

## ABSTRAK

Ide bisnis di Indonesia kian bertambah, terutama ketertarikan minat generasi muda yang banyak memilih ingin berkecimpung di dunia *entrepreneur*. Banyak bisnis *online* besar yang telah berkembang pesat di Indonesia seperti *shoppe*, *traveloka*, dan lainnya. Mayoritas semua adalah *e-Marketplace* umum yang menyediakan banyak menyajikan kategori produk di dalamnya. Hal tersebut pun memicu adanya *e-Marketplace* yang bergerak di bidang khusus seperti *zalora* yang bergerak di bidang *fashion* dan *sociolla* di bidang kosmetik.

Berdasarkan hal tersebut penulis dan tim membuat ide bisnis terkait *e-Marketplace* khusus yang bergerak di bidang jasa *illustrator/desainer* dalam produk *digital*. Dibangun dari tiga sisi, yaitu *illustrator/desainer* sebagai penjual jasa, penikmat seni atau jasa produk *digital*, dan admin *e-Marketplace*. Perancangan aplikasi ini berfokus pada pengguna admin pengelola *e-Marketplace* yang berperan sebagai pengguna utama aplikasi. Dalam perancangan desain menggunakan metode *Goal-Directed Design*. Metode ini berpusat pada penggunaannya dan cocok digunakan pada saat sudah diketahui siapa pengguna utama aplikasinya.

Hasil dari penelitian ini adalah perancangan *prototype* yang kemudian diimplementasikan ke tahap tampilan *front-end*. Hasil perancangan di uji dengan *usability testing* dan fungsionalitas hasil *front-end* diuji menggunakan *black box testing*, sehingga dapat diketahui bahwa sistem secara keseluruhan dapat berjalan optimal sebagaimana yang diharapkan sesuai kebutuhan pengguna aplikasi.

Kata kunci — *dashboard admin, e-Marketplace, goal-directed design, usability testing, black box testing*.