

Strategi Digitalisasi Bisnis Kuliner melalui Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto

Nana Sofiana ^{1*}, Ainul Rhozy Ichwanto ², Zubeida Meilany ¹, Rizki Ripai ³

¹ Prodi Bisnis Digital, Politeknik Piksi Input Serang, Serang, Indonesia

² Prodi Bisnis Digital, Politeknik Jatiluhur, Purwakarta, Indonesia

³ Prodi Rekayasa Keamanan Siber, Politeknik Piksi Input Serang, Serang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 22 Juni 2025

Revisi Akhir: 01 Juli 2025

Diterbitkan Online: 23 Juli 2025

KATA KUNCI

Digitalisasi

UI/UX

Sistem Kasir

Bisnis Kuliner

Amaranthy Café and Resto

KORESPONDENSI (*)

Phone: +62 877-7206-0789

E-mail: nanakadoet13@gmail.com

A B S T R A K

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor industri, termasuk industri kuliner. Dalam era transformasi digital ini, pelaku bisnis kuliner dituntut untuk beradaptasi dengan memanfaatkan sistem berbasis teknologi guna meningkatkan efisiensi operasional, akurasi transaksi, serta kualitas pelayanan kepada pelanggan. Salah satu langkah konkret dalam proses digitalisasi tersebut adalah penerapan sistem kasir digital yang dilengkapi dengan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang dirancang secara optimal. Amaranthy Café and Resto, sebagai salah satu entitas bisnis di bidang kuliner yang sedang berkembang, menghadapi tantangan dalam pengelolaan transaksi harian yang membutuhkan kecepatan, ketepatan, dan kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna internal, khususnya kasir. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan perancangan sistem kasir digital berbasis UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan operasional dan karakteristik pengguna. Penelitian dan pengembangan sistem dilakukan melalui metode observasi langsung, wawancara dengan pengguna, serta pendekatan design thinking yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna. Melalui tahapan empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, hingga pengujian, sistem kasir digital dirancang agar memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan mudah dipahami. Hasil akhir menunjukkan bahwa implementasi UI/UX yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap kelancaran proses transaksi, mengurangi tingkat kesalahan input data, serta meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, baik dari sisi operator sistem (kasir) maupun pelanggan. Dengan demikian, strategi digitalisasi yang diterapkan melalui pengembangan sistem kasir berbasis UI/UX ini diharapkan mampu mendukung peningkatan daya saing bisnis, memperkuat citra profesionalisme layanan, serta mendorong pertumbuhan Amaranthy Café and Resto secara berkelanjutan di tengah kompetisi industri kuliner yang semakin ketat.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor industri, termasuk industri makanan dan minuman (kuliner). Perubahan pola konsumsi masyarakat yang semakin mengandalkan kecepatan, kemudahan, dan kenyamanan dalam bertransaksi turut mendorong pelaku usaha kuliner untuk beradaptasi dengan digitalisasi guna menjaga eksistensi dan meningkatkan daya saing usahanya. Digitalisasi dalam konteks bisnis kuliner mencakup banyak aspek, mulai dari pemasaran digital, sistem pemesanan online, hingga penggunaan sistem kasir digital yang terintegrasi dengan manajemen keuangan dan inventaris. Salah satu elemen kunci dari digitalisasi operasional adalah sistem kasir digital atau Point of Sale (POS). Sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan transaksi, tetapi juga menjadi pusat pengelolaan data penjualan, laporan keuangan, kontrol stok barang,

hingga analisis perilaku pelanggan. Namun, untuk dapat memberikan manfaat optimal, sistem kasir digital perlu dirancang dengan memperhatikan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang baik. Tanpa desain UI/UX[1] yang tepat, sistem canggih sekalipun dapat menjadi tidak efektif karena sulit dipahami dan digunakan oleh staf operasional.

