

ABSTRAK

Pembelajaran luring kembali diadakan. Namun beberapa permasalahan muncul ditengah-tengah aktivitas mahasiswa yang kembali normal. Kemacetan, aktivitas akademik, sosial, atau organisasi menjadi alasan utama mahasiswa kewalahan dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Kurangnya informasi mengenai ketersediaan barang, harga, dan jarak dari usaha-usaha kebutuhan sehari-hari menambah kesulitan yang dihadapi mahasiswa. Hal tersebut membuat penjualan produk, pemenuhan kebutuhan konsumen, efisiensi waktu dan tenaga berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan perancangan prototype UI/UX Aplikasi. Hasil dari perancangan diharapkan dapat membantu mahasiswa mengatasi rintangan pemenuhan kebutuhan sehari-hari yang kurang efisien dan membantu usaha-usaha kebutuhan sehari-hari dalam memperjual belikan produknya lebih luas. Penelitian menggunakan metode kualitatif dalam bentuk observasi dan wawancara guna memperjelas permasalahan nyata yang dialami dan metode kuantitatif dalam bentuk kuisioner untuk mendapatkan perbandingan gaya desain yang diminati oleh target konsumen. Hasil dari penelitian menunjukkan perlu adanya sebuah *platform* yang menaungi usaha-usaha kebutuhan sehari-hari guna membantu distribusi produk dan membantu mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perancangan mobile apps menggunakan pendekatan *design thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Perancangan bisnis dirancang menggunakan *business model canvas* dan *business model navigator* guna mendapatkan rangka bisnis yang akurat dan efektif.

Kata kunci : Design thinking, Mobile apps, UI/UX, Kebutuhan Sehari-hari.