

Perancangan User Interface PT Pan Putra Samudra Menggunakan *User-Centered Design Method*

Halimah Ummulizah¹, Made Putri Viona Sudiasa², Aqilah Azzahra Khoirunnisa³,
Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo⁴

¹²³⁴*Sistem Informasi, Telkom Univeritas*
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147

¹lizahummu@student.telkomuniversity.ac.id

²putrivionaas@student.telkomuniversity.ac.id

³aqilah@student.telkomuniversity.ac.id

⁴awietmwp@telkomuniversity.ac.id

Dikirim pada 16-11-2024, Direvisi pada 26-11-2024, Diterima pada 04-12-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pencatatan berbasis web di PT Pan Putra Samudra, sebuah perusahaan pengolahan rajungan ekspor. Menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD), penelitian ini berfokus pada peningkatan efisiensi dan akurasi pengelolaan rantai pasok, mulai dari pengadaan bahan baku hingga distribusi produk jadi. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, wawancara dengan pihak terkait, dan desain antarmuka menggunakan Figma. Evaluasi dilakukan melalui *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 10 responden untuk mengukur kegunaan sistem yang dirancang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem baru ini menggantikan proses manual yang rentan terhadap kesalahan, meningkatkan transparansi data, dan memudahkan pemantauan kualitas produk sesuai standar internasional seperti FDA. Antarmuka pengguna dinilai intuitif dan mendukung operasional sehari-hari, meskipun terdapat masukan untuk perbaikan visibilitas fungsi dan panduan pengguna. Implementasi sistem berbasis web ini tidak hanya memberikan solusi bagi tantangan pencatatan manual, tetapi juga menjadi model bagi perusahaan perikanan lainnya. Responden secara umum menghargai desain yang intuitif dan kemudahan akses ke fitur-fitur sistem, tetapi juga menekankan perlunya panduan penggunaan yang jelas untuk mendukung pengguna baru dalam beradaptasi dengan sistem tersebut. Kesimpulannya, perancangan difokuskan pada pencatatan rantai pasok dan pelaporan dasar, tanpa mencakup fitur tambahan seperti analisis prediktif atau manajemen inventaris. Perancangan tidak hanya menggantikan proses pencatatan manual yang rentan terhadap kesalahan, tetapi juga meningkatkan transparansi dan kualitas data yang diperoleh.

Kata Kunci: *User Interface, User-Centered Design Method, PT Pan Putra Samudra*

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



Penulis Koresponden:

Tanzil Aziim

Departmen of Information System, Telkom University

Jl. DI Panjaitan No.128, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147, Indonesia

Email: tanzilaziim@student.telkomuniversity.ac.id

I. PENDAHULUAN

PT Pan Putra Samudra adalah perusahaan industri makanan laut berskala ekspor yang bergerak dibidang pengalengan rajungan. Perusahaan ini mengoperasikan dua pabrik yang berlokasi strategis di Jawa Barat dan Jawa Tengah, dengan salah satu pabrik utamanya berada di Cirebon, Jawa Barat [1]. Memiliki beberapa varian produk dari Pasteurized Crab Meat (daging rajungan) yaitu colossal, jumbo lump, backfin, special, claw. Pan Putra Samudra telah berhasil menembus pasar ekspor ke berapa negara di Asia seperti Singapura, Jepang dan China, serta sebagian besar ke Amerika Serikat dengan menerapkan standar mutu

Food and Drug Administration (FDA). Komitmen perusahaan terhadap kualitas produk menjadi prioritas utama dalam memenuhi kebutuhan pasar ekspor, dimana setiap produk harus memenuhi standar ketat untuk menghindari penolakan dan menjaga kepercayaan konsumen internasional.

