

**PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI BERBASIS MOBILE
PRODUK KERAJINAN TANGAN PADA *HOME INDUSTRY* SEKAR
MAYANG MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 INFORMATIKA



disusun oleh

RODHIYAH SYARIFATUN BASYASYAH

21.11.4169

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI BERBASIS MOBILE
PRODUK KERAJINAN TANGAN PADA *HOME INDUSTRY* SEKAR
MAYANG MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

**RODHIYAH SYARIFATUN BASYASYAH
21.11.4169**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN



HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI BERBASIS MOBILE
PRODUK KERAJINAN TANGAN PADA *HOME INDUSTRY* SEKAR
MAYANG MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

yang disusun dan diajukan oleh

Rodhiyah Syarifatun Basyasyah

21.11.4169

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

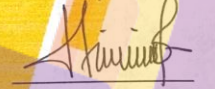
Rifda Faticha Alfa Azizah, M.Kom
NIK. 190302392

Dr. Emigawaty, M.Kom
NIK. 190302226

Nur Aini, M.Kom
NIK. 190302066

Tanda Tangan





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rodhiyah Syarifatun Basyaysah
NIM : 21.11.4169

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Pada Produk Kerajinan Tangan Pada Home Industry Sekar Mayang Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Nur Aini, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 12 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Rodhiyah Syarifatun Basyasyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya kecil ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk dua sosok hebat Ibunda Sri Suwarsiatun dan Ayahanda Sasminto, terima kasih atas doa, dukungan moral, dan bantuan finansial yang tiada henti menjadi kekuatan terbesar yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjuangan saya hingga titik ini.
2. Teruntuk adikku Saskia Senja Kusumanisa, yang selalu berhasil menghadirkan tawa dan keceriaan melalui tingkah lakunya yang telah menjadi sumber semangat di tengah kepenatan.
3. Teruntuk seluruh keluarga besar (tanpa terkecuali), terima kasih atas doa, nasihat, dan kasih sayang. Khusus untuk sepupu terdekat Hasna Prasista, terima kasih atas bantuannya sejak awal perkuliahan, serta untuk almarhum Kakung atas doa, restu, dan pesan berharga yang akan selalu penulis jaga.
4. Teruntuk Pembimbing Ibu Nur Aini, M.Kom. terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Great People and My Supportsystem

5. Teruntuk Sahabat terdekat saya Rizka Yunita Muhari terima kasih telah menjadi penyemangat, pendengar yang baik, dan selalu kebersamai di setiap momen perkuliahan. *Too long words that I will string if explaining this one human. Obviously, I really love him.*
6. Teruntuk dua manusia hebat yang selalu kebersamai di masa perkuliahan, Alivia Dyatama dan Luthfia Ridho Damayanti terima kasih untuk segala semangat, motivasi dan segala bentuk kebersamaan, terima kasih karena sudah senantiasa berjalan beriring-iringan, dan terima kasih karena sudah mengusahakan untuk selalu bersama. *It doesn't take many words to define them both, in essence they are places to tell stories.*
7. Teruntuk pemilik NIM 20.11.3648 yang tak kalah penting keberadannya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulisan skripsi ini. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya ini, baik tenaga, waktu, maupun mareri. Telah menjadi teman dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah.
8. Teruntuk diri sendiri Rodhiyah Syarifatun Basyasyah, terima kasih sudah bertahan dan berjuang sejauh ini. Terima kasih untuk tidak menyerah, tetap tetap berdiri, dan percaya bahwa setiap proses memiliki arti. Semoga selalu diberi kekuatan, kesabaran, serta kebijaksanaan untuk menjadi *the bigger person* yang mampu melepaskan luka, berdamai dengan keadaan, dan melangkah lebih dewasa dalam setiap perjalanan hidup.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *“Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Produk Kerajinan Tangan pada Home Industri Sekar Mayang dengan Pendekatan Design Thinking”* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, orang tua tercinta, pihak Home Industri Sekar Mayang, teman-teman seperjuangan, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna di bidang perancangan UI/UX serta pengembangan teknologi digital untuk mendukung UMKM.

