

ABSTRAK

Pendidikan sangatlah penting bagi keberlangsungan hidup dan perkembangan manusia. SMA (Sekolah Menengah Atas) dan SMK (Sekolah menengah Kejuruan) adalah jenjang pendidikan menengah yang dilaksanakan setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (SMP). SMA cenderung lebih banyak mempelajari teori dan SMK memiliki porsi praktik yang lebih banyak. Rata-rata siswa/i yang lanjut di jenjang perguruan tinggi adalah siswa/i lulusan SMA. Namun, tidak sedikit siswa/i lulusan SMA yang mendaftar perguruan tinggi pada jurusan IT (*Information Technology*) yang mahasiswa akan belajar praktik pemrograman komputer yang seharusnya adalah mata pelajaran SMK. Saat ini, aplikasi untuk kebutuhan pembelajaran siswa SMA untuk belajar dasar pemrograman kebanyakan masih berbayar. Pembuatan Conlab, yaitu *website* kursus dasar pemrograman online untuk pemula dirancang untuk pengguna SMA sederajat diharapkan bisa membantu siswa/i SMA dalam menyiapkan diri sebelum menyentuh bangku perguruan tinggi. Pembuatan *website* dibutuhkan desain antar muka yang mampu diterima oleh pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang solusi desain sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengguna. Pada penelitian ini, akan dilakukan analisa dan perancangan desain antar muka aplikasi Conlab dengan menggunakan metode *goal-directed design*, serta akan dilakukan evaluasi pengujian prototipe menggunakan *usability tools Maze* dan SUS. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah solusi desain aplikasi Conlab dengan hasil MAUS yang termasuk tinggi sebesar 85 dan hasil SUS bernilai 71.5 yang berdasarkan *Acceptability rating* SUS dan berarti prototipe bisa diterima oleh pengguna. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode *Goal-directed design* dapat merancang solusi desain berdasarkan kebutuhan dan tujuan pengguna dengan hasil yang dapat diterima pengguna.

Kata kunci: *user interface, goal-directed design, usability testing*