

ABSTRAK

PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* PETSU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS *MOBILE*

Oleh :

MELINTA NURUL ISLAM

19102092

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, hal ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa dalam menguasai berbagai bidang keilmuan yang relevan pada dunia kerja, sehingga mahasiswa siap untuk memasuki dunia kerja. Salah satu mitra perusahaan yang menyediakan program SIB adalah PT.Lentera Bangsa Benderang atau Binar Academy. Hal yang menjadi konsentrasi utama pada pelaksanaan SIB ini adalah membangun dan mengevaluasi sebuah prototipe yang berkolaborasi dengan Product Manager (PM) dengan mengimplementasikan berbagai keilmuan yang sudah dipelajari pada chapter sebelumnya. Projek akhir yang dikerjakan oleh penulis berkaitan dengan e-commerce dengan tema penjualan keperluan hewan peliharaan berbasis mobile. Seringkali manusia juga berinteraksi dengan hewan seperti hewan peliharaan maupun hewan yang liar sebagai hobi, melepas kepenatan, maupun sebagai teman untuk menghiasi hari-hari pemiliknya. Hewan peliharaan dapat sebagai teman agar pemiliknya tidak merasa kesepian dan memiliki tingkat kesenangan sendiri apabila memiliki hewan peliharaan. Berdasarkan usability testing yang telah dilakukan dengan menggunakan penilaian 5 komponen kepada 5 user, hasil dari pengerjaan aplikasi Pestu memperoleh penilaian dari pengguna secara total sebesar 90.66% yang menandakan bahwa aplikasi ini sudah diterima dengan baik oleh penggunaannya dengan tingkat kepuasan excellent.

Kata Kunci: *User interface, User experience, Design Thinking, Aplikasi Mobile, Hewan Peliharaan*