

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK PROSES  
TRANSAKSI PADA KASIR COFFEESHOP KATAMATA BERBASIS  
WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**IRSYAD AL MUKHAROM**

**21.12.1992**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK PROSES  
TRANSAKSI PADA KASIR COFFEESHOP KATAMATA BERBASIS  
WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**IRSYAD AL MUKHAROM**

**21.12.1992**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK PROSES  
TRANSAKSI PADA KASIR COFFEESHOP KATAMATA BERBASIS  
WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**IRSYAD AL MUKHAROM**

**21.12.1992**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Mei 2025

**Dosen Pembimbing,**



**Sharazita Dyah Aneqita, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302285**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK PROSES  
TRANSAKSI PADA KASIR COFFEESHOP KATAMATA BERBASIS  
WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**IRSYAD AL. MUKHAROM**

**21.12.1992**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Mei 2025

**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji

**Norhikmah, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302245**

**Acilmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302238**

**Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302285**

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Mei 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302106**

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : IRSYAD AL MUKHLAROM**

NIM                      ± 21.12.1992

Menvatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

## Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Untuk Proses Transaksi Pada Kasir Coffeeshop Katamata Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar AS I dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Mei 2025



Irsyad Al Mukharom

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, karya tulis skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan moral, material, serta doa yang tulus tanpa henti.
  2. Dosen wali serta dosen pembimbing akademik, yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan penuh kesabaran serta dedikasi.
  3. Saudara dan sahabat terdekat, yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
  4. Almamater tercinta, tempat saya menimba ilmu dan mengembangkan diri.
- Semoga penelitian ini menjadi langkah kecil untuk berkontribusi pada dunia ilmu pengetahuan



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 26 Mei 2025

Irsyad Al Mukharom

## DAFTAR ISI

|                                           |       |
|-------------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i     |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                 | ii    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iiiv  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | iv    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi    |
| DAFTAR ISI .....                          | vii   |
| DAFTAR TABEL .....                        | ix    |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | x     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                     | xii   |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....        | xiii  |
| DAFTAR ISTILAH .....                      | xiv   |
| INTISARI .....                            | xvii  |
| ABSTRACT .....                            | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                   | 1     |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                 | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 2     |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....               | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....              | 3     |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 4     |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 5     |
| 2.1 Studi Literatur .....                 | 5     |
| 2.2 Dasar Teori .....                     | 13    |
| 2.2.1 Perancangan .....                   | 13    |
| 2.2.2 Website .....                       | 13    |
| 2.2.3 User Interface .....                | 13    |
| 2.2.4 User Experience .....               | 13    |
| 2.2.5 Design Thinking .....               | 14    |
| 2.2.6 System Usability Scale .....        | 16    |
| 2.2.7 Low Fidelity Design .....           | 17    |
| 2.2.8 High Fidelity Design .....          | 17    |
| 2.2.9 Design System .....                 | 17    |
| 2.2.10 Point Of Sales .....               | 17    |
| 2.2.11 Figma .....                        | 18    |
| 2.2.12 Maze .....                         | 18    |

