Pengembangan UI/UX Dan Front End Website Inovatif Pada Aplikasi POS (Point Of Sales) Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: UMKM Vol Fortuin)

1st Muhammad Firli Juan Sandi
Sistem Informasi
Telkom University
Surabaya, Indonesia
sandist@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Anfazul Faridatul Azizah
Sistem Informasi
Telkom University
Surabaya, Indonesia
anfazulazizah@telkomuniversity.ac.id

3rd Rosyid Abdillah
Sistem Informasi
Telkom University
Surabaya, Indonesia
rosyidabdillah@telkomuniversity.ac.id

***Abstrak* — Vol Fortuin merupakan sebuah kafe yang menyediakan beragam food and beverage. Akan tetapi, tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna pada website tersebut masih belum optimal, sehingga berdampak pada tingkat kenyamanan dan efektivitas pengguna dalam melakukan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan point of sales (POS) user interface (UI) dan user experience (UX) pada kafe Vol Fortuin dengan menerapkan metode Design Thinking, yang berfokus pada proses iterasi cepat, validasi berbasis pengguna, dan kolaborasi tim. Tahapan perancangan meliputi Empatize, Define, Ideate, serta Prototype and Testing. Evaluasi hasil desain dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu System Usability Scale (SUS) untuk memperoleh data kuantitatif dan Usability Testing untuk mengumpulkan data kualitatif. Hasil evaluasi SUS menunjukkan nilai 79 dengan kategori Satisfactory setelah dilakukan pegujian, Temuan ini membuktikan bahwa penerapan metode Design Thinking mampu membuat desain antarmuka yang efisien serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan UI/UX pada platform point of sales sejenis.**

***Kata kunci*— Point of Sales, Front-End, Metode Design Thinking, Vol Fortuin, Maze**

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, Industri *food and beverage* (F&B) merupakan salah satu sektor usaha yang terus mengalami pertumbuhan signifikan di Indonesia, khususnya di wilayah perkotaan. Berdasarkan data Asosiasi Pengusaha Kafe dan Resto Indonesia (APKRINDO) wilayah Jawa Timur, Kota Surabaya mencatat pertumbuhan industri kafe dan restoran sebesar sekitar 20% per tahun [1]. Pertumbuhan ini menunjukkan meningkatnya peluang sekaligus persaingan usaha, sehingga pelaku bisnis dituntut untuk meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi operasional.

Kemajuan teknologi tersebut menuntut berbagai sektor untuk meningkatkan kapabilitasnya, salah satunya adalah sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). UMKM memiliki peranan strategis dalam perekonomian Indonesia dengan kontribusi sebesar 61,07% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) (Afrini Fauziah et al., 2024). Pemanfaatan teknologi digital oleh UMKM terbukti mampu meningkatkan pendapatan hingga 38% serta berpotensi mendorong pertumbuhan ekonomi nasional sebesar 2%. Meskipun demikian, masih banyak UMKM yang belum mengadopsi digitalisasi dan masih mengandalkan sistem pencatatan manual. Metode konvensional tersebut cenderung tidak efisien, menyita waktu, dan berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan [2].

Selain permasalahan tersebut, belum tersedianya tampilan sistem yang mampu menunjang operasional kafe menyebabkan alur kerja di Vol Fortuin menjadi kurang optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang mampu mendukung kebutuhan operasional UMKM. Studi menunjukkan bahwa sekitar 88% pengguna cenderung tidak kembali menggunakan website atau aplikasi setelah mengalami pengalaman yang tidak memuaskan. Desain antarmuka yang buruk bahkan dapat menyebabkan penurunan penjualan hingga rata-rata 35% pada sebuah bisnis, serta sekitar 70% proyek pengembangan aplikasi mengalami kegagalan akibat rendahnya tingkat adopsi pengguna yang disebabkan oleh pengalaman pengguna yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan harapan [3].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan tampilan UI/UX pada aplikasi website *Point of Sales* (POS) yang secara khusus dirancang untuk mendukung operasional kafe. Pendekatan *Design Thinking* dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, mendorong kreativitas, serta menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna [4]. Selain itu, *System Usability Scale* (SUS) digunakan sebagai metode pengujian kegunaan untuk memberikan penilaian objektif terhadap tingkat *usability* dari desain antarmuka yang dikembangkan [5].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan *front-end* aplikasi website POS dengan pendekatan *Design Thinking* serta melakukan pengujian kegunaan menggunakan metode SUS guna memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

