

# Perancangan Desain User Interface pada Website Pitcar Menggunakan Metode Ucer Centered Design

Nabilah Husen Al Kaff<sup>1</sup>, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Universitas Telkom  
Jl.D.I Panjaitan No.128, Kec. Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147, Indonesia

<sup>1</sup>nabilahhusenalkaff@student.telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup>awietmwp@telkomuniversity.ac.id

Dikirim pada 22-11-2024, Direvisi pada 27-11-2024, Diterima pada 04-12-2024

## Abstrak

Kemajuan teknologi informasi membawa dampak signifikan pada pengelolaan bisnis, termasuk di Bengkel Pitcar yang masih mengelola transaksi dan stok barang secara manual, menimbulkan inefisiensi operasional dan ketidakakuratan data. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website Bengkel Pitcar dengan metode User-Centered Design (UCD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Prosedur penelitian meliputi identifikasi masalah melalui studi literatur dan wawancara pengguna, analisis data untuk memahami kebutuhan, serta pengembangan desain UI/UX menggunakan Figma. Prototipe website diuji melalui usability testing untuk menilai efektivitas dan efisiensinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX berbasis UCD dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi operasional. Sistem manajemen stok terintegrasi dalam website ini turut meningkatkan akurasi data serta mengurangi risiko kehilangan barang.

**Kata Kunci:** UCD, Pitcar, UI/UX, Usability Testing

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](#).*



---

### Penulis Koresponden:

Nabilah Husen Al Kaff

Sistem Informasi, Universitas Telkom, Jl.D.I Panjaitan No.128, Kec. Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147, Indonesia Email: nabilahhusenalkaff @studen.telkomuniversity.ac.id

---

## I. PENDAHULUAN

Pada era modern ini, teknologi informasi telah berkembang dengan kecepatan yang luar biasa. Proses kerja yang sebelumnya dilakukan secara manual kini telah digantikan oleh teknologi, menunjukkan evolusi dalam teknologi informasi. Hal ini bisa mencakup perangkat digital, mesin, atau bahkan teknologi komputerisasi yang digunakan dalam pengolahan data. Pengguna internet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap upaya penyampaian data. Internet memungkinkan pengumpulan dan penyebaran data dengan cepat dan mudah.[1]. Sistem seperti ini dapat membantu bisnis menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan menggunakan sistem terkomputerisasi jelas memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan menggunakan sistem manual. Misalnya, proses input data akan lebih cepat di sistem terkomputerisasi daripada sistem manual, dan mengurangi kesalahan dalam proses input data yang disebabkan oleh kelalaian manusia[2].

Dalam transaksi penjualan dan pembelian barang, menerapkan sistem terkomputerisasi memiliki banyak keuntungan. Memungkinkan untuk mengolah data dengan lebih cepat, mengurangi tingkat kesalahan manusia, mencatat informasi dengan lebih akurat, memantau ketersediaan barang, dan meningkatkan efisiensi operasional[3]. Semua sistem ini akan membantu meningkatkan efisiensi dan keberhasilan bisnis daripada menggunakan sistem manual, pendataan data yang terkomputerisasi

diperlukan untuk transaksi penjualan dan pembelian barang. Komputer memiliki kemampuan untuk membaca ratusan catatan dalam waktu yang singkat dan menyimpan jutaan catatan yang dapat diperoleh kembali secara instan[4].

Bengkel Pitcar adalah perusahaan yang menjadi fokus dalam studi kasus penelitian ini. Bengkel Pitcar merupakan sebuah usaha yang menyediakan sparepart Mobil dan layanan servis dengan lokasi yang strategis yang terletak di jalan Pancurawis No.14 Karanganyar, Purwokerto Kidul, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah yang berdiri sejak tahun 2021 dan pada saat ini Pitcar memiliki 28 karyawan. Namun, Bengkel Pitcar masih menggunakan sistem konvensional atau manual untuk melakukan transaksi penjualan sehingga sering terjadi kesalahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan owner, admin dan kasir Pitcar kesalahan yang terjadi yaitu sering terjadi pencatatan yang terlewat saat barang masuk dari supplier, sehingga pada pencatatan keuangan tidak balance. Dan pada stok barang sering terjadi kesalahan data karena barang yang keluar dari gudang tidak tercatat. Dengan menerapkan sistem terkomputerisasi untuk pengelolaan transaksi penjualan dan persediaan barang dapat memberikan banyak manfaat bagi bisnis. Dengan sistem tersebut, dapat dengan mudah membuat laporan transaksi penjualan, mencatat dan melacak persediaan barang, serta meningkatkan efisiensi operasional. Sehingga akan membantu mengoptimalkan pengelolaan bisnis dan mengambil keputusan yang lebih baik[5]. Masalah ini disebabkan oleh sistem informasi manajemen bengkel yang tidak berfungsi dengan baik. Petugas bengkel mengalami kesulitan membuat nota penjualan dan memberikan konsumen informasi tentang ketersediaan barang[6].

