

ABSTRAK

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA APLIKASI PELAYANAN JASA *LAUNDRY* BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

ANGGARJITO PRABO WASKITO 17104003

Laundry adalah aktivitas mencuci pakaian atau tekstil menggunakan air. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa masalah yang dihadapi, seperti kesulitan mencari informasi lokasi *laundry*, harga jasa *laundry*, dan jarak yang kurang efisien menuju lokasi *laundry*. Untuk menyelesaikan masalah ini, penelitian ini berfokus pada merancang desain *user interface* aplikasi pelayanan jasa *laundry* berbasis Android yang bertujuan membantu dan memudahkan calon pengguna ketika mereka ingin menggunakan jasa *laundry*. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode *Design Thinking* memiliki kelebihan dalam memahami, mencari, dan menentukan kebutuhan pengguna dengan cara melakukan pendekatan terhadap calon pengguna. Tahap *Prototype* dilakukan dengan membuat desain yang dapat dicoba oleh calon pengguna untuk menguji efektifitas dalam mencapai tujuan kebutuhan pengguna. Penulis akan menggunakan Figma untuk membuat desain *user interface*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi Android yang mudah digunakan untuk mencari dan memesan *laundry*. *Design Thinking* digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menemukan solusi yang tepat. Figma digunakan untuk mendesain antarmuka aplikasi.

Kata Kunci : android, *design thinking*, figma, *laundry*