

## Perancangan UI/ UX Untuk Website Kasir Toko Sembako Agung Berbasis Prototype Menggunakan Metode Design Thinking

Hafiz Rakan Pradiva<sup>1(\*)</sup>, Sri Wahyuni<sup>2</sup>, Ruly Dwi Arista<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup> Sains & Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi

### Abstract

*Toko Sembako Agung faces challenges in recording transactions that are still done manually, which has the potential to cause errors in calculating and managing stock. To overcome this problem, this study aims to design a user interface (Ui) and user experience (Ux) for a prototype-based cashier website using the Design Thinking method. The Design Thinking method is applied through five main stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. In the Empathize stage, observations and interviews were conducted with users, namely cashiers and shop owners, to understand the needs and obstacles faced. The results of the study show that the application of the Design Thinking method in designing UI/UX is able to produce a cashier system design that is more user-friendly, efficient, and easy to use. This cashier website has main features such as transaction recording, stock management, and sales report generation. Testing of the prototype shows that the designed system can increase transaction efficiency and reduce recording errors compared to the manual method. Thus, UI/UX design based on the Design Thinking method can be an effective solution in developing a more optimal cashier system for grocery stores. Recommendations for further research are to develop this prototype into a system integrated with a real-time database and improve the security aspects of transaction data.*

**Kata Kunci:** UI/UX, Design Thinking, Cashier Website, Prototype, Grocery Store

### Informasi Artikel:

Dikirim : 23 April 2025  
Direvisi : 19 Mei 2025  
Diterima : 21 Mei 2025  
Diterbitkan : 1 Juni 2025

Juli – Desember 2025, Vol 6 (2) : hlm 56-71  
Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

---

(\*) Korespondensi: [hafizrakan25@gmail.com](mailto:hafizrakan25@gmail.com) (Hafiz Rakan Pradiva)



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, menjadikannya lebih praktis dan cepat. Dengan dukungan teknologi komputer, proses kerja yang sebelumnya memakan waktu dan bersifat repetitif kini dapat dilakukan dengan lebih efisien dan efektif. (Hardinata et al., 2022) Kemajuan teknologi yang begitu cepat memberikan dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi tidak hanya mempermudah proses pekerjaan, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas layanan yang diberikan. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi ini berkontribusi pada peningkatan daya saing suatu perusahaan maupun lembaga. (Zen et al., 2021).

Toko Sembako Agung menyediakan berbagai kebutuhan pokok seperti beras, minyak goreng, gula, dan bahan pokok lainnya yang sering dicari oleh masyarakat. Seiring dengan pertumbuhan usaha, toko ini menghadapi sejumlah tantangan operasional, khususnya dalam hal sistem kasir dan pengelolaan persediaan barang. Transaksi yang masih dilakukan secara manual menyebabkan proses menjadi lambat, rawan terjadi kesalahan, dan kurang efisien. Di sisi lain, pencatatan stok yang juga dilakukan secara manual sering kali tidak akurat, sedangkan pembuatan laporan penjualan memakan waktu lama dan sulit dianalisis.

Permasalahan lain yang muncul adalah lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menemukan produk, terutama karena barang-barang belum tersusun secara sistematis. Kondisi ini memperlambat proses transaksi dan berdampak pada kenyamanan pelanggan. Untuk itu, dibutuhkan sebuah sistem kasir yang lebih canggih dan efisien agar proses transaksi dapat berlangsung lebih cepat, mengurangi kesalahan, serta memudahkan pengelolaan stok dan pelaporan penjualan bagi kasir maupun pemilik toko.

Dalam upaya mengatasi persoalan tersebut, Toko Sembako Agung memerlukan solusi sistem kasir yang praktis, cepat, dan mudah dioperasikan. Penerapan pendekatan Design Thinking yang menekankan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna diharapkan mampu menghasilkan solusi yang relevan. Melalui perancangan antarmuka (UI/UX) yang optimal dan pengembangan prototipe, sistem kasir yang dirancang dapat meningkatkan kelancaran operasional toko, memperbaiki efisiensi, serta mendukung peningkatan kepuasan pelanggan.

Antarmuka Pengguna (User Interface/UI) merupakan elemen yang sangat krusial dalam sebuah sistem komputer karena berkaitan langsung dengan pengguna; UI mencakup aspek visual, audio, serta interaksi fisik seperti sentuhan. Sementara itu, Pengalaman Pengguna (User Experience/UX) tidak mengacu pada cara kerja internal dari suatu produk atau layanan, melainkan lebih pada persepsi dan kesan pengguna saat berinteraksi secara langsung dengan produk tersebut dari sisi luar. (Putra & Putri, 2023).

Sebagai solusi atas permasalahan yang ada, dirancanglah antarmuka pengguna (User Interface) yang berfungsi sebagai platform digital untuk sistem kasir di Toko Sembako Agung. Proses perancangan UI ini melibatkan pendekatan Design Thinking

yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna. Design Thinking diterapkan guna menghasilkan solusi inovatif dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, sehingga sangat efektif dalam menangani persoalan yang kompleks.

Pemilihan metode Design Thinking dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan kebutuhan studi yang melibatkan tiga perspektif utama: pengguna (people), teknologi, dan bisnis. Ketiga elemen tersebut saling berinteraksi dan menjadi landasan dalam pendekatan ini. Design Thinking sendiri merupakan bentuk pengembangan dari pendekatan Human Centered Design, yang bertujuan menciptakan inovasi dalam pengembangan desain produk.

