

**DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO BANGUNAN CV
TRIJAYA SAKTI GRESIK MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR



ELSA JIHAN SALSABILLA

PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI

DEPARTEMEN TEKNIK

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2023

**DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO BANGUNAN CV
TRIJAYA SAKTI GRESIK MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

HALAMAN JUDUL



ELSA JIHAN SALSABILLA

151811513054

PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI

DEPARTEMEN TEKNIK

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Tugas Akhir ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan / atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan / ditulis oleh individu selain penyusun, kecuali bila dituliskan dengan format dalam isi Tugas Akhir.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 27 Juli 2023

Penulis



Elsa Jihan Salsabilla

NIM. 151811513054

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO BANGUNAN CV
TRIJAYA SAKTI GRESIK MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Dinyatakan Lulus Program Studi D3 Sistem
Informasi pada Fakultas Vokasi Universitas Airlangga

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19903302018083201

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR

Judul : Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan Toko Bangunan
CV Trijaya Sakti Gresik Menggunakan Metode *Design Thinking*
Penulis : Elsa Jihan Salsabilla
NIM : 151811513054
Pembimbing I : Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.
Tanggal Ujian : Selasa, 25 Juli 2023

Disetujui oleh

Pembimbing I



Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199303302018083201

Mengetahui,

Ketua Departemen Teknik

Koordinator Program Studi

Fakultas Vokasi

D3 Sistem Informasi



Drs. Eto Wuryanto, DEA.



Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.

NIP. 196609281991021001

NIP. 199303302018083201

iv

TUGAS AKHIR DESAIN UI/UX SISTEM... ELSA JIHAN SALSABILLA

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Tugas Akhir Ini Telah Diujikan dan Disahkan di Hadapan Komisi Penguji.

Program Studi : D-III Sistem Informasi
Departemen : Teknik
Fakultas : Vokasi Universitas Airlangga
Hari / Tanggal : Selasa / 25 Juli 2023
Pukul : 13.00 – 14.30 WIB
Tempat : Ruang Rapim 2 Fakultas Vokasi

Penitia Penguji terdiri dari:

Ketua Penguji



Endah Purwanti, S.Si., M.Kom.

NIP. 197812172005012001

Mengetahui,

Penguji I



Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19804232016033201

Penguji II



Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199303302018083201

TUGAS AKHIR DESAIN UI/UX SISTEM... ELSA JIHAN SALSABILLA

PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR

Naskah Tugas Akhir ini tidak dipublikasikan, namun tersedia di perpustakaan dalam lingkungan Universitas Airlangga. Diperkenankan untuk dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan seizin penyusun dan harus menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

Dokumen Tugas Akhir ini merupakan hak milik Universitas Airlangga.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan CV Trijaya Sakti Gresik Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga (D-III) Sistem Informasi, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan desain selanjutnya agar menjadi lebih baik. Semoga keberadaan Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Surabaya

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih dan memberikan penghargaan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Laporan Tugas akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Swt. Tuhan pencipta alam semesta dan kehidupan atas semua nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan.
2. Prof. Dr. Anwar Ma'aruf, drh., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.
3. Dr. Tika Widiastuti, S.E., M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.
4. Drs. Eto Wuryanto, DEA., selaku Ketua Departemen Teknik, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.
5. Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Diploma 3 Sistem Informasi, Dosen Pembimbing, dan Panitia Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi, serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.
6. Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Wali dan Panitia Penguji Tugas Akhir yang telah dalam memberikan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan berlangsung serta memberikan masukan dan saran untuk menjadikan laporan tugas akhir menjadi lebih baik.
7. Endah Purwanti, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran untuk menjadikan laporan tugas akhir menjadi lebih baik.
8. Erwin Wijaya, selaku pemilik toko bangunan CV Trijaya Sakti yang telah bersedia untuk bekerja sama dalam memberikan informasi dan meluangkan waktunya selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini.

9. Seluruh jajaran dosen pengajar Fakultas Vokasi, khususnya dosen pengajar D3 Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan berlangsung.
10. Karyawan Program Studi D3 Sistem Informasi, Mas Fiki, Mbak Hesti yang telah memberikan pelayanan terbaik selama masa perkuliahan berlangsung.
11. Kedua orang tua penulis, Kakak, dan Adik yang selalu memberikan motivasi dan dukungan moral secara penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.
12. Teman-teman Program Studi D3 Sistem Informasi terutama Bagus Nendro Satrio, dan Yudhi Rangga Arnanto yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan berlangsung.

Surabaya,

Penulis

Elsa Jihan Salsabilla, 2023. *Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan Toko Bangunan CV Trijaya Sakti Gresik Menggunakan Metode Design Thinking*. Tugas Akhir ini di bawah bimbingan Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom., Program Studi Diploma Tiga Sistem Informasi, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.

ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang desain UI/UX untuk Sistem Informasi Penjualan Toko Bangunan CV Trijaya Sakti menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari enam desain antarmuka, yaitu proses login, proses pengelolaan data master, proses penjualan, proses pengadaan barang, proses pengiriman barang, dan proses pembuatan laporan.

Perancangan desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan Toko Bangunan CV Trijaya Sakti menerapkan metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan. Pada tahap pertama adalah *Empathize* yang dilakukan dengan mengumpulkan dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui wawancara dengan pemilik toko. Tahap kedua adalah *Define* yang dilakukan dengan menganalisis data melalui pendefinisian masalah dan penyusunan *user requirement*. Tahap ketiga adalah *Ideate* yang dilakukan dengan melakukan *brainstorming*, menyusun *information architecture*, dan *user flow*. Tahap keempat adalah *Prototype* yang dilakukan dengan menyusun *design system* dan tampilan antarmuka. Tahap kelima adalah *Test* yang dilakukan dengan melakukan pengujian menggunakan metode *in-person usability testing*.

Berdasarkan hasil *test*, Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan Toko Bangunan CV Trijaya Sakti Gresik telah sesuai dengan *user requirement* yaitu menghasilkan desain antarmuka yang mudah dipahami dari proses bisnis yang ada.

Kata kunci: Desain UI/UX, Sistem Informasi Penjualan, *Design Thinking*, *Prototype*, Figma

Elsa Jihan Salsabilla, 2023. *UI/UX Design for CV Trijaya Sakti Gresik Building Materials Store Sales Information System using Design Thinking Method*. This final project is under the guidance of Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom., Information Systems Diploma Study Program, Faculty of Vocational Studies, Airlangga University.

ABSTRACT

The purpose of making this Final Project is to design a UI/UX design for the CV Trijaya Sakti Gresik Building Store Materials Sales Information Systems with Design Thinking method which consists of six interface designs, namely the login process, master data management, sales, procurement process, delivery process, and report generation.

The design of the UI/UX design of the CV Trijaya Sakti Gresik Building Store Materials Sales Information Systems applies the Design Thinking method which includes five stages. The first stage is Empathize which is carried out by collecting and identifying user needs through interviews with the shop owner. The second stage is Define which is done by analyzing the data through defining the problem and compiling user requirements. The third stage is Ideate which is carried out by brainstorming, designing information architecture, and user flow. The fourth stage is the Prototype which is carried out by compiling the system design and interface display. The fifth stage is the Test which is carried out by testing using the in-person usability testing method.

Based on the test results, the UI/UX Design for CV Trijaya Sakti Gresik Building Materials Store Sales Information System complies with the user requirements, namely producing a series of interface design that is easy to understand from existing business processes.

Keyword: UI/UX Design, Sales Information Systems, Design Thinking, Prototype, Figma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	v
PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Sistem Informasi Penjualan	6
2.1.2 <i>User Interface</i>	7
2.1.3 <i>User Experience</i>	7
2.1.4 <i>Design Thinking</i>	8
2.1.5 <i>Moodboard</i>	11
2.1.6 <i>User Flow</i>	13

2.1.7 Wireframe	13
2.1.8 Prototype.....	13
2.1.9 Figma	14
2.2 Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	18
3.2 Alat dan Bahan	18
3.3 Prosedur Penelitian.....	18
3.3.1 Empathize.....	18
3.3.2 Define.....	19
3.3.3 Ideate	19
3.3.4 Prototype.....	20
3.3.5 Test.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Empathize	22
4.2 Define	23
4.3 Ideate	25
4.4 Prototype	34
4.5 Test	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking	9
Gambar 2.2 Contoh Moodboard	12
Gambar 4.1 Information Architecture	27
Gambar 4.2 User flow Login	28
Gambar 4.3 User flow Kategori	29
Gambar 4.4 User flow Barang	30
Gambar 4.5 User flow Penjualan	31
Gambar 4.6 User flow Pengadaan.....	32
Gambar 4.7 User flow Pengiriman.....	33
Gambar 4.8 User flow Pembuatan Laporan.....	33
Gambar 4.9 Tampilan Laman Login.....	36
Gambar 4.10 Tampilan Laman Dashboard	37
Gambar 4.11 Tampilan Laman Data Master Kategori.....	38
Gambar 4.12 Tampilan Laman Data Master Barang	40
Gambar 4.13 Tampilan Laman Penjualan.....	41
Gambar 4.14 Tampilan Laman Pengadaan	42
Gambar 4.15 Tampilan Laman Pengiriman	44
Gambar 4.16 Tampilan Laman Pembuatan Laporan	44
Gambar 4.17 Tampilan Prototype dengan Wireflow	45
Gambar 4.18 Hasil Usability Testing.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar pertanyaan.....	22
Tabel 4.2 Pendefinisian masalah.....	24
Tabel 4.3 <i>User requirement</i> dan <i>UI/UX requirement</i>	25
Tabel 4.4 <i>Design system</i> tipografi untuk seluruh halaman	34
Tabel 4.5 <i>Design system</i> warna untuk seluruh halaman	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Laporan Hasil Wawancara.....	53
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir, hal ini dikarenakan teknologi dapat membantu manusia untuk melaksanakan kegiatan dengan lebih mudah. Teknologi memberikan dampak yang baik pada berbagai macam bidang, mulai dari perdagangan, perindustrian, kesehatan, dan lain-lain. Salah satu pemanfaatan teknologi di bidang perdagangan adalah penggunaan sistem informasi yang dapat membantu perusahaan dalam melaksanakan proses bisnis yang ada, mulai dari menyimpan data-data transaksi, mengelola stok, mencetak struk, dan membuat laporan.

CV Trijaya Sakti merupakan salah satu usaha perdagangan yang bergerak di bidang penyediaan bahan bangunan. Usaha ini dirintis oleh Bapak Erwin Wijaya pada tahun 2006, sehingga saat ini telah beroperasi selama kurang lebih 16 tahun. CV Trijaya Sakti berlokasi di salah satu tempat yang strategis di Gresik, Jawa Timur. Dalam kurun waktu tersebut, CV Trijaya Sakti berhasil menjadi salah satu toko bangunan yang cukup dikenal, pelanggannya pun tak hanya datang dari Gresik tetapi juga luar kota. Bahan bangunan yang dijual ada berbagai macam, mulai dari semen, batu bata, cat, dan perlengkapan lainnya.

