

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di Indonesia cukup pesat, adanya tren *startup* berbasis teknologi terus mengembangkan potensi perusahaan rintisan *startup*. Mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat dan masyarakat yang bergantung pada *smartphone*, menjadikan pembisnis yang memulai bisnis *startup* mulai memecahkan masalah yang ada di tengah masyarakat seperti salah satu startup ServEasy yang merancang mobile app untuk memecahkan masalah dan memberikan solusi untuk masyarakat dalam bidang jasa service. Merancang suatu *mobile app* diperlukan desain Desain antarmuka dan *Interaksi antara pengguna* yang menjadi sangat penting karena pengguna bisa berinteraksi dengan produk tersebut. menjadikan tujuan penelitian ini bisa menampilkan pengalaman yang baik. Dengan memanfaatkan metode Kansei Engineering salah satu metode perancangan desain aplikasi yang sesuai keinginan calon pengguna. Dan hasil yang didapatkan diharapkan perancangan aplikasi sesuai dengan kemauan pengguna, dengan hasil pengujian usability menggunakan kuisioner berkonsep *system usability scale*. dan mendapatkan *feedback* dari perancangan ini berupa pengalaman.

Kata Kunci : Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna, Purwarupa, *Kansei Engineering*, Aplikasi. *ServEasy*