II. KAJIAN TEORI

A. *User Interface (UI)*

User Interface adalah tampilan visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan sebuah sistem. UI terdiri dari berbagai elemen, seperti tombol, ikon, tata letak, warna, dan tipografi, yang berperan penting dalam menyajikan informasi secara jelas serta mendukung kenyamanan pengguna [6]. Perancangan UI yang baik dapat membantu pengguna dalam melakukan navigasi sistem dengan lebih mudah dan meminimalkan kemungkinan terjadinya kesalahan.

B. User Experience (UX)

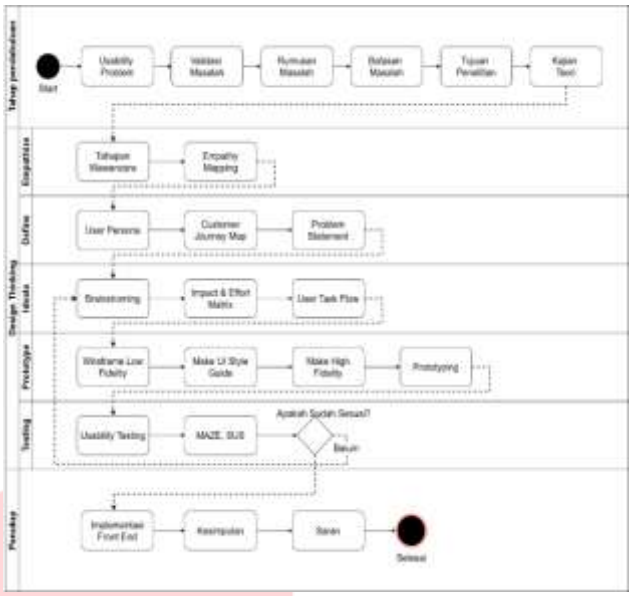
User Experience mengacu pada persepsi serta tanggapan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk digital [7]. UX tidak hanya berkaitan dengan tingkat kemudahan penggunaan sistem, tetapi juga mencakup kemampuan sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta menciptakan pengalaman yang menyenangkan selama proses interaksi. UX yang berkualitas dapat meningkatkan tingkat kepuasan sekaligus membangun loyalitas pengguna.

C. Design Thiking

Design thinking merupakan suatu proses pencarian harmoni antara aspek bisnis dan seni. Dalam implementasinya, design thinking juga sering disebut sebagai metode pengembangan produk yang berfokus pada kebutuhan konsumen, dengan memberikan perhatian yang tinggi pada aspek kebutuhan konsumen daripada faktor-faktor lain dalam pengembangan produk. Proses *design thinking* melibatkan beberapa tahapan, termasuk tahap empati (*empathize*), menentukan masalah (*define*), menghasilkan ide (*ideate*), membuat prototipe (*prototype*), dan menguji (*testing*) [8].

III. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem *point of sales* di *Vol Fortuin* dengan memanfaatkan metode *Design Thinking*. Proses ini terbagi menjadi lima tahap utama: memahami (*empathize*), mendefinisikan (*define*), berinovasi (*ideate*), merancang prototipe (*prototype*), dan melakukan pengujian (*testing*). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka serta pengalaman pengguna yang sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna akhir.



GAMBAR 1
(SISTEMATIKA PENYELESAIAN MASALAH)

A. Pendahuluan

Tahap awal dari penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang konteks masalah yang diteliti, yaitu isu seputar sistem *point of sales* pada UMKM Vol Fortuin. Untuk mencapai hal ini, peneliti melakukan tinjauan masalah dengan mengacu pada teori-teori dari jurnal dan skripsi sebelumnya yang relevan dan metodologi yang mirip dengan penelitian ini

B. Tahap *Design Thinking*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem *point of sales* di *Vol Fortuin* dengan memanfaatkan metode *Design Thinking*. Proses ini terbagi menjadi lima tahap utama: memahami (*empathize*), mendefinisikan (*define*), berinovasi (*ideate*), merancang prototipe (*prototype*), dan melakukan pengujian (*testing*).