Pada CV Trijaya Sakti, terdapat tiga proses bisnis, yaitu proses penjualan, pengadaan, dan pengiriman barang. Pada proses penjualan, sebagian *customer* harus datang langsung ke tempat untuk dilayani oleh karyawan yang bertugas, namun ada juga sebagian *customer* yang melakukan proses pemesanan melalui telepon dan melakukan pembayaran melalui transfer. Pada proses pengadaan, tidak ada proses perhitungan yang tepat untuk menentukan jumlah barang yang masih tersedia dan jumlah barang yang harus segera ditambahkan. Pada proses pengiriman barang, pencatatan dilakukan secara manual di buku tulis. Selain itu, sampai saat ini toko CV Trijaya Sakti tidak memiliki laporan bulanan yang dapat digunakan untuk mengulas pendapatan ataupun histori transaksi yang telah diselesaikan selama kurun waktu tertentu.

Para karyawan yang bekerja di Toko Bangunan CV Trijaya Sakti memiliki tugas dan kewajiban yang sama, yaitu melayani seluruh proses yang ada. Hal ini menyebabkan pelaksanaan proses bisnis kurang terorganisir karena ditangani oleh orang yang berbeda-beda. Selain itu, proses pembayaran yang ada saat ini masih belum sepenuhnya terdokumentasi, hal ini karena ada beberapa *customer* yang melakukan pemesanan dan juga pembayaran jarak jauh sehingga dokumen pembayaran (bukti transfer) hanya tersimpan pada *mobile banking* milik sang pemilik toko, Bapak Erwin Wijaya.

Sistem informasi penjualan merupakan bentuk solusi yang tepat untuk permasalahan yang telah dijabarkan di atas. Selaku pemilik toko, Bapak Erwin Wijaya

memang sudah lama berencana untuk mengaplikasikan sebuah sistem yang terkomputerisasi untuk mengelola toko bangunan yang dimilikinya. Maka dari itu, sebagai salah satu tahap awal dalam merancang sebuah sistem informasi, diperlukan desain UI/UX yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dengan penggunaan desain UI/UX yang tepat, seluruh proses bisnis yang diintegrasikan ke dalam sistem informasi akan menjadi lebih mudah dan praktis sehingga menghasilkan layanan yang lebih prima.

Dalam merancang desain UI/UX untuk sistem informasi penjualan toko bangunan CV Trijaya Sakti Gresik, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahapan dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna, kemudian akan dihasilkan sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam perancangan desain UI/UX dapat menyelesaikan permasalahan dan memenuhi kebutuhan pengguna saat mengoperasikan sistem informasi penjualan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang ditetapkan adalah bagaimana merancang desain UI/UX sistem informasi penjualan CV Trijaya Sakti Gresik dengan metode *Design Thinking* yang meliputi proses login,

pengelolaan data master, penjualan, pengadaan barang, pengiriman barang, dan pembuatan laporan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang desain UI/UX sistem informasi penjualan CV Trijaya Sakti Gresik dengan metode *Design Thinking* yang meliputi proses login, pengelolaan data master, penjualan, pengadaan barang, pengiriman barang, dan pembuatan laporan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang akan didapatkan dari perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan toko bangunan CV Trijaya Sakti Gresik adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dalam mengoperasikan sistem informasi.
2. Menyediakan alur sistem informasi yang mudah dimengerti.
3. Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menyimpan dokumen transaksi yang terlibat.
4. Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam membuat laporan bulanan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikerjakan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Antarmuka Proses Login

2. Antarmuka Proses Data Master
3. Antarmuka Proses Penjualan
4. Antarmuka Proses Pengadaan Barang
5. Antarmuka Proses Pengiriman Barang
6. Antarmuka Proses Pembuatan Laporan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bab ini, akan dijelaskan tinjauan pustaka yang akan menjadi landasan dalam perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan Toko Bangunan CV Trijaya Sakti Gresik.

2.1.1 Sistem Informasi Penjualan

Menurut (Ali Furqon, 2013), Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data yang berkaitan dengan penjualan baik dari transaksi pembelian sampai transaksi penjualan digunakan untuk mendukung kegiatan penjualan tersebut.

Sistem Informasi Penjualan biasanya terdiri dari fitur input barang, pemesanan, pembayaran, dan pembuatan laporan penjualan. Pada proses input barang, pengguna akan memasukkan data barang seperti nama barang, jumlah, dan harga barang. Pada proses pemesanan, pengguna akan memasukkan data pemesanan seperti nama-nama barang yang akan dipesan dan jumlah barangnya. Pada proses pembayaran, akan terhubung dengan proses pemesanan. Pengguna dapat memasukkan jumlah pembayaran apabila menggunakan metode pembayaran *cash* dan mengunggah bukti transfer apabila menggunakan metode pembayaran transfer. Pada proses pembuatan

laporan penjualan, pengguna dapat memilih jenis laporan dan bulan laporan kemudian sistem akan menghasilkan laporan yang sesuai dan siap diunduh.

2.1.2 User Interface

Berikut merupakan beberapa definisi *User Interface* atau antarmuka pengguna menurut para ahli:

- a. Menurut (Satzinger et al., 2015), antarmuka pengguna adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem, konseptual dan fisik.
- b. Menurut (Rouse, 2015), antarmuka pengguna menyediakan sarana dari input yang memungkinkan pengguna untuk mengendalikan sistem dan *output*, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik).
- c. Menurut (Roth, 2017), antarmuka pengguna adalah seperangkat alat atau elemen yang digunakan untuk memanipulasi objek digital.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa definisi dari *User Interface* atau antarmuka pengguna adalah kumpulan dari beberapa elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu sistem.

2.1.3 User Experience

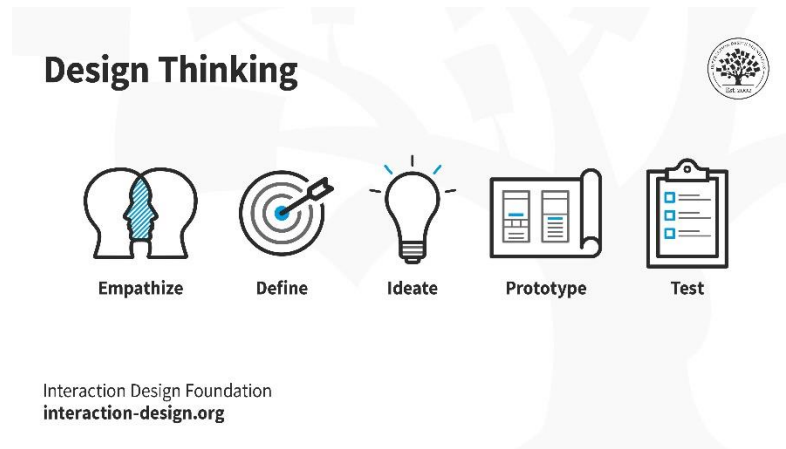
Berikut merupakan beberapa definisi *User Experience* atau pengalaman pengguna menurut para ahli:

- a. Menurut (Hartson dan Pyla, 2012), *User Experience* atau pengalaman pengguna adalah efek yang dirasakan oleh pengguna sebagai hasil dari interaksi dengan sistem atau produk yang termasuk pengaruh dari kegunaan dan dampak emosional selama interaksi.
- b. Menurut (Don Norman dan Jakob Nielsen, 1995), *User Experience* atau pengalaman pengguna mencakup seluruh aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanan, dan produknya.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa definisi dari *User Experience* adalah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna akhir dalam mengoperasikan atau berinteraksi dengan sistem atau produk yang ada.

2.1.4 Design Thinking

Menurut (Hartson dan Pyla, 2012), *Design Thinking* merupakan sebuah pendekatan dalam membuat sebuah pengalaman yang menyangkut dampak emosional, estetika, serta interaksi yang berorientasi terhadap nilai sosial. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, kemudian berdasarkan informasi tersebut disusun daftar kebutuhan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan umpan balik (Fauzi dan Sukoco, 2019).



Gambar 2.1 Tahapan *Design Thinking*

Berdasarkan gambar 2.1 Tahapan *Design Thinking*, (Tim Brown, 2009) menjelaskan bahwa tahapan dalam *design thinking* terbagi menjadi lima bagian sebagai berikut:

a. *Empathize*

Tahap pertama dari proses *design thinking* berfokus pada penelitian yang berpusat pada pengguna agar bisa mendapatkan pemahaman empatik dari permasalahan yang akan diselesaikan. Empati merupakan komponen yang sangat penting untuk pemecahan masalah dan proses desain yang berpusat pada pengguna karena dapat membuat perancang desain mengesampingkan asumsi pribadi dan mendapatkan wawasan nyata tentang pengguna dan kebutuhannya (d.school, 2010).

b. *Define*

Pada tahap kedua, perancang harus mengatur informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*, perancang akan melakukan

pengamatan untuk menentukan masalah inti yang telah teridentifikasi hingga saat ini. Tahap *Define* akan membantu perancang untuk mengumpulkan ide-ide bagus untuk menetapkan fitur, fungsi, dan elemen lain untuk menyelesaikan masalah yang ada (d.school, 2010).

c. *Ideate*

Pada tahap ketiga *design thinking*, perancang sudah siap menghasilkan ide. Perancang desain telah memahami pengguna dan kebutuhannya dalam tahap *Empathize* dan melakukan pengamatan dalam tahap *Define*. Dengan pengetahuan yang ada, perancang dapat mulai melihat masalah dari perspektif yang berbeda dan menemukan solusi inovatif untuk permasalahan yang ada (d.school, 2010).

d. *Prototype*

Pada tahap keempat *design thinking*, perancang akan memproduksi sejumlah prototipe dengan kriteria tertentu untuk menyelidiki solusi utama yang dihasilkan dalam fase *Ideate*, kemudian prototipe tersebut akan diuji. Pada fase percobaan ini, tujuannya adalah mengidentifikasi kemungkinan solusi terbaik untuk setiap masalah yang teridentifikasi dalam tiga tahap sebelumnya. Di akhir tahap ini, perancang akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang keterbatasan produk dan masalah yang dihadapinya serta memiliki pandangan yang lebih jelas tentang pengalaman pengguna ketika menggunakan prototipe (d.school, 2010).

e. *Test*

Pada tahap terakhir *design thinking*, perancang menguji produk lengkap secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi pada tahap *Prototype*. *Test* merupakan tahap terakhir dari *design thinking*, tetapi tahapannya dapat dilakukan secara berulang sehingga hasil yang diperoleh sering digunakan untuk mendefinisikan ulang satu masalah atau lebih. Tujuan utamanya adalah mendapatkan pemahaman sedalam mungkin tentang produk dan penggunaanya (d.school, 2010).