|                       |                                           |            |
|-----------------------|-------------------------------------------|------------|
| 2.2.13                | Design Handoff.....                       | 18         |
| 2.2.14                | Dashboard .....                           | 19         |
| 2.2.15                | Website Frontend.....                     | 19         |
| 2.2.16                | Hardware.....                             | 19         |
| 2.2.17                | Software.....                             | 19         |
| 2.2.18                | Iterasi Design .....                      | 20         |
| <b>BAB III</b>        | <b>METODE PENELITIAN .....</b>            | <b>21</b>  |
| 3.1                   | Objek Penelitian.....                     | 21         |
| 3.2                   | Alur Penelitian .....                     | 21         |
| 3.2.1                 | Perencanaan .....                         | 23         |
| 3.2.1                 | Penerapan Design Thinking.....            | 23         |
| 3.2.1                 | Design Handoff.....                       | 28         |
| 3.3                   | Alat dan Bahan.....                       | 28         |
| 3.3.1                 | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 28         |
| 3.3.2                 | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)..... | 29         |
| <b>BAB IV</b>         | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>         | <b>30</b>  |
| 4.1                   | Perencanaan .....                         | 30         |
| 4.1.1                 | Identifikasi Masalah.....                 | 30         |
| 4.1.1                 | Analisis Kompetitor .....                 | 30         |
| 4.1.1                 | Batasan Perancangan .....                 | 34         |
| 4.2                   | Penerapan Design Thinking.....            | 35         |
| 4.2.1                 | Tahap Empathize .....                     | 35         |
| 4.2.2                 | Tahap Define.....                         | 48         |
| 4.2.3                 | Tahap Ideate.....                         | 50         |
| 4.2.4                 | Tahap Prototype.....                      | 55         |
| 4.2.5                 | Tahap Test.....                           | 76         |
| 4.2.5                 | Tahap Iterasi Design .....                | 85         |
| 4.3                   | Design Handoff.....                       | 87         |
| 4.4                   | Website Front End .....                   | 91         |
| 4.4.1                 | Login .....                               | 92         |
| 4.4.2                 | Cashier .....                             | 93         |
| 4.4.3                 | Dashboard Owner & Inventory.....          | 102        |
| 4.4.4                 | Testing.....                              | 111        |
| 4.4.5                 | Iterasi.....                              | 111        |
| <b>BAB V</b>          | <b>PENUTUP.....</b>                       | <b>115</b> |
| 5.1                   | Kesimpulan .....                          | 115        |
| 5.2                   | Saran .....                               | 115        |
| <b>REFERENSI.....</b> |                                           | <b>116</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>  |                                           | <b>118</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....                   | 8   |
| Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....  | 29  |
| Tabel 4. 1 Ulasan Aplikasi Kompetitor .....            | 31  |
| Tabel 4. 2 Hasil Wawancara .....                       | 36  |
| Tabel 4. 3 Daftar Tugas Dan Skenario .....             | 77  |
| Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Resgitrasi dan Login .....  | 79  |
| Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Menambah Persediaan .....   | 81  |
| Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Menambah Persediaan .....   | 83  |
| Tabel 4. 7 Data dan Hasil System Usability Scale ..... | 84  |
| Tabel 4. 8 Testing Frontend .....                      | 111 |