## **METODE**

Berikut ini adalah metode penelitian yang dilakukan untuk perancangan Ui/Ux website Bumdes menggunakan Figma (Erika et al., n.d.) Tahapan pengumpulan data merupakan bagian krusial dalam suatu penelitian karena memberikan dasar informasi yang dibutuhkan untuk mengkaji permasalahan penelitian. Berbagai studi dari beragam disiplin ilmu telah menegaskan pentingnya proses ini dalam keseluruhan rangkaian penelitian. Dalam studi mengenai pengembangan sistem pendukung keputusan untuk menentukan guru terbaik, proses pengumpulan data mencakup kegiatan wawancara dengan kepala sekolah, observasi langsung di lokasi penelitian, serta penelaahan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan profil dan kinerja guru yang dinilai. (Supiyandi & Khodijah, 2024).

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu:

### **1. Studi Lapangan**

Studi lapangan dilakukan oleh penulis dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

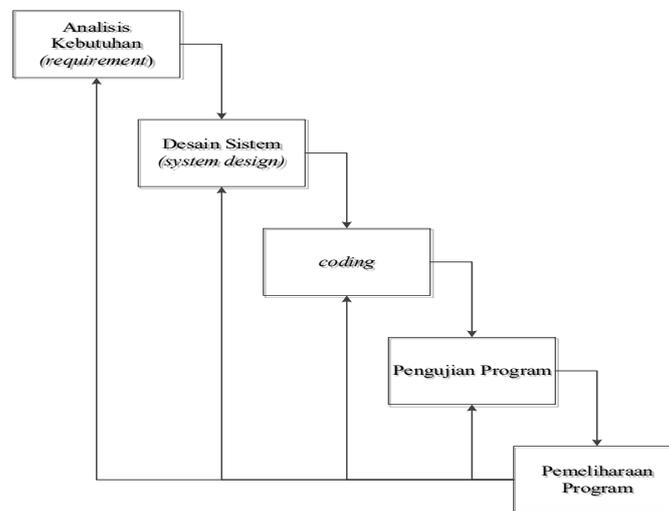
- a. Pengamatan *(Observation)*  
Penulis melakukan pengamatan terhadap data produk, data penjualan dan pembayaran pada Toko Sembako Agung.
- b. Metode Interview (wawancara)  
Metode ini dilakukan dengan bertemu langsung dengan pihak terkait guna memperoleh penjelasan lebih rinci mengenai permasalahan yang sebelumnya belum sepenuhnya dipahami, khususnya terkait mekanisme sistem yang digunakan di perusahaan. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar valid dan akurat, serta melibatkan pengajuan pertanyaan secara langsung kepada pemilik Toko Sembako Agung.
- c. Metode Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari dan mengkaji berbagai referensi yang relevan dengan topik penelitian, baik melalui sumber daring maupun jurnal ilmiah yang mendukung dan memperkuat landasan teori dalam penelitian ini.

d. *Sampling*

Proses sampling dilakukan dengan menyeleksi dan meneliti data yang tersedia, kemudian memilih data yang paling sesuai dengan konteks penelitian. Dalam hal ini, data yang digunakan berasal dari dokumen penjualan produk yang dijadikan sebagai bahan lampiran dalam penelitian.

Didalam melakukan pengembangan sistem, penulis menggunakan model kerangka waterfall atau siklus hidup perangkat lunak, siklus hidup perangkat lunak mempunyai tahapan-tahapan. Untuk menganalisa data kegiatan Perancangan Menggunakan Metode Design Thinking tersebut diatas digunakan aur analisis yang disusun dengan langkah langkah berbentuk diagram alir seperti pada Gambar 1 :



Gambar 1. Prosedur Kerangka Waterfall

Dalam proses pengembangannya, metode Waterfall terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu: analisis kebutuhan (requirement), perancangan sistem (system design), pengkodean (coding), pengujian aplikasi, dan pemeliharaan sistem.

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini mencakup identifikasi elemen-elemen penting yang harus ada dalam sistem untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan perancangan. Informasi yang dibutuhkan mencakup data transaksi penjualan, pemesanan barang, data pelanggan, serta pembayaran yang dilakukan di Toko Sembako Agung. Penjualan secara daring, atau dikenal dengan e-commerce, merupakan aktivitas jual beli melalui jaringan internet dengan bantuan platform seperti website yang menjadi media perantara antara penjual dan pembeli (Wahyuni et al., 2020).

2. Desain Sistem

Tahap ini mencakup penyusunan rancangan sistem aplikasi kasir secara menyeluruh. Dalam hal ini, perancangan menggunakan pendekatan Unified

Modelling Language (UML) untuk menggambarkan struktur dan alur kerja sistem secara visual.

### 3. Penulisan Sinkode Program

Merupakan tahapan implementasi teknis dari desain sistem ke dalam bentuk kode program menggunakan komputer. Ini adalah tahap nyata dari pengembangan perangkat lunak. Setelah proses pengkodean selesai, sistem akan diuji untuk menemukan potensi kesalahan, yang kemudian diperbaiki agar sistem dapat berjalan sebagaimana mestinya.