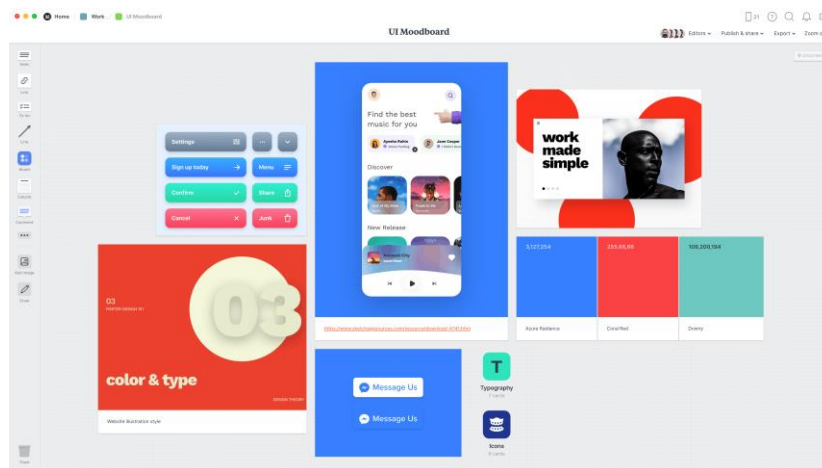
2.1.5 *Moodboard*

Berikut merupakan beberapa definisi *Moodboard* menurut para ahli:

- a. Menurut Mimi Zeiger, seorang penulis dan kurator seni, *moodboard* adalah alat yang membantu menggambarkan ide atau gagasan dengan menyatukan berbagai elemen visual dan konseptual dalam satu tempat. *Moodboard* dapat membantu dalam menggambarkan konsep dan mengomunikasikan ide ke klien atau tim (Anindya, 2023).
- b. Menurut Steven Heller, seorang kritikus desain dan penulis, *moodboard* adalah tata letak visual dari berbagai ide atau elemen yang digunakan untuk menciptakan gaya atau nuansa tertentu dalam proyek desain. *Moodboard* dapat membantu desainer dalam mengembangkan gaya dan tema untuk proyek yang sedang dikerjakan (Anindya, 2023).

- c. Menurut Justine Musk, seorang penulis dan ahli strategi merek, *moodboard* adalah alat yang membantu dalam memvisualisasikan ide dan menciptakan nuansa dan suasana tertentu. *Moodboard* dapat membantu dalam mengembangkan strategi merek dan mengomunikasikan konsep dan visi yang jelas (Anindya, 2023).

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa definisi dari *Moodboard* adalah sebuah media yang terdiri dari berbagai ide elemen visual dan konsep dalam proyek desain, *moodboard* akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan desain mulai dari *color palette*, tipografi (jenis dan ukuran *font*), ikon yang digunakan, serta komponen lainnya yang terlibat agar desain yang dibuat konsisten. Contoh *moodboard* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Contoh *Moodboard*

2.1.6 User Flow

User Flow adalah representasi visual dari banyak alur yang dapat diambil saat menggunakan aplikasi atau situs web baik tertulis maupun digital.

Bagan alur dimulai dengan titik masuk konsumen pada produk, seperti *layer* pengenalan atau beranda, dan diakhiri dengan tindakan atau hasil akhir, seperti membeli produk atau mendaftar akun. Dengan menggambarkan proses ini, desainer dapat mengevaluasi dan mengoptimalkan pengalaman pengguna (Camren Browne, 2023).

2.1.7 Wireframe

Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman situs web atau aplikasi, pembuatan *wireframe* biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk yang terdiri dari teks, gambar, *layouting*, dan sebagainya. *Wireframe* hanya menampilkan lembaran yang terdiri dari kotak-kotak dan garis-garis untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada situs web atau aplikasi.

Wireframe mempermudah seorang *developer* mengerjakan pengembangan struktur dan arah dari situs web atau aplikasi yang akan dibangun (Alfian Dharma, 2021).

2.1.8 Prototype

Prototype adalah metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode *prototyping*, akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara perancang dan

pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan *prototype* ini berhasil dengan baik, aturan-aturan harus didefinisikan pada tahap awal, yaitu perancang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. *Prototype* akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembangan (Dwi Purnomo, 2017).

2.1.9 Figma

Figma adalah sebuah *software design tool* yang umumnya digunakan untuk mendesain, merancang, melakukan *wireframing*, *prototyping*, desain antarmuka sebuah tampilan situs web dan aplikasi *mobile* (Agus Muhyidin et al., 2020). Aplikasi ini dapat berjalan di sistem operasi Windows, Linux, dan MacOS, aplikasi ini banyak digunakan oleh seorang yang bekerja di bidang desain aplikasi dan sejenisnya seperti desainer UI/UX dan desainer web (Miftah Farooq, 2022).

Selain Figma, terdapat *software design tool* lain dengan fungsi yang mirip yaitu Adobe XD, namun kepopuleran Adobe XD semakin menurun dan banyak para desainer yang beralih dari Adobe XD menggunakan Figma sehingga membuat Figma menjadi *tools* andalan pertama yang digunakan para desainer UI/UX (Angga Setiawan, 2023). Berikut adalah beberapa kelebihan Figma dibandingkan dengan Adobe XD (Trivusi, 2022):

- a. Bekerja bersamaan dan berkolaborasi secara *real time*

Fitur ini sangat berguna saat berada dalam sebuah proyek desain, karena dapat bekerja bersamaan dan secara *real time*. Selain itu, setiap anggota dalam tim dapat melihat histori pengeditan yang dilakukan oleh rekan satu timnya.

b. *File sharing* yang mudah dan cepat

Karena dokumen desain disimpan di server Figma, proses berbagi dokumen desain menjadi lebih mudah, cukup dengan mengirimkan *link* desain Figma, penerima juga mudah untuk melihat hasil desain tanpa melakukan instalasi *software* tambahan.

c. Aplikasi desain yang lengkap dan serba bias

Figma membantu dalam mempersiapkan prototipe web dengan mudah, aplikasi ini dibangun dan dilengkapi dengan semua *tools* yang diperlukan untuk membuat desain prototipe. Figma dilengkapi banyak fitur, mulai dari Figma *Design*, Figma *Prototyping*, Figma *Design Systems*, hingga Figma *Jams*, sebuah fitur yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan *sticky notes*, emoji, dan *drawing tools*.

d. Berbasis *cloud* tanpa perlu instalasi

Kelebihan ini jarang dimiliki oleh aplikasi desain lain yang sejenis, kebanyakan aplikasi memerlukan instalasi pada komputer dan menggunakan sumber daya di komputer untuk memaksimalkan penggunaannya. Dengan fitur ini, para pengguna dapat membuka dokumen yang diperlukan dari mana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet.

e. Banyak *plugin* tambahan yang tersedia

Plugin dapat mempermudah pekerjaan dan meningkatkan produktivitas seorang desainer UI/UX karena menyediakan fitur yang belum tersedia di Figma. Beberapa contoh *plugin* yang tersedia adalah Unsplash, Iconify, *Content Reel*, dan lain-lain.

f. Tersedia paket gratis

Tersedianya paket gratis ini membuat Figma menjadi sepopuler sekarang karena fitur yang dapat diakses pada paket gratis tidak memberikan batasan yang berlebih bagi seorang desainer UI/UX untuk menggunakannya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan proyek tugas akhir ini. Maka dalam tinjauan pustaka ini penulis mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Elda Chandra Shirvanadi, (2021)

Penelitian Elda Chandra Shirvanadi (2021) berjudul “*Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center dengan Metode Design Thinking*”. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan proses desain ulang *website e-learning* Amikom Center dengan metode *design thinking* yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna saat menggunakan *website* dan memenuhi kebutuhan pengguna saat melakukan proses *research*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain *website* yang baru memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas pada *website* dan hasil pengujian membuktikan bahwa pengguna dapat memahami alur *website* dan dapat menjalankan tugasnya dengan baik.

2. Hasil Penelitian M. Imamul Ikhlas dan Zainudin Zukhri, (2022)

Penelitian M. Imamul Ikhlas dan Zainudin Zukhri (2022) berjudul “*Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track*”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan *website tracking* Tiara Track dengan implementasi desain UI/UX.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses implementasi metode *design thinking* pada *website tracking* Tiara Track dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan fitur-fitur yang dihadapkan. Pengguna dapat menemukan fitur-fitur yang baru dengan mudah.

3. Hasil Penelitian Bayu Kharismulloh, (2023)

Penelitian Bayu Kharismulloh (2023) berjudul “*Desain UI/UX Aplikasi Soundemic Untuk Streaming Musik*”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain UI/UX aplikasi *streaming* musik dengan menambahkan fitur pertemanan, berbagi lagu, dan fitur populer untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penambahan desain UI/UX fitur pertemanan, berbagi lagu, dan fitur populer pada aplikasi Soundemic dapat dijalankan dengan baik dan hasil pengujian membuktikan bahwa pengguna dapat mengoperasikan *prototype* dengan baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan pengerjaan proyek ini adalah Toko Bangunan CV Trijaya Sakti Gresik, Jln. Raya Roomo Sekar Sore, No. 382. Waktu pengerjaan proyek ini kurang lebih selama 5 hari, dimulai pada tanggal 21 sampai 25 Juli 2023 dengan catatan tahapan wawancara telah dilakukan sejak bulan Januari tahun 2021 dan telah dikonfirmasi bahwa permasalahan dan kebutuhan yang ada masih sama hingga saat ini.

3.2 Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pengerjaan proyek ini adalah *software design tools* Figma, sedangkan bahan yang digunakan adalah *design file*, *icon pack* yang tersedia pada komunitas Figma, *moodboard*, dan *user flow*.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan untuk merancang proyek ini adalah *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan dengan penjelasan lebih lanjut di bawah ini:

3.3.1 Empathize

Tahap *Empathize* dalam *Design Thinking* merupakan tahap awal yang bertujuan untuk melakukan penelitian yang berpusat pada pengguna dengan mempelajari lebih lanjut tentang permasalahan yang dialami oleh pengguna dan kebutuhannya. Pada

tahap ini, penulis melakukan observasi langsung ke toko bangunan CV Trijaya Sakti untuk mengamati proses bisnis penjualan yang berlangsung di sana, melakukan wawancara dengan pemilik toko, dan mencatat hal-hal penting yang akan menjadi pertimbangan dalam perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan.

3.3.2 Define

Tahap *Define* adalah lanjutan dari tahap sebelumnya, pada tahap ini, penulis menyusun dan menganalisis informasi yang telah dikumpulkan selama tahap observasi berlangsung yaitu dengan menyusun laporan hasil wawancara, menyusun *user requirement* dan menentukan batasan-batasan yang akan dikerjakan dalam proyek perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan toko bangunan ini. Laporan hasil wawancara akan dijadikan sebagai referensi penulis dalam mengembangkan proyek.

3.3.3 Ideate

Setelah mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna pada tahap *Define*, di tahap *Ideate* ini penulis mulai merencanakan dan menyusun dokumen yang berkaitan dengan teknis dan alur dari sistem informasi yang akan dibuat mulai dari pembuatan *user flow*, *information architecture*, *wireframe*, dan *wireflow*.

