

ABSTRAK

Pada era digitalisasi seperti sekarang ini, internet menjadi hal yang melekat dalam keseharian masyarakat Indonesia khususnya. Internet diakses melalui *smartphone* ataupun *personal computer*. Berbagai aplikasi dan website dituntut untuk selalu berkembang sesuai kebutuhan pasar dan sesuai apa yang pengguna inginkan. *User interface* merupakan aspek utama yang langsung berinteraksi dengan pengguna, *user interface* yang baik tidak luput dari *user experiences* yang berhasil mengetahui apa kebutuhan, keinginan dan kebiasaan pengguna. Oleh karena itu, penulis mengambil peran sebagai *UI/UX designer* pada pengembangan / pembuatan aplikasi dan website. Proyek ini menggunakan Figma dan Whimsical sebagai *tools* utama pembuatan desain, serta menggunakan metode kanban dalam proses pembuatannya. Hasil dari kerja praktik ini adalah menghasilkan sebuah *user interface* sesuai dengan kebutuhan pasar atau klien saat ini.

Kata Kunci : *User Interface, User Experiences, Agile Design Process*