Berdasarkan latar belakang yang ada dibutuhkan sebuah perancangan yang akan memudahkan dalam penyediaan stok barang[7], serta pendataan keluar masuknya barang pada bengkel Pitcar. Oleh karena itu terbentuk ide untuk mendesain sebuah perancangan desain aplikasi berbasis website. Untuk memulai pembuatan website, dibutuhkan desain yang terdiri dari User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan elemen dari teknologi informasi yang dibuat untuk memudahkan interaksi antara pengguna dan sistem komputer atau aplikasi. Tujuan utama UI adalah membuat pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan dan menggunakan teknologi tersebut[8], sedangkan User Experience (UX) Menurut definisi, memiliki dampak langsung pada interaksi konsumen dengan produk digital dan media online dari perusahaan. Untuk mengatasi masalah yang terkait dengan organisasi dan operasional UX, diperlukan pendekatan yang terorganisir yang mempertimbangkan bagaimana tim UX beroperasi dan berdampak pada pengalaman pelanggan[9]. UX berfokus pada pengalaman pengguna saat mulai menggunakan web atau aplikasi yang telah dibangun[10]. Desain Website akan dirancang dengan mempertimbangkan dua aspek penting yaitu UI dan UX. UI berfokus pada bagaimana tampilan website dilihat dan digunakan oleh pengguna, sedangkan UX mempertimbangkan bagaimana pengguna merasakan dan mengalami penggunaan website. Dengan demikian, desain website akan lebih efektif dan mudah digunakan oleh pengguna[11].

Mengatasi isu-isu yang dihadapi oleh pengguna aplikasi Sistem Kasir dan Stok Gudang, metode User-Centered Design (UCD) dapat diterapkan. Metode ini melibatkan pengguna potensial sejak tahap awal pengembangan, memungkinkan mereka memberikan masukan mengenai fungsionalitas dan antarmuka sistem yang efektif dan mudah digunakan. UCD terdiri dari beberapa langkah, dimulai dengan memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui wawancara, observasi, dan survei. Setelah itu, masalah utama diidentifikasi, diikuti dengan tahap ideasi untuk menghasilkan solusi kreatif. Prototipe kemudian dibuat dan diuji dengan pengguna nyata, dengan umpan balik yang dikumpulkan untuk memperbaiki produk sebelum pengembangan akhir[12].

Metode UCD memiliki beberapa keunggulan, termasuk produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, peningkatan kepuasan dan loyalitas pengguna, serta pengurangan risiko pengembangan produk yang tidak sesuai dengan pasar. Namun, penting untuk membandingkan UCD dengan metode pengembangan lain untuk memahami perbedaannya[13].

Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang linear dan berurutan, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum tahap berikutnya dimulai. Kelemahan utama dari pendekatan ini adalah kurangnya fleksibilitas untuk menyesuaikan perubahan selama proses pengembangan, dan pengguna biasanya tidak dilibatkan sampai tahap akhir. Keunggulannya adalah struktur yang jelas dan terdokumentasi dengan baik, cocok untuk proyek dengan persyaratan yang jelas dan tidak berubah[14].

Figma merupakan perangkat desain gratis yang berbasis *cloud*, yang dapat diakses melalui browser atau aplikasi desktop pada sistem operasi Windows dan macOS. Meskipun memiliki fungsionalitas dan fitur yang serupa dengan *Sketch* atau *Adobe XD*, Figma memiliki kelebihan utama dalam fitur kolaborasi tim. Figma memberikan pengguna semua alat yang diperlukan untuk proyek desain, termasuk alat vektor untuk membuat ilustrasi yang lengkap, *prototyping*, dan kemampuan untuk membuat kode untuk

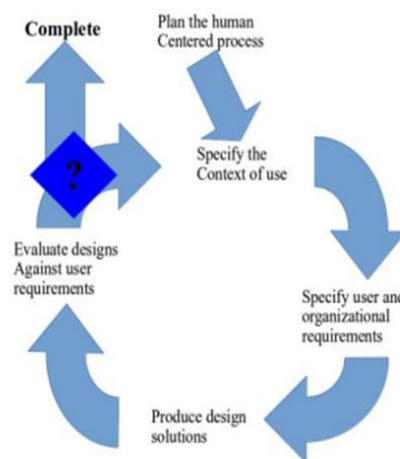
mentransfer proyek. Secara ringkas, Figma merupakan aplikasi desain UI/UX yang berjalan pada aplikasi, dengan desain yang luar biasa, fitur prototyping, serta alat untuk pembuatan kode. Figma saat ini dianggap sebagai alat desain antarmuka terkemuka dalam industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung kolaborasi tim di setiap tahap proses desain[15].

## II. METODE PENELITIAN

### A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi admin dan pelanggan bengkel Pitcar, sedangkan objek penelitian adalah desain UI/UX pada website bengkel untuk fitur-fitur seperti penjadwalan, kasir, dan manajemen inventory barang. Penelitian ini dilakukan di bengkel Pitcar yang terletak di Jl. Pancurawis No.14, Purwokerto Kidul, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

### B. Desain dan Prosedur Penelitian



Gambar 2.1 Proses UCD

Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang terdiri dari beberapa tahapan eksperimen yang dilakukan secara iteratif. Berikut ini adalah kronologi penelitian:

#### 1) Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang dilengkapi wawancara dengan pemilik bengkel Pitcar untuk memperoleh data tentang kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam proses desain yang berpusat pada pengguna (UCD).

#### 2) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk membandingkan penelitian sebelumnya yang relevan dengan metode UCD dalam perancangan UI/UX.