Yogyakarta, 25 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	1
<i>ABSTRACT</i>	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	19
2.2.1 UMKM.....	19

2.2.2 User Interface (UI)	20
2.2.3 User Experience (UX).....	20
2.2.3 UI/UX.....	21
2.2.4 Design Thinking.....	21
2.2.5 Figma.....	22
2.2.6 Desain.....	23
2.2.7 Wireframe	23
2.2.8 Mock-up	23
2.2.9 User Flow	23
2.2.10 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	24
2.2.11 <i>Usability Testing</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Objek Penelitian	26
3.2 Alur Penelitian	27
3.3 Alat dan Bahan	30
3.3.2 Data Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Tahap <i>Empathize</i> (Empati)	33
4.1.1 Identifikasi Pengguna.....	33
4.1.2 Pengumpulan Data Kebutuhan Pengguna.....	33
4.1.3 Analisis Hasil <i>Empathize</i> (Empati)	35
4.2 Tahap <i>Define</i> (Definisi Masalah)	36
4.2.1 Analisis Kebutuhan	36
4.3 Tahap <i>Ideate</i> (Pembentukan ide)	37
4.3.1 Brainstorming Solusi.....	37

4.4 Tahap <i>Prototype</i> (Pembuatan Prototipe)	38
4.4.1 Pembuatan <i>Wireframe</i> (<i>Mid-fi Wireframe</i>)	38
4.4.2 Perancangan <i>User Interface</i> (UI)	38
4.4.3 Pembuatan <i>Wireframe</i> (<i>Mid-fi Wireframe</i>)	40
4.4.4 Pembuatan <i>Prototype</i> Interaktif.....	93
4.5 Implementasi	93
4.5.1 Mock-up	94
4.5.2 Desain Halaman Dashboard Admin.....	111
4.5.2 Desain Halaman Dashboard Admin.....	124
4.6 Pengujian	136
4.7 Pembahasan	139
4.7.1 Analisa Kegiatan	140
4.7.3 Evaluasi Usability Testing	143
BAB V PENUTUP	161
5.1 Kesimpulan	161
5.2 Saran	161
REFERENSI	162
LAMPIRAN.....	165

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	11
Tabel 2.2 Kriteria UMKM	19
Tabel 3.1 Tabel 3. 1Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Dengan Pemilik	33
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Dengan Pelanggan	34
Tabel 4. 3 Tabel Kegiatan	140
Tabel 4. 4 Usability Matric	144
Tabel 4. 5 Hasil Sampling Google Form Pengguna	149
Tabel 4. 6 Pertanyaan SUS <i>Maze Design</i>	150
Tabel 4. 7 Interpretasi Rate SUS	151
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Maze Design Menggunakan Metode SUS	152
Tabel 4. 9 Hasil <i>Sampling Google Form Admin</i>	158
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Maze Design Menggunakan Metode SUS	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking.....	21
Gambar 2.2 Rumus Perhitungan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	24
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	27
Gambar 4. 1 Palet Warna Yang Digunakan.....	39
Gambar 4. 2 <i>Typeface Poppins</i>	40
Gambar 4. 3 Logo Brand	40
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Splash Screen	41
Gambar 4. 5 Halaman Registrasi	42
Gambar 4. 6 Halaman Login.....	43
Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Beranda.....	44
Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Pencarian Produk.....	45
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Produk Tidak Tersedia.	46
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Detail Produk.....	47
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Keranjang.	48
Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Checkout.....	49
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	50
Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Lacak Pesanan	50
Gambar 4. 15 Wireframe Halaman Profil.....	51
Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Favorit	52
Gambar 4. 17 Wireframe Halaman About Us.....	53
Gambar 4. 18 Wireframe Halaman Chat	54
Gambar 4. 19 Wireframe Halaman Review dan Rating	55
Gambar 4. 20 Wireframe Halaman Notifikasi	56
Gambar 4. 21 Wireframe Halaman Edit Profil	57
Gambar 4. 22 Wireframe Halaman Dashboard Admin.....	58
Gambar 4. 23 Wireframe Halaman Dashboard Admin Produk.....	59
Gambar 4. 24 Wireframe Halaman Edit Produk.....	59
Gambar 4. 25 Wireframe Halaman Tambah Produk	60
Gambar 4. 26 Wireframe Halaman Pesanan.....	61