C. Empatize

Dalam fase penelitian point of sales pada Vol Fortuin, langkah pertama yang dilakukan adalah mendekati pengguna untuk mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi. Kususnya memahami bagaimana manajemen data pemasukan keuangan dan pengeluaran mempengaruhi operasional pada kafe dan kepuasan pelayanan terhadap pelanggan pada Vol Fortuin.

D. Define

Setelah memperoleh informasi dan mengetahui kesulitan yang dialami *owner*, langkah selanjutnya yaitu mengklasifikasikan dan mengelompokkan masalah yang terkumpul dari tahap sebelumnya, serta menetapkan prioritas untuk penyelesaiannya.

E. Ideate

Dalam fase ini, terjadi pengumpulan berbagai ide dan solusi, dengan tujuan implementasi dalam bentuk fitur yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dialami pengguna. Proses ini dimulai dengan brainstorming ide dan dilakukan gathering solution and idea kemudian dilanjutkan voting solution and idea.

F. Prototype

Dalam fase *ideate* sebelumnya telah ditemukan solusi dan ide dari masalah yang dialami pengguna, proses selanjutnya yaitu menerapkan solusi tersebut kedalam *design* yang di realisasikan dalam bentuk *prototype* yang didapatkan dari fase ideate sebelumnya. Peneliti membuat *UI style Guide* untuk menciptakan *design* yang konsisten dengan material *Design system* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *Wireframe Low Fidelity* yang menampilkan rancangan dan dilanjutkan dengan pembuatan *Wireframe High Fidelity*.

G. Testing

Dalam fase akhir penelitian, peneliti melakukan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dikembangkan dengan mengadakan pengujian kepada pengguna untuk mengevaluasi solusi yang telah diterapkan pada desain. Peneliti melakukan proses *usability* dan dilanjutkan pengukuran *usability testing* dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS) Melalui umpan balik yang diperoleh dari pengguna sebagai bahan perbaikan di tahap iterasi hasil perancangan yang dilakukan untuk meningkatkan *usability* pengguna dalam menggunakan sistem yang dirancang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam merancang *website* manajemen operasional pada *Point of Sales* Vol Fortuin.

A. Pengumpulan data

Pada tahap awal penerapan *design thinking*, informasi dikumpulkan melalui proses wawancara. Peneliti mewawancarai berbagai pihak, termasuk *owner* serta karyawan yang menggunakan aplikasi atau situs *web* yang dikembangkan untuk mempermudah operasional.

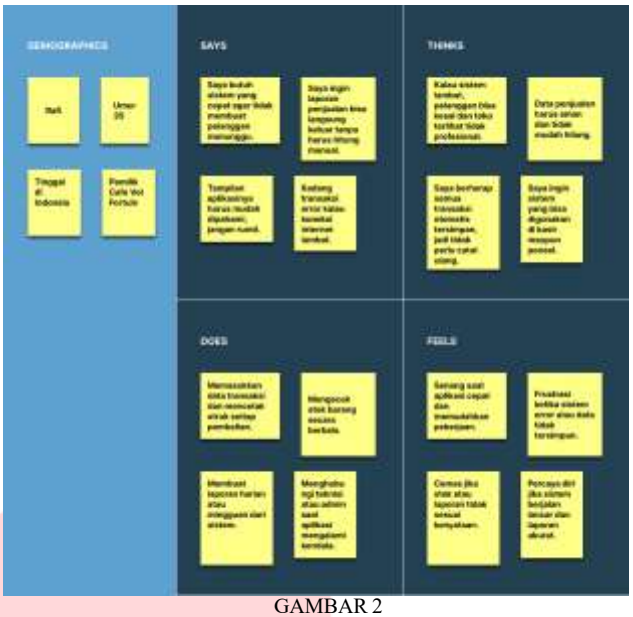
TABEL 1
(*HASIL TAHAPAN WAWANCARA TERHADAP OWNER*)