User flow merupakan tahapan alur yang akan dilalui oleh pengguna saat menggunakan aplikasi, mulai dari laman awal sampai diakhiri dengan tindakan atau hasil akhir seperti menambahkan penjualan. *Information architecture* merupakan kerangka dan urutan hierarki dari fitur-fitur yang ada pada sistem informasi, mulai dari

menu utama, sub-menu, dan fitur tambahan. *Wireframe* merupakan tahap membuat kerangka untuk menata suatu item di aplikasi yang terdiri dari teks, gambar, *layouting*, dan sebagainya. Pada tahap ini, penulis menyusun sketsa yang terdiri dari *shape* dan garis untuk mengatur konsep tata letak berbagai elemen pada aplikasi. *Wireflow* merupakan kombinasi antara *user flow* dengan *wireframe*, pada tahap ini, *wireframe* yang telah disusun akan diurutkan sesuai dengan *user flow* yang telah dibuat menggunakan anak panah sehingga menciptakan alur yang tepat.

3.3.4 *Prototype*

Setelah menyusun *wireframe* dan *wireflow*, tahap selanjutnya adalah *prototype* yaitu mengimplementasikan sketsa yang telah dibuat melalui *wireframe* dan *wireflow*. Proses pada tahap *prototype* ini diawali dengan membuat *moodboard* yang akan digunakan sebagai referensi penulis dalam merancang desain dengan mengumpulkan desain milik competitor maupun situs referensi desain. Hasil didapatkan dalam pembuatan *moodboard* adalah warna, *style* antarmuka, dan *font* yang digunakan. Setelah itu menyusun *style guideline* yang bertujuan untuk menjaga konsistensi tiap elemen visual yang dibuat dalam perancangan *prototype*, pada *style guideline*, mulai dari ukuran font untuk *headline*, *title*, penggunaan *shadow*, ukuran *spacing*, ikon, dan bentuk tombol.

3.3.5 *Test*

Setelah *prototype* selesai dirancang, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *testing*. Pada tahap ini, *testing* akan dilakukan dengan metode *remote* dan *in-person*

usability testing untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sudah cukup mudah dipahami oleh pengguna yang akan menggunakan sistem informasi tersebut. *Testing* akan dilakukan secara tatap muka, sehingga penulis dapat mengobservasi lebih mendalam melalui perilaku pengguna saat melakukan interaksi desain. Setelah *testing* selesai dilakukan, maka diperoleh parameter keberhasilan yang kemudian akan dianalisis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penulis melakukan pendekatan secara empatik pada pengguna dengan melakukan observasi langsung ke toko bangunan CV Trijaya Sakti serta melakukan wawancara dengan pemilik toko untuk memahami permasalahan dan kebutuhan dari pengguna, berikut merupakan beberapa pertanyaan yang disampaikan untuk menggali informasi lebih dalam tentang permasalahan yang ada.

Tabel 4.1 Daftar pertanyaan

No.	Daftar Pertanyaan	Metode	Jawaban
1.	Apakah ada permasalahan yang dihadapi?	<i>Interview</i>	Ingin memperbaiki sistemnya, inginnya lebih terkomputerisasi.
2.	Apakah ada yang perlu diperbaiki dari prosedur kerja yang ada saat ini?	<i>Interview</i>	Permasalahan dokumentasi yang kurang tertata, contoh seperti bukti pembayaran transfer yang tidak tersimpan. Sejauh ini hanya menyimpan nota saja. Ingin menambahkan laporan bulanan.

3.	Apa harapan atas perancangan sistem yang akan dibuat?	<i>Interview</i>	Lebih praktis, lebih maju, lebih terkontrol, dan lebih gampang.
----	---	------------------	---

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh pemilik toko atas pertanyaan-pertanyaan yang tertera pada tabel 4.1, dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi oleh pengguna adalah sistem kerja saat ini yang dinilai perlu perbaikan, proses dokumentasi yang kurang tertata karena bukti pembayaran melalui transfer hanya tersimpan di *mobile banking* milik pemilik toko, dan ingin menambahkan proses pembuatan laporan bulanan. Selain itu, pemilik toko juga berharap agar sistem informasi yang akan dibuat bisa menjadikan pelaksanaan proses bisnis lebih praktis, terkontrol, dan mudah digunakan.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, karyawan yang bekerja di toko bangunan CV Trijaya Sakti ada lima orang dengan rentang usia $\pm 30-35$ tahun.

4.2 Define

Pada tahap *Define*, hasil yang didapat melalui proses *Empathize* akan didefinisikan dengan lebih jelas agar dapat berfokus pada inti dari permasalahan. Setiap permasalahan yang ditemukan dalam tahap *empathize* akan diberikan solusi dengan melakukan pendefinisian dan menyusun *user requirement* serta *UI/UX requirement*. Proses pendefinisian masalah dilakukan dengan menjabarkan setiap kemungkinan

permasalahan yang dialami pengguna dengan sistem kerja saat ini yang dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pendefinisian masalah

No.	<i>Problem/Need</i>	<i>Insight</i>
1.	Pengguna ingin memperbaiki sistem kerja saat ini dengan memanfaatkan sistem terkomputerisasi	Sistem informasi yang dirancang harus memiliki <i>user flow</i> dan desain UI/UX yang baik dan mudah dipahami karena pengguna belum pernah menggunakan sistem terkomputerisasi untuk menjalankan proses bisnis sebelumnya
2.	Pengguna ingin sistem dapat menyimpan seluruh dokumen yang terlibat dalam transaksi dan dapat membuat laporan bulanan	Sistem informasi yang dirancang harus mencakup fitur penyimpanan dokumen bukti transfer apabila pembayaran dilakukan melalui transfer dan fitur pembuatan laporan untuk menghasilkan laporan bulanan secara otomatis.
3.	Pengguna berharap agar sistem dapat membuat pelaksanaan proses bisnis menjadi lebih	Sistem informasi yang dirancang harus memiliki desain UI/UX yang baik agar pengguna dapat memahami cara kerja sistem dalam waktu singkat, seperti penggunaan <i>font</i> yang pas dan kombinasi warna yang baik.

No.	<i>Problem/Need</i>	<i>Insight</i>
	praktis, terkontrol, dan mudah digunakan	

Kemudian proses penyusunan *user requirement* dan *UI/UX requirement* dilakukan dengan menjabarkan kebutuhan dan keinginan pengguna pada sistem yang akan dibuat, berikut terlihat pada tabel 4.3 adalah *user requirement* dan *UI/UX requirement* yang teridentifikasi setelah melakukan tahap *Empathize*:

Tabel 4.3 *User requirement* dan *UI/UX requirement*

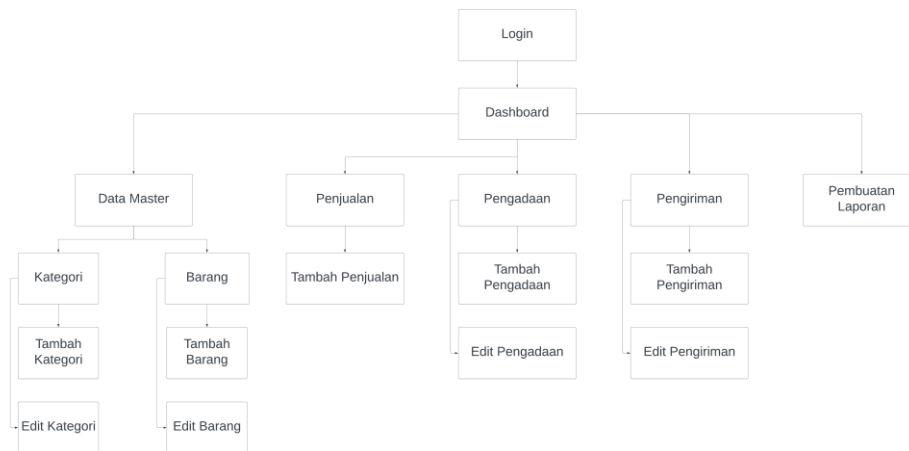
No.	<i>User Requirement</i>	<i>UI/UX Requirement</i>
1.	Sistem dapat mengelola data kategori barang yang ada di toko	- Menampilkan desain antarmuka proses penambahan kategori yang dimasukkan oleh pengguna - Menampilkan desain antarmuka proses pengeditan kategori yang dimasukkan oleh pengguna
2.	Sistem dapat mengelola data barang yang ada di toko	- Menampilkan desain antarmuka proses penambahan barang yang dimasukkan oleh pengguna - Menampilkan desain antarmuka proses pengeditan barang yang dimasukkan oleh pengguna
3.	Sistem dapat menangani proses penjualan yang ada di toko dan menyimpan bukti transfer	- Menampilkan desain antarmuka proses penjualan yang dimasukkan oleh pengguna

No.	User Requirement	UI/UX Requirement
		- Menambahkan komponen tombol unggah bukti transfer untuk menyimpan dokumen ke sistem
4.	Sistem dapat menangani proses pengadaan yang ada di toko	- Menampilkan desain antarmuka proses penambahan pengadaan yang dimasukkan oleh pengguna - Menampilkan desain antarmuka proses pengeditan pengadaan yang dimasukkan oleh pengguna
5.	Sistem dapat menangani proses pengiriman yang ada di toko	- Menampilkan desain antarmuka proses penambahan pengiriman yang dimasukkan oleh pengguna - Menampilkan desain antarmuka proses pengeditan pengiriman yang dimasukkan oleh pengguna
6.	Sistem dapat menangani proses pembuatan laporan bulanan	- Menampilkan desain antarmuka proses pembuatan laporan dengan pemilihan bulan dan jenis laporan dimasukkan oleh pengguna

4.3 Ideate

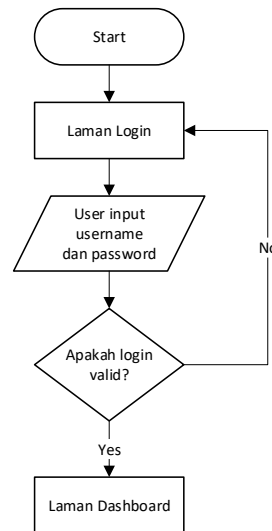
Pada tahap *Ideate*, dilakukan proses pengumpulan ide melalui *brainstorming* yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian dari masalah yang ada kemudian menuangkannya dalam bentuk *information architecture* dan *user flow*. Terdapat 7 *user flow* yang dibuat, meliputi login, data master kategori, data master

barang, penjualan, pengadaan, pengiriman, dan pembuatan laporan. Berikut merupakan *information architecture* yang mencakup seluruh fitur yang ada pada sistem.