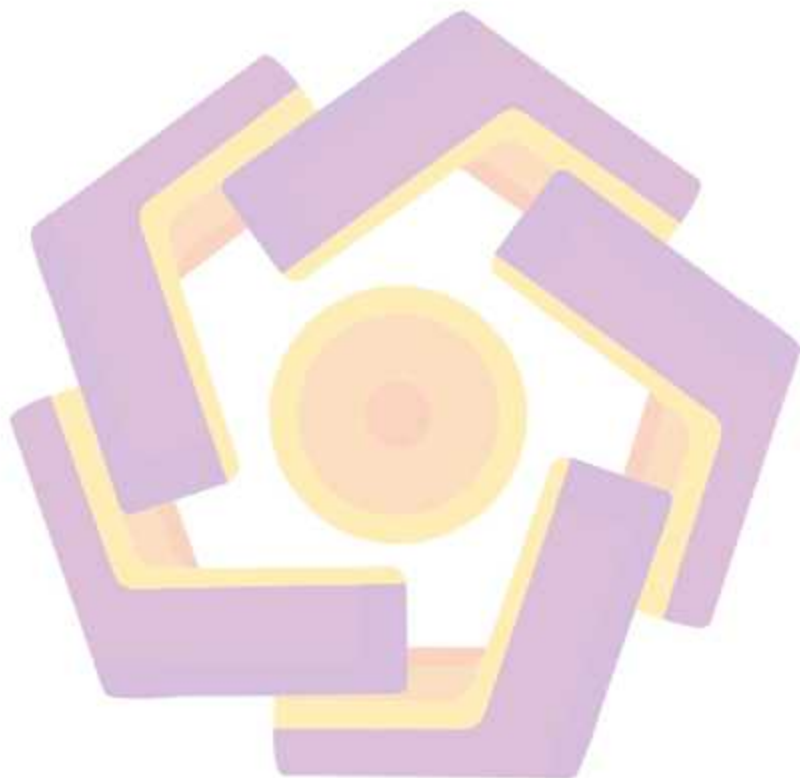
## DAFTAR GAMBAR

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Tahapan Metode Design Thingking.....                        | 15 |
| Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....                                       | 22 |
| Gambar 4. 1 Daftar Ulasan Pengguna Aplikasi Kompetitor.....             | 31 |
| Gambar 4. 2 User Persona Pemilik Coffeeshop.....                        | 44 |
| Gambar 4. 3 User Persona Kasir.....                                     | 45 |
| Gambar 4. 4 User Persona Penanggung jawab Persediaan.....               | 46 |
| Gambar 4. 5 Empathy Map.....                                            | 47 |
| Gambar 4. 6 User Needs .....                                            | 48 |
| Gambar 4. 7 User Pain Point.....                                        | 49 |
| Gambar 4. 8 Problem Statement.....                                      | 50 |
| Gambar 4. 9 Solution Concept.....                                       | 51 |
| Gambar 4. 10 Initial Product Statement.....                             | 51 |
| Gambar 4. 11 Final Solution.....                                        | 52 |
| Gambar 4. 12 User Flow Proses Pemesanan .....                           | 53 |
| Gambar 4. 13 User Flow Menambah Stok.....                               | 54 |
| Gambar 4. 14 Wireframe Login.....                                       | 55 |
| Gambar 4. 15 Wireframe Halaman Kasir.....                               | 56 |
| Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Meja.....                                | 57 |
| Gambar 4. 17 Wireframe history .....                                    | 58 |
| Gambar 4. 18 Wireframe Laporan.....                                     | 59 |
| Gambar 4. 19 Wireframe Persediaan.....                                  | 60 |
| Gambar 4. 20 Wireframe Dashboard.....                                   | 61 |
| Gambar 4. 21 Wireframe Meja.....                                        | 62 |
| Gambar 4. 22 Wireframe Laporan.....                                     | 63 |
| Gambar 4. 23 Wireframe Inventory.....                                   | 64 |
| Gambar 4. 24 Wireframe Karyawan.....                                    | 65 |
| Gambar 4. 25 High Fidelity Login.....                                   | 66 |
| Gambar 4. 26 High Fidelity Pemesanan.....                               | 67 |
| Gambar 4. 27 High Fidelity Meja.....                                    | 68 |
| Gambar 4. 28 High Fidelity History.....                                 | 69 |
| Gambar 4. 29 High Fidelity Laporan.....                                 | 70 |
| Gambar 4. 30 High Fidelity Inventory.....                               | 71 |
| Gambar 4. 31 High Fidelity Dashboard.....                               | 72 |
| Gambar 4. 32 High Fidelity Manajemen Meja.....                          | 73 |
| Gambar 4. 33 High Fidelity Report .....                                 | 74 |
| Gambar 4. 34 High Fidelity Inventory.....                               | 75 |
| Gambar 4. 35 High Fidelity Employee.....                                | 76 |
| Gambar 4. 36 Daftar Pengujian .....                                     | 77 |
| Gambar 4. 37 Data Hasil Pengujian Alur Registrasi Dan Login .....       | 78 |
| Gambar 4. 38 Keberhasilan Misi Registrasi Dan Login .....               | 78 |
| Gambar 4. 39 Data Hasil Pengujian menambah Persediaan.....              | 80 |
| Gambar 4. 40 Keberhasilan Misi Menambah Persediaan.....                 | 80 |
| Gambar 4. 41 Data Hasil Pengujian Alur Pemesanan Pada Fitur Kasir ..... | 82 |
| Gambar 4. 42 Keberhasilan Misi Pemesanan pada Fitur Kasir .....         | 82 |