#### 3) Proses User Centered Design (UCD)

Dalam proses UCD ini terdapat empat tahapan utama yang dilakukan secara iteratif:

- Plant the Human-Centered Process : Melibatkan wawancara dengan admin, kasir, dan pemilik untuk memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi dalam desain.
- Specify the Context of Use : Identifikasi pengguna serta konteks penggunaan, yang mencakup karakteristik dan kebutuhan pengguna

Tabel 2.1 Konteks Penggunaan Pengguna Bengkel Pitcar

Kategori	Definisi	Tingkat Pendidikan	Usia	Goals/Hopes	Needs
Admin	Staf yang bertanggung jawab untuk merekap penjualan, mengelola stok Gudang	Minimal lulusan sekolah menengah atas	20-35 tahun	Memastikan stok gudang selalu tersedia, merekap penjualan dengan akurat, dan menghasilkan laporan yang mudah dibaca	Sistem inventaris yang mudah diakses dan diupdate, alat untuk merekap penjualan, dan kemampuan untuk menghasilkan laporan stok dan penjualan.
Kasir	Staf yang mengelola pembayaran dan administrasi	Minimal lulusan sekolah menengah atas	20-35 tahun	Memproses transaksi dengan cepat, menghasilkan faktur yang akurat, dan menjaga catatan keuangan yang teratur	Sistem kasir yang cepat dan efisien, antarmuka pengguna yang intuitif, dan integrasi dengan sistem administrasi

Specify User and Organization Requirements : Kebutuhan organisasi yang diperoleh dari hasil wawancara disajikan dalam tabel, memuat informasi tentang sistem inventory dan kasir yang diinginkan pengguna.

Tabel 2.2 Kebutuhan Pengguna dan Organisasi Bengkel Pitcar

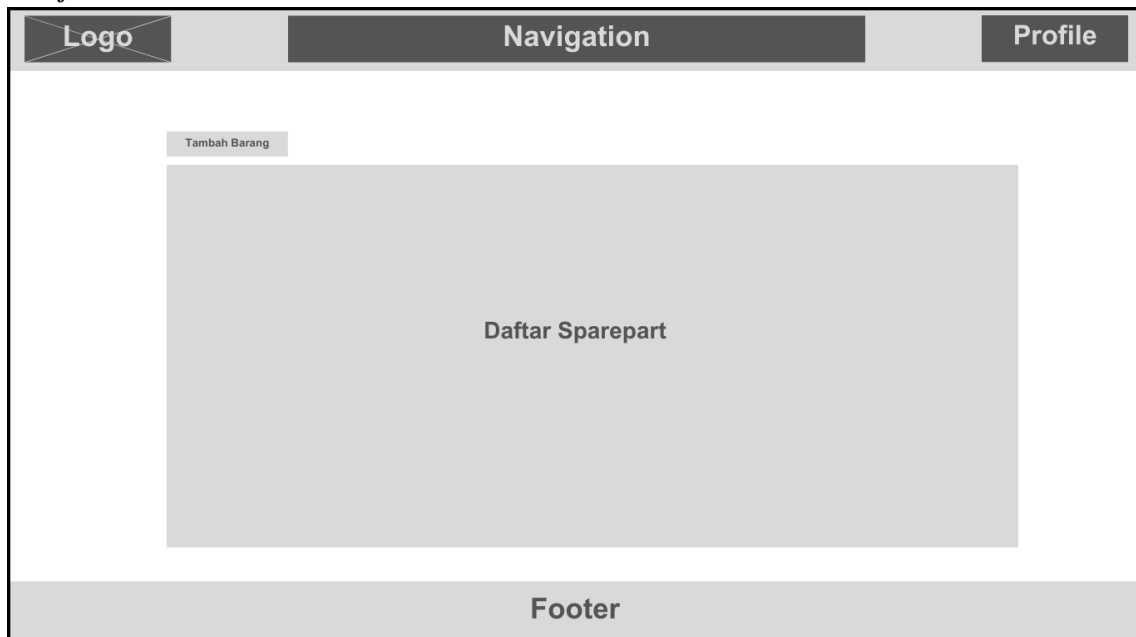
Kategori	Kebutuhan pengguna organisasi	deskripsi
Admin	Sistem inventaris	Sistem yang memungkinkan admin untuk mencari suku cadang dengan cepat, melihat ketersediaan stok, dan mendapatkan informasi detail tentang suku cadang.
	Manajemen catatan keuangan	Sistem yang memudahkan pencatatan dan pelacakan transaksi keuangan.
Kasir	Proses Transaksi	Sistem kasir yang memungkinkan transaksi cepat dan efisien.
	Pembuatan Faktur	Kemampuan untuk membuat faktur secara otomatis dan mengirimkan salinan elektronik kepada pelanggan.

- Produce Design Solution :Desain dimulai dengan wireframe hingga prototype menggunakan Figma untuk implementasi MVP.
- Evaluate Design :Proses evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan kuesioner untuk mengukur kegunaan sistem.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses perancangan desain, wireframe berfungsi sebagai visualisasi yang sederhana, sementara prototype memberikan gambaran yang lebih mendetail. Elemen-elemen desain estetika, seperti warna, ikon, dan jenis huruf, digunakan untuk mendukung detail dan fitur yang sesuai. Desain tersebut dibuat menggunakan *Figma*, dan kemudian diimplementasikan menjadi front-end menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML) dan *Cascading Style Sheets* (CSS). Berikut adalah wireframe dan prototype untuk website stok barang.

