

ABSTRAK

Kegiatan jual beli online seperti pada *E-commerce* atau forum jual beli sudah tidak asing di kalangan anak muda atau mahasiswa dan mahasiswi. Adapun yang hanya melakukan sewa barang tanpa harus membelinya. Seperti pada kampus Universitas Telkom yang memiliki forum jual beli (FJB Telkom) dengan menggunakan media sosial *Line* sebagai kegiatan jual beli. Namun media sosial *Line* merupakan salah satu media sosial yang fungsi utamanya sebagai *instant messenger* antara pengguna. Dengan begitu, peneliti melakukan survei kepada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Telkom terkait kegiatan jual beli pada FJB Telkom dan kegiatan sewa barang di sekitar kampus. Berdasarkan hasil 105 responden, sebesar 69,5% menyatakan bahwa FJB Telkom dengan menggunakan platform *Line* belum efisien karena kurangnya kebutuhan fitur dalam kegiatan jual beli. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancangan desain *user interface* (UI) aplikasi FJB Telkom dengan menambahkan fitur sewa barang yang dapat membantu mahasiswa atau mahasiswi Universitas Telkom dalam kegiatan jual beli dan sewa barang di sekitar kampus. Perancangan desain UI dilakukan dengan pendekatan metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada karakteristik kebutuhan pengguna. Dalam metode UCD terdapat tahap pengujian atau *usability testing*. Pengujian *user interface* aplikasi FJB Telkom dilakukan dengan menggunakan *prototype testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian yang diperoleh dari responden menunjukkan rancangan desain UI aplikasi FJB Telkom mendapatkan rata-rata nilai skor SUS sebesar 85,5% dan mendapatkan *grade excellent* pada skor SUS. Dengan demikian, *user interface* aplikasi FJB Telkom berhasil membangun sistem yang *user-friendly* dengan tingkat kemudahan yang tinggi.

Kata kunci: Jual beli, Sewa, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *User Centered Design* (UCD)