

ABSTRAK

Di era teknologi saat ini, tidak heran bila perkembangan terjadi secara cepat dan sangat pesat terutama di kalangan masyarakat, menyebabkan meningkatnya penggunaan media elektronik. Salah satunya adalah penggunaan *smartphone* atau ponsel pintar. Meningkatnya penggunaan perangkat elektronik membuat beberapa pengusaha muda melihat peluang yang baik untuk bersaing dalam menciptakan *startup*. *ServEasy* merupakan salah satu startup yang mulai bersaing di dunia bisnis teknologi. Tentunya untuk mewujudkan aplikasi *mobile ServEasy* diperlukan desain tampilan dan mempertimbangkan tingkat kenyamanan konsumen dari segi tampilan (UI) dan pengalaman (UX). Dimana UI dan UX cukup menjadi sebuah sentral pada desain dan pengembangan aplikasi seluler. Perancangan akan dilakukan dengan cara pendekatan menggunakan *Kansei Engineering* untuk membantu mengembangkan rancangan aplikasi yang cocok dan sesuai dengan keinginan responden. *Kansei Engineering* juga dikenal dengan teknologi untuk menerjemahkan emosi konsumen ke dalam bentuk desain. Pendekatan ini dimulai dengan mengumpulkan data konsumen tentang saran atau fitur apa yang harus disertakan dalam sebuah aplikasi *ServEasy*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah perancangan antarmuka pengguna untuk aplikasi *ServEasy*. Setiap fungsi atau menu memiliki desain dengan karakter antarmuka yang berbeda-beda yang dirancang berdasarkan prinsip interaksi *Human Computer Interaction* untuk *Interface*. Hasil akhir akan didapatkan melalui metode usability kuisioner berdasarkan skala *usability* sistem.

Kata Kunci : *Startup, Kansei engineering, ServEasy, UI/UX, Usabilitas*