#### 1. Wireframe

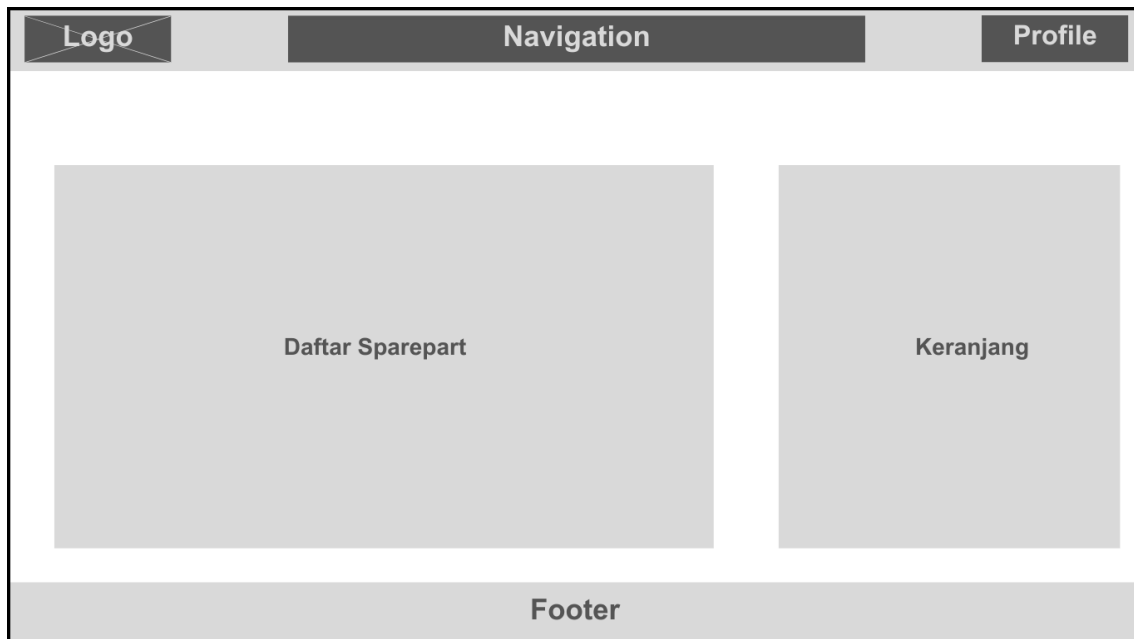


Gambar 3. 1 Wireframe Stok Gudang

Wireframe Stok Gudang ini menampilkan struktur dasar antarmuka untuk aplikasi atau situs web yang dirancang khusus untuk menampilkan dan menjual suku cadang. Di bagian atas, terdapat header yang terdiri dari beberapa elemen penting: logo di sisi kiri sebagai identitas visual dan tautan untuk kembali ke halaman utama, navigasi di tengah yang mungkin berfungsi untuk mengakses halaman-halaman utama lainnya, serta ikon profil di sisi kanan yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi profil mereka atau masuk ke akun.

Di bagian konten utama, terdapat dua area utama yang memiliki peran penting dalam pengalaman pengguna. Area pertama adalah "Daftar Sparepart" yang terletak di sisi kiri dan berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk menelusuri atau mencari berbagai suku cadang yang tersedia. Area kedua adalah "Keranjang" yang berada di sisi kanan dan digunakan untuk menampilkan produk yang telah dipilih atau dimasukkan ke dalam keranjang belanja, memungkinkan pengguna untuk mengulas item yang ingin dibeli sebelum melakukan proses checkout.

Di bagian bawah halaman, terdapat footer yang kemungkinan berisi informasi tambahan seperti kontak, kebijakan privasi, atau tautan penting lainnya. Desain ini sederhana namun fungsional, dengan tata letak yang memudahkan pengguna untuk menemukan suku cadang yang mereka butuhkan dan mengakses keranjang belanja mereka dengan cepat dan mudah.



Gambar 3.2 Wireframe Kasir

Wireframe Kasir ini menampilkan desain antarmuka yang berfokus pada sistem pemesanan atau penjualan suku cadang secara daring. Pada bagian atas halaman, terdapat header yang terdiri dari beberapa elemen penting, yakni logo di pojok kiri atas yang berfungsi sebagai identitas utama situs atau aplikasi dan biasanya juga menjadi tautan untuk kembali ke halaman beranda, bagian navigasi di tengah yang memudahkan pengguna untuk mengakses halaman-halaman utama atau kategori produk lainnya, serta ikon profil di sisi kanan yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi akun, melakukan login, atau melihat pengaturan profil pribadi mereka.

Bagian konten utama dibagi menjadi dua kolom besar yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan aplikasi ini. Kolom pertama di sebelah kiri menampilkan "Daftar Sparepart," yaitu daftar suku cadang yang tersedia, di mana pengguna dapat menelusuri berbagai pilihan sparepart, melihat detail produk, atau memilih item. Kolom kedua di sebelah kanan menampilkan "Keranjang," yang berisi item yang sudah dipilih oleh pengguna dan memungkinkan mereka untuk meninjau produk yang ingin dibeli sebelum melanjutkan ke proses pembayaran.