Narasumber: Rafi *Owner* Vol Fortuin		
No	**Pertanyaan**	**Jawaban**
1	Bisa ceritakan tentang peran dan tanggung jawab Bapak/Ibu di Vol Fortuin?	Saya sebagai pemilik sekaligus pengelola utama di Vol Fortuin. Peran saya mencakup pengawasan keseluruhan operasional, mulai dari pengadaan bahan baku, pengelolaan keuangan, pengaturan jadwal karyawan, hingga evaluasi layanan pelanggan. Selain itu, saya juga ikut dalam pengembangan menu dan strategi pemasaran agar tetap relevan dengan tren pasar.
2	Apa saja kendala atau masalah yang paling sering Bapak/Ibu hadapi dalam mengelola operasional sehari-hari di Vol Fortuin?	Kendala yang paling sering muncul biasanya terkait dengan stok bahan baku yang tidak konsisten, terutama bahan seperti biji kopi tertentu atau susu premium. Selain itu, koordinasi antar shift karyawan juga menjadi tantangan, terutama saat volume pelanggan meningkat di jam sibuk. Kadang juga ada kendala kecil seperti mesin kopi yang perlu perawatan mendadak.
3	Apa saja tantangan utama yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengelola laporan keuangan di Vol Fortuin?	Tantangan utamanya adalah pencatatan transaksi yang belum sepenuhnya otomatis. Sebagian masih dilakukan manual karena *sistem point of sales* (POS) kami belum terintegrasi dengan sistem keuangan. Hal ini bisa menyebabkan keterlambatan dalam membuat laporan laba rugi harian dan bulanan.
4	Bagaimana proses perencanaan perbaikan Sistem pemesanan di Vol Fortuin? Apakah ada tahapan khusus yang harus dilalui?	Kami biasanya memulai dengan observasi dan *feedback* pelanggan, kemudian melakukan evaluasi internal bersama barista dan kasir. Setelah itu, kami merancang alur pemesanan baru misalnya dengan menambahkan sistem s*elforder via QR code* di meja.
5	Bagaimana Bapak/Ibu menambahkan dan mengelola data suplier di Vol Fortuin?	Saat ini kami mencatat data suplier menggunakan kertas manual, yang memuat nama suplier, jenis bahan yang disuplai, nomor kontak, harga, dan jadwal pengiriman. Kami juga rutin melakukan evaluasi setiap 3 bulan untuk membandingkan harga dan kualitas antar suplier. Jika ada suplier baru, datanya akan ditambahkan secara manual oleh bagian administrasi.
6	Apa saja informasi yang biasanya dicatat pada saat ada pemeliharaan di Vol Fortuin?	Kami mencatat tanggal pemeliharaan, jenis peralatan yang diperbaiki, nama teknisi atau vendor, biaya perbaikan, dan keterangan hasil perawatan. Data ini penting untuk menentukan kapan peralatan seperti mesin espresso atau AC perlu servis ulang, agar tidak mengganggu operasional.
7	Menurut Bapak/Ibu, apa yang bisa ditingkatkan dari sistem operasional yang ada saat ini di Vol Fortuin?	Yang perlu ditingkatkan adalah integrasi antar sistem mulai dari POS, inventori, hingga laporan keuangan. Dengan sistem yang lebih terhubung, kami bisa meminimalkan kesalahan

Narasumber: Rafi *Owner* Vol Fortuin		
No	**Pertanyaan**	**Jawaban**
		pencatatan dan menghemat waktu administrasi.
8	Apakah ada fitur tertentu yang diharapkan dapat ditambahkan ke dalam aplikasi *point of sales*?	Ya, kami berharap POS bisa memiliki fitur stok otomatis, sehingga setiap kali ada transaksi, stok bahan langsung berkurang di sistem. Juga, fitur laporan keuangan harian otomatis yang bisa diakses dari dashboard tanpa perlu ekspor manual. Fitur customer loyalty juga akan membantu, agar pelanggan bisa mengumpulkan poin dari pembelian mereka.
9	Bagaimana Vol Fortuin mengelola peralatan dan aset umkm, seperti bahan yang tidak terpakai, area cafe, atau perlengkapan dan aset fasilitas lainnya? Apakah ada sistem monitoring inventaris bahan baku yang digunakan?	Untuk saat ini kami menggunakan sistem *semi manual*, di mana setiap akhir *shift*, barista dan kasir mencatat bahan baku yang digunakan dan sisa stok di *stock card*. Data tersebut kemudian di*input* mingguan ke dalam *spreadsheet*. Barang yang tidak terpakai atau hampir kedaluwarsa biasanya kami gunakan untuk promo minuman diskon.
10	Bagaimana proses pengambilan keputusan terkait investasi dalam pembaruan fasilitas di Vol Fortuin?	Keputusan investasi biasanya berdasarkan evaluasi performa dan kebutuhan pelanggan. Misalnya, jika banyak pelanggan mengeluh soal kenyamanan, maka kami prioritaskan pembaruan kursi atau pendingin ruangan. Kami juga mempertimbangkan analisis biaya dan potensi pengembalian jika pembaruan bisa meningkatkan penjualan atau efisiensi kerja, maka kami lanjutkan investasi tersebut.

