

ABSTRAK

NutreEat merupakan *start up* yang bergerak dibidang *healthy food engineering* dan salah satu anak perusahaan dari PT. BISA Artifisial Indonesia. NutreEat belum memiliki *platform* sebagai wadah promosi dan media informasi. Oleh karena itu penulis ditugaskan oleh PT. BISA Artifisial Indonesia sebagai *UI/UX Designer*, membuat tampilan desain antarmuka untuk *website* dan aplikasi *mobile* NutreEat dengan menggunakan Figma. Rancangan desain antarmuka pada *website* dan aplikasi *mobile* sebagai wadah mempromosikan serta memberikan informasi yang tepat dan menarik mengenai produk dan layanan NutreEat. Dalam perancangan prototype *UI/UX* yang dibuat hanya menawarkan solusi desain dari kebutuhan pengguna. Perancangan desain antarmuka menggunakan metode *design thinking* yang memiliki 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *protoype*, dan *testing*. Pada proyek akhir ini menjelaskan mengenai perancangan *UI/UX* pada proyek NutreEat berbasis *website* dan aplikasi *mobile* sebagai media informasi. Hasil akhir dari proyek akhir ini berupa *UI/UX website* dan aplikasi *mobile* NutreEat sudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dan sudah memenuhi desain antarmuka yang diharapkan. Dengan demikian, hasil perancangan *UI/UX* pada proyek NutreEat telah sukses memenuhi tujuan dan kebutuhan yang ditetapkan.

Kata Kunci: *UI/UX*, *Design Thinking*, Figma