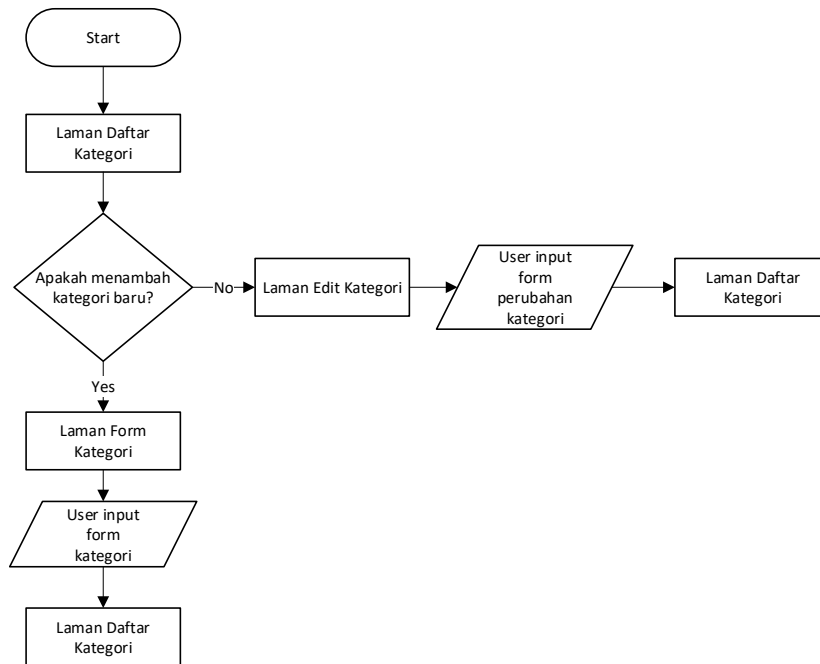
Gambar 4.1 *Information Architecture*

Setelah merancang *information architecture* yang dapat dilihat pada gambar 4.1, tahap selanjutnya adalah membuat *user flow* untuk proses login. *User flow* untuk proses login dimulai dengan laman login, kemudian pengguna memasukkan *username* dan *password*. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan tidak sesuai, maka sistem akan memunculkan pesan *error* dan pengguna harus kembali mencoba untuk login. Apabila *username* dan *password* sudah sesuai, maka pengguna bisa masuk ke halaman *dashboard* sesuai dengan *role*. *User flow* proses login dapat dilihat pada gambar 4.2.



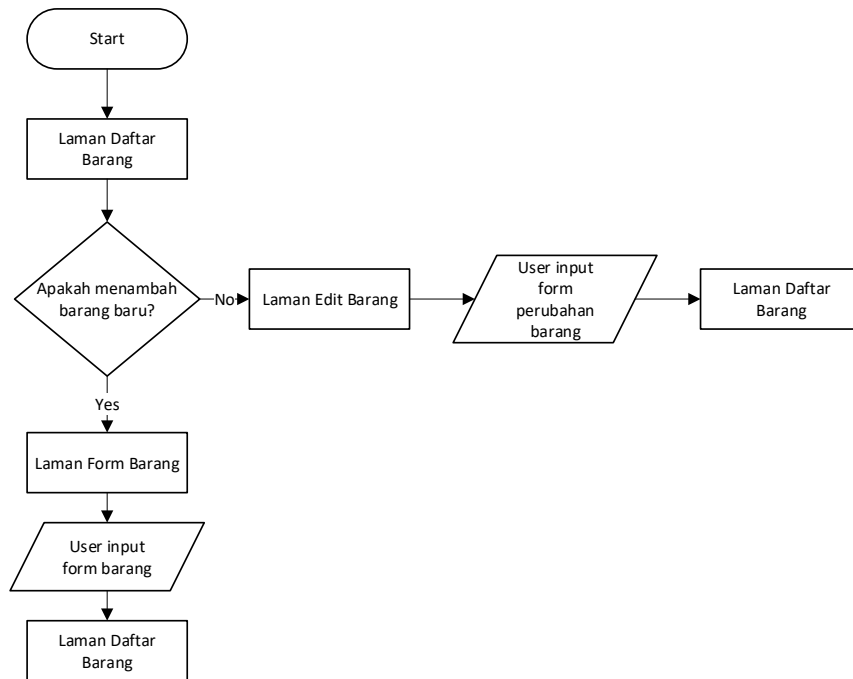
Gambar 4.2 *User flow* Login

User flow kedua yaitu proses pengelolaan data master kategori, dimulai dari laman indeks yang menampilkan daftar kategori, apabila pengguna ingin menambahkan kategori baru, maka pengguna akan diarahkan ke laman form kategori, sedangkan apabila pengguna ingin mengedit kategori, maka pengguna akan diarahkan ke laman form edit kategori. *User flow* kategori dapat dilihat pada gambar 4.3.

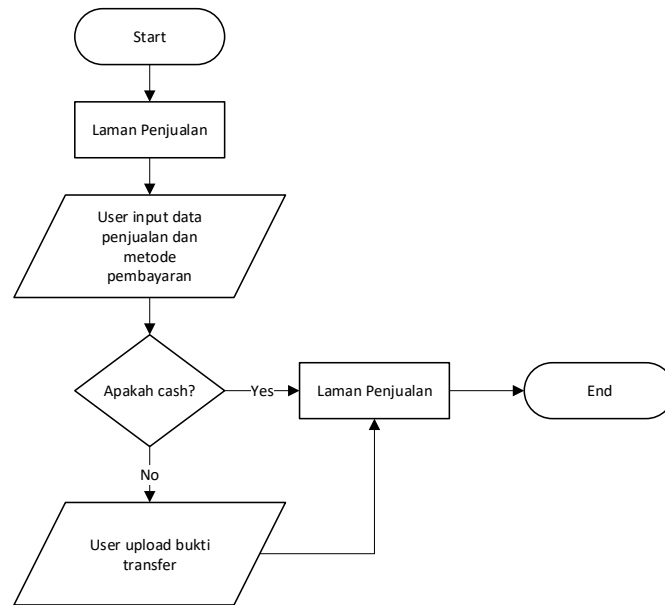


Gambar 4.3 *User flow* Kategori

User flow ketiga yaitu proses pengelolaan data master barang, dimulai dari laman indeks yang menampilkan daftar barang, apabila pengguna ingin menambahkan barang baru, maka pengguna akan diarahkan ke laman form barang, sedangkan apabila pengguna ingin mengedit barang, maka pengguna akan diarahkan ke laman form edit barang. *User flow* barang dapat dilihat pada gambar 4.4.

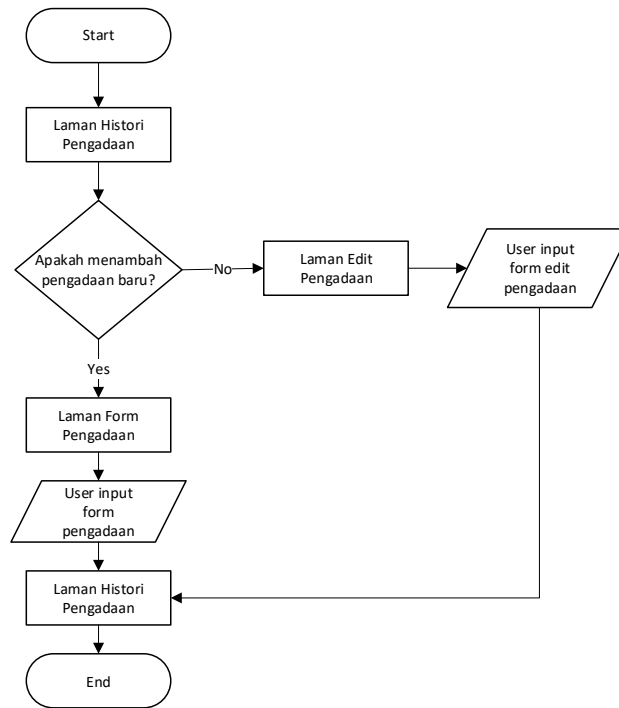
Gambar 4.4 *User flow* Barang

User flow keempat yaitu penjualan, dimulai dari sistem menampilkan laman penjualan, apabila pengguna ingin menambahkan barang, maka pengguna mengetik nama barang di kolom pencarian kemudian memasukkan jumlah barang. Setelah itu, pengguna memilih metode pembayaran, apabila pembayaran dilakukan dengan *cash*, pengguna harus memasukkan jumlah bayar yang diberikan oleh *customer* kemudian sistem akan menghitung jumlah uang kembalian secara otomatis. Apabila pembayaran dilakukan dengan transfer, pengguna harus mengunggah bukti transfer agar seluruh dokumen yang terlibat dalam transaksi tersimpan dengan baik. *User flow* penjualan dapat dilihat pada gambar 4.5.



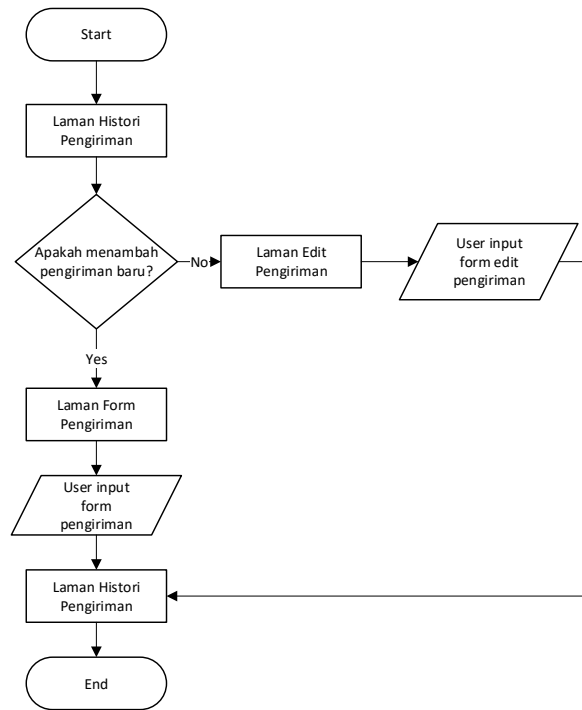
Gambar 4.5 *User flow* Penjualan

User flow kelima yaitu pengadaan, dimulai dari sistem menampilkan laman daftar histori pengadaan, apabila pengguna ingin menambahkan pengadaan baru, maka sistem akan mengarahkan pengguna ke form pengadaan, sedangkan apabila pengguna ingin mengedit pengadaan, maka sistem akan mengarahkan pengguna ke form edit pengadaan. *User flow* pengadaan dapat dilihat pada gambar 4.6.

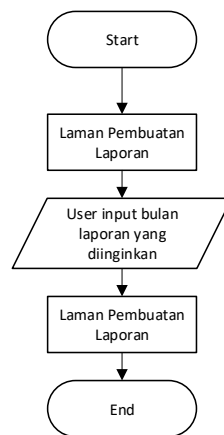


Gambar 4.6 *User flow* Pengadaan

User flow keenam yaitu pengiriman, dimulai dari sistem menampilkan laman daftar histori pengiriman, apabila pengguna ingin menambahkan pengiriman baru, maka sistem akan mengarahkan pengguna ke laman form input pengiriman, sedangkan apabila pengguna ingin mengedit pengiriman, maka sistem akan mengarahkan ke form edit pengiriman. *User flow* pengiriman dapat dilihat pada gambar 4.7.

Gambar 4.7 *User flow* Pengiriman

User flow ketujuh yaitu pembuatan laporan, dimulai dari sistem menampilkan laman pembuatan laporan, pengguna memilih bulan dari laporan yang ingin diterbitkan. *User flow* pembuatan laporan dapat dilihat pada gambar 4.8.