B. Empathy Mapping

Setelah melakukan wawancara dengan pihak Vol Fortuin, peneliti menyusun User Empathy Map sebagai langkah lanjutan. Pembuatan peta ini didasarkan pada hasil wawancara dengan tujuan untuk memahami pengguna serta sudut pandang mereka secara lebih mendalam. User Empathy Map terdiri atas empat aspek utama, yaitu apa yang dikatakan (Says), dipikirkan (Thinks), dilakukan (Does), dan dirasakan (Feels). Melalui hasil pemetaan tersebut, responden dapat dikelompokkan sesuai dengan perilaku dan karakteristik mereka.



GAMBAR 2
(*USER EMPATHY OWNER*)

C. Define

1) *User Persona Owner*

Setelah menyelesaikan tahap *empathize* melalui proses wawancara, peneliti melanjutkan ke tahap *define*. Pada tahap ini, peneliti berfokus pada identifikasi serta pengelompokan berbagai permasalahan yang ditemukan. Hasil dari proses tersebut meliputi penyusunan *user persona* dan *customer journey map* yang merepresentasikan pengalaman pengguna.



GAMBAR 3
(*USER PERSONA RAFI*)

2) *Customer Journey Map pengguna owner*

Peta perjalanan ini dibuat untuk memahami proses kerja yang dilakukan, kebutuhan yang harus dipenuhi, serta hambatan yang dihadapi *owner* dalam pelaksanaan tugas sehari-hari.



GAMBAR 4
(*CUSTOMER JOURNEY MAP OWNER*)

3) *Problem Statement*

Setelah membuat *user persona* dan *customer journey map*, peneliti melanjutkan dengan mengidentifikasi masalah melalui *problem statement*. Tujuannya adalah untuk menggambarkan permasalahan yang dialami pengguna terkait suatu produk.



GAMBAR 5
(*PROBLEM STATEMENT*)

D. Ideate

Tahap selanjutnya adalah *ideate*, yang bertujuan menghasilkan berbagai solusi berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada tahap define. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan solusi dan ide, kemudian dilanjutkan dengan voting terhadap solusi serta penyusunan *effort* and *impact matrix* untuk menentukan prioritas ide yang sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Setelah solusi yang paling relevan dipilih, langkah berikutnya adalah menjabarkannya melalui *user task flow*.



GAMBAR 6
(*BRAINSTROMING SOLUTION AND IDEA*)

Setelah proses *brainstorming* dilakukan, peneliti mengelompokkan berbagai ide dan solusi yang telah dihasilkan. Pengelompokan ini bertujuan untuk memudahkan proses seleksi ide serta menyatukan gagasan-gagasan yang memiliki kesamaan kategori. Penjelasan lebih lengkap mengenai pengelompokan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



GAMBAR 7
(*PENGELOMPOKAN IDE DAN SOLUSI*)

a. Kelola Produk (Product Management)

Kategori ini berfokus pada pengelolaan data produk sebagai elemen inti dalam proses transaksi. Fitur-fitur yang termasuk dalam kategori ini mencakup pengelolaan informasi produk, seperti penambahan, pembaruan, dan penghapusan produk, pengaturan kategori produk, pengelolaan harga dan diskon, serta pengaturan stok barang. Melalui fitur ini, sistem diharapkan mampu menyediakan data produk yang akurat dan selalu mutakhir sehingga dapat mendukung kelancaran proses penjualan.

b. Perencanaan Stok dan Pembelian (Inventory Planning)