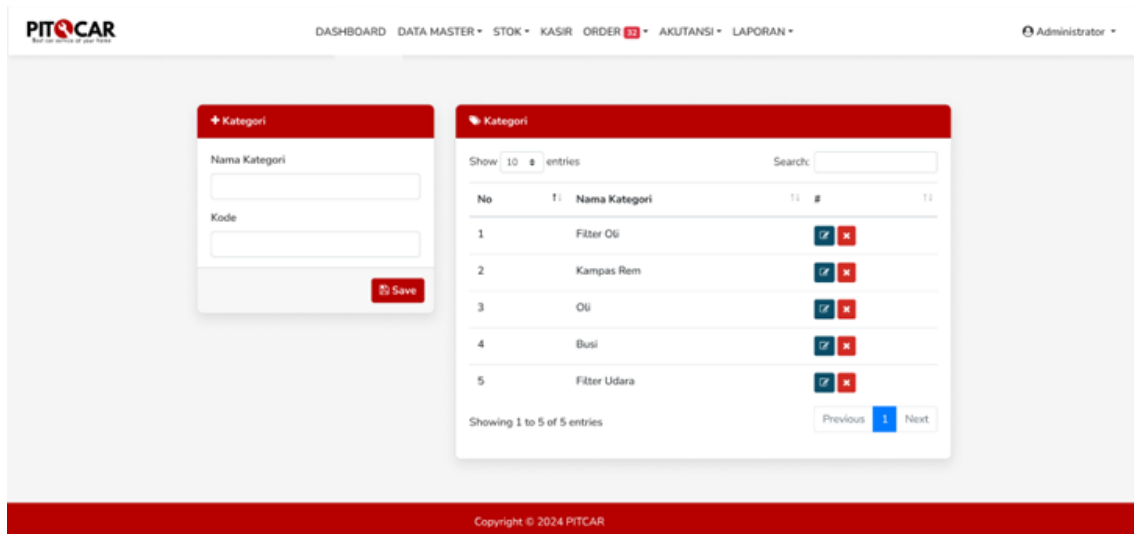
Di bagian paling bawah halaman, terdapat footer yang biasanya memuat informasi tambahan seperti tautan ke halaman kebijakan privasi, syarat dan ketentuan, kontak, serta informasi terkait lainnya untuk mendukung kenyamanan dan kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, desain wireframe ini sederhana dan intuitif, dengan struktur yang memudahkan pengguna dalam mencari produk, menambahkan item ke keranjang, dan mengakses profil atau informasi penting lainnya dengan mudah.

## 2. *Prototype*

Prototype halaman login ini menampilkan desain yang modern dan responsif, dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan estetika yang menarik. Di sebelah kiri, gambar berukuran 50% dari lebar layar memberikan konteks visual yang mendukung aplikasi, menciptakan suasana yang ramah dan profesional.

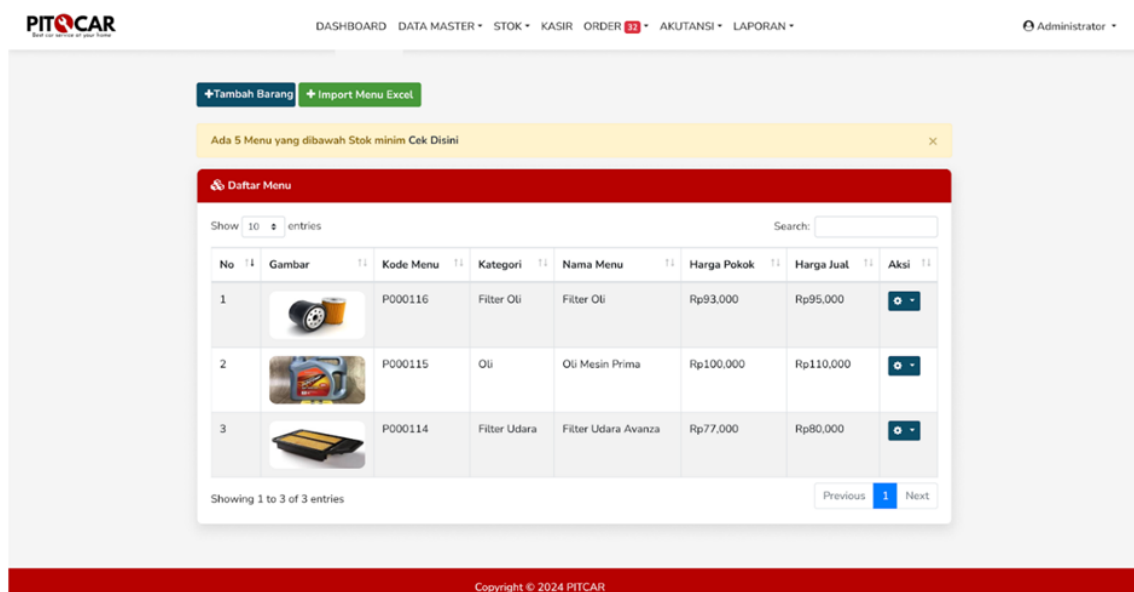
Tombol "Login" yang terletak di bawah form password memiliki desain yang mencolok dengan warna merah, menonjolkan fungsinya. Desain ini dilengkapi dengan efek hover untuk memberikan umpan balik visual saat pengguna berinteraksi.

Secara keseluruhan, prototype ini menciptakan pengalaman pengguna yang sederhana dan efektif, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat dan mudah masuk ke dalam aplikasi. Desain responsif memastikan tampilan yang konsisten di berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile.



Gambar 3. 3 Prototype desain fitur Tambah Kategori Barang

Prototype desain fitur "Tambah Kategori Barang" pada website stok gudang terdiri dari dua bagian utama. Di sebelah kiri, terdapat formulir untuk menambahkan kategori baru, yang mencakup kolom input untuk memasukkan nama kategori, dropdown untuk memilih kategori induk (opsional), dan kolom input untuk kode kategori unik. Pengguna dapat menekan tombol Tambah Kategori untuk menyimpan kategori baru ke dalam sistem. Di sebelah kanan, terdapat daftar kategori yang sudah ada, menampilkan nama dan kode kategori. Jika suatu kategori memiliki sub-kategori, struktur bercabang akan ditampilkan di bawah kategori induknya, dilengkapi dengan opsi Edit dan Hapus untuk setiap kategori guna mempermudah pengelolaan. Desain ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan kategori baru secara real-time dan memantau daftar kategori yang ada tanpa perlu memuat ulang halaman.