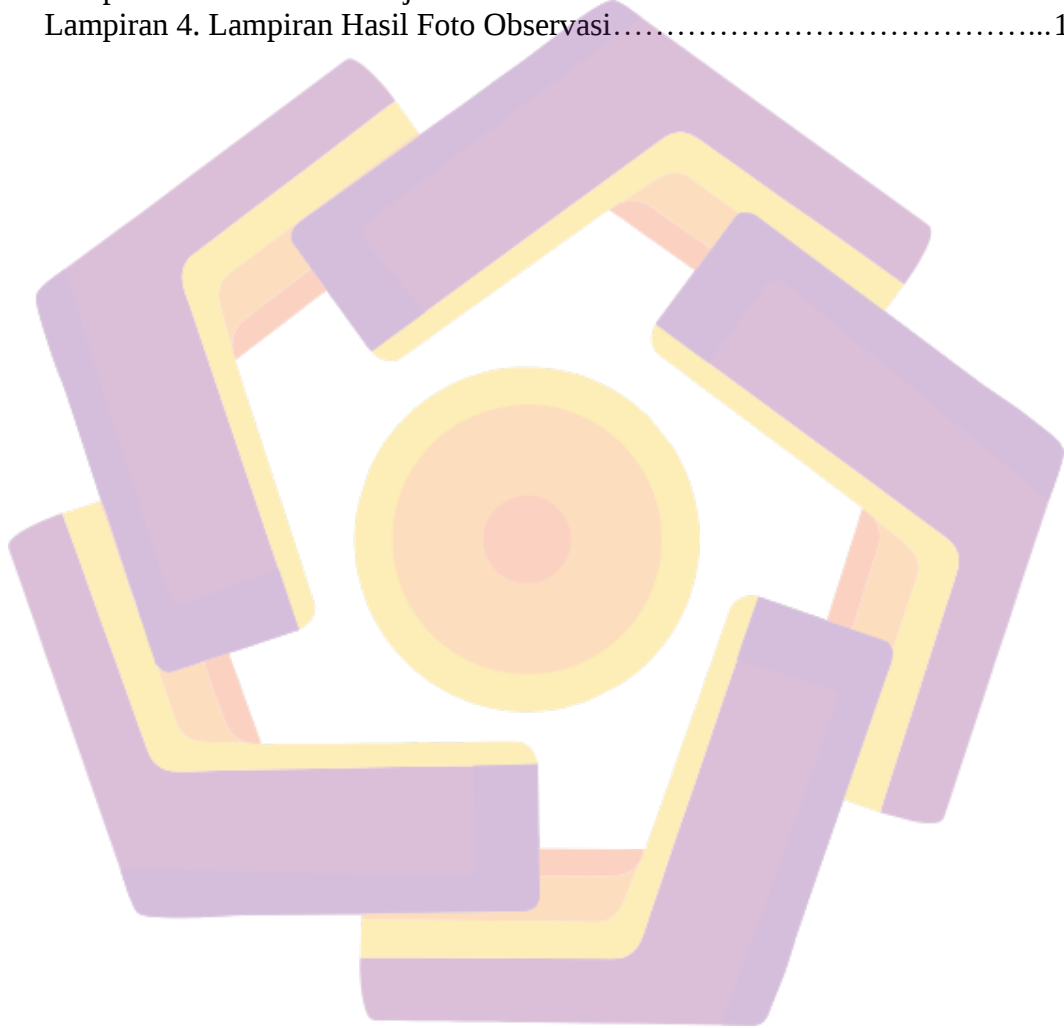
Gambar 4. 27 Wireframe Halaman Mengubah Status Pesanan	62
Gambar 4. 28 Wireframe Halaman Profil Admin.....	63
Gambar 4. 29 Wireframe Halaman Laporan Keuangan	63
Gambar 4. 30 Wireframe Halaman Data Pelanggan.....	64
Gambar 4. 31 Wireframe Halaman Tambah Promo	65
Gambar 4. 32 Wireframe Halaman Chat Admin	66
Gambar 4. 33 Halaman Registrasi	67
Gambar 4. 34 Halaman Login.....	68
Gambar 4. 35 Wireframe Halaman Beranda.....	69
Gambar 4. 36 Wireframe Halaman Pencarian Produk.....	70
Gambar 4. 37 Wireframe Halaman Produk Tidak Tersedia.	71
Gambar 4. 38 Wireframe Halaman Detail Produk.....	72
Gambar 4. 39 Wireframe Halaman Keranjang.	73
Gambar 4. 40 Wireframe Halaman Checkout.....	74
Gambar 4. 41 Wireframe Halaman Metode Pembayaran	74
Gambar 4. 42 Wireframe Halaman Status Checkout.....	75
Gambar 4. 43 Wireframe Halaman Konfirmasi Pembayaran	76
Gambar 4. 44 Wireframe Halaman Lacak Pesanan	77
Gambar 4. 45 Wireframe Halaman Profil.....	78
Gambar 4. 46 Wireframe Halaman Favorit	79
Gambar 4. 47 Wireframe Halaman About Us.....	80
Gambar 4. 48 Wireframe Halaman Chat	81
Gambar 4. 49 Wireframe Halaman Review dan Rating	82
Gambar 4. 50 Wireframe Halaman Notifikasi	83
Gambar 4. 51 Wireframe Halaman Edit Profil	84
Gambar 4. 52 Wireframe Halaman Dashboard Admin.....	85
Gambar 4. 53 Wireframe Halaman Dashboard Admin Produk	86
Gambar 4. 54 Wireframe Halaman Edit Produk.....	86
Gambar 4. 55 Wireframe Halaman Tambah Produk	87
Gambar 4. 56 Wireframe Halaman Pesanan.....	88
Gambar 4. 57 Wireframe Halaman Mengubah Status Pesanan	89
Gambar 4. 58 Wireframe Halaman Profil Admin.....	90