Amaranthy Café and Resto merupakan sebuah usaha kuliner yang tengah berkembang dan berupaya untuk meningkatkan efisiensi operasional serta kualitas pelayanan melalui pemanfaatan teknologi digital. Dalam praktiknya, manajemen Amaranthy menyadari bahwa sistem kasir konvensional yang digunakan saat ini masih memiliki banyak keterbatasan. Di antaranya adalah desain antarmuka yang tidak intuitif[2], proses input transaksi yang lambat dan membingungkan, serta ketidakterpaduan antara sistem kasir dengan manajemen stok dan laporan keuangan. Kelemahan-kelemahan tersebut berdampak pada menurunnya produktivitas kerja karyawan, meningkatnya potensi kesalahan dalam transaksi, dan terganggunya pengalaman pelanggan secara keseluruhan. Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan pendekatan pengembangan sistem kasir digital yang berpusat pada pengguna. Perancangan UI/UX[3] yang baik tidak hanya bertujuan untuk mempercantik tampilan aplikasi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman interaksi yang efisien, mudah dipahami, dan menyenangkan. Dengan desain antarmuka yang intuitif, proses pelatihan staf baru dapat dipersingkat, kesalahan saat pengoperasian dapat diminimalkan, serta pelayanan kepada pelanggan menjadi lebih cepat dan akurat.

Lebih dari itu, strategi digitalisasi yang diterapkan melalui pengembangan UI/UX sistem kasir ini juga diharapkan mampu mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik. Sistem yang dirancang dengan baik memungkinkan pengumpulan data penjualan secara real-time, penyusunan laporan harian atau bulanan secara otomatis, serta analisis tren penjualan yang dapat digunakan sebagai dasar strategi pemasaran dan pengelolaan menu [4].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem kasir digital berbasis UI/UX yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik Amaranthy Café and Resto. Dengan mengadopsi pendekatan design thinking, yang mengedepankan empati terhadap pengguna dan iterasi desain yang berkelanjutan, diharapkan sistem ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan teknis, tetapi juga memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengembangan bisnis secara keseluruhan. Dengan demikian, pengembangan UI/UX sistem kasir[5] di Amaranthy Café and Resto merupakan langkah strategis dalam mendukung transformasi digital bisnis kuliner yang berorientasi pada efisiensi operasional, kepuasan pelanggan, serta pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan di era digital.

Digitalisasi bisnis kuliner merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan di tengah persaingan yang semakin ketat. Sistem kasir digital yang memiliki antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi teknologi tersebut. Amaranthy Café and Resto membutuhkan solusi sistem kasir yang dapat mempercepat proses transaksi, mengurangi kesalahan input, dan memberikan kemudahan penggunaan bagi kasir maupun pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengembangkan UI/UX sistem kasir yang sesuai dengan kebutuhan nyata, sehingga mendukung strategi digitalisasi bisnis kuliner secara efektif dan berkelanjutan.

TINJAUAN PUSTAKA

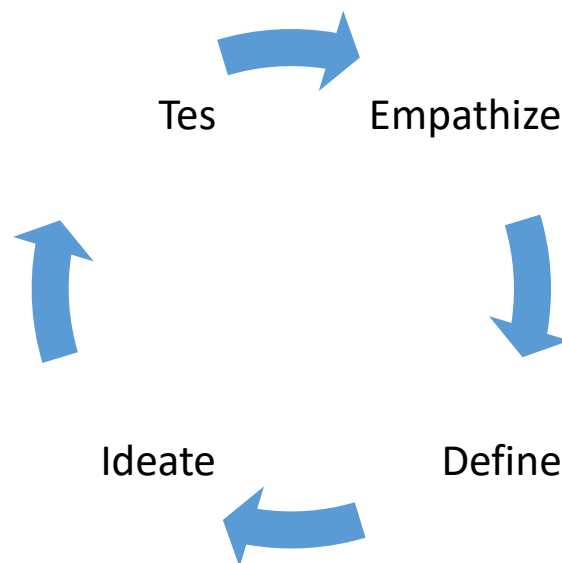
Penulis melampirkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis. Penelitian terdahulu sebagai berikut: penelitian yang dilakukan oleh [6] melakukan penelitian tentang Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis Website dan Mobile di Kooi Coffee. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem POS yang dikembangkan telah mampu mengintegrasikan proses transaksi, manajemen menu, pengelolaan akun pengguna, pelaporan, serta pembayaran digital melalui payment gateway. Selain itu, aplikasi Mobile juga dapat terhubung dengan printer thermal untuk mencetak setruk transaksi. Secara keseluruhan, sistem POS yang dihasilkan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [7] meneliti Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Order Pada Restoran Berbasis Mobile Web. Studi ini menekankan Hasil dari penelitian ini merupakan sistem yang dapat diakses pelanggan, kasir, dan dapur sehingga dapat membantu mengurangi tingkat human error dan meringankan pekerjaan dari restoran dan agar lebih efektif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [8] memfokuskan pada Pengembangan Aplikasi Kasir Mobile Yang Efisien. Penelitian tersebut menemukan bahwa Pengujian juga menunjukkan bahwa fungsi generate deskripsi bekerja cepat, menghasilkan deskripsi dalam waktu 2-5 detik tanpa masalah signifikan. Penggunaan teknologi ini membuktikan bahwa integrasi AI dalam aplikasi kasir mobile dapat meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna di coffee

