

ABSTRAK

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* “PUSISI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI *COFFEE SHOP* DI PURWOKERTO

Oleh

Raihan Sayyid Faqiqh

21105029

Tren budaya minum kopi yang semakin meningkat di Indonesia, khususnya di Purwokerto, akan tetapi banyak *coffee shop* masih menghadapi tantangan dalam mempromosikan bisnis mereka secara efektif agar dapat menjangkau lebih banyak pelanggan. Perancangan *user interface* aplikasi *mobile* "PUSISI" dirancang sebagai media promosi untuk membantu *coffee shop* lokal meningkatkan visibilitas dari *coffee shop* yang ada di Purwokerto. Penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk mengembangkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan para pecinta kopi. Proses perancangan mencakup penelitian melalui survei dan wawancara dengan pemilik *coffee shop* serta pelanggan untuk menentukan fitur yang paling relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan fitur seperti reservasi *online*, pencarian menu, serta fitur sosial interaktif seperti pelacakan lokasi *real-time* antar pengguna yang sudah berteman satu sama lain. Hasil akhir dari penelitian ini adalah prototipe UI yang dirancang menggunakan Figma untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Aplikasi PUSISI diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan promosi *coffee shop* di Purwokerto serta dapat mendukung bisnis lokal dan memperluas *segment* budaya *ngopi* di Purwokerto.

Kata Kunci: *user interface*, Aplikasi *Mobile*, *Coffee Shop*, Promosi, Purwokerto, *User-Centered Design*.