### 4. Pengujian Program

Pengujian dilakukan secara menyeluruh terhadap aplikasi yang telah dibangun, dengan menggunakan metode black box testing. Metode ini menitikberatkan pada pengujian fungsionalitas sistem dari sisi antarmuka tanpa melihat struktur internal. Pengujian ini bertujuan memastikan aplikasi kasir di Toko Sembako Agung berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang.

### 5. Pemeliharaan Sistem

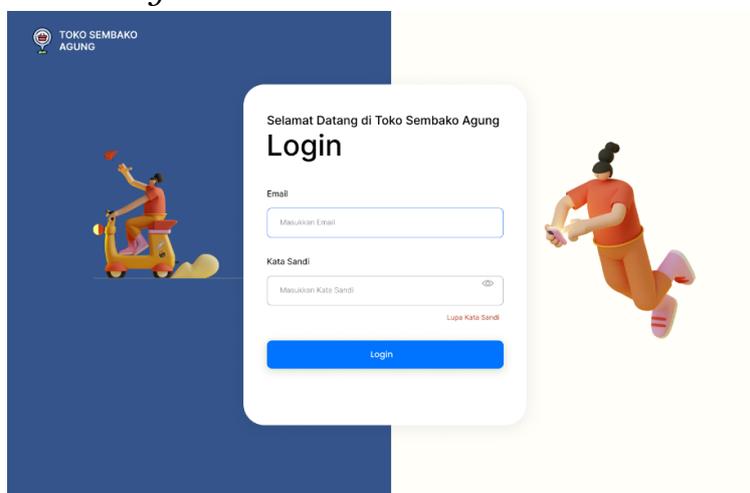
Setelah perangkat lunak diserahkan dan digunakan oleh pengguna, kemungkinan besar akan terjadi perubahan. Hal ini bisa disebabkan oleh kesalahan yang muncul seiring waktu, kebutuhan penyesuaian terhadap lingkungan baru, atau permintaan pengguna akan peningkatan fitur sistem. Oleh karena itu, tahap pemeliharaan menjadi penting agar sistem tetap relevan dan optimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada Perancangan Ui/ Ux Untuk Website Kasir Toko Sembako Agung Berbasis Prototype Menggunakan Metode Design Thinking. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

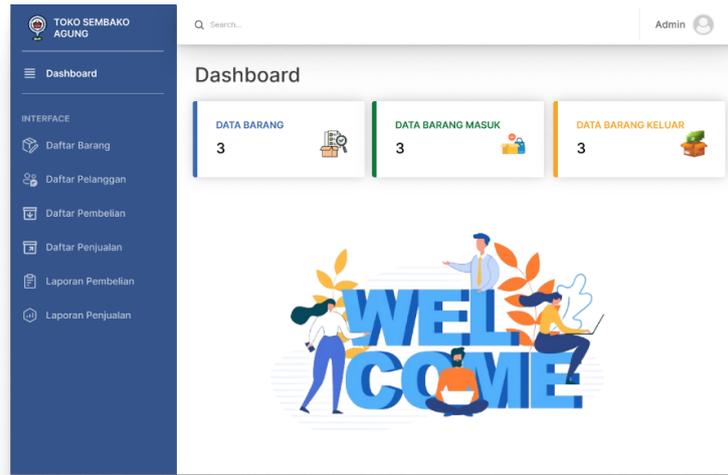
### A. Tampilan Menu Aplikasi Pada Admin