Kategori ini mencakup fitur yang berkaitan dengan pengelolaan dan perencanaan kebutuhan stok. Fitur-fitur di dalamnya meliputi pemberitahuan stok minimum, pencatatan pemasok (*supplier*), serta estimasi kebutuhan barang berdasarkan pola penjualan. Pengelompokan ini bertujuan untuk membantu pemilik usaha dalam melakukan perencanaan inventori secara lebih efektif dan mengurangi risiko terjadinya kekurangan atau kelebihan stok.

c. Operasional dan Pemeliharaan Sistem (Operational Maintenance)

Kategori ini berfokus pada fitur yang mendukung kelancaran operasional POS dalam kegiatan sehari-hari. Fitur ini berperan dalam memastikan sistem POS dapat berfungsi

secara stabil dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi operasional.

d. Riwayat Transaksi dan Pelaporan (Transaction History and Reporting)

Kategori ini terdiri dari fitur yang berkaitan dengan pencatatan dan penyimpanan riwayat transaksi, serta penyajian laporan penjualan. Fitur yang terdapat dalam kelompok ini antara lain pencarian, riwayat penjualan, analisis produk terlaris, serta visualisasi data dalam bentuk grafik. Fitur ini membantu pemilik atau pengelola usaha dalam melakukan analisis performa penjualan dan mendukung pengambilan keputusan strategis.

e. Manajemen Pengguna dan Administrasi (User and Administration Management)

Kategori ini berkaitan dengan pengelolaan pengguna sistem dan pengaturan hak akses. Fitur-fitur dalam kategori ini meliputi penambahan dan penghapusan pengguna, pengaturan peran (*role*) seperti admin, kasir, atau pemilik, pemantauan aktivitas pengguna, serta pengaturan keamanan sistem.

1) Voting Solution and Idea

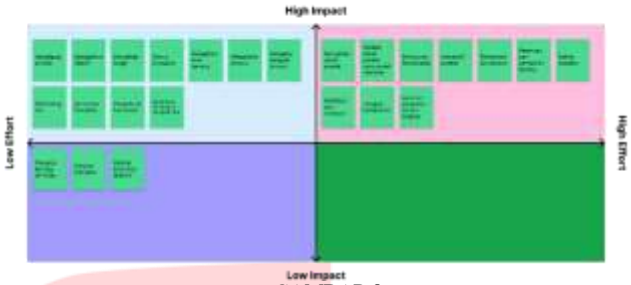
Pada tahap selanjutnya, peneliti dan tim melakukan proses voting terhadap berbagai solusi serta ide yang telah dikumpulkan sebelumnya. Voting ini bertujuan untuk menentukan fitur-fitur yang akan dikembangkan pada sistem point of sales Vol Fortuin.

TABEL 2
(*VOTING SOLUTION AND IDEA*)

Kategori	Hasil V*oting*
Kelola Produk	Mengelola diskon
	Mengelola stok barang
	Mengelola stok barang
	Mengelola harga
	Mengelola varian produk
	Menambah Produk
	Melihat detail produk
	Mengupload foto produk
	Mengatur kategori produk
	Menghapus produk
	Mengedit produk
Perencanaan Stok	Notifikasi stok minimum
	Rekomendasi stok
	Perencanaan pembelian bahan baku
	Tanggal kadaluarsa
	Daftar supplier
Operasional	Penjualan produk
	Status transaksi
	Monitoring kas
Riwayat transaksi	Melihat Riwayat transaksi
	Pencarian transaksi
	Laporan penjualan harian
	Visual grafik penjualan
Manajemen admin	Pengaturan hak akses untuk admin
	Menambah, menghapus, mengedit kasir
	Melihat laba kotor
	Melihat laba bersih

2) *Impact Effort Matrix*

Pendekatan ini juga mencegah penggunaan sumber daya yang kurang efektif dan memastikan proses pengembangan berfokus pada hal-hal yang memberikan manfaat paling besar bagi pengguna maupun umkm. Berikut merupakan hasil *impact effort matrix* yang telah disusun oleh peneliti.