shop[9]. Optimasi berkelanjutan dan penambahan fitur baru disarankan untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan berkinerja optimal. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [10] mengembangkan prototipe UI/UX untuk aplikasi kasir di sektor F&B yang menitikberatkan pada user journey mapping dan usability testing[11]. Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis Design Thinking sangat efektif dalam menciptakan sistem yang sesuai kebutuhan pengguna.

METODOLOGI

Untuk menghasilkan sistem kasir digital yang memiliki antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang optimal, penelitian ini menggunakan metode Design Thinking [12] yang merupakan pendekatan berorientasi pengguna (user-centered design). Design Thinking dipilih karena mampu menggabungkan empati terhadap pengguna, kreativitas dalam pemecahan masalah, serta pendekatan iteratif dalam proses desain. Metode ini terdiri dari lima tahap utama sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Design Thinking[13]

1. Empathize
Pada tahapan ini melakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna sistem kasir di Amaranthy Café menjadi dasar dalam perancangan solusi digital berbasis UI/UX [14], yang bertujuan mengoptimalkan alur operasional, mempercepat proses transaksi, serta meningkatkan kualitas layanan pelanggan.
2. Define
Pada tahapan ini melakukan penyusunan pernyataan masalah yang sistematis berdasarkan temuan pada tahap Empathize merupakan proses fundamental dalam merumuskan kebutuhan pengguna, yang selanjutnya berperan sebagai landasan konseptual dalam perancangan [15][16] solusi digital yang sesuai dengan konteks dan tujuan sistem.
3. Ideate
Tahap ideate bertujuan untuk mengembangkan berbagai alternatif solusi yang kreatif dan fungsional, dengan merujuk pada pernyataan masalah yang telah dirumuskan pada tahap Define, guna merancang sistem kasir yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dari segi efektivitas dan efisiensi operasional.
4. Test
Melakukan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner kepada pengguna akhir untuk mengevaluasi efektivitas [17] dan usability prototipe sistem kasir, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan sebelum implementasi final

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Empathize
Pada tahap Empathize, dilakukan pengumpulan data dan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, perilaku, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna sistem kasir di Amaranthy Café and Resto. Proses ini

melibatkan berbagai metode seperti wawancara, observasi, shadowing, dan survei untuk memperoleh insight yang komprehensif sebagai dasar perancangan solusi digital yang tepat sasaran. Pada tahapan empathize dihasilkan sebagai berikut:

a. Identifikasi Pengguna

Tahapan identifikasi dihasilkan:

1. Kasir merupakan pengguna utama sistem kasir yang bertanggung jawab melakukan input pesanan, memproses transaksi pembayaran, serta menangani pembatalan pesanan.
2. Pelayan berperan dalam menginput pesanan dan berinteraksi dengan sistem secara tidak langsung melalui kasir.
3. Manajer membutuhkan akses terhadap laporan penjualan dan analisis operasional secara real-time untuk pengambilan keputusan yang efektif.
4. Sementara itu, pelanggan sebagai pengguna akhir sangat dipengaruhi oleh kecepatan dan akurasi pelayanan yang diberikan oleh sistem tersebut.

b. Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, beberapa metode digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam terkait penggunaan sistem kasir di Amaranthy Café and Resto. Wawancara dilakukan secara langsung dengan kasir dan manajer guna menggali berbagai kendala yang dihadapi serta kebutuhan spesifik pengguna terhadap sistem. Selain itu, observasi langsung dilakukan untuk mengamati alur kerja kasir dan pelayan selama jam operasional, dengan tujuan memahami pola interaksi nyata terhadap sistem yang ada. Metode shadowing juga diterapkan dengan cara mengikuti aktivitas kasir selama satu shift kerja, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai tantangan yang dialami secara langsung. Sebagai pelengkap, survei disebarakan kepada staf untuk mengumpulkan data tambahan terkait persepsi dan pengalaman mereka terhadap sistem kasir yang digunakan saat ini.

