

## INTISARI

Sembako merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam pemenuhan kebutuhannya atas pangan. Peran warung sembako pada daerah perkampungan juga sangat penting bagi masyarakat untuk membeli kebutuhannya sehari – hari. Namun untuk saat ini untuk pengolahan transaksi penjualan masih diolah secara manual sehingga menghasilkan informasi penjualan yang tidak akurat dan tidak relevan. *User* juga kesulitan dalam membuat laporan penjualan perbulannya, warung sembako Tokotok ingin melakukan sebuah inovasi untuk meningkatkan penjualan dalam mencapai kinerja yang efektif diberbagai kegiatan.

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut, maka dipilihlah Metode *Design Thinking* dalam Implemtasi Aplikasi Penjualan yang berfokus pada kemudahan (*Usability*) dan kepuasan (*Satisfaction*) pengguna terhadap aplikasi. Metode *Design Thinking* terdiri lima tahapan secara berulang yang dapat digunakan untuk memperkuat inovasi, memecahkan sebuah masalah serta membantu memahami kebutuhan pengguna sehingga memberikan sebuah solusi yang tepat.

Hasil yang didapat dari validasi pengguna ketika menggunakan prototype dan aplikasi, ini ialah diperoleh kesimpulan bahwa rancangan aplikasi sudah memenuhi kriteria tolak ukur, dengan memperoleh tingkat kepuasan pengguna sebanyak 57 poin, dimana poin tersebut telah memenuhi aturan kriteria pada pengukuran *System Usability Scale* sehingga rancangan aplikasi ini dapat dikembangkan oleh tim pengembang untuk dijadikan Tokotok.

Kata Kunci : *System Usability Scale, Design Thinking, Validasi, Prototype, Penjualan.*

## ABSTRACT

Basic food is something that humans really need to fulfill their need for food. The role of food stalls in rural areas is also very important for people to buy their daily needs. However, currently sales transaction processing is still processed manually, resulting in inaccurate and irrelevant sales information. Users also have difficulty making monthly sales reports. Tokotok grocery stores want to carry out innovations to increase sales in achieving effective performance in various activities.

Therefore, to achieve this goal, the Design Thinking Method was chosen in the Implementation of Sales Applications which focuses on ease (Usability) and user satisfaction (Satisfaction) with the application. The Design Thinking Method consists of five iterative stages which can be used to strengthen innovation, solve a problem and help understand user needs so as to provide the right solution.

The result obtained from user validation when using prototypes and applications, this is the conclusion that the application design has met the benchmark criteria, by obtaining a user satisfaction level of 57 points, where these points have met the criteria rules for measuring the System Usability Scale so that this application design can be developed by the development team to become Tokotok.

Keywords : *System Usability Scale, Design Thinking, Validation, Prototype, Sales.*