#### 1. Tampilan Menu *Login*



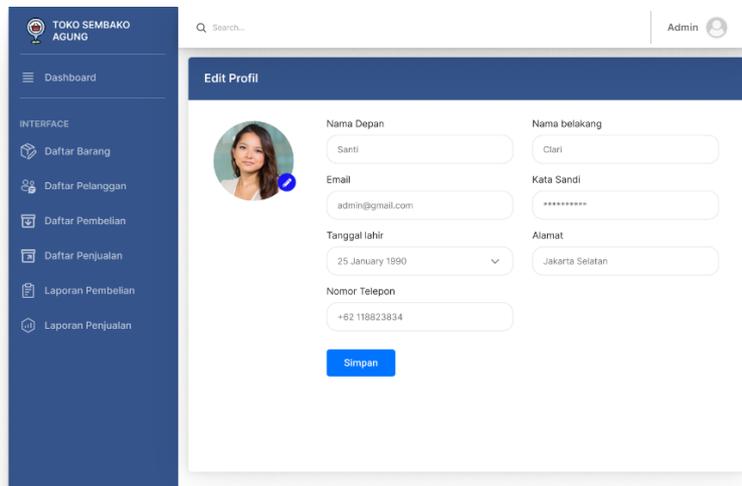
Gambar 3. Tampilan *Form Login*

## 2. Tampilan *Form* Data beranda



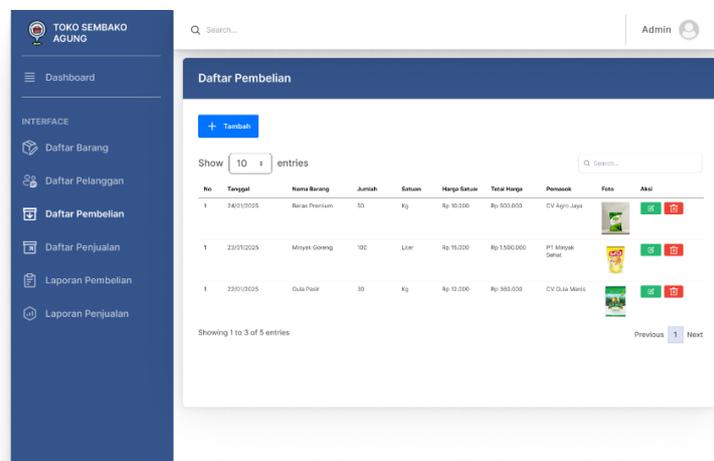
Gambar 4. Tampilan *Form* Beranda

## 3. Tampilan *Form* Data Profil Admin



Gambar 5. Tampilan *Form* Profil Admin

## 4. Tampilan *Form* Data barang masuk



Gambar 6. Tampilan *Form* Barang Masuk

## 5. Tampilan *Form* input data barang masuk

The screenshot shows the 'Tambah Pembelian' form. The left sidebar contains the navigation menu with 'Daftar Pembelian' selected. The form fields are: Tanggal Pembelian (calendar icon), Nama Barang (Beras Premium), Jumlah Barang (input field), Satuan Barang (kg), Harga Satuan (input field), Total Harga (input field), and Pemasok (input field). A blue 'Simpan' button is located at the bottom left of the form.

Gambar 7. Tampilan *Form* Input Data Barang Masuk

## 6. Tampilan *Form* Data barang keluar

The screenshot shows the 'Daftar Penjualan' page. The left sidebar has 'Daftar Penjualan' selected. The page features a '+ Tambah' button, a search bar, and a table with 10 entries per page. The table data is as follows:

No	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Harga	Pelanggan	Foto	Aksi
1	24/01/2025	Beras Premium	10	Kg	Rp 12.000	Rp 120.000	Andi Saputra		
2	23/01/2025	Miega Goreng	5	Liter	Rp 16.000	Rp 80.000	Andi Saputra		
3	22/01/2025	Gula Pasir	8	Kg	Rp 14.375	Rp 115.000	Only Karlika		

Showing 1 to 3 of 5 entries. Navigation: Previous 1 Next

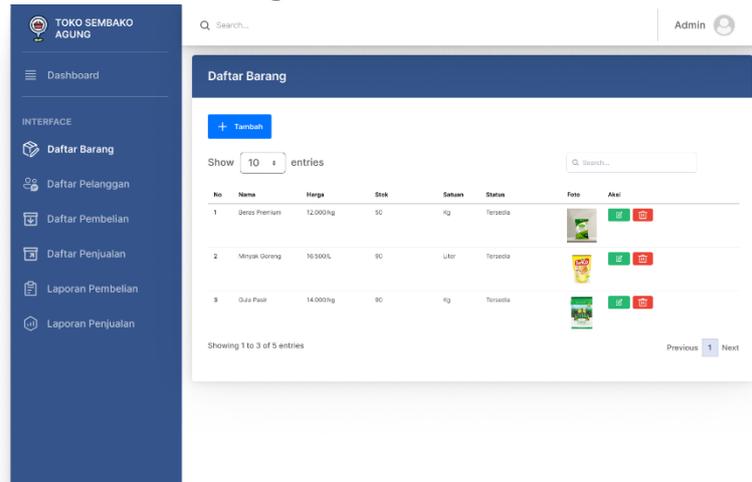
Gambar 8. Tampilan *Form* Barang Keluar

## 7. Tampilan *Form* Data Input barang keluar

The screenshot shows the 'Tambah Penjualan' form. The left sidebar has 'Daftar Penjualan' selected. The form fields are: Tanggal Penjualan (calendar icon), Nama Barang (Beras Premium), Jumlah Barang (input field), Satuan Barang (kg), Harga Satuan (input field), Total Harga (input field), and Nama Pelanggan (Andi Saputra). A blue 'Simpan' button is located at the bottom left of the form.

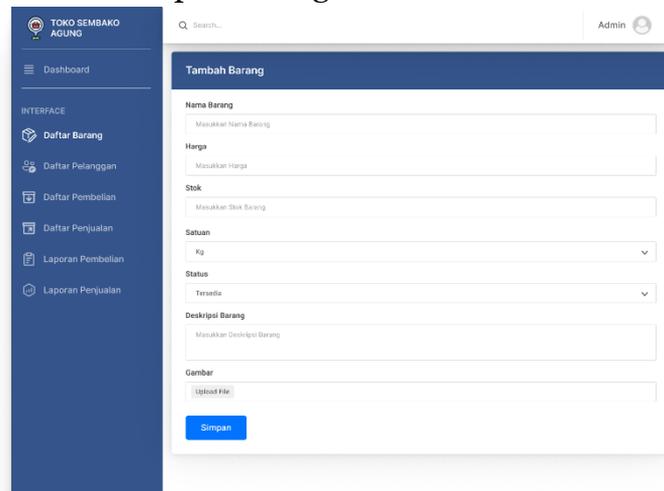
Gambar 9. Tampilan *Form* Input barang keluar

