

ABSTRAK

Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) *dashboard* penjualan TUS Mart dilatarbelakangi oleh rendahnya kinerja *dashboard* MOKA yang digunakan oleh Koperasi Universitas Telkom Surabaya. Hasil *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor MOKA sebesar 41,25 (grade F “Poor”), yang menyulitkan pemantauan stok, transaksi, dan laporan keuangan. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe *dashboard* baru yang lebih efektif dan responsif menggunakan pendekatan *Design Thinking*, terbatas pada pengembangan prototipe *high-fidelity* dan pengujian *usability* oleh admin koperasi. Penelitian mengikuti lima tahap *Design Thinking*. Tahap *Empathize* dilakukan melalui wawancara dan kuesioner SUS untuk menyusun *empathy map*. Tahap *Define* merumuskan masalah utama. Pada tahap *Ideate*, digunakan *Innovation Canvas* dan *sitemap* untuk menetapkan fitur prioritas. Tahap *Prototype* menghasilkan desain antarmuka menggunakan Figma dengan fitur inventori real-time, analitik penjualan, dan integrasi ERP/CRM. Tahap *Test* mengevaluasi prototipe melalui SUS dan uji *Wilcoxon Signed-Rank* pada empat responden. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS meningkat menjadi rata-rata 66,5 (grade C “OK”), naik kurang lebih 25 poin dan tergolong *marginally acceptable*. Nilai $p = 0,011$ menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik antara MOKA dan prototipe baru. *Design Thinking* terbukti meningkatkan navigasi, konsistensi visual, dan kenyamanan pengguna meski masih butuh penyempurnaan untuk mencapai kategori “Good”.

Kata Kunci: TUS Mart, *User Interface (UI)*, *User Experince (UX)*, *Design Thinking*, *Dashboard Penjualan*, *System Usability Scale (SUS)*.