

## RINGKASAN

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE E-COMMERCE SAYURMURAH.COM PADA PERUSAHAAN SEVEN INC** Dimas Fajrul Falah, NIM E411458, Tahun 2022, 50 hlm., Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Nugroho Setyo Wibowo, ST. MT. (Dosen Pembimbing), Rekario Danny Sanjaya, S.Kom (Pembimbing Lapangan).

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu program pendidikan wajib dari Politeknik Negeri Jember yang berguna untuk mengembangkan *hardskill* dan *softskill* diluar sistem pembelajaran yang dilakukan di dalam kampus. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) juga dapat memberikan pengalaman bersosialisasi dalam sebuah kelompok kerja, etika kerja, serta mendapatkan ilmu yang ada dalam sebuah perusahaan ataupun industri kerja. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan oleh penulis dan tim adalah di sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *digital creative* , yaitu di Seven Inc Jogja. Dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) tersebut, penulis dan tim membuat aplikasi *e-commerce* Sayurmurah.com berbasis *website*.

*E-Commerce* Sayurmurah.com ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang berjual bermacam -macam kebutuhan ibu rumah tangga dalam memasak, seperti sayur, buah, ikan, sembako, dan lain – lain. Sayurmurah.com sendiri memiliki tujuan yaitu mengupayakan membantu ibu rumah tangga, pelajar / mahasiswa, dan pemilik restoran sebagai calon target pengguna untuk bisa berbelanja kebutuhan memasak dari rumah. Denga nada penyebaran *virus* COVID-19 aplikasi ini diharapkan dapat memaksimalkan membantu calon pengguna nantinya.

Dalam perancangan *User interface* (UI) dilakukan terlebih dahulu *reseach* kepada kompotitor, sehingga dapat mengetahui keluhan apa saja yang nantinya bisa dapat aplikasi ini bantu. Perancangan UI sendiri menerapkan

metode *Design Thinking* untuk diharapkan dapat memaksimalkan hasil yang dikerjakan.