Gambar 4.8 *User flow* Pembuatan Laporan

4.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis merancang *design system*. *Design system* adalah sebuah kumpulan komponen desain yang dapat digunakan kembali, dan mempunyai aturan yang jelas. *Design system* biasanya terdiri dari tipografi, warna, dan komponen. Keuntungan memakai *design system* adalah mendesain dengan konsisten, membuat *prototype* menjadi lebih cepat dan kolaboratif dalam membuat desain. *Design system* tipografi dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 *Design system* tipografi untuk seluruh halaman

Jenis Font	Jenis Tipografi	Ukuran Font
Arial	<i>Headline 1</i>	64
Arial Bold	<i>Headline 2</i>	40
	<i>Body 1</i>	36
	<i>Body 2</i>	24
	<i>Body 3</i>	20

Design system warna yang dapat dilihat pada tabel 4.5 adalah sistem desain yang digunakan untuk mengorganisasi warna, pada perancangan UI/UX Sistem Informasi Penjualan ini melibatkan beberapa jenis warna, untuk warna utamanya adalah warna biru dan putih sedangkan warna lainnya adalah pelengkap supaya lebih menarik.

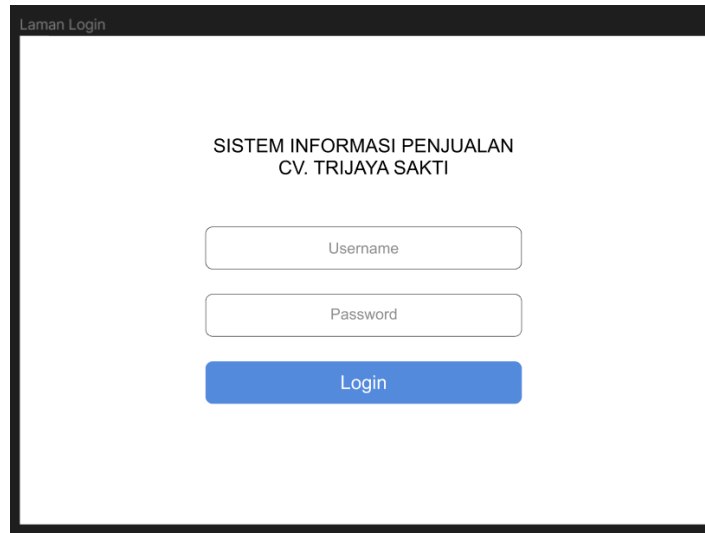
Tabel 4.5 *Design system* warna untuk seluruh halaman

No.	Jenis Warna	Kode HEX
1.	Biru	#548ADC
2.	Biru	#64A7EA
3.	Hitam	#000000
4.	Putih	#FFFFFF
5.	Oranye	#FBBD23
6.	Hijau	#E2F089

Dengan mengacu pada *design system* tersebut sebagai referensi, berikut adalah hasil *prototype* yang terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan fungsi:

1. Tampilan laman login

Seperti yang terlihat pada gambar 4.9, laman login merupakan laman awal yang muncul saat pengguna pertama kali membuka sistem informasi yang terdiri dari dua kolom untuk mengisi *username* dan *password*. Apabila pengguna memasukkan *username* dan *password* yang sesuai, maka selanjutnya akan diarahkan ke laman *dashboard*, namun apabila *username* dan *password* yang dimasukkan tidak sesuai maka pengguna akan tetap berada di laman login.



Laman Login

SISTEM INFORMASI PENJUALAN
CV. TRIJAYA SAKTI

Username

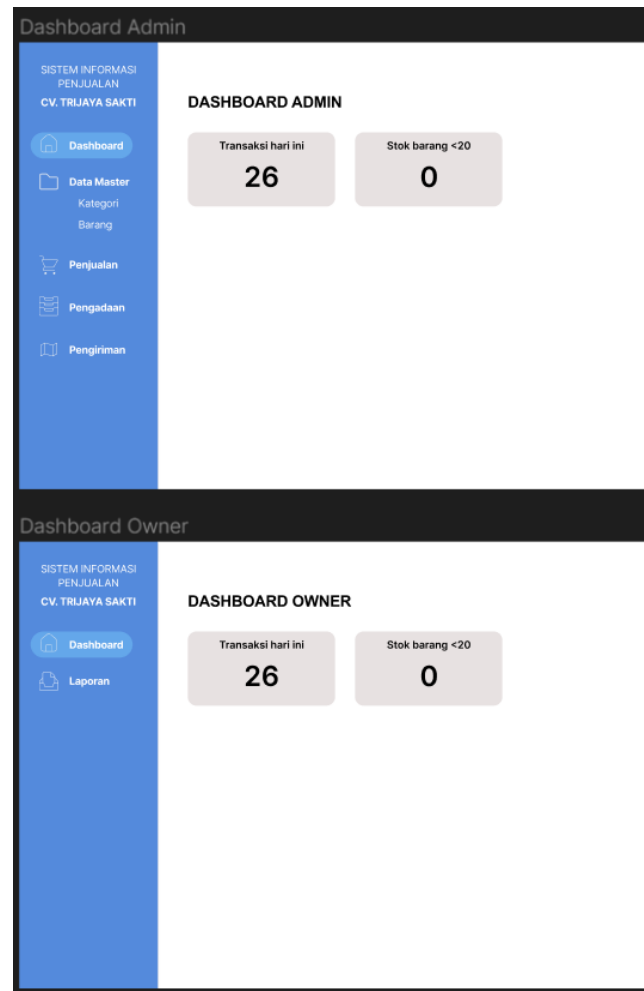
Password

Login

Gambar 4.9 Tampilan Laman Login

2. Tampilan laman *dashboard*

Apabila pengguna berhasil melakukan login, maka sistem akan mengarahkan ke laman *dashboard* sesuai dengan *username* dan *role* yang dimiliki, pada sistem ini terbagi menjadi dua role, yaitu admin dan pemilik toko. Perbedaannya terletak pada hak akses, admin dapat mengakses fitur pengelolaan data master, penjualan, pengadaan, dan pengiriman sedangkan pemilik toko hanya bisa mengakses fitur pembuatan laporan. Tampilan laman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Laman *Dashboard*

3. Tampilan laman pengelolaan data master kategori

Apabila pengguna ingin mengelola data master kategori, laman indeks kategori merupakan laman pertama yang akan ditemui saat memilih menu kategori. Pengguna dapat menambahkan kategori baru dengan mengisi formulir input data kategori dan juga mengedit dengan mengisi formulir edit data kategori. Tampilan laman kategori dapat dilihat pada gambar 4.11.

The image displays three screenshots of a web application interface for managing categories, all featuring a common blue sidebar on the left with the following menu items: **Sistem Informasi Penjualan**, **CV. Trijaya Sakti**, **Dashboard**, **Data Master** (with sub-items **Kategori** and **Barang**), **Penjualan**, **Pengadaan**, and **Pengiriman**.

Formulir Input Data Kategori
This screen is titled "FORMULIR INPUT DATA KATEGORI". It contains a text input field labeled "Nama Kategori" and two buttons at the bottom: "Simpan" (Save) and "Kembali" (Back).

Index Kategori
This screen is titled "DATA MASTER INDEKS KATEGORI". It features a "+ Tambah Data" (Add Data) button at the top left. Below it, there are seven category cards, each with a name, a "12 Item" count, and edit/delete icons:

- Hardware (12 Item)
- Electrical (12 Item)
- Flooring (12 Item)
- Housewares (12 Item)
- Cat (12 Item)
- Peledengan & Kebersihan (12 Item)
- Perkakas (12 Item)

Formulir Edit Data Kategori
This screen is titled "FORMULIR EDIT DATA KATEGORI". It contains two text input fields: "ID Kategori" (with the value "K001") and "Nama Kategori" (with the value "Hardware"). At the bottom, there are two buttons: "Simpan" (Save) and "Kembali" (Back).

Gambar 4.11Tampilan Laman Data Master Kategori

4. Tampilan laman pengelolaan data master barang

Apabila pengguna ingin mengelola data master barang, laman indeks barang merupakan laman pertama yang akan ditemui saat memilih menu barang. Pengguna dapat menambahkan barang baru dengan mengisi formulir input data barang dan juga mengedit dengan mengisi formulir edit data barang. Tampilan laman barang dapat dilihat pada gambar 4.12.

Formulir Input Data Barang

Sistem Informasi Penjualan
CV. Trijaya Sakti

Dashboard
Data Master
Kategori
Barang
Penjualan
Pengadaan
Pengiriman

FORMULIR INPUT DATA BARANG

Nama Barang

Kuantitas

Harga

Simpan Kembali

Index Barang

Sistem Informasi Penjualan
CV. Trijaya Sakti

Dashboard
Data Master
Kategori
Barang
Penjualan
Pengadaan
Pengiriman

DATA MASTER INDEKS BARANG

+ Tambah Data

No	Nama Produk	Kuantitas	Harga	Tindakan
01	Lantai Granit	10 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
02	Engsel Pintu	8 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
03	Kunci Padlock	18 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
04	Atap Genteng	60 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
05	Lampu Bohlam	60 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
06	Sekrup	120 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
07	Kabel Tips	12 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah
08	Paku Payung	120 buah	Rp. 10.000,- / buah	Sah

Gambar 4.12 Tampilan Laman Data Master Barang

5. Tampilan laman penjualan

Pada laman penjualan, pengguna dapat memasukkan data penjualan mulai dari nama barang yang dapat dicari di kolom pencarian dengan mengetikkan nama barang dan jumlah barang yang akan dibeli. Apabila pengguna akan menggunakan metode pembayaran *cash*, maka pengguna perlu memasukkan jumlah nominal uang yang dibayarkan, namun apabila pengguna akan menggunakan metode pembayaran transfer, maka pengguna hanya perlu mengunggah bukti transfer kemudian menyelesaikan transaksi. Tampilan laman penjualan dapat dilihat pada gambar 4.13.

Penjualan Transfer

SISTEM INFORMASI PENJUALAN
CV. TRIJAYA SAKTI

Dashboard
Data Master
Kategori
Barang
Penjualan
Pengadaan
Pengiriman

TRANSAKSI PENJUALAN

Ketik nama barang...

NO.	ID BARANG	NAMA BARANG	QTY.	HARGA	SUB TOTAL
1	PNSK001	Panasonic Stop Kontak Puth Wide Series WEJP1131-7	4	RP19.100	RP76.400
2	PNSK002	Panasonic Stop Kontak Puth Wide Series WJUP1141-8	4	RP20.000	RP80.000

METODE PEMBAYARAN
TRANSFER CASH TOTAL RP156.400

UPLOAD BUKTI TRANSFER

Penjualan Cash

SISTEM INFORMASI PENJUALAN
CV. TRIJAYA SAKTI

Dashboard
Data Master
Kategori
Barang
Penjualan
Pengadaan
Pengiriman

TRANSAKSI PENJUALAN

Ketik nama barang...

NO.	ID BARANG	NAMA BARANG	QTY.	HARGA	SUB TOTAL
1	PNSK001	Panasonic Stop Kontak Puth Wide Series WEJP1131-7	4	RP19.100	RP76.400
2	PNSK002	Panasonic Stop Kontak Puth Wide Series WJUP1141-8	4	RP20.000	RP80.000

METODE PEMBAYARAN
TRANSFER CASH TOTAL RP156.400

JUMLAH DIBAYARKAN RP160.000

TOTAL KEMBALIAN RP3.600

Gambar 4.13 Tampilan Laman Penjualan

6. Tampilan laman pengadaan

Saat pengguna pertama kali memilih menu pengadaan, laman yang pertama kali ditampilkan adalah laman indeks pengadaan yang terdiri dari tanggal, nama *supplier*, dan total pembayaran. Pengguna dapat menambahkan pengadaan baru dengan mengisi formulir input data pengadaan dan juga mengedit dengan mengisi formulir edit data pengadaan. Tampilan laman pengadaan dapat dilihat pada gambar 4.14.

