ABSTRAK

UMKM *Fotocopy* Kemang Utara menghadapi beberapa permasalahan operasional berupa antrean pemesanan yang tidak efisien akibat pencatatan manual, kesalahan teknis dalam proses cetak, keterbatasan akses informasi stok, serta belum tersedianya layanan pengiriman, yang berdampak pada kurangnya efektivitas dan efisiensi waktu bagi pelanggan maupun pemilik toko. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe *website* dan aplikasi *mobile* pemesanan hiperlokal yang dapat mempermudah proses pemesanan layanan, meningkatkan efisiensi operasional, serta mendukung pengembangan digital UMKM *Fotocopy* Kemang Utara. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall, melalui tahap analisis kebutuhan menggunakan wawancara dan observasi, perancangan fitur sistem, serta desain dan implementasi prototipe menggunakan Figma. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terhadap tiga platform yang dirancang, yaitu aplikasi pelanggan, aplikasi admin *mobile*, dan *website* admin. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata Aplikasi Pelanggan sebesar 83,5 (*Grade* A), Aplikasi Admin sebesar 80 (*Grade* A-), dan *Website* Admin sebesar 77,5 (*Grade* B+), seluruhnya berada di atas rata-rata industri sehingga tergolong kategori *acceptable*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe GOAT.k mampu menjawab permasalahan antrean, kesalahan cetak, akses informasi stok, dan kebutuhan layanan pengiriman, serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem pemesanan hiperlokal pada UMKM sejenis.

Kata kunci: prototipe, UMKM, hiperlokal, *System Usability Scale, User Experience, User Interface*

ABSTRACT

The Kemang Utara Photocopy MSME faces several operational challenges, including inefficient order queues caused by manual record-keeping, technical errors in the printing process, limited access to inventory information, and the absence of a delivery service, all of which reduce effectiveness and time efficiency for both customers and the shop owner. This study aims to design a prototype hyperlocal ordering website and mobile application that simplifies the service ordering process, improves operational efficiency, and supports the digital development of the Kemang Utara Photocopy MSME. The Research and Development (R&D) method based on the Borg & Gall model was applied, comprising needs analysis through interviews and observations, system feature design, and prototype design and implementation using Figma. Usability testing using the System Usability Scale (SUS) was conducted on three platforms: the customer app, the mobile admin app, and the admin website, yielding average scores of 83.5 (Grade A), 80 (Grade A-), and 77.5 (Grade B+), respectively—all above the industry average and classified as "acceptable." These results indicate that the GOAT.k prototype effectively addresses issues related to queuing, printing errors, inventory access, and delivery needs, and may serve as a reference for developing hyperlocal ordering systems for similar MSMEs.

Keywords: prototype, MSMEs, hyperlocal, System Usability Scale, User Experience, User Interface.