

ABSTRAK

Aplikasi mobile Maxim merupakan platform yang menyediakan layanan online, seperti bike, car, dan food. Dengan banyaknya review negatif terhadap aplikasi Maxim di Google Playstore, dilakukan studi pendahuluan untuk mengetahui nilai usabilitas dan user experience (UX) aplikasi, serta user pain points. Rancangan perbaikan user interface (UI) dilakukan untuk mengatasi permasalahan user tersebut dengan menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD) yang terdiri dari enam tahap, yaitu research, modeling, requirement, framework, refinement, dan support. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tujuan, karakteristik, dan kebutuhan pengguna, menghasilkan desain perbaikan UI yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengguna, serta dapat meningkatkan nilai usabilitas dan UX aplikasi. Setelah rancangan desain perbaikan UI, hasil uji terhadap desain perbaikan tersebut menunjukkan peningkatan nilai usabilitas dan UX aplikasi Maxim. Learnability fitur Bike meningkat dari 94% menjadi 99%, Car dari 96% menjadi 98%, dan Food dari 97% menjadi 99%. Efficiency fitur Bike meningkat dari 86% menjadi 96%, Car dari 83% menjadi 95%, Food dari 78% menjadi 94%. Serta skor satisfaction dari 46.67 menjadi 69.44. Skor UX untuk atribut attractiveness, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty dari kategori bad mengalami peningkatan ke kategori above average, serta novelty menjadi kategori good. Penelitian ini berhasil merancang ulang tampilan antarmuka aplikasi Maxim sehingga lebih menarik, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna, menghasilkan peningkatan nilai terhadap skor usabilitas dan UX aplikasi Maxim.

Kata Kunci: *usabilitas; user interface; user experience; goal-directed design*