

INTISARI

Penelitian ini membuat desain antarmuka pengguna aplikasi pemesanan makanan di Kantin SMKN 1 Purwokerto menggunakan metode Goal-Directed Design. Pengelolaan pemesanan makanan di kantin saat ini masih dilakukan secara manual, menyebabkan antrean panjang, kesulitan dalam pencatatan pesanan, serta ketidakjelasan harga dan informasi menu. Penjual juga mengalami kendala dalam menghitung laba bersih karena tidak adanya sistem pencatatan yang terkomputerisasi. Selain itu, tampilan menu yang kurang menarik dan tidak adanya informasi kandungan gizi membuat siswa kesulitan dalam memilih makanan yang sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merancang desain user interface aplikasi pemesanan makanan yang lebih efisien, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta aturan sekolah. Pengembangan prototipe dilakukan dengan metode Goal-Directed Design, sedangkan tingkat kegunaan aplikasi dianalisis menggunakan System Usability Scale. Metode analisis yang digunakan meliputi observasi, wawancara, pengumpulan masukan dari siswa, dan pengujian kuesioner SUS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain user interface prototipe aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan skor SUS sebesar 72,7, yang masuk dalam kategori "good" dan acceptable. Desain aplikasi memiliki tampilan yang menarik, informatif, dan mendukung pengelolaan pesanan secara efisien. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang terbatas, sehingga diperlukan validasi lebih luas untuk memastikan efektivitas desain. Dengan hasil tersebut, pengujian dapat diterima oleh pengguna dan memenuhi harapan mereka.

Kata kunci: Goal-Directed Design, user interface, aplikasi pemesanan, System Usability Scale.

ABSTRACT

This study designs the user interface of a food ordering application for the canteen of SMKN 1 Purwokerto using the Goal-Directed Design method. Currently, food ordering management in the canteen is still done manually, leading to long queues, difficulties in order recording, and unclear pricing and menu information. Sellers also face challenges in calculating net profit due to the absence of a computerized recording system. Additionally, the unattractive menu display and lack of nutritional information make it difficult for students to choose suitable meals. To address these issues, this study designs a food ordering application user interface that is more efficient, informative, and aligned with user needs and school regulations. The prototype development was carried out using the Goal-Directed Design method, while the application's usability level was analyzed using the System Usability Scale. The analysis methods included observation, interviews, collecting student feedback, and SUS questionnaire testing. The results show that the user interface design of the prototype application successfully meets user needs, achieving a SUS score of 72.7, which falls into the "good" and acceptable category. The application design features an attractive and informative display and supports efficient order management. However, this study has limitations in the number of respondents, requiring broader validation to ensure the effectiveness of the design. Based on these results, the testing is considered acceptable to users and meets their expectations.

Keywords: Goal-Directed Design, user interface, food ordering application, System Usability