Gambar 4. 59 Wireframe Halaman Laporan Keuangan	90
Gambar 4. 60 Wireframe Halaman Data Pelanggan.....	91
Gambar 4. 61 Wireframe Halaman Tambah Promo	92
Gambar 4. 62 Wireframe Halaman Chat Admin	93
Gambar 4. 63 Halaman Splash Screen.....	94
Gambar 4. 64 Halaman Registrasi	95
Gambar 4. 65 Halaman Login.....	96
Gambar 4. 66 Halaman Beranda.....	97
Gambar 4. 67 Halaman Pencarian.....	98
Gambar 4. 68 Halaman Produk Tidak Tersedia.....	99
Gambar 4. 69 Halaman Detail Produk.....	100
Gambar 4. 70 Halaman Keranjang.....	101
Gambar 4. 71 Halaman Pembayaran	102
Gambar 4. 72 Halaman Metode Pembayaran	103
Gambar 4. 73 Halaman Status Checkout	103
Gambar 4. 74 Halaman Konfirmasi Pembayaran	104
Gambar 4. 75 Halaman Lacak Pesanan	105
Gambar 4. 76 Halaman Profil	106
Gambar 4. 77 Halaman Favorit.....	107
Gambar 4. 78 Halaman About Us.....	108
Gambar 4. 79 Halaman Chat.....	109
Gambar 4. 80 Halaman Rating dan Review.....	110
Gambar 4. 81 Halaman Edit Profil.....	111
Gambar 4. 82 Halaman Dashboard Admin.....	112
Gambar 4. 83 Halaman Dashboard Admin Produk	113
Gambar 4. 84 Halaman Edit Produk.	114
Gambar 4. 85 Halaman Tambah Produk.....	115
Gambar 4. 86 Halaman Pesanan	116
Gambar 4. 87 Halaman Notifikasi Pesanan	117
Gambar 4. 88 Halaman Profil Admin	118
Gambar 4. 89 Halaman Laporan Keuangan.....	119
Gambar 4. 90 Halaman Data Pelanggan	120