Gambar 3. 4 Prototype desain fitur Tambah Barang

Prototype desain fitur "Tambah Barang" pada website stok gudang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menambahkan informasi barang baru ke dalam sistem. Halaman ini terdiri dari formulir yang mencakup beberapa input field yang diperlukan. Di dalam formulir, terdapat kolom untuk Kode Barang, yang berfungsi sebagai identifikasi unik untuk setiap barang. Selanjutnya, pengguna dapat memilih Kategori barang dari dropdown yang menampilkan daftar kategori yang telah ada sebelumnya. Nama Barang adalah kolom input untuk mencantumkan nama spesifik dari barang yang akan ditambahkan.

Pengguna juga diminta untuk mengisi Harga Pokok dan Harga Jual dalam kolom yang disediakan, di mana harga pokok mencerminkan biaya produksi atau pembelian barang, sedangkan harga jual adalah harga yang akan ditawarkan kepada pelanggan. Kolom Keterangan memberikan ruang bagi pengguna untuk menambahkan detail tambahan mengenai barang tersebut. Untuk memberikan visualisasi, terdapat opsi untuk Upload File guna mengunggah gambar barang, yang akan membantu pengguna dan pelanggan dalam mengenali barang dengan lebih baik. Terakhir, kolom Jumlah Stok memungkinkan pengguna untuk menentukan jumlah barang yang tersedia di gudang. Desain ini bertujuan untuk memberikan antarmuka yang intuitif dan efisien, sehingga pengguna dapat dengan mudah menambahkan barang baru ke dalam sistem dan memastikan semua informasi yang diperlukan tersedia dengan lengkap.

The image shows a web application interface for adding a new menu item. The form is titled '+ Tambah Barang' and is set against a light gray background. The form fields are as follows:

- Kode Menu:** A text input field containing the value '000118'.
- Kategori:** A dropdown menu with the placeholder text '- pilih -'.
- Nama Barang:** A text input field.
- Harga Pokok:** A text input field.
- Harga Jual:** A text input field.
- Keterangan:** A larger text input field for detailed notes.
- Gambar:** A section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.
- Stok Minim:** A text input field for the minimum stock level.

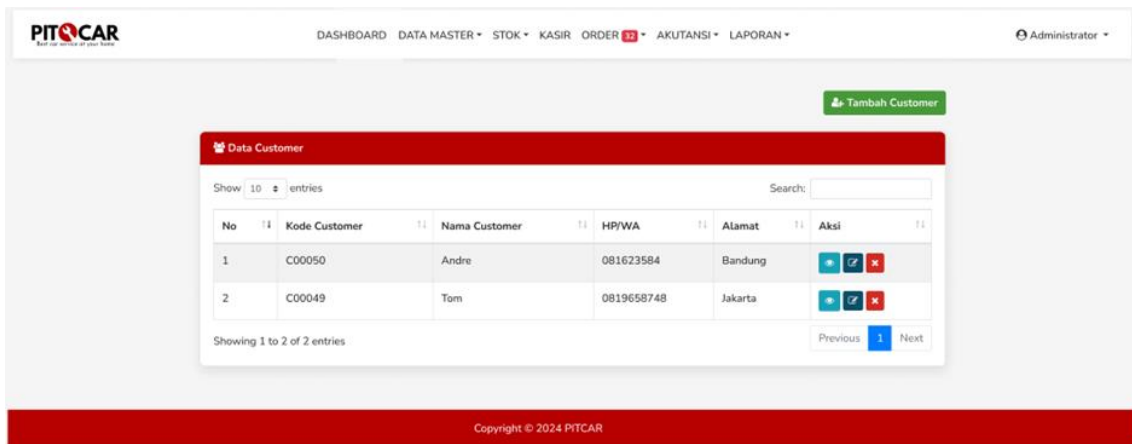
At the bottom right of the form, there are two buttons: a blue 'Simpan' button and a red 'Kembali' button. The overall interface is clean and modern, with a red header for the form and a dark red footer for the application.

Gambar 3. 5 Prototype desain Fitur Tambah Menu

Fitur Tambah Menu menampilkan antarmuka aplikasi berbasis web yang bernama PITCAR, dengan pengguna berada di halaman untuk menambahkan barang baru ke dalam sistem. Formulir yang tersedia memiliki beberapa kolom input, di antaranya adalah Kode Menu yang otomatis terisi dengan angka "000118" dan tidak bisa diedit, Kategori dengan pilihan dropdown yang memungkinkan pengguna memilih kategori yang sesuai, Nama Barang untuk mengisi nama barang, Harga Pokok untuk memasukkan harga dasar barang, Harga Jual untuk menentukan harga jual, Keterangan untuk memberikan deskripsi atau informasi tambahan, dan Gambar yang menyediakan tombol "Choose File" untuk mengunggah gambar barang (dengan status "No file chosen" menunjukkan belum ada file yang dipilih). Kolom terakhir adalah Stok Minim, yang digunakan untuk memasukkan jumlah stok minimum barang. Di bagian bawah formulir,

