

## **ABSTRAK**

# **PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI AQUOS *LAUNDRY* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *EYETRACKING***

Oleh

Avief Reja Satria 20102044

Aquos *Laundry*, sebuah perusahaan *laundry* yang berlokasi di Kota Purwokerto, berkomitmen untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan dengan mengadopsi teknologi otomasi dalam operasinya. Saat ini, proses *laundry* masih dilakukan secara manual, dan untuk mengatasi keterbatasan ini, penulis bermaksud untuk mengembangkan aplikasi Aquos *Laundry*. Aplikasi ini diharapkan dapat menghilangkan hambatan dalam implementasi manual. Dengan memanfaatkan teknologi, pelanggan Aquos *Laundry* akan dapat terlibat secara efisien dalam proses *laundry* melalui aplikasi. Diharapkan bahwa pelanggan dapat dengan mudah memesan layanan *laundry* pada perangkat Aquos, memantau kemajuan *laundry*, dan menikmati layanan *laundry* yang lebih efektif melalui aplikasi ini. Dalam pengembangan aplikasi Aquos *Laundry*, penulis menggunakan metode Design Thinking untuk memastikan antarmuka pengguna (UI) memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan secara optimal. Selain itu, penulis juga melakukan penelitian menggunakan teknologi *EyeTracking* untuk memastikan bahwa User Interface yang dirancang memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien. Dengan mengadopsi teknologi ini, Aquos *Laundry* tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional internal, tetapi juga berusaha untuk memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik dan memajukan layanan *laundry* ke dalam era modern.

**Kata kunci:** *Design Thinking, Eye Tracking, User Interface*