

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna platform perumahan LivinHome melalui perancangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan metode *User-Centered Design*. Fokusnya adalah memahami kebutuhan pengguna, mengatasi masalah penggunaan yang ada, dan merancang solusi inovatif berdasarkan pemahaman mendalam tentang pengguna. Melalui tahapan *User-Centered Design (research, design, prototype, evaluate)*, penelitian ini berupaya menciptakan perubahan yang memuaskan pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Testing, Time on Task, dan Error Rate*. Rencana kegiatan melibatkan analisis pengguna, ideation, prototyping, implementasi, serta evaluasi iteratif. Diharapkan hasilnya dapat meningkatkan daya saing LivinHome di pasar booking properti dengan memprioritaskan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Kata Kunci: LivinHome, UI/ UX, User Centered Design, Time on Task & Error Rate, System Usability Scale.