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 43 Iterasi Design Halaman Cashier.....                        | 86  |
| Gambar 4. 44 Iterasi Design Halaman Persediaan.....                     | 87  |
| Gambar 4. 45 Color Style .....                                          | 88  |
| Gambar 4. 46 Typography .....                                           | 89  |
| Gambar 4. 47 Spacing Guideline Kasir .....                              | 90  |
| Gambar 4. 48 Spacing Guideline Dashboard dan Main Component .....       | 90  |
| Gambar 4. 49 Hasil Coding Frontend Halaman Login .....                  | 92  |
| Gambar 4. 50 Implementasi Coding Frontend Login .....                   | 93  |
| Gambar 4. 51 Hasil Coding Frontend Halaman Cashier .....                | 94  |
| Gambar 4. 52 Implementasi Coding Frontend Kasir .....                   | 95  |
| Gambar 4. 53 Hasil Coding Frontend Halaman Table .....                  | 95  |
| Gambar 4. 54 Implementasi Coding Frontend Halaman Table .....           | 96  |
| Gambar 4. 55 Hasil Coding Frontend Halaman History .....                | 97  |
| Gambar 4. 56 Implementasi Coding Frontend Halaman History .....         | 98  |
| Gambar 4. 57 Hasil Coding Frontend Halaman Report .....                 | 99  |
| Gambar 4. 58 Implementasi Coding Frontend Halaman Report .....          | 100 |
| Gambar 4. 59 Hasil Coding Frontend Halaman Inventory .....              | 101 |
| Gambar 4. 60 Coding Frontend Halaman Inventory .....                    | 102 |
| Gambar 4. 61 Halaman Coding Frontend Halaman Dashboard .....            | 103 |
| Gambar 4. 62 Implementasi Coding Frontend Layout Halaman Dashboard..... | 103 |
| Gambar 4. 63 Hasil Coding Frontend Halaman Manajemen Table.....         | 104 |
| Gambar 4. 64 Implementasi Coding Frontend Halaman Manajemen Table ..... | 105 |
| Gambar 4. 65 Hasil Coding Frontend Halaman Report.....                  | 106 |
| Gambar 4. 66 Implementasi Coding Frontend Halaman Report .....          | 106 |
| Gambar 4. 67 Hasil Coding Frontend Halaman Inventory .....              | 107 |
| Gambar 4. 68 Implementasi Coding Frontend Halaman Inventory .....       | 108 |
| Gambar 4. 69 Hasil Coding Frontend Halaman Employee .....               | 109 |
| Gambar 4. 70 Implementasi Coding Frontend Halaman Employee .....        | 110 |
| Gambar 4. 71 Halaman Cash .....                                         | 112 |
| Gambar 4. 72 halaman Success Message .....                              | 112 |
| Gambar 4. 73 Drop Down Input Nomor Meja dan Tipe Pesanan .....          | 113 |
| Gambar 4. 74 Card Informasi Bahan .....                                 | 114 |
| Gambar 4. 75 Tabel Penjualan Pada Halaman Laporan .....                 | 114 |

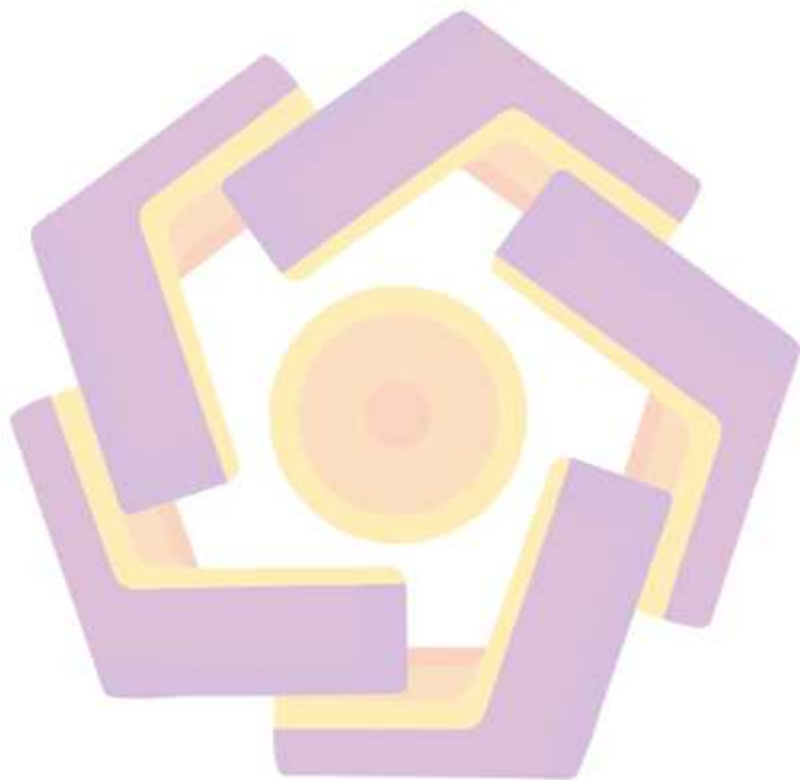
## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Halaman Persetujuan.....            | 2   |
| Lampiran 2 Halaman Pengesahan.....             | 3   |
| Lampiran 3 Halaman Surat Izin Penelitian ..... | 135 |
| Lampiran 4 Halaman Penyerahan Ke Objek .....   | 136 |



