

Abstrak

Aplikasi Semarak merupakan aplikasi *marketplace* yang memberikan wadah bagi para pelaku UMKM Karanganyar agar dapat mempromosikan produk atau jasanya pada masyarakat global. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari penyelenggara dan pengguna, hingga saat ini masih terdapat beberapa kebutuhan dan tujuan dari Diskominfo Karanganyar yang belum tercapai. Sehingga akan dilakukan pengembangan pada aplikasi Semarak. Rancangan antarmuka merupakan faktor penting dalam proses pengembangan aplikasi. Rancangan antarmuka yang baik adalah yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. Maka dari itu dalam penelitian ini dilakukan proses perancangan antarmuka dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD), sehingga dapat menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari pengguna. Setelah rancangan antarmuka dibuat, peneliti melakukan pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang berisi 10 pertanyaan untuk mengevaluasi apakah rancangan antarmuka tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Berdasarkan hasil pengujian *usability* rancangan antarmuka aplikasi Semarak terbukti sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penggunanya, didapatkan hasil pengujian dengan skor rata-rata SUS adalah 83,5. Skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 47,5 dari skor SUS aplikasi sebesar 36. Skor tersebut berada di atas rata-rata skor SUS pada umumnya, sehingga rancangan antarmuka aplikasi Semarak dapat direkomendasikan sebagai rancangan antarmuka untuk tahap pengembangan aplikasi Semarak.

Kata kunci : aplikasi semarak, *marketplace*, antarmuka, *goal-directed design*, *usability*, *system usability scale*.