c. Insight & Temuan

Berdasarkan temuan di lapangan, sistem kasir yang saat ini digunakan di Amaranthy Café and Resto memiliki sejumlah kelemahan yang signifikan. Antarmukanya yang kurang intuitif sering kali menyebabkan keterlambatan dalam proses transaksi, terutama saat jam operasional sibuk. Selain itu, tidak adanya integrasi antara sistem kasir dan dapur menimbulkan risiko kesalahan dalam pengiriman pesanan, yang berdampak langsung pada kepuasan pelanggan. Di sisi manajerial, kesulitan dalam mengakses laporan penjualan secara cepat dan real-time menjadi hambatan dalam pengambilan keputusan operasional yang responsif. Kasir dan pelayan juga menyatakan perlunya fitur tambahan yang dapat mempermudah proses transaksi, seperti split bill dan pembayaran digital. Kompleksitas sistem yang tinggi turut meningkatkan tingkat stres kerja serta potensi terjadinya kesalahan manusia selama operasional berlangsung.

2. Define

a. Analisis Temuan Tahap Empathize

Data wawancara sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Kasir

Pertanyaan: Apa kendala utama yang Anda hadapi saat menggunakan sistem kasir saat ini?

Jawaban: Antarmukanya membingungkan, banyak menu yang tidak jelas, dan sering lambat merespon saat jam sibuk.

Pertanyaan: Fitur apa yang menurut Anda paling dibutuhkan?

Jawaban: Split bill, tombol cepat untuk menu favorit, dan pembayaran digital seperti QRIS.

Pertanyaan: Apakah sistem saat ini sering mengalami gangguan?

Jawaban: Ya, kadang sistem freeze atau transaksi tidak tersimpan, terutama saat banyak pelanggan.

2. Wawancara dengan Manajer

Pertanyaan: Apa tantangan terbesar dalam mengelola operasional dengan sistem kasir saat ini?

Jawaban: Tidak ada laporan penjualan otomatis. Harus dicek manual, dan itu memakan waktu.

Pertanyaan: Apakah sistem mendukung integrasi dengan dapur atau sistem stok?

Jawaban: Belum, jadi sering ada miskomunikasi antara kasir dan dapur.

Pertanyaan: Apa harapan Anda terhadap sistem kasir yang baru?

Jawaban: Lebih cepat, intuitif, bisa digunakan oleh karyawan baru, dan menyediakan laporan real-time harian dan mingguan.

3. Wawancara dengan Pelayan

Pertanyaan: Apakah Anda mengalami kendala saat menginput pesanan atau berinteraksi dengan sistem?

Jawaban: Kadang kami harus menunggu lama saat kasir sibuk. Kalau sistem bisa diakses dari perangkat kami juga akan sangat membantu
- b. Hambatan Utama
 1. Sistem sering mengalami keterlambatan saat banyak transaksi berlangsung, yang mengganggu kelancaran pelayanan kepada pelanggan.
 2. Fitur penting seperti split bill, metode pembayaran digital (QRIS), atau akses multi-perangkat belum tersedia, padahal sangat dibutuhkan untuk meningkatkan fleksibilitas layanan.
 3. Karena sistem tidak efisien dan proses masih dilakukan secara manual, sering terjadi kesalahan input yang berdampak pada kualitas layanan dan keakuratan transaksi.
- c. Identifikasi Masalah Utama
 1. Tidak Tersedia Fitur Modern
 2. Tingkat Kesalahan Manual Tinggi
 3. Respon Sistem Lambat saat Jam Sibuk
- d. Merumuskan User Needs & Goals

Tabel 1 User Needs Map – Sistem Kasir Amaranthy Café and Resto

User	Tujuan / Aktivitas	Kebutuhan Utama (User Needs)	Masalah yang Dihadapi
Kasir	Melayani transaksi pelanggan	- UI sederhana dan cepat- Navigasi intuitif- Minim kesalahan input	- Sistem lambat saat sibuk- UI membingungkan
Pelayan	Mengambil dan menyampaikan pesanan ke kasir/dapur	- Alur pemesanan efisien- Akses informasi pesanan	- Ketergantungan penuh pada kasir- Potensi miskomunikasi
Manajer	Memantau penjualan dan operasional	- Laporan penjualan real-time- Akses data yang mudah	- Laporan masih manual- Tidak bisa memantau secara langsung
Pelanggan	Melakukan pemesanan dan pembayaran	- Transaksi cepat dan akurat- Opsi pembayaran digital	- Antrian lama- Kesalahan pada pesanan atau pembayaran

