

ABSTRAK

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ZUPPLY
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Oleh:
LAELI LUTFIANA AKSANINGTYAS
19102209

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. Kesempatan yang ditawarkan oleh Kampus Merdeka memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengambil mata kuliah yang sesuai dengan keinginan dan jurusan. Binar Academy memiliki beberapa topik pembelajaran yang dapat dipilih oleh mahasiswa dalam menjalankan SIB salah satunya adalah UI/UX Research and Designer. Binar Academy merupakan pelopor startup edtech yang fokus pada pengembangan skil dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar. Pelaksanaan program SIB di Binar Academy khususnya program UI/UX Research and Designer mahasiswa dan mahasiswa diberikan bekal keilmuan dari hal yang paling dasar mengenai sejarah dari adanya UI/UX, penerapan berbagai metodenya, dan juga melakukan berbagai riset. 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. Oleh karena itu, topik utama dalam penyusunan proposal ini adalah UI/UX Research and Designer. Program SIB UI/UX Reserach and Designer diakhiri dengan pengerjaan proyek akhir kolaborasi antara UI/UX dengan PM, membuat Perancangan UI/UX dan Evaluasi Aplikasi E-commerce Petsu Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. Hasil akhir dari proyek ini penilaian dari pengguna sebesar 90,6 % yang menandakan bahwa

rancangan aplikasi Pestu sudah diterima oleh penggunanya dan portofolio berupa dokumen pelaksanaan projek akhir dan prototipe aplikasi yang dibuat secara tim.

Kata kunci: SIB, UI/UX, E-Commerce, Design Thinking, Portofolio