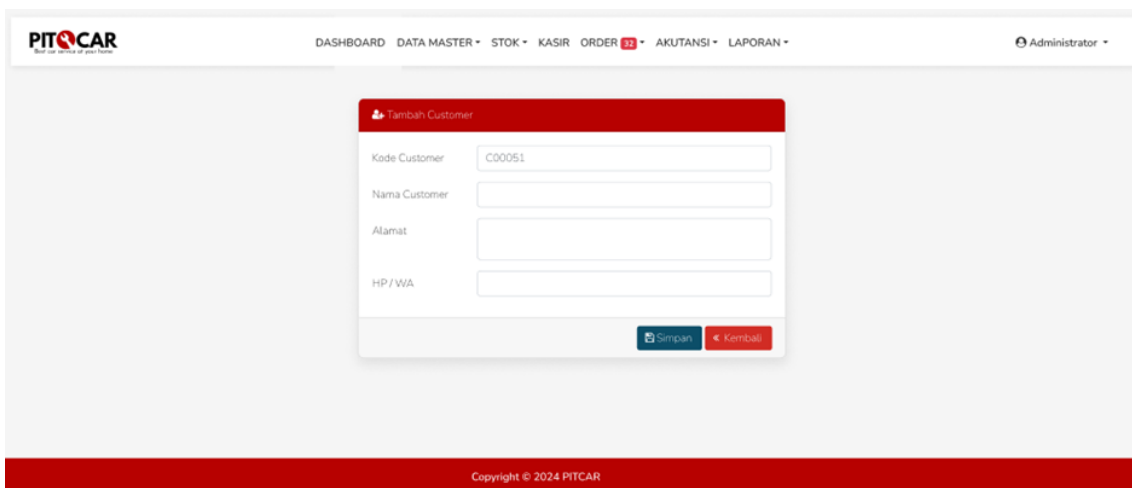


terdapat dua tombol: "Simpan" dengan warna biru untuk menyimpan data barang yang telah diisi dan "Kembali" berwarna merah untuk kembali ke halaman sebelumnya.



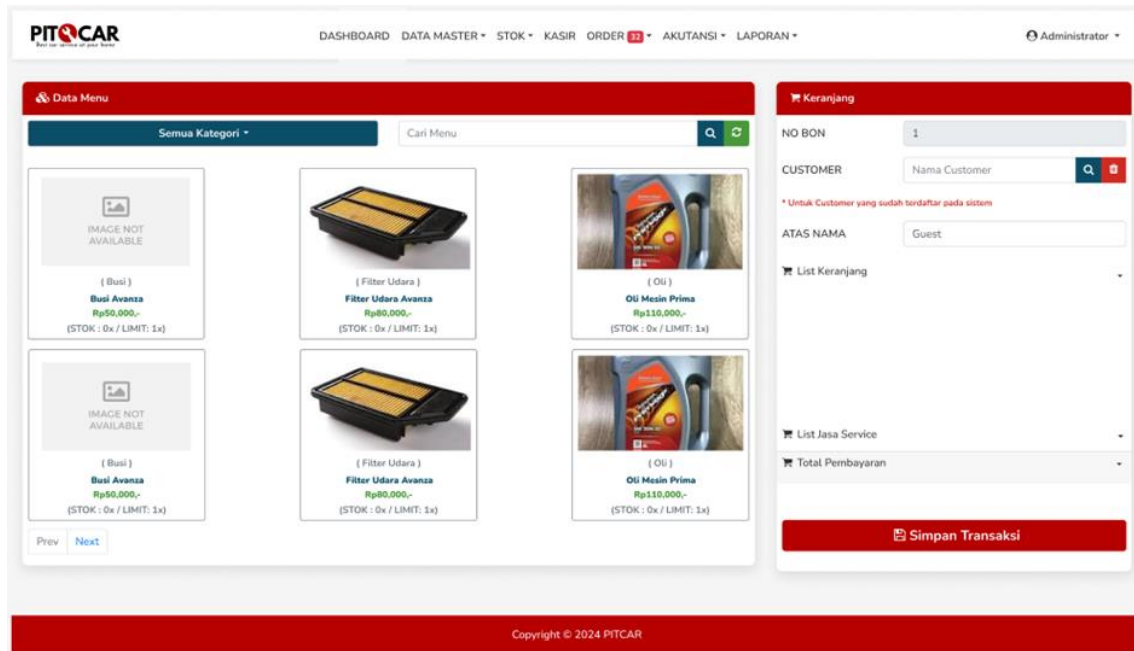
Gambar 3. 6 Prototype desain Fitur Data Customer

Fitur "Data Customer" pada aplikasi web PITCAR, di mana tabel ditampilkan untuk menampilkan informasi detail mengenai pelanggan. Tabel ini memiliki beberapa kolom, antara lain No yang menunjukkan nomor urut pelanggan, Kode Customer sebagai kode unik untuk setiap pelanggan (contoh: "C00050" dan "C00049"), Nama Customer berisi nama pelanggan seperti "Andre" dan "Tom", HP/WA berisi nomor telepon atau WhatsApp pelanggan, serta Alamat yang mencakup lokasi pelanggan seperti "Bandung" dan "Jakarta". Di kolom Aksi, terdapat beberapa tombol untuk tindakan lebih lanjut: tombol hijau dengan ikon mata untuk melihat detail pelanggan, tombol biru dengan ikon pensil untuk mengedit data, dan tombol merah dengan ikon silang untuk menghapus data pelanggan.