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

|     |                        |
|-----|------------------------|
| UCD | User Centered Design   |
| SUS | System Usability Scale |
| POS | Point Of Sales         |
| UI  | User Interface         |
| UX  | User Experience        |



## DAFTAR ISTILAH

### 1. Metode Design Thiking

Pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna dengan melalui lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test untuk menghasilkan solusi inovatif dan relevan.

### 2. Usablity Testing

metode untuk menguji kemudahan dan kenyamanan penggunaan suatu sistem oleh pengguna langsung.

### 3. Sytem Usability Test

Pengujian untuk menilai seberapa mudah dan efektif suatu sistem digunakan oleh pengguna.

### 4. Design Handoff

Proses menyerahkan desain final dari desainer kepada developer untuk direalisasikan menjadi produk nyata.

### 5. Iterasi Design

Proses pengulangan dalam mengembangkan dan menyempurnakan desain berdasarkan masukan atau hasil pengujian.

### 6. Analisis Kompetitor

proses mengidentifikasi dan mengevaluasi kekuatan, kelemahan, serta strategi dari pesaing untuk meningkatkan keunggulan desain atau produk sendiri.

### 7. User Experience Design

Proses merancang pengalaman pengguna yang menyenangkan, efisien, dan mudah saat berinteraksi dengan produk atau layanan.

### 8. Low Fidelity Design

Sketsa awal desain antarmuka yang sederhana dan belum detail, digunakan untuk menggambarkan ide dasar dan alur pengguna.

### 9. Point Of Sales

Sistem tempat transaksi penjualan dilakukan, seperti kasir fisik atau digital, yang mencatat pembelian dan menerima pembayaran.

## **10. High Fidelity Design**

Prototipe desain yang detail dan mendekati produk akhir, lengkap dengan elemen visual dan interaksi yang realistis.

## **11. Prototype**

Model awal dari produk yang dibuat untuk menguji fungsi, tampilan, dan interaksi sebelum produksi akhir.

## **12. User Persona**

Gambaran fiktif tentang pengguna ideal yang mewakili karakteristik, kebutuhan, dan perilaku target produk.

## **13. Empathy Map**

Alat visual untuk memahami perasaan, pikiran, dan kebutuhan pengguna secara mendalam.

## **14. User Pain Point**

Masalah atau kesulitan yang dialami pengguna saat menggunakan produk atau layanan.

## **15. User Flow**

Gambaran langkah-langkah yang dilalui pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas dalam sebuah produk atau layanan.

## **16. Dashboard**

Tampilan ringkas yang menyajikan data dan informasi penting secara visual untuk memudahkan pemantauan dan pengambilan keputusan.

## **17. Coffeeshop**

Tempat atau kedai yang menjual kopi dan minuman lainnya serta biasanya menyediakan suasana nyaman untuk bersantai atau berkumpul.

## **18. Coffee Roastery**

Tempat atau fasilitas di mana biji kopi dipanggang untuk menghasilkan berbagai jenis rasa dan aroma kopi.

