

ABSTRAK

Pada era digitalisasi ini UMKM di Indonesia mengalami dampak yang signifikan. Perkembangan digitalisasi dalam bertransaksi mulai bertransformasi dari transaksi konvensional menjadi transaksi menggunakan aplikasi digital. Aplikasi transaksi digital yang digunakan oleh UMKM khususnya toko retail berupa aplikasi *Point of Sales (POS)*.

Berdasarkan hal di atas maka dilakukan survei terhadap penjual toko terutama toko retail untuk mengetahui kebiasaan, kebutuhan, dan masalah mereka saat bertransaksi dengan pelanggan. Berdasarkan hasil *survey* di Toko Lima Surabaya, penjual tersebut sudah menggunakan aplikasi kasir. Terdapat aplikasi kasir yang di terapkan di Toko Lima Surabaya akan tetapi penjual masih kesulitan menggunakan aplikasi tersebut, seperti memasukan list dan mengetik tombol-tombol terlalu banyak dan alur yang terlalu panjang pada aplikasi tersebut sehingga perlu aplikasi dengan interaksi yang mudah di pakai.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka dilakukan penyederhanaan desain interaksi dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) agar penjual bisa melakukan transaksi secara mudah, cepat, dan tepat sesuai barang dan harga yang dimasukan kedalam aplikasi. Agar desain yang dibuat dapat digunakan penjual di Toko Lima Surabaya maka dilakukan pengimplementasian dari hasil penyederhanaan *UI/UX* menjadi aplikasi Android dengan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* yang berkonsentrasi untuk menciptakan aplikasi yang sesuai dengan penjual di Toko Lima Surabaya.

Data yang di perlukan dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan teknik kuesioner dan wawancara. Kusioner disebar ke beberapa orang sebanyak 12 responden. Beberapa responden diantaranya ber kriteria sebagai penjual toko kasir terutama Toko Lima Surabaya dan beberapa orang lainnya yang menguji kegunaan aplikasi ini.

Data responden tersebut lalu di proses menggunakan pengujian kegunaan yang menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)* dengan hasil akhir dengan nilai rata rata 65 yang memiliki hasil pengujian kegunaan di atas rata-rata dimana berarti aplikasi digunakan.

Kata Kunci: POS, Android, UI/UX, Extreme Programming.

ABSTRACT

In this era of digitalization, UMKM in Indonesia have significant experienced impacts. The development of digital transactions is beginning to transform from conventional transactions to transactions using digital applications. The digital transaction applications used by UMKM, especially retail stores, are Point of Sales (POS) applications.

A survey was conducted on store sellers, especially retail stores, to find out their habits, needs, and problems when dealing with customers. Based on the survey results at Toko Lima Surabaya, the seller is already using a cashier application. There are cashier applications that are implemented in Toko Lima Surabaya, but the seller still has difficulties in using the application, such as entering lists and too long a flow on the application, so it requires an application with easy-to-use interaction.

To solve this problem, the simplification of interaction design and user experience (UI/UX) was carried out so that the seller can easily, quickly, and accurately transaction according to the goods and prices entered into the application. To make the design usable by sellers at Toko Lima Surabaya, the implementation of the simplification of UI/UX into an Android application was carried out using the Extreme Programming (XP) method, which focuses on creating an application that is suitable for sellers at Toko Lima Surabaya.

The data needed in this study will be collected using questionnaires and interviews. Questionnaires were distributed to several people as many as 12 respondents. Some of the respondents have the criteria as cashier shop sellers, especially Toko Lima Surabaya and several other people who tested the usability of this application.

The respondent's data is then processed using usability testing using the SUS (System Usability Scale) method with the final result with an average value of 65 which has usability testing results above the average which means the application is ready.

Keywords: POS, Android, UI/UX, Extreme Programming.