## 8. Tampilan *Form* Data barang



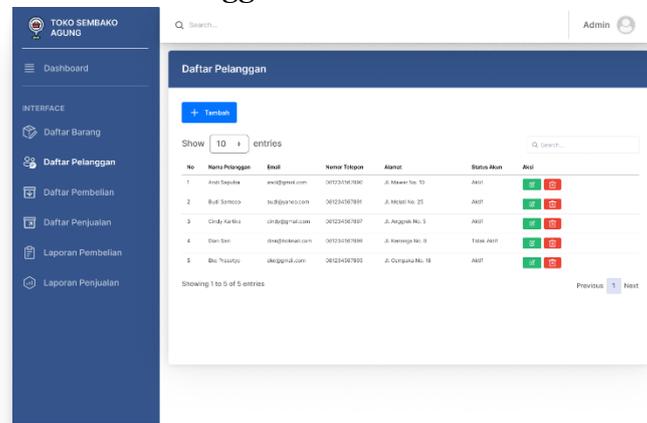
Gambar 10. Tampilan *Form* Barang

## 9. Tampilan *Form* Data Input barang



Gambar 11 Tampilan *Form* Input Barang

## 10. Tampilan *Form* Data Pelanggan



Gambar 12. Tampilan *Form* pelanggan

## 11. Tampilan *Form* Data Input Pelanggan

Form ini menampilkan pilihan data input pelanggan, ketika memilih data input pelanggan maka program akan menampilkan data input pelanggan. Gambar tampilan *form* data input pelanggan dapat pada gambar 13 sebagai berikut:

The screenshot shows a web interface for 'TOKO SEMBAKO AGUNG'. On the left is a navigation menu with options like 'Dashboard', 'Daftar Barang', 'Daftar Pelanggan', 'Daftar Pembelian', 'Daftar Penjualan', 'Laporan Pembelian', and 'Laporan Penjualan'. The main area is titled 'Tambah Pelanggan' and contains a form with the following fields: 'Nama Pelanggan' (with a placeholder 'Masukkan Nama Pelanggan'), 'Email' (with a placeholder 'Masukkan Email'), 'Nomor Telepon' (with a placeholder 'Masukkan Nomor Telepon'), 'Alamat' (with a placeholder 'Masukkan Alamat Pelanggan'), and 'Status Akun' (a dropdown menu with 'Aktif' selected). A blue 'Simpan' button is at the bottom of the form.

Gambar 13. Tampilan *Form* Input pelanggan

## 12. Tampilan *Form* Data Laporan Pembelian

The screenshot shows a receipt for 'TOKO SEMBAKO AGUNG'. The address is 'Jl. Irian Barat Desa Sampali, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371'. Contact info: 'Telp. No : 0812 1712 191', 'Email : tokosembako@gmail.com'. Customer details: 'Nama Pelanggan : Budi Santoso', 'No. Telepon : 081234567891', 'Alamat : Jl. Mawar No. 25'. Cashier: 'Kasir : Satria Tamma', 'Tanggal : 23 Januari 2025 11:00 Wb', 'No. Nota : 005', 'Pembayaran : Tunai'. The table below lists items:

No	Nama Barang	QTY	Satuan	Harga	Diskon	Total Harga
1	Minyak Goreng	2	Kg	Rp 16.500/kg	0%	Rp 33.000
2	Gula Pasir	1	Kg	Rp 14.000/kg	0%	Rp 14.000
Jumlah Total						Rp 47.000

Catatan: Terima kasih telah berkunjung, semoga sehat selalu maaf, barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar atau dikembalikan

Gambar 14. Tampilan *Form* Laporan Pembelian

## 13. Tampilan *Form* Data Laporan Penjualan

The screenshot shows a receipt for 'TOKO SEMBAKO AGUNG'. The address is 'Jl. Irian Barat Desa Sampali, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371'. Contact info: 'Telp. No : 0812 1712 191', 'Email : tokosembako@gmail.com'. Customer details: 'Nama Pelanggan : Andi Saputra', 'No. Telepon : 081234567890', 'Alamat : Jl. Mawar No. 10'. Cashier: 'Kasir : Satria Tamma', 'Tanggal : 24 Januari 2025 10:00 Wb', 'No. Nota : 001', 'Pembayaran : Tunai'. The table below lists items:

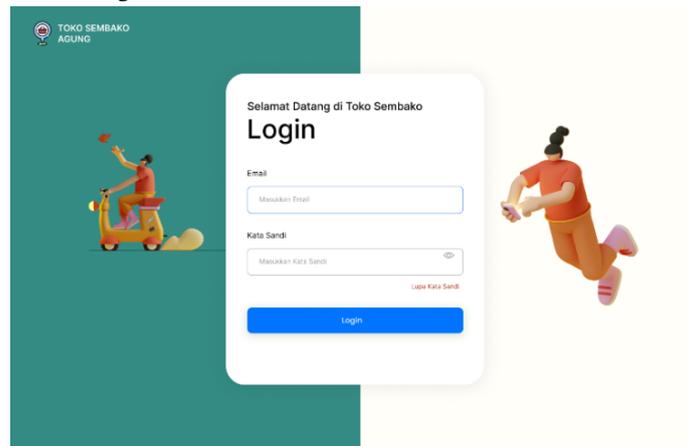
No	Nama Barang	QTY	Satuan	Harga	Diskon	Total penjualan
1	Beras Premium	5	Kg	Rp 12.000/kg	0%	Rp 60.000
2	Minyak Goreng	2	Liter	Rp 16.500/liter	0%	Rp 33.000
3	Gula Pasir	8	Kg	Rp 14.000/kg	0%	Rp 112.000
Jumlah Total						Rp 205.000

Catatan: Terima kasih telah berkunjung, semoga sehat selalu maaf, barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar atau dikembalikan

