

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memiliki peranan penting dalam kehidupan yang serba cepat, dengan teknologi informasi dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Dapat dikatakan teknologi informasi memiliki dampak positif dalam kehidupan hingga berbagai sektor, seperti dapat diterapkan pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yaitu kafe dan restoran untuk meningkatkan dan memudahkan dari sisi bisnisnya. Walaupun UMKM masih memiliki kendala seperti tidak efektif dan efisien dalam melakukan pekerjaannya yang berpengaruh terhadap produktivitas bisnisnya seperti pencatatan dan pembayaran pesanan yang dilakukan masih dengan cara konvensional. Dengan permasalahan tersebut EatAja Mitra hadir untuk memudahkan pelaku usaha untuk menerima semua pesanan dari pelanggan hingga proses pembayaran hanya dengan melalui aplikasi. Aplikasi yang digunakan haruslah dapat digunakan dengan mudah dan sesuai kebutuhan dari penggunanya, perancangan aplikasi EatAja Mitra dirancang menggunakan metode *Goal-Directed Design* dan melakukan evaluasi terhadap rancangan *user interface* sebelum memasuki tahapan pengembangan dengan menggunakan *usability testing* dan *system usability scale* (SUS). Dengan dilakukannya evaluasi didapatkan skor SUS 88.5 dengan *rating excellent* dan *grade* yang didapatkan B, maka dapat ditarik kesimpulan menandakan rancangan *user interface* EatAja Mitra mencapai angka kegunaan solusi desain, telah sesuai kebutuhan pengguna, dan memberikan umpan balik bahwa dapat mudah digunakan dari sudut pandang pengguna.

Kata kunci—*UMKM, User Interface, Goal-Directed Design, Usability Testing, System Usability Scale*