## **19. Software**

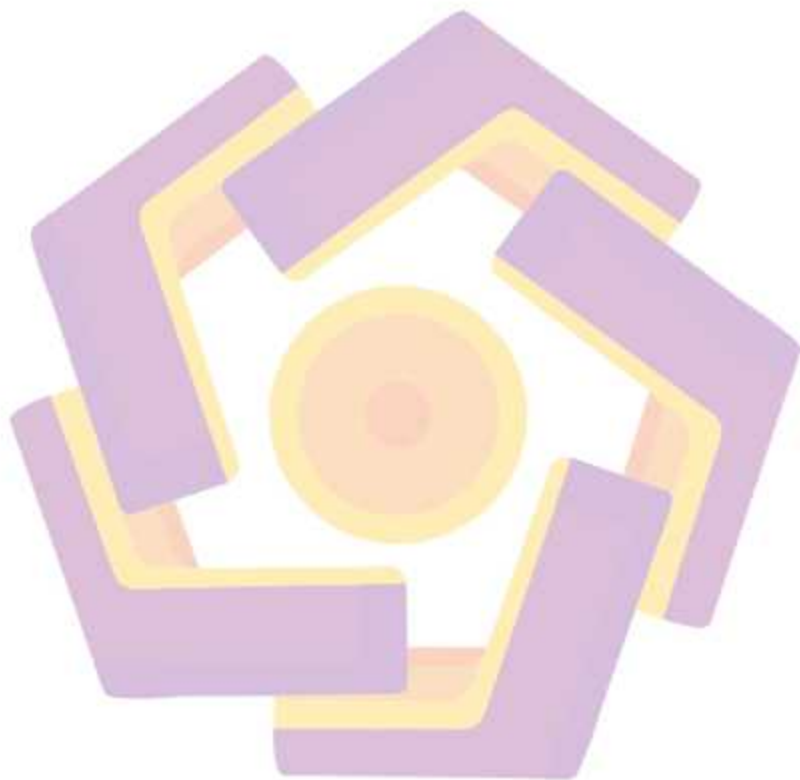
Program atau kumpulan instruksi yang menjalankan tugas tertentu pada perangkat komputer atau elektronik.

## **20. Hardware**

Komponen fisik dari komputer atau perangkat elektronik yang bisa dilihat dan disentuh.

## **21. Style Guide**

Panduan yang berisi aturan dan standar desain untuk menjaga konsistensi tampilan suatu produk atau merek.



## INTISARI

PT. Katamata Coffee Roastery adalah usaha di bidang jasa roastery yang juga menjual berbagai menu kopi dan non-kopi di kedai. Saat ini, proses transaksi masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kendala seperti ketidaksesuaian pesanan dan ketidakteraturan antrian. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang antarmuka dashboard website pemesanan yang menekankan kemudahan akses dan navigasi, serta menampilkan status pesanan dan urutan antrian secara real-time. Perancangan ini diharapkan dapat meminimalkan kesalahan dalam pemrosesan pesanan dan memperbaiki alur antrian.

Proses desain ini menggunakan metode design thinking, yang mencakup lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Kemudian Pengujian dalam penelitian ini mencakup aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna menggunakan metode pengujian kegunaan dan kuesioner pengalaman pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan antarmuka pengguna pada website pemesanan Coffeeshop Katamata berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Hal ini dibuktikan melalui usability testing, di mana mayoritas partisipan mampu menyelesaikan tugas dengan lancar, serta diperkuat oleh skor System Usability Scale (SUS) sebesar 88,75 yang termasuk dalam kategori "Excellent". Temuan ini menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dikembangkan efektif dalam mendukung pengalaman pengguna dalam proses pemesanan.

**Kata kunci:** Website Kasir Coffeeshop, Design Thinking, System Usability Scale, Usability Testing.

## ABSTRACT

PT. Katamata Coffee Roastery is a business engaged in coffee roasting services that also offers a variety of coffee and non-coffee menu items at its café. Currently, transactions are still conducted manually, which often leads to issues such as order mismatches and disorganized queues. To address these problems, the author designed a website ordering dashboard interface that emphasizes ease of access and navigation, while also displaying real-time order status and queue position. This design is expected to minimize errors in order processing and improve the queue flow.

The design process follows the Design Thinking method, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The evaluation in this study covers aspects of effectiveness, efficiency, and user satisfaction through usability testing and user experience questionnaires.

The results show that the user interface design for the Katamata Coffeeshop ordering website successfully meets user needs. This is evidenced by usability testing, where most participants were able to complete tasks smoothly, supported by a System Usability Scale (SUS) score of 88.75, categorized as "Excellent." These findings indicate that the developed interface design is effective in enhancing the user experience during the ordering process.

**Keywords:** Coffeeshop Website POS, Design Thinking, System Usability Scale, Usability Testing.