- e. Penyusunan Project Goals (UX Objectives)

Tujuan utama dari pengembangan sistem kasir digital di Amaranthy Café and Resto adalah untuk meningkatkan efisiensi transaksi hingga 30% melalui antarmuka yang lebih cepat dan responsif. Selain itu, sistem ini dirancang untuk meminimalkan kesalahan input oleh kasir dengan menghadirkan tampilan yang lebih intuitif dan terstruktur. Fitur pelaporan juga akan ditingkatkan dengan menyediakan laporan operasional secara otomatis dan real-time, guna mendukung proses monitoring dan pengambilan keputusan oleh manajemen. Secara keseluruhan, pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem kasir, baik dari sisi staf operasional maupun pelanggan.

3. Ideate

a. User Interface

User Interface login

User Interface (UI) login pada aplikasi ini dirancang dengan pendekatan yang sederhana namun menarik, bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif. Tampilan ini berfungsi sebagai pintu masuk utama bagi pengguna untuk mengakses fitur-fitur dalam aplikasi. Dengan dominasi warna coklat yang identik dengan nuansa kopi atau suasana kafe, desain UI ini memberikan kesan hangat dan ramah. Di bagian atas, terdapat elemen visual berbentuk setengah lingkaran besar berwarna coklat dengan teks sambutan “Halo, Selamat Datang!” yang menciptakan suasana akrab dan mengundang pengguna untuk melanjutkan. Selanjutnya, terdapat teks “MASUK AKUN” yang menandakan bahwa pengguna harus memasukkan data untuk login. Di bawahnya, disediakan dua input field untuk Email dan

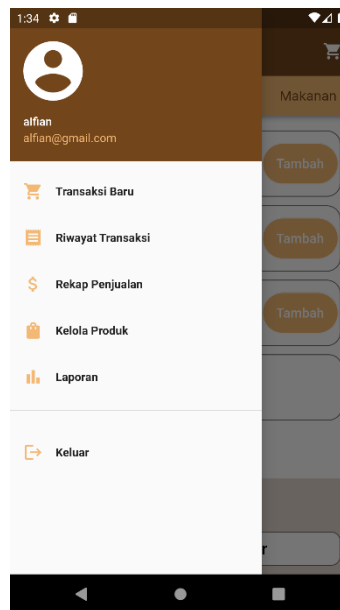
Password, masing-masing diberi placeholder untuk memudahkan pengguna memahami data yang perlu diisi. Kedua form ini dikelilingi border yang halus dengan sudut membulat, mengikuti gaya desain modern yang bersih. Tombol aksi “MASUK” ditampilkan dengan warna coklat tegas dan desain membulat, menonjolkan elemen utama yang harus ditekan untuk melanjutkan proses login. Seluruh elemen diletakkan secara teratur dengan spasi yang cukup sehingga mudah diakses dan tidak membingungkan pengguna. Penempatan elemen dekoratif di bagian bawah layar semakin memperkuat identitas visual aplikasi ini yang tampaknya memang terinspirasi dari dunia kopi atau gaya hidup santai ala kafe.



Gambar 2. User Interface Login

User Interface Menu

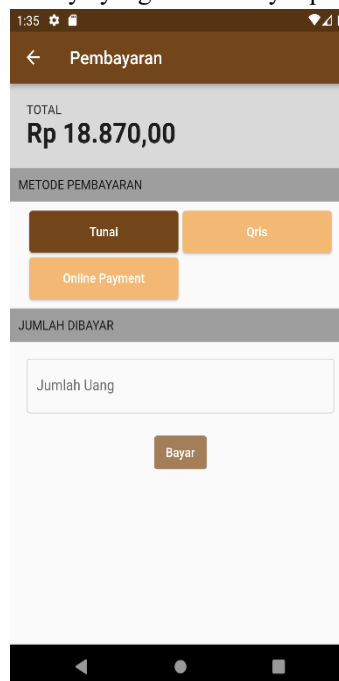
User Interface Menu pada aplikasi ini menggunakan pendekatan desain navigasi samping (side navigation drawer) yang dapat diakses dengan mengetuk ikon menu atau menggeser layar dari sisi kiri. Menu ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur utama aplikasi secara cepat dan efisien. Desainnya minimalis namun fungsional, menampilkan kombinasi ikon dan teks yang jelas dan mudah dipahami. Pada bagian atas menu, terdapat profil pengguna yang ditampilkan dengan ikon berbentuk bulat, nama pengguna (“alfian”), serta alamat email pengguna (“alfian@gmail.com”). Bagian ini memberikan kesan personalisasi dan menunjukkan bahwa pengguna telah login ke dalam sistem. Latar belakang profil berwarna coklat memperkuat konsistensi visual aplikasi yang bertema hangat dan profesional.