Gambar 15 Tampilan *Form* Laporan Penjualan

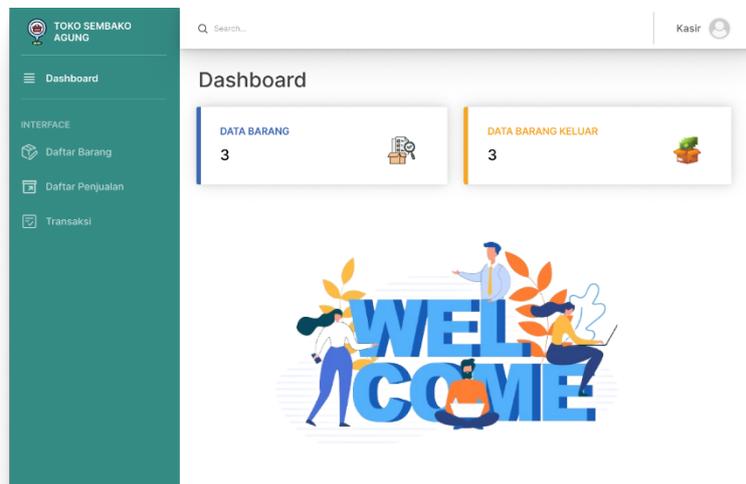
## B. Tampilan Menu Aplikasi Pada Kasir

### 1. Tampilan Menu *Login*



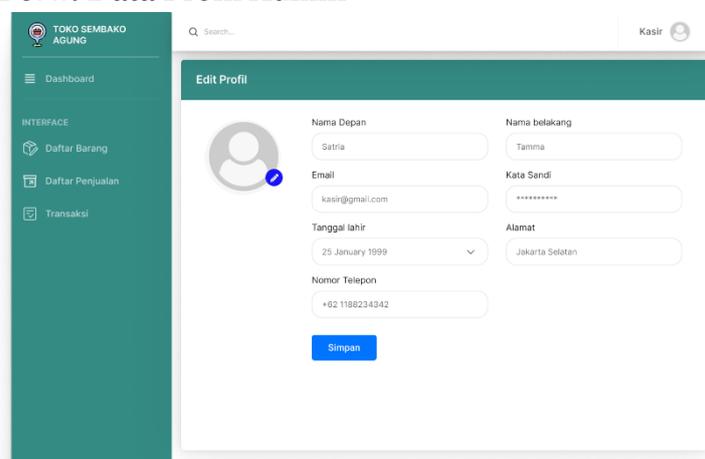
Gambar 16. Tampilan *Form Login*

### 2. Tampilan *Form Data beranda*



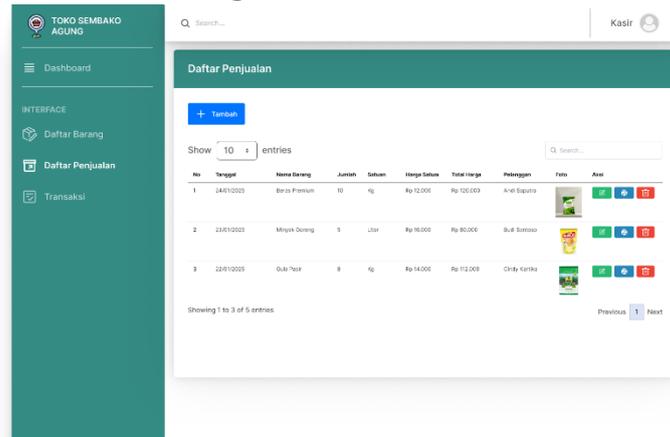
Gambar 17. Tampilan *Form Beranda*

### 3. Tampilan *Form Data Profil Admin*



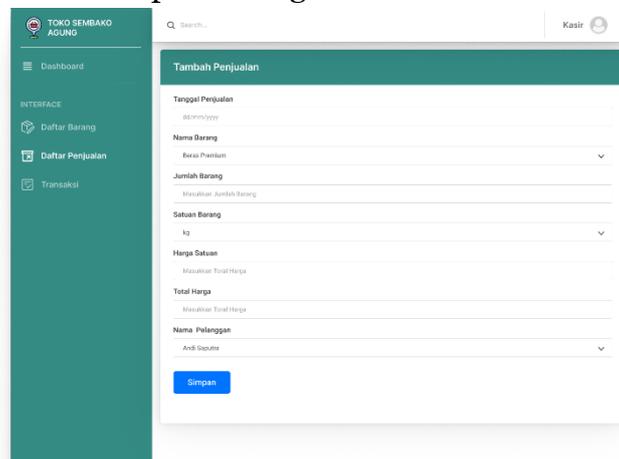
Gambar 18. Tampilan *Form Profil Admin*

#### 4. Tampilan *Form* Data barang keluar



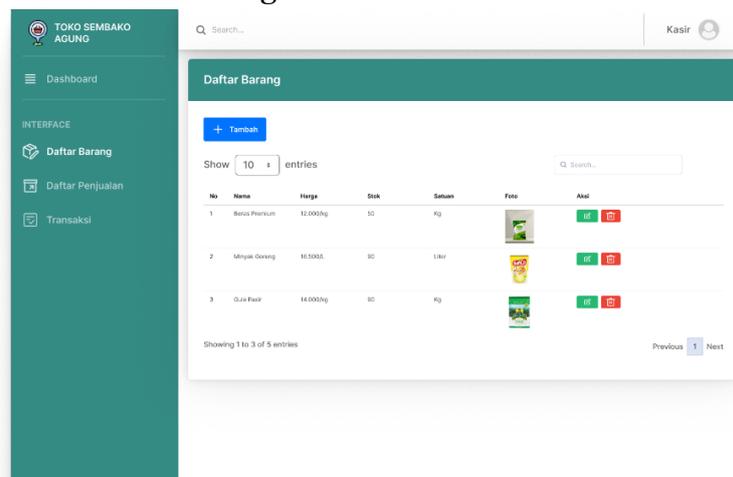
Gambar 19. Tampilan *Form* Barang Keluar