Gambar 4. 91 Halaman Tambah Promo.....	121
Gambar 4. 92 Halaman Chat.....	122
Gambar 4. 93 Halaman Rating dan Review.....	123
Gambar 4. 94 Halaman Edit Profil.....	124
Gambar 4. 95 Halaman Dashboard Admin.....	125
Gambar 4. 96 Halaman Dashboard Admin Produk	126
Gambar 4. 97 Halaman Edit Produk.	127
Gambar 4. 98 Halaman Tambah Produk.....	128
Gambar 4. 99 Halaman Pesanan	129
Gambar 4. 100 Halaman Notifikasi Pesanan	130
Gambar 4. 101 Halaman Profil Admin.....	132
Gambar 4. 102 Halaman Laporan Keuangan.....	133
Gambar 4. 103 Halaman Data Pelanggan	134
Gambar 4. 104 Halaman Tambah Promo.....	135
Gambar 4. 105 Halaman Chat.....	136
Gambar 4. 106 <i>Flowchart Testing Pengguna</i>	138
Gambar 4. 107 <i>Flowchart Testing Admin</i>	139
Gambar 4. 108 Total Responden Pengujian.....	144
Gambar 4. 109 Hasil Maze Pengguna Task 1.....	145
Gambar 4. 110 Hasil Maze Pengguna Task 2.....	146
Gambar 4. 111 Hasil Maze Pengguna Task 4.....	148
Gambar 4. 112 Hasil Maze Pengguna Task 5.....	149
Gambar 4. 113 Total Responden Pengujian.....	153
Gambar 4. 114 Hasil Maze Admin Task 1	154
Gambar 4. 115 Hasil Maze Admin Task 2	155
Gambar 4. 116 Hasil Maze Admin Task 3	156
Gambar 4. 117 Hasil Maze Admin Task 4	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Link Figma.....	135
Lampiran 2. Lampiran Surat Ijin Penelitian.....	135
Lampiran 3. Balasan Surat Ijin Penelitian.....	136
Lampiran 4. Lampiran Hasil Foto Observasi.....	137