Sistem Informasi Penjualan

CV. Trijaya Sakti

Dashboard

Data Master

Kategori

Barang

Pengjualan

Pengadaan

Pengiriman

FORMULIR INPUT DATA PENGADAAN

Tanggal

Supplier

Nama Barang

Jumlah Satuan

Simpan

Kembali

SISTEM INFORMASI PENJUALAN

CV. TRIJAYA SAKTI

Dashboard

Data Master

Kategori

Barang

Pengjualan

Pengadaan

Pengiriman

DATA PENGADAAN

+ Tambah Data

No	Tanggal	Supplier	Total	Tindakan
01	01/03/2023	CV. ALAM JAYA	Rp10.000.000	edit detail
02	01/02/2023	PT. PETROKIMIA	Rp15.000.000	edit detail
03	01/01/2023	PT. MASPION	Rp5.000.000	edit detail
04	01/12/2022	CV. MAJU JAYA	Rp2.500.000	edit detail
05	01/11/2022	PT. PHILLIPS	Rp1.000.000	edit detail
06	01/10/2022	PT. SEMEN GRESIK	Rp750.000	edit detail
07	01/09/2022	PT. INDOCEMENT	Rp1.750.000	edit detail
08	01/08/2022	PT. WASKITA	Rp1.000.000	edit detail

FORMULIR EDIT DATA PENGADAAN

Tanggal

01/03/2023

Supplier

CV. ALAM JAYA

Nama Barang

DRBKS001 - DRUM BEKAS

Jumlah Satuan

50

Simpan

Kembali

Gambar 4.14 Tampilan Laman Pengadaan

7. Tampilan laman pengiriman

Saat pengguna pertama kali memilih menu pengiriman, laman yang pertama kali ditampilkan adalah laman indeks pengiriman yang terdiri dari tanggal, tujuan, dan status pengiriman. Pengguna dapat menambahkan pengiriman baru dengan mengisi formulir input data pengiriman dan juga mengedit dengan mengisi formulir edit data pengiriman. Tampilan laman pengiriman dapat dilihat pada gambar 4.15.

Formulir Input Data Pengiriman

Sistem Informasi Penjualan
CV. Trijaya Sakti

Dashboard
Data Master
Kategori
Barang
Penjualan
Pengadaan
Pengiriman

FORMULIR INPUT DATA PENGIRIMAN

Tanggal

Alamat Tujuan

ID Penjualan

Status

Simpan Kembali

Pengiriman

Sistem Informasi Penjualan
CV. Trijaya Sakti

Dashboard
Data Master
Kategori
Barang
Penjualan
Pengadaan
Pengiriman

DATA PENGIRIMAN

+ Tambah Data

No	Tanggal	Tujuan	Status	Tindakan
01	01/01/2023	GRESIK	Belum dikirim	Edit Detail
02	01/02/2023	TUBAN	Sudah dikirim	Edit Detail
03	01/03/2023	SIDHARJO	Sudah dikirim	Edit Detail
04	01/04/2023	GRESIK	Sudah dikirim	Edit Detail
05	01/05/2023	SURABAYA	Sudah dikirim	Edit Detail
06	01/06/2023	MOJOKERTO	Sudah dikirim	Edit Detail
07	01/07/2023	KEDIRI	Sudah dikirim	Edit Detail
08	01/08/2023	GRESIK	Sudah dikirim	Edit Detail

Formulir Input Data Pengiriman

Sistem Informasi Penjualan
CV. Trijaya Sakti

Dashboard

Data Master
Kategori
Barang

Penjualan

Pengadaan

Pengiriman

FORMULIR EDIT DATA PENGIRIMAN

Tanggal
01/01/2023

Alamat Tujuan
JLN. JAKSA AGUNG NO. 4, GRESIK

ID Penjualan
PJL230725001

Status
Belum dikirim

Simpan Kembali

Gambar 4.15 Tampilan Laman Pengiriman

8. Tampilan laman pembuatan laporan

Pada menu pembuatan laporan, pengguna dapat memilih bulan dari laporan yang diinginkan serta jenis laporan yang akan dibuat dengan komponen *drop down* yang disediakan. Tampilan laman pembuatan laporan dapat dilihat pada gambar 4.16.

Dashboard Owner

SISTEM INFORMASI PENJUALAN
CV. TRIJAYA SAKTI

Dashboard

Laporan

PEMBUATAN LAPORAN

Pilih Bulan
▼

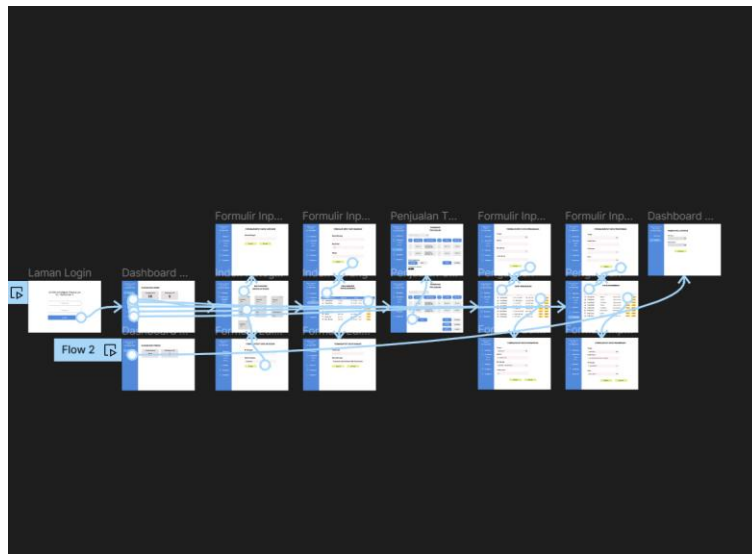
Jenis Laporan
▼

Generate

Gambar 4.16 Tampilan Laman Pembuatan Laporan

9. Tampilan *prototype* dengan *wireflow*

Setelah membuat seluruh tampilan yang dibutuhkan, seluruh *prototype* akan dihubungkan dengan menggunakan *wireflow* sehingga dapat membuat suatu *user flow* yang urut dan dapat dijalankan secara benar. Tampilan *prototype* dengan *wireflow* dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Prototype dengan Wireflow

4.5 Test

Pada tahap ini, dilakukan pengujian kepada pengguna untuk mengetahui tentang perilaku, pikiran, dan perasaan pengguna ketika mengoperasikan desain sistem informasi penjualan toko bangunan CV Trijaya Sakti.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan konsep *usability testing*, pada pengujian ini akan dibagi menjadi beberapa skenario yang akan dilakukan oleh pengguna. Ketika sudah melakukan tahap pengujian, hasil *usability testing* akan dijadikan patokan untuk menilai kelayakan dari sebuah sistem informasi. Dalam proyek ini, penulis melakukan pengujian secara tatap muka yang dipimpin oleh penulis sendiri dan melibatkan pemilik toko selaku *tester*. Setiap pengujian dicermati dan dicatat perilakunya oleh penulis.

No.	Skenario pengujian	Tahap pengujian	Deskripsi pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang sebenarnya	Status	Keterangan
1.	Login	- Pengguna memasukkan username dan password - Pengguna mengklik tombol login	Memastikan bahwa pengguna dapat melakukan login setelah memasukkan username dan password	Username dan password yang dimasukkan sesuai dan pengguna diarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	Username dan password yang dimasukkan sesuai dan pengguna diarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	Sukses	Pengguna dapat menyelesaikan skenario pengujian dengan sangat cepat dan tanpa ragu
2.	Data master kategori	- Pengguna mengklik menu data master kategori - Pengguna melakukan penambahan data kategori dengan mengisi form input data kategori - Pengguna melakukan pengeditan data kategori dengan mengisi form edit data kategori	Memastikan bahwa pengguna dapat melakukan pengelolaan data master kategori dengan menambahkan dan mengedit kategori	Pengguna tidak kebingungan dalam mengisi form penambahan dan pengeditan data kategori	Pengguna dapat mengoperasikan fitur penambahan data kategori, namun menghabiskan waktu lebih lama saat mengisi form edit data kategori	Sukses	Pengguna merasa bingung karena terdapat kolom yang tidak dapat diklik dan diubah isinya
3.	Data master barang	- Pengguna mengklik menu data master barang - Pengguna melakukan penambahan data barang dengan	Memastikan bahwa pengguna dapat melakukan pengelolaan data master barang dengan menambahkan dan mengedit barang	Pengguna tidak kebingungan dalam mengisi form penambahan dan pengeditan data barang	Pengguna tidak kebingungan dalam mengisi form penambahan dan pengeditan data barang	Sukses	Pengguna sudah merasa familiar setelah mencoba fitur pengelolaan data master kategori yang

No.	Skenario pengujian	Tahap pengujian	Deskripsi pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang sebenarnya	Status	Keterangan
		mengisi form input data barang - Pengguna melakukan pengeditan data barang dengan mengisi form edit data barang					tampilannya hampir sama
4.	Penjualan	- Pengguna mengklik menu penjualan - Pengguna memasukkan nama dan jumlah barang - Pengguna memilih metode pembayaran - Apabila secara cash, maka pengguna harus memasukkan jumlah uang yang dibayarkan - Apabila secara transfer, maka pengguna harus mengunggah bukti transfer	Memastikan bahwa pengguna dapat mengoperasikan fitur penjualan dengan baik dan tidak kebingungan saat memilih metode pembayaran	Pengguna dapat mengoperasikan fitur penjualan dengan baik namun membutuhkan waktu lebih lama saat berada pada tahap pemilihan metode pembayaran	Pengguna dapat mengoperasikan fitur penjualan dengan baik namun membutuhkan waktu lebih lama saat berada pada tahap pemilihan metode pembayaran	Sukses	Pengguna tidak terbiasa untuk mengunggah bukti transfer saat melakukan pembayaran
5.	Pengadaan barang	- Pengguna mengklik menu pengadaan barang - Pengguna melakukan penambahan data	Memastikan bahwa pengguna dapat melakukan pengelolaan data pengadaan barang dengan	Pengguna tidak kebingungan dalam mengisi form penambahan	Pengguna menghabiskan waktu lebih lama saat memilih tanggal melalui fitur	Sukses	Pengguna tidak terbiasa untuk mencatat tanggal dengan
No.	Skenario pengujian	Tahap pengujian	Deskripsi pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang sebenarnya	Status	Keterangan
		pengadaan barang dengan mengisi form input data pengadaan - Pengguna melakukan pengeditan data pengadaan dengan mengisi form edit data pengadaan	menambahkan dan mengedit pengadaan barang	dan pengeditan data pengadaan	kalender, selain itu proses pengujian pada skenario ini berjalan dengan lancar		memilihnya langsung dari kalender
6.	Pengiriman barang	- Pengguna mengklik menu pengiriman barang - Pengguna melakukan penambahan data pengiriman dengan mengisi form input data pengiriman - Pengguna melakukan pengeditan data pengiriman dengan mengisi form edit data pengiriman	Memastikan bahwa pengguna dapat melakukan pengelolaan data pengiriman barang dengan menambahkan dan mengedit pengiriman barang	Pengguna tidak kebingungan dalam mengisi form penambahan dan pengeditan data pengiriman	Pengguna menghabiskan waktu lebih lama saat memilih ID penjualan melalui fitur pencarian, selain itu proses pengujian pada skenario ini berjalan dengan lancar	Sukses	Pengguna tidak terbiasa untuk memilih ID penjualan yang berkaitan dengan proses pengiriman barang
7.	Pembuatan laporan	- Pengguna mengklik menu pembuatan laporan	Memastikan bahwa pengguna dapat	Pengguna dapat menyelesaikan skenario	Pengguna dapat menyelesaikan skenario	Sukses	Pengguna merasa fitur pembuatan