#### 5. Tampilan *Form* Data Input barang keluar



Gambar 20. Tampilan *Form* Input barang keluar

#### 6. Tampilan *Form* Data barang



Gambar 21. Tampilan *Form* Barang

## 7. Tampilan *Form* Data Input barang

The screenshot shows a web application interface for 'TOKO SEMBAKO AGUNG'. The main content area is titled 'Tambah Barang'. It contains several input fields: 'Nama Barang' (Name of Item), 'Harga' (Price), 'Stok' (Stock), 'Satuan' (Unit) with a dropdown menu set to 'Kg', and 'Deskripsi Barang' (Description of Item). There is also an 'Upload File' button for the 'Gambar' (Image) field. A blue 'Simpan' (Save) button is at the bottom.

Gambar 22. Tampilan *Form* Input Barang

## 8. Tampilan *Form* Data penjualan

The screenshot shows a web application interface for 'TOKO SEMBAKO AGUNG'. The main content area is titled 'Daftar Penjualan'. It features a '+ Tambah' (Add) button and a table with the following data:

No	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Harga	Pelanggan	Foto	Aksi
1	24/09/2023	Beras Premium	10	Kg	Rp 10.000	Rp 100.000	Andi Saputra		
2	23/09/2023	Miyuki Onigiri	5	Liter	Rp 18.000	Rp 90.000	Budi Santoso		
3	22/09/2023	Susu Pasteur	8	Kg	Rp 14.000	Rp 112.000	Chika Kartika		

Showing 1 to 3 of 5 entries. Previous Next

Gambar 23. Tampilan *Form* Penjualan

Desain antarmuka yang dikembangkan dalam sistem kasir Toko Sembako Agung dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan utama pengguna, yaitu kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengguna menginginkan tampilan yang sederhana namun fungsional. Oleh karena itu, UI dibuat dengan tata letak yang intuitif, tombol yang jelas, dan minim langkah yang membingungkan. Evaluasi awal menunjukkan bahwa pengguna dapat mengoperasikan sistem dengan minim pelatihan, yang mengindikasikan bahwa desain telah memenuhi ekspektasi pengguna dari sisi kemudahan dan efisiensi.

### Proses pengujian

Kuesioner SUS terdiri dari **10 pernyataan** yang akan dinilai oleh pengguna menggunakan skala Likert **1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju)**.

- STS : Sangat Tidak Setuju (1)
- TS : Tidak Setuju (2)
- KS : Kurang Setuju (3)
- S : Setuju (4)
- SS : Sangat Setuju (5)

Tabel 1. Kuesioner SUS

No	Pernyataan	Skala (1-5)
1	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	Saya merasa fitur yang tersedia sudah cukup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	Saya merasa sistem ini tidak konsisten dalam penggunaannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	Saya merasa cepat dalam menyelesaikan tugas menggunakan sistem ini	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	Saya merasa sistem ini membingungkan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan sistem ini	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8	Saya harus banyak belajar sebelum menggunakan sistem ini	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9	Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10	Saya merasa sistem ini memiliki banyak kekurangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Catatan:

- Pernyataan ganjil (positif): Nilai lebih tinggi berarti lebih baik.
- Pernyataan genap (negatif): Nilai lebih rendah berarti lebih baik.

Dari kuesioner diatas berikut ini hasil jawaban responden :

Tabel 2. Hasil Kuesioner SUS

No	Pernyataan	R1	R2	R3	R4	R5
1	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	5	3	4	4
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	1	3	2	2
3	Saya merasa fitur yang tersedia sudah cukup	4	4	3	4	5
4	Saya merasa sistem ini tidak konsisten dalam penggunaannya	2	2	3	2	1
5	Saya merasa cepat dalam menyelesaikan tugas menggunakan sistem ini	4	5	4	3	4
6	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	1	2	2	2
7	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan sistem ini	5	4	4	4	4
8	Saya harus banyak belajar sebelum menggunakan sistem ini	2	1	3	2	2
9	Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini	4	5	4	4	4
10	Saya merasa sistem ini memiliki banyak kekurangan	3	2	3	2	2

### Perhitungan Skor SUS per Responden:

#### Responden 1 (R1):

- Ganjil:  $(4-1) + (4-1) + (4-1) + (5-1) + (4-1) = 3+3+3+4+3 = 16$
- Genap:  $(5-2) + (5-2) + (5-2) + (5-2) + (5-3) = 3+3+3+3+2 = 14$
- Total skor =  $16 + 14 = 30 \times 2.5 = 75$

#### Responden 2 (R2):

- Ganjil:  $(5-1)+(4-1)+(5-1)+(4-1)+(5-1) = 4+3+4+3+4 = 18$
- Genap:  $(5-1)+(5-2)+(5-1)+(5-1)+(5-2) = 4+3+4+4+3 = 18$
- Total skor =  $18 + 18 = 36 \times 2.5 = 90$

