

ABSTRAK

Kabupaten Pasaman merupakan salah satu daerah di Sumatera Barat yang berbatasan langsung dengan Provinsi Sumatera Utara, luasnya setara dengan 9,33% dari luas Provinsi Sumatera Barat. Kabupaten Pasaman memiliki banyak potensi wisata diantaranya adalah Museum Tuanku Imam Bonjol. Keberadaan Museum Tuanku Imam Bonjol masih belum diketahui oleh masyarakat, baik secara langsung maupun di media digital sehingga masih belum tersosialisasikan. Oleh sebab itu, diperlukan media informasi dan edukasi yang lebih menarik untuk menginformasikan keberadaan Museum Tuanku Imam Bonjol kepada masyarakat. Salah satu media yang bisa dipergunakan adalah Perancangan Desain Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol. Dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat, sangat penting guna memudahkan konsumen untuk mengetahui tentang Museum Tuanku Imam Bonjol, lokasi dan perjalanan kesana. Perancangan ini membuat pemodelan *User Interface* yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna. Bentuk media informasi dan edukasi yang dirancang menghasilkan *prototype* berupa gambar foto dan benda-benda peninggalan sejarah Tuanku Imam Bonjol yang ada, sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman dan kenyamanan dalam setiap fitur aplikasi yang digunakan.

Kata kunci: Aplikasi, *Design Thinking*, *User Interface*, media edukasi, media informasi, Museum Tuanku Imam Bonjol.

ABSTRACT

Pasaman Regency is one of the areas in West Sumatra which is directly adjacent to North Sumatra Province, with an area equivalent to 9.33% of the area of West Sumatra Province. Pasaman Regency has a lot of tourism potential, including the Tuanku Imam Bonjol Museum. The existence of the Tuanku Imam Bonjol Museum is still unknown to the public, both directly and in digital media, so it has not been socialized yet. Therefore, more interesting information and educational media are needed to inform the public about the existence of the Tuanku Imam Bonjol Museum. One of the media that can be used is the Tuanku Imam Bonjol Museum Application Design. In designing the application to be made, it is very important to make it easier for consumers to find out about the Tuanku Imam Bonjol Museum, its location and travel there. This design makes User Interface modeling designed according to user needs. Forms of information and educational media designed to produce prototypes in the form of photographs and objects from the existing Tuanku Imam Bonjol historical heritage, so that users can experience and feel comfortable in every application feature used.

Keywords: *Application, Design Thinking, User Interface, educational media, information media, Tuanku Imam Bonjol Museum.*