

ABSTRAK

Desain antarmuka dan pengalaman pengguna memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan produk digital, seperti aplikasi mobile dan website. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa desain antarmuka membantu pengguna melalui elemen visual perangkat dalam menyelesaikan tugas mereka, sementara Desain pengalaman pengguna melibatkan proses membangun koneksi erat antara pengguna dan produk, terutama dalam konteks bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk dan memanfaatkan fitur-fitur yang telah disediakan. Dua aspek ini memiliki hubungan yang erat satu sama lain, yang bertujuan untuk menciptakan tingkat kepuasan yang maksimal bagi pengguna saat mereka berinteraksi dengan produk digital tertentu. Oleh karena itu diperlukan penerapan aspek Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Kiosk dan Website Fab Creation, *tools* yang digunakan dalam proses desain ini adalah Figma dengan metode pengerjaan *User Centered Design* yang meliputi *Context Analysis, Defining Requirements, Design, Evaluation*. Setelah itu, rancangan prototype yang telah dibuat diuji kepada pengguna menggunakan pengujian *System Usability Scale*. Diharapkan hasil dari desain antarmuka dan pengalaman pengguna ini akan menghasilkan produk Aplikasi Mobile dan Website yang nantinya akan menjadi solusi bagi permasalahan pengguna dan menciptakan kepuasan pengguna saat menggunakan produk.

Kata Kunci: Desain Antarmuka, Desain Pengalam Pengguna, Aplikasi Mobile, Website.