Gambar 3. 7 Prototype desain Fitur Tambah Customer

Fitur "Tambah Customer" pada aplikasi web PITCAR, yang digunakan untuk menambahkan data pelanggan baru ke dalam sistem. Formulir input yang tersedia memiliki beberapa kolom, yaitu Kode Customer yang secara otomatis terisi dengan kode unik "C00051" dan tidak dapat diedit, Nama Customer sebagai kolom untuk mengisi nama pelanggan, Alamat untuk memasukkan alamat pelanggan, dan HP/WA untuk nomor telepon atau WhatsApp pelanggan. Di bagian bawah formulir, terdapat dua tombol aksi: Simpan berwarna biru untuk menyimpan data pelanggan yang telah diisi, dan Kembali berwarna merah untuk kembali ke halaman sebelumnya. Pada bagian atas halaman.



Gambar 3. 8 Prototype desain Fitur Data Menu dan Keranjang

Fitur "Data Menu" dan "Keranjang" pada aplikasi web PITCAR. Di bagian Data Menu, terdapat daftar produk dengan nama, harga, stok, dan gambar produk (beberapa produk tidak memiliki gambar). Terdapat opsi filter kategori dan kolom pencarian. Di bagian Keranjang, pengguna bisa melihat nomor bon, memilih nama pelanggan, menambahkan produk dan jasa ke dalam daftar, serta melihat total pembayaran. Di bagian bawah terdapat tombol Simpan Transaksi untuk menyimpan pesanan.

### 3. SUS

Pengujian desain dilakukan dengan cara mempresentasikan desain prototype website stok barang, lalu memberikan kuisioner kepada seluruh responden berjumlah 6 orang yaitu, 2 Owner, 2 Admin, 2 Kasir.

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai SUS
R1	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	33	82,5
R2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	33	82,5
R3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	34	85
R4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	34	85
R5	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	32	80
R6	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33	82,5
Rata-Rata Score SUS												82,9166 6667

berdasarkan hasil perhitungan tabel desain prototype website stok barang dan kasir mendapatkan hasil nilai rata-rata skor SUS yaitu sebesar 82,9 menurut skala skor SUS, nilai desain prototype website kasir dan stok gudang bengkel Pitcar ada pada kelas penilaian “B” yang menjelaskan desain tersebut memiliki kriteria “BAIK”

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai desain wireframe dan prototype website stok barang, dapat disimpulkan bahwa desain ini berhasil memenuhi tujuan fungsionalitas dan kemudahan penggunaannya. Wireframe untuk stok gudang dan kasir menunjukkan struktur antarmuka yang sederhana namun efektif, dengan pembagian area yang jelas antara daftar sparepart, keranjang, dan profil pengguna. Prototype yang dikembangkan menambahkan detail lebih lanjut, seperti formulir untuk menambah kategori dan barang, serta fitur login dan data pelanggan yang mudah diakses. Pengujian User System Usability Scale (SUS) terhadap desain ini menghasilkan nilai rata-rata 82,5, yang mengindikasikan bahwa desain prototype website ini mendapat penilaian "baik" dengan kriteria usability yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka telah dirancang dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi fungsionalitas maupun estetika, serta memberikan pengalaman yang user-friendly.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Telkom University atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim Bengkel Pitcar Service atas informasi dan data yang relevan untuk mendukung desain aplikasi. Selain itu, penghargaan diberikan kepada semua pihak, Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo, S.Kom., M.MSI atas arahan dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang analisis data dan pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Lastiko and B. S. Wicaksono, “Rancang Bangun Aplikasi Knowledge Management Pada Pelayanan Jasa Berbasis Web Dengan Metode Agile Development: Studi Kasus: Pt. Cakrawala Indonesia Sejahtera,” *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 954–975, 2023.
- [2] F. S. P. Muchtar and U. Darusalam, “Penerapan Metode Pencatatan Perpetual Pada Sistem Informasi Kasir Penjualan dan Pencatatan Barang,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 588, 2022.
- [3] B. A. B. Ii, “LANDASAN TEORI 2 . 1 Teori-Teori Yang Berkaitan Dengan Penelitian,” pp. 6–17, 2012.
- [4] D. Wahyudi and N. R. Rahmi, “Pembuatan Sistem Informasi Bengkel Berbasis Website Pada Bengkel Ferdi Motor,” *Nfos J.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–6, 2022.
- [5] E. Zulianti, F. Nabyla, and A. Syauqi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Bengkel Motor Savana Berbasis Web Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming),” *J. Sist. Inf. dan Teknol. Perad.*, vol. 1, no. 1, pp. 12–17, 2020.
- [6] F. Z. Abhirama, E. Supriyanto, H. Murti, R. Sri, and A. Redjeki, “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Bengkel K41\_Garage Design and Development of a Web Based Information System for K41\_Garage Workshop,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 710–716, 2023.
- [7] D. Andrian, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 85–93, 2021.
- [8] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, “Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian

- 
- Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023.
- [9] A. Mirza et al., “Design Of Ui/Ux Applications For Mobile-Based E-Commerce Tech.An Gadgets Using The Design Method Thinking,” *Jisicom*, vol. 7, no. 1, pp. 58–73, 2023.
- [10] Conni Lestari Siahaan and Syafrianto, “Desain UI/UX Website Inventory Barang Pada Pt Dari Visi Teknologi Menggunakan Metode User-Centered Design,” *J. Zetroem*, vol. 5, no. 1, pp. 31–35, 2023.
- [11] H. Hendra and Y. F. Riti, “Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3s1, 2023.
- [12] R. Kurniawan and D. Prananda Putra, “Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK ‘AMIKBANDUNG’ Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2022.
- [13] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi ....,” *J. Emerg. Inf. ....*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022.
- [14] J. Shadiq, A. Safei, and R. W. R. Loly, “Penguujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing,” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 2, p. 97, 2021.
- [15] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan PengabdianKepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.