Perusahaan memperoleh pasokan bahan baku dari delapan provinsi di Indonesia yang tersebar di berbagai wilayah strategis. Wilayah-wilayah tersebut meliputi Jawa Barat, Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, Makassar, Medan, Lampung, Bangka Belitung, dan Kalimantan. Selain mengandalkan pasokan dalam negeri, perusahaan juga melakukan impor rajungan dari luar negeri seperti Bahrain, namun dengan catatan bahwa rajungan impor tersebut harus diproses dan diekspor kembali ke luar negeri sesuai dengan regulasi bea cukai yang melarang penjualan produk impor di Indonesia. Para pemasok yang bekerja sama dengan PT Pan Putra Samudra merupakan pemasok yang telah berpengalaman dan memahami standar kualitas yang ditetapkan perusahaan, dengan sistem pengadaan yang fleksibel dimana perusahaan dapat mengalihkan pesanan ke pemasok lain jika ada yang menawarkan harga lebih kompetitif, terutama dengan mempertimbangkan faktor musiman seperti peningkatan pasokan pada musim hujan.

Proses pengolahan bahan baku menjadi produk akhir dilakukan melalui beberapa tahapan penting, dimulai dari penerimaan bahan baku. Bahan baku berupa rajungan rebus dingin diterima dari pemasok dengan memastikan kualitasnya tetap terjaga melalui penerapan rantai dingin. Setelah diterima, bahan baku disortir secara manual untuk memisahkan bagian yang tidak memenuhi standar dan pemisahan daging berdasarkan grade yang terdiri dari colossal, jumbo lump, super lump, backfin, special lump, dan claw meat, dimana setiap tahap ini harus mempertahankan suhu di bawah 10°C untuk menjaga kualitas dalam rantai dingin. Tahap berikutnya adalah pemeriksaan ulang di ruangan gelap (final checking) untuk memastikan tidak ada sisa cangkang yang tertinggal, kemudian dilanjutkan dengan pemeriksaan menggunakan alat metal detector untuk memastikan produk bebas dari kontaminasi benda asing seperti logam [2]. Setelah lolos pengecekan, bahan masuk ke tahap pengisian dan penimbangan dalam kaleng dengan berat terstandar, kemudian kaleng ditutup dengan kondisi hampa udara untuk menjaga kesegaran produk. Produk kemudian melalui proses pasteurisasi pada suhu tertentu untuk membunuh bakteri patogen, diikuti pendinginan hingga suhu rendah untuk menjaga kestabilan produk. Sebelum dipasarkan, produk diberi kode produksi dan tanggal kedaluwarsa sebagai identitas serta informasi keamanan. Setiap langkah dalam proses ini diawasi oleh bagian Quality Control (QC) yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap produk yang dihasilkan memenuhi standar keamanan dan kualitas yang ditetapkan. Tujuan dari penerapan QC ini adalah untuk mencegah adanya cacat produk, supaya produk memenuhi standar FDA untuk pasar Amerika dengan batas antibiotik (kloramfenikol) maksimal 0,1 ppb sehingga mampu menjaga kepuasan pelanggan, dan memastikan bahwa produk yang sampai ke konsumen adalah aman dan berkualitas tinggi.

Pan Putra Samudra memiliki jaringan distribusi yang luas, dengan 95% produk dipasarkan ke Amerika Serikat dan 5% ke Asia serta Eropa, dengan melibatkan sekitar 40 perusahaan, termasuk Rustacea, Samuel and Sons, Atlantic, Captain Cat's, Twin Tail, Royal, Heron Point, dan Blue Star. Perusahaan-perusahaan ini secara rutin melakukan pemesanan produk berkualitas tinggi yang dihasilkan oleh Pan Putra Samudra. Dimana bahan baku diperoleh dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Lampung, Jawa Tengah, dan Kalimantan, dengan melalui proses seleksi yang ketat untuk memastikan kualitas yang sesuai dengan standar, serta seluruh proses pengolahan dan pengemasan dilakukan dengan sistem rantai dingin (0-3°C) untuk menjaga kualitas produk selama distribusi yang dapat berlangsung hingga 30 hari. Meskipun demikian, terkadang muncul permasalahan seperti produk yang tidak lolos pengendalian kualitas (QC) atau kesalahan penyimpanan oleh konsumen. Permasalahan utama ada pada sistem pencatatan manual yang digunakan dalam proses ekspor dan impor menghadapi tantangan berupa tingginya risiko kesalahan input data dan keterlambatan pengolahan informasi. Hal ini menyebabkan inefisiensi operasional, seperti ketidaksesuaian dokumen dan penundaan pengiriman, yang berdampak pada meningkatnya biaya dan menurunnya kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang lebih terintegrasi untuk meningkatkan akurasi dan efisiensi [3].