Gambar 3. User Interface Menu

b. User Interface Pembayaran

User Interface Pembayaran merupakan tampilan penting dalam proses transaksi penjualan yang memungkinkan pengguna menyelesaikan pembayaran dengan cepat, efisien, dan sesuai dengan metode pembayaran yang dipilih oleh pelanggan. Tampilan ini dirancang secara intuitif dan bersih, dengan penempatan elemen-elemen yang tertata rapi serta didukung oleh kombinasi warna yang konsisten dengan tema keseluruhan aplikasi, yaitu nuansa coklat khas kafe atau usaha berbasis makanan dan minuman. Pada bagian atas, terdapat judul halaman "Pembayaran" yang ditempatkan di dalam app bar berwarna coklat, disertai ikon panah kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tepat di bawahnya, pengguna disuguhkan informasi jumlah total pembayaran, yang ditampilkan secara mencolok dalam ukuran besar dan warna tegas, yaitu Rp 18.870,00. Bagian ini sangat penting untuk memastikan pengguna mengetahui total biaya yang harus dibayar pelanggan.

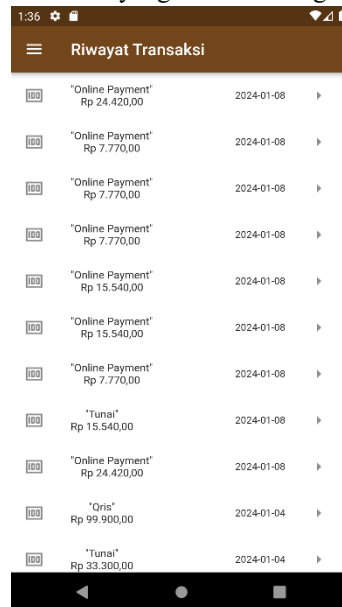


Gambar 4. User Interface Pembayaran

c. User Interface Riwayat Transaksi

User Interface Riwayat Transaksi merupakan tampilan yang dirancang untuk menampilkan daftar semua transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna dalam aplikasi. Tampilan ini sangat penting dalam sistem point of sale (POS) atau aplikasi kasir karena memungkinkan pengguna, seperti kasir atau

pemilik usaha, untuk memantau dan menelusuri riwayat aktivitas penjualan secara kronologis. Desain antarmukanya disusun secara sederhana namun informatif, sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh berbagai kalangan. Pada bagian atas layar terdapat judul halaman “Riwayat Transaksi” yang diletakkan dalam bilah app bar berwarna coklat, selaras dengan tema utama aplikasi yang mengusung nuansa hangat dan profesional. Judul ini memberikan konteks yang jelas bahwa pengguna sedang berada di halaman yang menampilkan transaksi yang sudah berlangsung sebelumnya.



Gambar 5. User Interface Riwayat Transaksi

d. Test

Langkah pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan telah sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan yang diharapkan. Pengujian ini juga bertujuan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Metode yang digunakan adalah User Acceptance Test (UAT). Penulis menyarankan agar pengujian ini dilakukan dalam waktu yang konsisten untuk mengevaluasi kinerja aplikasi secara menyeluruh. Hasil pengujian UAT dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil UAT

Pertanyaan	Nilai					Jumlah	Analisis (Jumlah/ 15)	Persentase (Analisis/5*100)
	Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1			
Apakah tampilan Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto ini menarik?	40	28	0	0	0	68	4,53	91%
Apakah penyajian informasi pada Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto mudah dipahami?	35	28	3	0	0	66	4,4	88%
Apakah Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto dapat diakses dengan baik?	25	32	6	0	0	63	4,2	84%
Apakah Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto dapat diakses dengan mudah?	30	28	6	0	0	64	4,26	85%
Apakah kemutahiran data Pengembangan UI/UX Sistem	20	40	3	0	0	63	4,2	84%

