

ABSTRAK

Platform WaroengKita merupakan *marketplace* yang dikembangkan untuk membantu BUMDes dan UMKM Desa Giyanti, Kecamatan Rowokele, Kabupaten Kebumen. Platform Waroeng Kita memiliki skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 69.63, yang menandakan bahwa pengalaman pengguna masih belum optimal dibandingkan *marketplace* lainnya. Masalah ini menunjukkan bahwa tampilan antarmuka dan kemudahan penggunaan perlu diperbaiki agar pengguna dapat menggunakan aplikasi Waroeng Kita dengan mudah. Digitalisasi BUMDes dan UMKM penting untuk meningkatkan akses pasar dan daya saing, namun keterbatasan desain yang tidak berpusat pada pengguna menjadi kendala. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan redesain platform menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) yang terdiri dari empat tahap: memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, dan melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui *usability testing* dan pengukuran SUS secara iteratif. Desain dikembangkan dengan *Figma*, sedangkan implementasi aplikasi menggunakan *Flutter*. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan skor SUS menunjukkan peningkatan skor dimulai dari 49.61 sebelum dilakukan desain ulang, meningkat menjadi 56.5 pada iterasi pertama, hingga mendapatkan 70 pada iterasi kedua iterasi kedua diaman mendekati kategori “baik” dan menunjukkan perbaikan signifikan terhadap kenyamanan serta kemudahan penggunaan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk platform *marketplace* yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya UMKM dan BUMDes di wilayah pedesaan, serta menjadi acuan dalam pengembangan sistem berbasis pendekatan desain yang berpusat pada pengguna.

Kata Kunci: *user centered design, usability testing, platform marketplace, user interface*