No.	Skenario pengujian	Tahap pengujian	Deskripsi pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang sebenarnya	Status	Keterangan
		- Pengguna memilih bulan dan jenis laporan yang ingin dibuat	mengoperasikan fitur pembuatan laporan dengan baik	pengujian dengan cepat dan tepat	pengujian dengan cepat dan tepat		laporan sangat sederhana dan mudah dimengerti

Gambar 4.18 Hasil *Usability Testing*

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *usability testing* yang dapat dilihat pada gambar 4.18, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX sistem informasi penjualan toko bangunan CV Trijaya Sakti telah dinyatakan layak. Hal ini dikarenakan dari keseluruhan skenario pengujian yang dijalankan, 100% status yang diperoleh adalah sukses meskipun terdapat beberapa kendala seperti pengguna menghabiskan waktu lebih banyak saat mengoperasikan suatu tahap pengujian, namun pada akhirnya hasil yang diharapkan dapat tercapai.

Selain itu, desain UI/UX sistem informasi penjualan toko bangunan CV Trijaya Sakti juga telah memenuhi *user requirement* dan *UI/UX requirement* karena fitur yang tersedia sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna dan dapat dijalankan dengan baik, mulai dari pengelolaan data kategori barang, pengelolaan data barang, penjualan, pengadaan, pengiriman, dan pembuatan laporan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari prosedur penelitian menggunakan *Design Thinking* dalam merancang proyek perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan toko bangunan ini adalah sebagai berikut:

1. *Empathize*: Tahap awal penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung dan wawancara dengan pemilik toko membantu dalam memahami permasalahan yang dihadapi pengguna serta kebutuhan mereka terhadap sistem informasi penjualan.
2. *Define*: Hasil dari tahap *Empathize* digunakan untuk menyusun laporan hasil wawancara dan menentukan batasan-batasan yang akan dikerjakan dalam proyek. Hal ini membantu dalam memfokuskan perancangan desain UI/UX pada aspek-aspek yang paling relevan dan penting bagi pengguna.
3. *Ideate*: Pada tahap ini, penulis merencanakan teknis dan alur dari sistem informasi melalui *user flow*, *information architecture*, dan *wireflow*. Hal ini memastikan bahwa desain UI/UX memiliki struktur yang baik dan mudah diikuti oleh pengguna.
4. *Prototype*: Setelah merencanakan desain, tahap ini mengimplementasikan sketsa desain tersebut menjadi *prototype*. *Moodboard* dan *style guideline*

membantu menjaga konsistensi visual dalam desain, sehingga memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna dalam mengoperasikan sistem.

5. *Test*: Tahap akhir adalah melakukan *testing* untuk menguji kelayakan desain UI/UX yang telah dibuat. Metode *in-person usability testing* digunakan untuk mengevaluasi kemudahan pemahaman dan interaksi pengguna dengan sistem informasi. Hasil dari *testing* digunakan untuk menganalisis dan memperbaiki desain yang telah dibuat.

Dengan menggunakan prosedur penelitian berbasis *Design Thinking*, proses perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan toko bangunan ini dapat lebih berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga menghasilkan solusi yang lebih relevan dan bermanfaat bagi mereka. Selain itu, penggunaan metode *testing* juga membantu dalam memastikan kualitas desain yang telah dibuat dan mengidentifikasi area-area perbaikan yang mungkin diperlukan. Dengan demikian, prosedur penelitian ini menjadi langkah-langkah penting dalam menciptakan sistem informasi yang efektif dan berorientasi pada pengguna.

5.2 Saran

Penerapan metode *design thinking* dalam perancangan desain UI/UX merupakan pilihan yang tepat, karena setiap tahapannya dapat membantu penulis dalam menentukan langkah yang harus dilanjutkan selanjutnya dan menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya. (2023, May 6). Mengenal Lebih Dalam Tentang Moodboard: Pengertian, Sejarah, Fungsi, dan Cara Membuatnya.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*.
- Browne, C. (2023). What are User Flows in User Experience (UX) Design? *UX Design*.
- Furqon, A. (2013). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan. *Laporan Akhir Politeknik Sriwijaya Sedarmayanti*.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book*.
- Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *Jurnal Teknologi Industri*.
- Kharismulloh, B. (2023). *Desain UI/UX Aplikasi Soundemic untuk Streaming Musik*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Kusuma, A. D. (2021). Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype. Retrieved from <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- Norman, D., & Nielsen, J. (2012). The Definition of User Experience (UX). *User Experience*.
- Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking. In H. Plattner, *Shape The Future with Design Thinking*.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*.
- Roth, R. E. (2017). *The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge (2nd Quarter 2017 Edition)*.
- Rouse, M. (2015). Mobile UI (Mobile User Interface). *Mobile UI (Mobile User Interface)*.
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2015). *Systems Analysis and Design in a Changing World*.

Setiawan, A. (2023, March 7). 5 Poin Penting Kenapa Figma Lebih Baik Dari Adobe XD.

Shirvanadi, E. C. (2021). *PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*. Yogyakarta: UII.

Trivusi. (2022, July 26). Apa itu Figma? Fungsi, Kelebihan, dan Kekurangannya. Retrieved from <https://www.trivusi.web.id/2022/01/apa-itu-figma.html>

LAMPIRAN

Lampiran 1
Laporan Hasil Wawancara

Laporan Hasil Wawancara	
Interviewee: Elsa Jihan Salsabilla	Interviewer: Erwin Wijaya
Location/Medium: Toko Bangunan CV. Trijaya Sakti Gresik	Appointment Date: Rabu, 27 Januari 2021 Start Time: 10:25 End Time: 10:55
Objectives: Memperoleh data/informasi yang dibutuhkan mengenai proses bisnis yang ada, untuk memperoleh kesepakatan, dan mengetahui bagian yang memerlukan penanganan.	Reminders: <i>Background</i> klien dan struktur perusahaan.
Agenda: 1. Perkenalan 2. Izin untuk merekam 3. Latar belakang proyek 4. Pertanyaan 5. Persetujuan proyek	Approximate Time: 1 menit 3 menit 1 menit 15 menit 3 menit
General Observations:	
Unresolved Issues, Topics not covered: Perusahaan terkait membutuhkan suatu sistem untuk dapat mengelola pemesanan dari <i>customer</i> sehingga <i>customer</i> dapat mengetahui pada hari dan jam berapakah mereka tidak dapat menyewa acara mereka dikarenakan bertepatan dengan <i>event</i> lain yang sedang dikerjakan oleh <i>event organizer</i> ini. Permasalahan selanjutnya adalah mengenai proses pembayaran, banyak sekali terjadi tagihan sisa pembayaran yang tidak segera dilunasi oleh <i>customer</i> . Permasalahan terakhir adalah mengenai <i>history</i> pemesanan, mereka juga membutuhkan suatu sistem yang dapat menyimpan <i>detail</i> pemesanan, sehingga mereka dapat melakukan rekap dengan lebih efektif dan cepat.	
Interviewee: Elsa Jihan Salsabilla	Date: 27 Januari 2021
Questions:	Note:

1. Sebelum memulai proses wawancara, dengan bapak siapa saya berbicara? Mungkin dapat disebutkan terkait nama lengkapnya, Pak?	Erwin Wijaya
2. Sejak tahun berapa dan sudah berapa lama perusahaan ini dijalankan?	15 tahun
3. Mengapa Bapak lebih memilih menjalankan bisnis di bidang ini dibandingkan bidang lainnya?	Bahan bangunan; semen, batu bata, pasir, dan lain-lain
4. Bagaimana struktur kepegawaian dari perusahaan ini? Bagian apa saja yang tersedia dan apa saja jobdesc pada setiap bagian?	Setiap pegawai meng- <i>handle</i> semua kegiatan; mulai pemesanan, penjualan, tergantung karyawan mana yang waktunya kosong maka dia yang melayani.
5. Apa saja proses yang harus dilalui dari awal <i>customer</i> datang ke toko hingga transaksi dinyatakan selesai?	Datang, pilih barang, bikin nota, bayar, selesai. Customer harus datang secara langsung, namun dapat juga melalui telepon (untuk yang sudah pernah melakukan transaksi dan melakukan <i>repeat order</i>). Pembayarananya melayani melalui <i>cash</i> dan transfer, kalau perusahaan ada PO dikasih tempo (khusus perusahaan). Toko ini juga meng-handle pengiriman barang bangunan, harus langsung lunas baru barang dikirim. Memungkinkan ada diskon.
6. Bagaimana pendapat Bapak tentang prosedur kerja yang ada saat ini? Apakah ada hal-hal yang perlu diperbaiki?	Ingin memperbaiki sistemnya, inginnya lebih terkomputerisasi.

7. Selama menjalankan perusahaan ini, apakah ada permasalahan yang dihadapi? Apa saja?	Permasalahan dokumentasi yang kurang tertata, contoh seperti bukti pembayaran transfer yang tidak tersimpan. Sejauh ini hanya menyimpan nota saja.
8. Selama ini, bagaimana cara perusahaan mengatasi permasalahan tersebut?	Kalau pembayarannya pakai bukti transfer ditulis saja di buku.
9. Dokumen dan berkas apa sajakah yang dilibatkan dalam CV. Tri Jaya Sakti?	Nota penjualan.
10. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat laporan penjualan CV. Tri Jaya Sakti?	Sementara belum ada laporan bulanan, untuk sistem yang akan datang inginnya ada laporan.
11. Pegawai bagian apakah yang berhak melihat dan mengakses laporan penjualan?	(Sudah terjawab di nomor 10, toko tidak memiliki laporan penjualan)
12. Dalam rentang waktu berapa minggu sekali laporan penjualan tersebut direkap?	1 bulan sekali.
13. Apakah perusahaan ini sudah menggunakan suatu sistem yang terkomputerisasi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut?	Masih belum, masih manual.
14. Apa harapan Bapak atas sistem yang akan dibuat ini?	Lebih praktis, lebih maju, lebih terkontrol, dan lebih gampang.