

**ABSTRAK**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *POINT OF SALE* BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING**

Oleh  
Kristina Natasia Sinurat  
19102093

Kampoeng Wisata Nopia merupakan salah satu UMKM yang berfokus kepada manajemen produksi dan penjualan produk home industri yang dikelola oleh pemilik masing-masing, industri ini memproduksi nopia atau mino. Pada UMKM ini proses penjualan masih dilakukan dengan penjualan manual, serta mengolah data transaksi dan bukti transaksi masih menggunakan sistem konvensional, hal tersebut menimbulkan perhitungan total barang yang terjual serta laporan transaksi mengalami kesalahan atau tidak secara rinci. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dari aplikasi *Point Of Sale* (POS) *mobile* menghasilkan berupa *prototype high-fidelity*. Pada perancangan yang dilakukan melibatkan UI/UX yang berpengaruh pada tampilan yang menarik, kenyamanan dan kepuasan pengguna. Dalam perancangan menggunakan pendekatan design thinking digunakan dalam perancangan aplikasi ini menunjukkan kefokusannya pada pengalaman pengguna dan memahami kebutuhan pengguna dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan aplikasi *point of sale* bertujuan mempermudah pekerjaan untuk data penjualan dan bukti transaksi. Penelitian ini menggunakan metode SUS dengan nilai 78,18 dengan Grade B untuk mengetahui penilaian dalam pengalaman dan UEQ memperoleh untuk mengukur *user experience* dengan hasil skala daya tariknya hasil *Good* 1,67; skala kejelasan hasil *Above Average* dengan nilai 1,71; skala efisiensi hasil *Good* dengan nilai 1,67; skala ketepatan hasil *Good* dengan nilai rata-rata 1,53; skala stimulasi hasil *Above Average* dengan nilai 1,35; dan skala kebaruan hasil *Good* nilai 1,13.

**Kata Kunci :** *Aplikasi, Design Thinking, Point Of Sale, User Experience, User Interface*