

## ABSTRAK

Fawwaz Naufaldini, 2024. RANCANGAN DESAIN *PROTOTYPE* APLIKASI *POINT OF SALES* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DI BOOGIE SECONDTHRIFT. Skripsi. Sistem Informasi, FT, Universitas PGRI Madiun. Pembimbingan (I) Noordin Asnawi, S.Kom., M.Kom. (II) Hani Atun Mumtahana S.Kom., M.Kom.

Penerapan teknologi informasi di dalam bisnis menjadi salah satu kunci perkembangan bisnis tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *prototype* aplikasi *point of sales* yang sesuai dengan kebutuhan. Boogie Secondthrift merupakan sebuah toko pakaian *thrift* yang menawarkan berbagai jenis pakaian yang unik dan menarik bagi penggemar fashion. Metode penelitian yang digunakan adalah gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif dilakukan melalui wawancara mendalam dengan anggota dan *owner* untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam operasional sehari-hari. Sementara itu, penelitian kuantitatif dilakukan melalui survei untuk mengumpulkan data mengenai penilaian mereka tentang desain yang dibuat. Dengan metode pengembangan *Design Thinking* yang terdiri dari tahap lima langkah: *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Hasil penelitian ini berupa desain *prototype* aplikasi POS yang mampu memberikan rancangan desain user interface untuk aplikasi *point of sales* di boogie secondthrift. Perancangan ini menghasilkan 8 fitur dan 17 *screen*. Dan dari perhitungan menggunakan metode SUS didapatkan hasil yaitu 75. Maka, masuk ke dalam kategori “*Good*” dan sudah dapat diterima dengan penilaian tingkat penerimaan yaitu *Acceptable*.

Kata kunci – *Point of sales, Prototype, Design Thinking, System Usability Scale*.

## ABSTRACT

Fawwaz Naufaldini, 2024. PROTOTYPE DESIGN OF POINT OF SALES APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD IN BOOGIE SECONDTHRIFT. Thesis. Information Systems, FT, Universitas PGRI Madiun. Supervision (I) Noordin Asnawi, S.Kom., M.Kom. (II) Hani Atun Mumtahana S.Kom., M.Kom.

*The application of information technology in business is one of the keys to the development of the business. Therefore, the study aims to design a prototype design of a point of sales application that suits the needs. Boogie Secondthrift is a thrift clothing store that offers a variety of unique and attractive clothing for fashion enthusiasts. The research method used is a combination of qualitative and quantitative. Qualitative research is conducted through in-depth interviews with members and owners to understand the needs and challenges faced in daily operations. Meanwhile, quantitative research is conducted through a survey to collect data on their assessment of the design made. With the Design Thinking development method consisting of five steps: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The results of this study are in the form of a POS application prototype design that is able to provide a user interface design for the point of sales application at boogie secondthrift. This design produces 8 features and 17 screens. And from the calculation using the SUS method, the results are 75. So, it is included in the "Good" category and can be accepted with an acceptance level assessment of Acceptable.*

*Keywords – Point of sales, Prototype, Design Thinking, System Usability Scale.*