#### Responden 3 (R3):

- Ganjil:  $(3-1)+(3-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1) = 2+2+3+3+3 = 13$
- Genap:  $(5-3)+(5-3)+(5-2)+(5-3)+(5-3) = 2+2+3+2+2 = 11$
- Total skor =  $13 + 11 = 24 \times 2.5 = 60$

**Responden 4 (R4):**

- Ganjil:  $(4-1)+(4-1)+(3-1)+(4-1)+(4-1) = 3+3+2+3+3 = 14$
- Genap:  $(5-2)+(5-2)+(5-2)+(5-2)+(5-2) = 3+3+3+3+3 = 15$
- Total skor =  $14 + 15 = 29 \times 2.5 = 72.5$

**Responden 5 (R5):**

- Ganjil:  $(4-1)+(5-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1) = 3+4+3+3+3 = 16$
- Genap:  $(5-2)+(5-1)+(5-2)+(5-2)+(5-2) = 3+4+3+3+3 = 16$
- Total skor =  $16 + 16 = 32 \times 2.5 = 80$

Tabel 3. Hasil Akhir Skor SUS per Responden

Responden	Skor SUS
R1	75
R2	90
R3	60
R4	72.5
R5	80
Rata – Rata	75.5

Rata-rata skor SUS sebesar **75.5** termasuk dalam kategori “**Baik**” (**Acceptable**), menunjukkan bahwa sistem cukup usable dan diterima baik oleh pengguna. Setelah nilai SUS dihitung, hasilnya dapat dibandingkan dengan standar berikut:

Tabel 4. Interpretasi Hasil

Skor SUS	Interpretasi
$\geq 80.3$	Sangat baik (Excellent)
<b>68 - 80</b>	Baik (Good)
<b>50 - 67</b>	Cukup (OK, but needs improvement)
<b>&lt; 50</b>	Buruk (Poor, perlu perbaikan besar)

**Kesimpulan dan Tindak Lanjut**

- Jika **Skor SUS  $\geq 80$** , sistem dinilai **sangat baik** dan siap diimplementasikan.
- Jika **Skor SUS antara 68-80**, sistem **layak digunakan** tetapi ada aspek yang dapat diperbaiki.
- Jika **Skor SUS < 68**, perlu dilakukan **iterasi desain ulang** untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

**KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian penulis tentang Perancangan UI/ UX Untuk Website Kasir Toko Sembako Agung Berbasis Prototype Menggunakan Metode Design Thinking.

Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Metode **Design Thinking** terbukti efektif dalam memahami kebutuhan pengguna, karena melalui tahapan **Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test**, desain yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan kasir dalam mengoperasikan sistem.
2. Hasil implementasi menunjukkan bahwa desain Ui/Ux yang dibuat lebih sederhana dan intuitif, dengan tampilan yang memudahkan pengguna dalam mengakses fitur-fitur utama seperti pencatatan transaksi, manajemen stok barang, dan laporan penjualan.
3. Dengan adanya prototype yang diuji langsung oleh pengguna, sistem yang dihasilkan membantu mengurangi waktu transaksi, menghindari kesalahan pencatatan, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengoperasikan sistem kasir
4. Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan desain yang dikembangkan, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti optimasi kecepatan sistem dan penyesuaian tampilan untuk berbagai perangkat

## DAFTAR PUSTAKA

- Erika, W., Arista, R. D., Yusup, M., & Purwanto, D. H. (n.d.). *DESIGN OF UI / UX WEB BUMDES DOULU VILLAGE USING FIGMA*. 443–445.
- Hardinata, R. S., Sulistianingsih, I., Wijaya, R. F., Rahma, A. M., Pembangunan, U., & Budi, P. (2022). Design of Medical Record Service Information System Using the *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2), 112–118.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan User Interface Pada Website Kelompok Tani Desa Klambir Lima Kebun. *Escaf*, 1342–1349. <https://semnas.univbinainsan.ac.id/index.php/escaf/article/view/432%0Ahttps://semnas.univbinainsan.ac.id/index.php/escaf/article/download/432/255>
- Rizal, C., & Khodijah, S. (2024). *Implementation Of Rapid Application Development Methodology In UI / UX Design of Mangrove Forest Information System*. 6(1), 136–144. <https://doi.org/10.47065/josh.v6i1.5941>
- Wahyuni, S., B, M., Lubis, A., & Batubara, S. (2020). Penjualan Online Ikan Asin sebagai salah satu Usaha Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Nelayan Bagan Deli. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 8(1), 5214. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i1.5214>
- Zen, M., Rizal, C., & Eka, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Absensi Siswa (Studi Kasus Lkp Karya Prima Kursus). *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(November), 80–87.
- Alfina, O., & Harahap, F. (2019). Pemodelan Uml Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Siswa Siswa Tunagrahita. *Methomika : Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 143–150.

- Andikos, A. F., & Kom, M. (2021). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada TK Islam Bakti 113 Koto Solok*. . 1(1), 34–49.
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.236>
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>
- Fenando, F. (2020). Implementasi E-Commerce Berbasis Web pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode Prototype. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.19109/jusifo.v6i2.6532>
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66. <https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Rahwanto, E. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Inter Aneka Plasindo. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 335–358. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>
- Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7945–7952. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10467>
- Wati, F. F., & Khasanah, U. (2019). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 149–156. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6026>