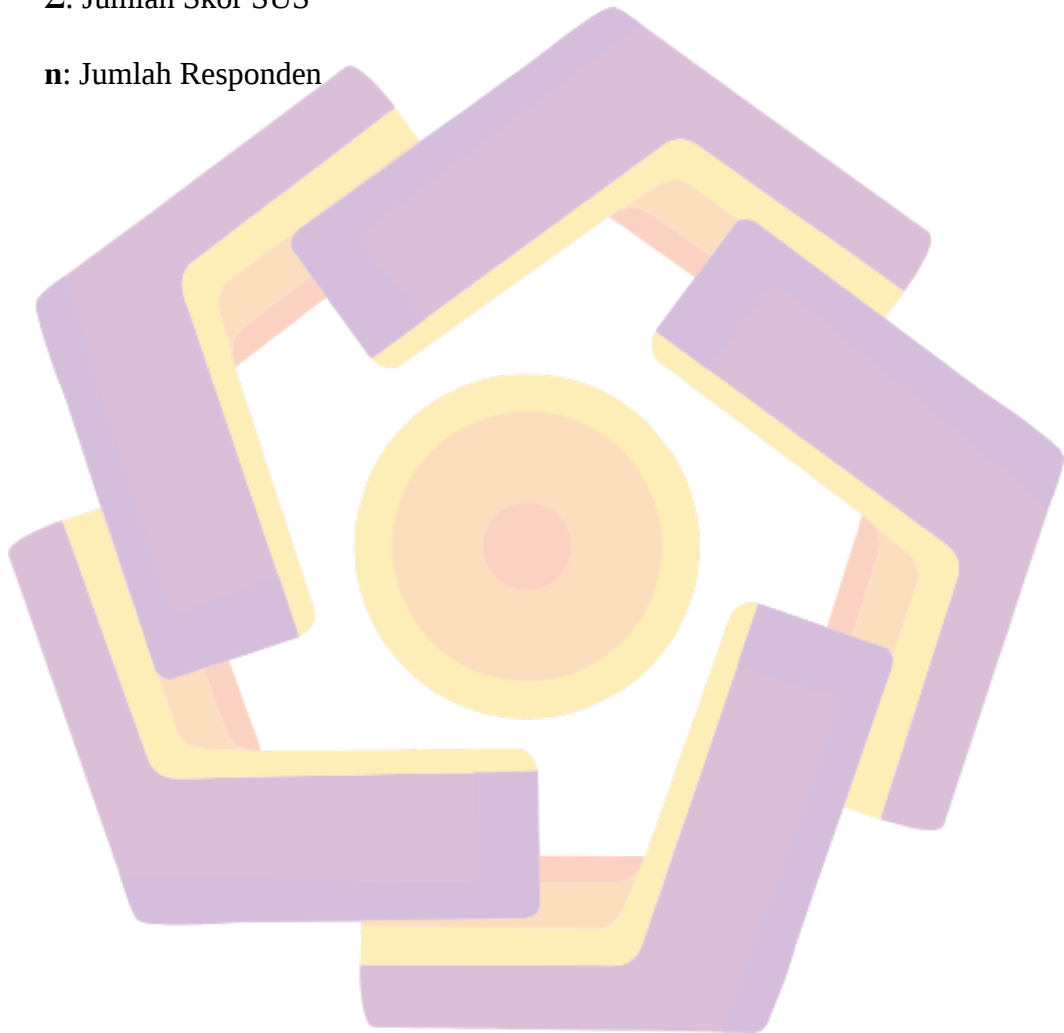


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

$\bar{x}$: Skor rata-rata

Σ : Jumlah Skor SUS

n : Jumlah Responden



DAFTAR ISTILAH

1. UMKM: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.
2. UI: User Interface
3. UX: User Experience.
4. Design Thinking: Metode pengembangan yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, test.
5. SUS: System Usability Scale, alat ukur keberterimaan dan kemudahan penggunaan.
6. Wireframe: Rancangan desain layout awal (Low fidelity).
7. Mock-up: Visualisasi produk atau sistem yang sedang dikembangkan.
8. User Flow: Diagram alur tahapan pengguna untuk menyelesaikan aktivitas.
9. Figma: Aplikasi desain untuk wireframe, mock-up, dan prototype.

INTISARI

UMKM Sekar Mayang menghadapi tantangan dalam memperluas jangkauan pasar dan mengelola pemasaran digital secara efektif karena masih mengandalkan media sosial pribadi dan promosi *offline*. Keterbatasan ini berdampak pada terbatasnya akses informasi produk, proses pemesanan yang kurang efisien, dan rendahnya pengalaman pengguna dalam membeli produk secara daring. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi digital berupa aplikasi mobile yang dapat membantu memperbaiki sistem pemasaran dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan *usability testing* menggunakan platform Maze dan System Usability Scale (SUS). Prototipe dirancang menggunakan Figma, dengan fokus pada desain antarmuka yang fungsional, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan secara iteratif untuk memastikan solusi benar-benar menjawab masalah pengguna.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe aplikasi memperoleh skor SUS sebesar 78, yang termasuk dalam kategori "baik" dan dapat diterima oleh pengguna. Rancangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pelaku UMKM, khususnya Sekar Mayang, sebagai langkah awal menuju digitalisasi usaha yang lebih efektif dan efisien. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, UMKM, aplikasi mobile, SUS

ABSTRACT

Sekar Mayang, a home-based craft industry categorized as an MSME (Micro, Small, and Medium Enterprise), faces challenges in expanding its market reach and implementing effective digital marketing strategies. Currently, it relies heavily on personal social media and offline promotions, which limits product visibility and makes the ordering process inefficient. These limitations negatively affect customer experience and hinder business growth. Therefore, a mobile application prototype is needed to optimize product promotion, streamline transactions, and improve user experience.

This research adopts the *Design Thinking* methodology, which consists of five iterative stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was conducted through interviews, direct observations, and usability testing using the Maze platform and the System Usability Scale (SUS). The prototype was developed using Figma with a focus on designing a functional and visually appealing user interface tailored to user needs. Iterative evaluation was carried out to refine the design based on feedback and ensure it effectively addresses the identified problems.

The usability testing resulted in a SUS score of 78, indicating that the application prototype is well-received and considered usable by users. This prototype is expected to serve as a digital solution that helps Sekar Mayang transition into digital marketing more effectively and efficiently. The research contributes to user-centered UI/UX development and can be used as a reference for future applications aimed at supporting MSMEs in the digital era.

Keywords : *UI/UX, Design Thinking, MSMEs, mobile application, SUS*