

ABSTRAK

Masalah yang dihadapi oleh Du Anyam (Krealogi) adalah tidak memiliki desain aplikasi yang *user friendly* untuk target pengguna mereka dan belum adanya fitur menyambungkan aplikasi ini dengan *marketplace*. Oleh karena itu, dibuatnya solusi UI/UX Design untuk fitur *Marketplace* guna mempermudah pelaku UMKM menyambungkan data pesanan masuk yang ada pada *Marketplace* ke Aplikasi Krealogi (Du Anyam). Pengerjaan ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia. Berdasarkan hasil analisis penulis selama pengerjaan menggunakan metode Design Thinking sangat berguna untuk mempersingkat waktu pengerjaan dan mempermudah merealisasikan solusi desain yang dibuat sesuai dengan target pengguna aplikasi Krealogi (Du Anyam).

Kata Kunci: UI/UX Design, Design Thinking, Krealogi, UMKM