RINGKASAN

Gunung Kerinci, sebagai gunung tertinggi di Sumatera dan destinasi wisata alam unggulan, menghadapi tantangan dalam pengelolaan tiket pendakian yang masih dilakukan secara manual. Sistem konvensional ini menyebabkan kesulitan dalam memantau jumlah pengunjung, akses informasi terbatas, serta risiko praktik calo dan kehilangan pendapatan. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini bertujuan merancang aplikasi mobile *e-ticket* pendakian Gunung Kerinci dengan pendekatan User Interface (UI)/User Experience (UX) menggunakan metode *Design Thinking*.

Penelitian ini dilakukan melalui lima tahap: *empathize* (observasi dan wawancara dengan pendaki dan pengelola TNKS), *define* (identifikasi kebutuhan pengguna), *ideate* (pengembangan solusi fitur aplikasi), *prototype* (pembuatan desain awal), dan *testing* (uji kelayakan desain). Hasil uji *usability* menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan efektivitas penggunaan mencapai 89%, dan rata-rata waktu penyelesaian tugas 4 menit 59 detik (efisiensi 99,6%). Pada uji *Retrospective Thinking Aloud* (RTA) responden juga menyampaikan bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan akan sangat membantu dalam proses pembelian tiket. Hasil uji *usability* ini juga didukung dengan hasil skor System Usability Scale (SUS) sebesar 89 (kategori A+).

Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa perancangan UI/UX aplikasi mobile *e-ticket* Gunung Kerinci berbasis *Design Thinking* mampu menghasilkan desain yang intuitif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna. Implikasi penelitian ini adalah memudahkan pendaki dalam mengakses informasi, meningkatkan transparansi sistem tiket, serta mendukung pengelolaan kawasan konservasi yang lebih efektif. Rekomendasi pengembangan lanjutan termasuk uji coba dengan pendaki internasional dan implementasi sistem secara nyata serta enambhan fitur pilihan pembayaran yang lebih beragam.