

## ABSTRAK

### Perancangan UI/UX pada Mesin POS Menggunakan Metode Gamifikasi guna Meningkatkan Produktivitas Area Kasir”

Muhammad Zidan Imaduddin.<sup>1)</sup> Ismail Alif Siregar.<sup>2)</sup> Taufiq Panji Wisesa.<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Student of Product Design Study Program, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2)</sup> Lecturer of Product Design Study Program, Universitas Pembangunan Jaya

Perkembangan teknologi di era digital sangat lah pesat, hampir seluruh kegiatan masyarakat di berbagai sektor di seluruh dunia bergantung kepada teknologi setiap harinya. untuk dapat bersaing, masing-masing negara melakukan revitalisasi pada industri penopang perekonomian guna meningkatkan efektivitas dan pendapatan dari negara tersebut. maka dari itu lahir lah istilah baru dalam dunia perindustrian yaitu revolusi industri ke-4. Di Chigo mesin POS biasa dioperasikan oleh karyawan Outlet yang bertugas melayani area kasir dan menyajikan produk kepada konsumen. Posisi karyawan Outlet sendiri biasa diisi oleh pekerja dengan rentang umur 19-25 tahun. Kendati demikian, menurut studi kasus yang peneliti lakukan, crew outlet Chigo yang lahir pada tahun 2000-an keatas merasa mengoperasikan Mesin Pos terbilang sulit untuk dimengerti dan harus terbiasa dengan tampilannya yang rumit serta membingungkan karena terlalu banyak tulisan dan bentuk tampilan yang sudah tidak relevan dengan gen-Z yang terbiasa dengan tampilan antarmuka yang lebih sederhana, mudah dimengerti, dan menarik, dikarenakan mengingat tampilan antarmuka pada mesin POS masih menggunakan model lama yang terdapat pada komputer di era 90-an.

**Kata kunci:** Teknologi, Produk, Mesin POS, Industri 4.0