

ABSTRAK

Peningkatan penggunaan teknologi dalam operasional ritel menekankan pentingnya sistem Point of Sales (POS) yang efisien untuk mengelola transaksi, inventaris, dan pelaporan keuangan secara real-time. Meskipun penelitian sebelumnya telah menggunakan metode Figma untuk desain UI/UX, masih terdapat kesenjangan dalam memahami kebutuhan pengguna dan penerapan pendekatan desain yang teoritis seperti Design Thinking. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe POS berbasis Figma dengan menerapkan lima tahap Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, guna memastikan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna dan perbaikan desain yang iteratif. Melalui pendekatan ini, penelitian ini menghasilkan prototipe POS yang intuitif dan efisien, menjawab tantangan yang diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya, seperti keterbatasan keterlibatan pengguna dan kurangnya validasi iteratif.

Kata kunci: Sistem *Point of Sales (POS)*, *Figma*, *Design Thinking*, *prototype*, *user-friendly*.