ABSTRAK

Pada era digital, setiap kegiatan yang kita lakukan tidak lepas yang namanya dengan teknologi digital, hampir semua kegiatan masyarakat menggunakan teknologi digital. Pada Industri Ekonomi Kreatif mengalami perubahan yang lumayan cepat ketika era digital. Bidang ini memberikan kontribusi pada Produksi Domestik Bruto (PDB) secara konsisten mengalami kenaikan. Salah satu sektor yang terdapat pada industri ekonomi kreatif yaitu sektor seni rupa, akan tetapi seni rupa mengalami banyak perubahan seiring perkembangan zaman, apalagi pada zaman digital saat ini. Seni rupa sekarang sudah beralih menjadi digital atau yang sering disebut seni rupa digital, pembuatannya menggunakan bantuan teknologi komputer. Seiring pesatnya perkembangan seni rupa digital mengalami peningkatan peminat. Dalam *interview* yang dilakukan bahwa mereka membutuhkan sebuah wadah berupa sistem *e-Marketplace* yang dapat mencari seniman digital dan melakukan pemesanan dengan mudah dan serta aman. Dengan permasalahan tersebut maka metode yang digunakan yaitu *design thinking* karena berfokus pada masalah dan keinginan dari sudut pandang manusia secara langsung sebagai hal dasar yang utama atas proses pembuatan sistem *e-Marketplace*. Pada penelitian ini dilakukan pengujian menggunakan *Usability Testing*, dalam pengujian ini berhasil mendapatkan nilai *SCUS* sebesar 78.25 dan perancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *industri ekonomi kreatif, e-Marketplace, seni rupa digital, design thinking, usability testing*