Kasir di Amaranthy Café and Resto?										
Apakah Pengembangan UI/UX Sistem Kasir dapat memonitoring di Amaranthy Café and Resto?	30	28	6	0	0	64	4,26	85%		
Apakah pencarian dan filter data pada Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto cukup baik?	10	48	3	0	0	61	4,06	81%		
Apakah Pengembangan UI/UX Sistem Kasir di Amaranthy Café and Resto berjalan dengan baik ?	25	36	3	0	0	64	4,26	85%		

Dari perhitungan pada tabel 4.23 dengan nilai rata-rata adalah $34.2 / 8 = 4.275$ sehingga prosentase nilainya adalah $4.275 / 5 \times 100 = 85.5\%$. Hal ini menguji hipotesis diterima dari aplikasi dengan tes penerimaan pengguna adalah baik.

Pembahasan

Integrasi sistem kasir digital berbasis UI/UX yang optimal merupakan langkah strategis untuk memperkuat daya saing Amaranthy Café and Resto di pasar kuliner yang kompetitif. Digitalisasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi internal, tetapi juga memungkinkan pengumpulan data transaksi yang akurat dan real-time, mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih tepat. Selain itu, sistem yang ramah pengguna memudahkan pelatihan staf baru dan meminimalkan hambatan adaptasi teknologi. Dengan demikian, digitalisasi melalui pengembangan UI/UX ini berperan sebagai fondasi penting dalam transformasi bisnis kuliner menuju era digital yang lebih modern dan berkelanjutan.

Pengujian usability menunjukkan bahwa aspek kenyamanan visual, keterbacaan teks, serta feedback sistem yang jelas memberikan pengaruh positif terhadap tingkat kepuasan kasir dan pelanggan. Kepuasan pengguna ini penting karena berkontribusi pada adopsi dan konsistensi penggunaan sistem baru dalam jangka panjang, sebagaimana dijelaskan oleh [18]. Faktor satisfaction dalam UX tidak hanya meningkatkan motivasi kasir dalam menggunakan sistem, tetapi juga secara tidak langsung berdampak pada kualitas pelayanan kepada pelanggan. Pelanggan merasakan proses transaksi yang lebih cepat dan akurat, sehingga meningkatkan persepsi positif terhadap Amaranthy Café and Resto.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan sistem kasir digital berbasis UI/UX di Amaranthy Café and Resto, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1. Digitalisasi sistem kasir melalui pendekatan UI/UX terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional, khususnya dalam proses transaksi. Sistem yang dirancang dengan antarmuka yang lebih intuitif dan alur kerja yang sederhana memudahkan kasir dalam melakukan input data, mempercepat proses pelayanan, serta mengurangi potensi kesalahan input; 2. Pengembangan sistem dengan metode Design Thinking memberikan hasil yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena pendekatan ini menekankan pada proses empati, definisi masalah, hingga uji coba langsung terhadap prototipe oleh pengguna akhir. Hal ini memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan yang dihadapi di lapangan; 3. Penerapan prinsip-prinsip UI/UX seperti usability, learnability, dan efficiency terbukti meningkatkan pengalaman pengguna baik dari sisi kasir maupun manajemen. Berdasarkan hasil uji coba dan kuesioner, sebagian besar responden menyatakan bahwa sistem baru lebih mudah dipelajari, cepat digunakan, dan tampilannya lebih menarik dibandingkan sistem sebelumnya; 4. Pengembangan sistem kasir berbasis UI/UX juga berkontribusi pada peningkatan kepuasan pelanggan secara tidak langsung, karena proses transaksi yang lebih cepat dan minim kesalahan berdampak positif pada kualitas pelayanan yang dirasakan oleh pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Nugroho, J. Purwanto, M. A. Muin, and F. Mahardika, "UI / UX Design of a Web-Based Student Organizations

