarana transportasi maupun aktivitas rekreasi dan olahraga. Namun, tantangan seperti keterbatasan informasi mengenai jalur aman dan kesulitan dalam membangun koneksi dengan komunitas masih sering dihadapi. Minimnya platform yang mendukung kebutuhan ini membuat pengalaman pengguna kurang optimal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk merancang aplikasi *mobile* yang menyajikan informasi rute secara akurat sekaligus membangun ekosistem komunitas pesepeda. Metode *Design Thinking* diterapkan melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta analisis aplikasi serupa. Hasil penelitian ini berupa perancangan aplikasi dengan fitur utama navigasi jalur, pelacakan performa real-time, forum komunitas, serta sistem gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah pencarian rute yang lebih aman dan efisien, memperkuat interaksi antarpesepeda, serta meningkatkan keselamatan dan kenyamanan dalam beraktivitas. Dengan hadirnya platform ini, ekosistem bersepeda yang lebih inklusif dapat terbentuk, mendukung gaya hidup sehat, serta mendorong pertumbuhan komunitas di Indonesia.

Kata Kunci : *Design Thinking*, *Mobile Apps*, Komunitas, Rute, Pesepeda