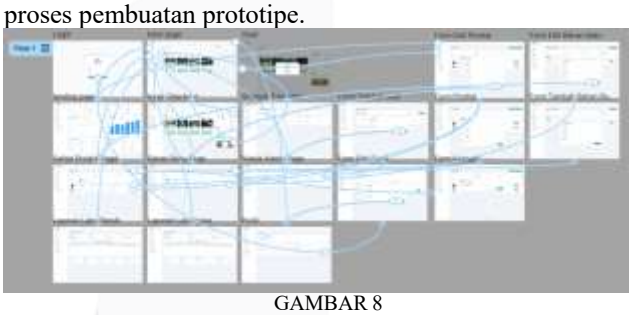
GAMBAR 8
(*IMPACT EFFORT MATRIX DIAGRAM*)

3) User Task Flow

Langkah-langkah pembuatan *user task flow* disusun untuk menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dan menjalankan aplikasi. *User task flow* ini menjadi acuan utama dalam pengembangan prototipe pada tahap berikutnya.

E. Prototype

Setelah ide dan solusi dikumpulkan serta dipetakan dalam kuadran *impact* dan *effort*, kemudian dibuat *user flow* dan diagram alur kerja sistem, tahapan selanjutnya adalah proses pembuatan prototipe.



GAMBAR 8
(*PROTOTYPE FIGMA*)

F. Pengukuran System Usability Scale (SUS)

Dalam metode *System Usability Scale* (SUS), tingkat penerimaan (*acceptability range*) diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu *not acceptable* (tidak dapat diterima), *marginal acceptable* (dapat diterima dengan catatan), dan *acceptable* (dapat diterima).

TABEL 3
(PERHITUNGAN SUS)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor
R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R2	4	1	4	2	5	3	4	2	4	3	75
R3	3	2	4	4	4	3	4	2	3	4	57,5
R4	4	2	4	3	4	2	3	2	4	3	67,5
R5	3	2	4	4	5	2	4	2	4	4	65

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website point of sales dengan menerapkan pendekatan design thinking. Pendekatan ini dinilai efektif dalam menghasilkan solusi desain yang selaras dengan kebutuhan pengguna

melalui proses iteratif yang mencakup perumusan asumsi, pengembangan prototipe, pengujian langsung, serta penyempurnaan berdasarkan umpan balik pengguna.

Berdasarkan dua pengujian yang dilakukan, diperoleh hasil yang signifikan pada seluruh dimensi UX menurut hasil System Usability Scale (SUS). Hasil usability testing Maze dengan 7 task mampu menghasilkan rata-rata waktu 23 detik menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik, ditunjukkan oleh nilai skor SUS sebesar 79 menempatkan sistem pada grade C dengan kategori Satisfactory.

Sebagai saran, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup evaluasi dengan melakukan pengujian fungsional terhadap website yang telah diimplementasikan secara menyeluruh, serta melibatkan pengguna aktif dalam konteks penggunaan jangka panjang. Selain itu, pengembangan fitur personalisasi, sistem rekomendasi, dan peningkatan aspek aksesibilitas dapat menjadi arah pengembangan lanjutan dari hasil perancangan ini.

REFERENSI

[1] Sumarna, A., & Farizy, S., “Perancangan sistem informasi penjualan printer berbasis web menggunakan cascading style sheet (css) dengan metode waterfall (studi kasus: roolink jet cisauk),” Vol. XVII (Issue 03).

[2] Sudarsono, E., & Yazed Vebriandi, M., “ implementasi framework laravel filament pada sistem crm untuk optimalisasi data pelanggan dan program loyalitas poin di toko branding ” 2025.

[3] Setiawati, L., Aulia, E. S., Johan, R. C., Hadiapurwa, A., & Ardiansah, A., “Analisis Website Sistem Informasi Kersipan Dinamis UPI dengan Metode Webqual. Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan,”15(1),84.https://doi.org/10.22146/khazanah.72775

[4] Santoso, M. F., “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma,” Jurnal Infortech (Vol. 4, Issue 2)

[5] Ayunda Prawastiyo, C., & Hermawan, I. “pengembangan front-end website perpustakaan politeknik negeri jakarta dengan menggunakan metode user centered design,” Jurnal Teknologi Terpadu, 6, 89–95.

[6] Altiaono r. gerung, *pengimplementasian aplikasi generator kode html dan web responsif*, vol. 44, no. 8. Technics Publications, 2017.

[7] alfansuri, h. m., putra, p. s., & zunaidi, r. a. “innovative design of itts mart application with design thinking & system usability scale method,” *CommIT (Communication Inf. Technol. J.*, vol.12,n https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i3.13631o. 2, p. 59, 2018, doi: 10.21512/commit.v12i2.4470.