- System Using the Design Thinking Method Approach,” vol. 7, no. 1, pp. 24–38, 2025.
- [2] R. B. B. Mahardika, F. Sumantri and R. Ripai, “IMPLEMENTASI PROTOTYPE PADA SISTEM APLIKASI PERSURATAN KELURAHAN KEDUNGWUNI BARAT (SIPRAKAT) BERBASIS ANDROID,” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–8, 2024.
 - [3] G. Santoso, M. Rizal, H. Wiyana, and S. N. Subagja, “JUBISDIGI : Jurnal Bisnis Digital Digitalisasi UMKM : Strategi Dan Model Bisnis Berbasis Teknologi Untuk Keberlanjutan JUBISDIGI : Jurnal Bisnis Digital,” vol. 01, no. 01, pp. 21–30, 2025.
 - [4] R. Tahir *et al.*, *Transformasi Bisnis di Era Digital (Teknologi Informasi dalam Mendukung Transformasi Bisnis di Era Digital)*, no. August. 2023.
 - [5] H. Jayusman and F. Mahardika, “Mobile-Based Event Decoration Ordering System Using UAT Method with PIECES Framework,” *J. Innov. Inf. Technol. Appl.*, vol. 7, pp. 1623–172, 2024.
 - [6] A. Prawirdani and E. I. Sela, “Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis Website dan Mobile di Kooi Coffee,” vol. 6, no. 3, pp. 2715–2731, 2024.
 - [7] H. Sama and David, “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Order Pada Restoran Berbasis Mobile Web,” *Conf. Manag. Business, Innov. Educ. Soc. Sci.* <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>, vol. 1, no. 1, pp. 892–902, 2021.
 - [8] A. Cahya Kamilla, N. Priyani, V. Handrianus Pranatawijaya, and N. Noor Kamala Sari, “Pengembangan Aplikasi Kasir Mobile Yang Efisien,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 5966–5971, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.9829.
 - [9] R. B. B. Sumantri, G. Subari, F. Mahardika, and H. Jayusman, “Perbandingan Efisiensi Waktu Proses Pengaksesan Data Antara Query Berbentuk Join Dengan Subselect,” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 7, no. 1, pp. 25–33, 2023, doi: 10.46880/jmika.vol7no1.pp25-33.
 - [10] M. I. Syahib, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Manajemen Persediaan Barang Dan Kasir,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i1.3461.
 - [11] D. Intan *et al.*, “IoT-Based Smart Air Conditioner as a Preventive in the Post-COVID-19 Era: A Review,” *journal.umy.ac.idDIS Saputra, IPD Suarnatha, F Mahardika, A Wijanarko, SW HandaniJournal Robot. Control (JRC), 2023•journal.umy.ac.id*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.18196/jrc.v4i1.17090.
 - [12] A. B. Praja, D. Darmansah, and S. Wijayanto, “Sistem Informasi Pencatatan Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 3, pp. 273–282, Mar. 2022, doi: 10.30865/JSON.V3I3.3914.
 - [13] F. Mahardika, R. B. B. Sumatri, T. Informatika, J. Komputer, and P. N. Cilacap, “IMPLEMENTASI PENDEKATAN METODE DESIGN THINKING SISTEM PERSURATAN ONLINE BERBASIS,” vol. 13, no. 2, 2025.
 - [14] Z. Khaerunnisa, K. Muhammad, and F. Mahardika, “Indonesian Journal of Digital Business Optimization of Cloud-Based Digital Archiving System Using Golang and the ICONIX Process,” vol. 5, no. April, pp. 87–96, 2025.
 - [15] F. Mahardika and N. Azizah, “Designing A Dealer Service Management Information System Motorcycle with Unified Modeling Language (UML) Method,” pp. 1–10, 2024.
 - [16] I. G. Friansyah, D. Pembimbing, D. Agustina, and D. Fara, “Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian di Kantor Bagian Administrasi dan Pembangunan Sekretariat Daerah Kabupaten Karimun Berbasis Website,” *ejurnal.universitaskarimun.ac.id*, vol. 2, no. 1, 2021, Accessed: Jun. 24, 2023. [Online]. Available: http://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/view/318
 - [17] F. C. Wardana and I. G. L. P. E. Prisma, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–11, Jul. 2022, Accessed: Jan. 10, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740>
 - [18] A. Z. Musyaffa, S. Oktarina, B. Sihloh, and D. K. Sianturi, “User Interface Manajemen Rantai Pasok Es Durian Ros Menggunakan Metode Design Thinking,” no. 187, pp. 803–811, 2024.