

**Abstrak**

Tampilan *user interface* yang dirancang adalah berbasis *mobile* yang bertujuan untuk membantu pengelolaan sampah makanan khususnya untuk mahasiswa daerah Bandung. Tampilan *user interface* berisi berupa edukasi tentang sampah makanan, bank sampah makanan dan donasi makanan. Diharapkan dengan adanya tampilan *user interface* yang dibuat dapat membantu dalam pengelolaan sampah makanan. Sampah makanan di Indonesia sangat memprihatinkan, seperti di Kota Bandung terdapat 772,69 M3/hari sebesar 44.51% dari semua total keseluruhan dari berbagai jenis sampah makanan pada tahun 2021. Maka dari itu dibutuhkan solusi yang dapat membantu pengelolaan sampah makanan. Dengan memanfaatkan teknologi, dapat memberikan edukasi tentang sampah menggunakan *smartphone*. Kemudian dibuat rancangan tampilan *user interface* dengan menggunakan metode *user centered design*. Metode *user centered design* dibutuhkan karena mempunyai proses desain *interface* yang berfokus pada tujuan kegunaan. Metode ini diawali dengan pengumpulan informasi pengguna melalui kuesioner, kemudian menganalisa informasi pengguna dan mendapatkan kebutuhan pengguna, lalu membuat *user flow*, *wireframe*, *mockup*, dan *prototype*. Setelah itu dilakukan uji *usability* menggunakan metode *system usability scale* untuk melihat apakah tampilan *user interface* yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari skor *system usability scale* mendapat nilai 87,5 dan masuk kategori *excellent* ini menandakan bahwa tampilan *user interface* sudah baik.

**Kata kunci :** *user interface*, sampah makanan, *user centered design*, *system usability scale*