

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap banyak ulasan buruk yang melanda beberapa aplikasi Point of Sale (POS) yang beroperasi di berbagai sektor bisnis di Indonesia. Kritik yang sering muncul menyoroti beragam masalah, seperti kesulitan dalam navigasi, kompleksitas penggunaan, dan kurangnya adaptasi terhadap kebutuhan unik dari berbagai jenis usaha. Selain itu, tantangan terkait manajemen bahan baku di dalam aplikasi POS tersebut juga menjadi perhatian utama. Kurangnya detail dan kontrol yang tepat atas inventaris dan penggunaan bahan baku telah menyebabkan pemborosan sumber daya yang signifikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan metode Design Thinking. Tujuannya adalah untuk menciptakan solusi yang lebih berfokus pada pengguna, intuitif, dan sesuai dengan konteks penggunaan yang beragam. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya menghasilkan desain antarmuka pengguna (UI) yang lebih mudah dipahami dan diakses yang lebih tepat sasaran secara langsung dengan kebutuhan bisnis pengguna terutama menyelesaikan permasalahan manajemen bahan baku dan permasalahan dari aplikasi POS lainnya. Design Thinking berarti melibatkan pengguna dalam seluruh proses perancangan. Ini dimulai dengan pemahaman yang mendalam tentang pengguna akhir, termasuk kebutuhan, preferensi, dan tantangan mereka dalam penggunaan aplikasi POS. Kemudian, melalui serangkaian tahapan seperti *brainstorming*, *prototyping*, pengujian, dan iterasi, pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi yang relevan dan efektif. Pendekatan ini diharapkan akan memungkinkan aplikasi POS 'Betty' untuk memberikan layanan yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pelanggan, mengurangi pemborosan bahan baku, dan meningkatkan reputasi serta daya saing di pasar yang semakin kompetitif. Dengan demikian, metode Design Thinking membantu merumuskan solusi inovatif yang merespon masalah yang ada dalam aplikasi POS dan memberikan manfaat nyata bagi pengguna dan pemilik bisnis.

Kata Kunci : *design thinking, point of sale, user interface*