Guna meningkatkan efisiensi dan kualitas pengolahan bahan baku rajungan di PT Pan Putra Samudra, pengembangan sistem website berbasis enterprise akan menjadi solusi terintegrasi yang mencakup setiap tahapan proses bisnis mulai dari pengadaan bahan baku hingga distribusi produk jadi, namun perlu dilakukan perancangan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna[4]. Perancangan desain sistem tidak hanya mempercepat proses bisnis, namun juga meningkatkan akurasi pengendalian kualitas pada setiap tahap pengolahan bahan baku sebagaimana dibuktikan oleh studi tentang manajemen rantai pasokan di industri makanan cepat saji[5]. Sistem pemantauan terintegrasi dapat meminimalkan risiko kontaminasi dan menjaga kualitas produk sesuai dengan standar internasional, sehingga memenuhi permintaan pasar secara lebih konsisten dan efisien[6]. Penerapan sistem berbasis website bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi seluruh proses bisnis Pan Putra Samudra mulai dari pengadaan bahan baku hingga pendistribusian produk jadi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa

digitalisasi manajemen rantai pasokan tidak hanya mempercepat proses penjualan, namun juga meningkatkan transparansi manajemen rantai pasokan, sehingga memaksimalkan keuntungan pelanggan. Website bertindak sebagai sistem terintegrasi yang meliputi setiap tahap dari proses bisnis perusahaan, mulai dari mendapatkan bahan baku hingga mendistribusikan produk akhir.[7]

Website perusahaan dapat mencapai keakuratan yang diperlukan untuk bekerja dengan data, memotong kesalahan apa pun yang dapat terjadi, dan kecepatan dalam memecahkan masalah atau mengidentifikasi kesalahan. Seperti yang dijelaskan pada studi Pardede & Mailangkay, sistem *Point Of Sale* yang layak mampu memberikan kemudahan transaksi pembelian barang dan penjualan, serta membuat laporan yang membuat keputusan lebih mudah; dan antarmuka pengguna yang mudah membuat karyawan tidak kesulitan saat bekerja. Untuk menghasilkan daya saing yang sesuai dengan produk yang diinginkan konsumen, merek harus mampu menjaga kualitas dan efisiensi produksi. Sistem ini juga membuat monitoring lebih efektif; yang, seperti yang deskripsikan oleh Pardede & Mailangkay, setelah menganalisis dampak digitalisasi terhadap manajemen rantai pasok, memberikan transparansi, ketahanan, adaptasi karyawan, dan tingkat operasional serta efisiensi.[8]

Pembuatan user interface ini juga menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), karena metode ini memungkinkan pengembang untuk menciptakan solusi digital yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna akhir. *User-Centered Design* (UCD) merupakan metode suatu perancangan desain yang fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna selama proses desain.[9] Ini mendukung kemudahan penggunaan website, sehingga karyawan dapat dengan cepat beradaptasi dan menjalani operasional sehari-hari dengan lebih produktif. Menggunakan Figma, pembuatan *User Interface* (UI) aplikasi website di Pan Putra Samudra dapat dilakukan dengan cara yang efisien dan kolaboratif. Figma adalah perangkat lunak yang dipakai oleh UI atau UX designer untuk membuat antarmuka aplikasi. Penggunaan Figma mempermudah designer dalam mendesain bersama atau berkolaborasi dalam tim. Kolaborasi ini dapat berlangsung pada proyek atau halaman kerja yang sama. Tim dalam satu proyek juga dapat memberikan komentar dan saran untuk setiap desain yang dibuat. Selain itu, Figma juga berbasis real-time di mana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis[10].

System Usability Scale (SUS) adalah alat evaluasi sederhana untuk mengukur kegunaan sistem dari perspektif pengguna. SUS terdiri dari sepuluh pernyataan dengan skala Likert 5 poin, mencakup aspek kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan. Hasil evaluasi diolah menjadi skor 1-5, di mana skor 5 dianggap baik. SUS digunakan untuk berbagai jenis produk, mulai dari perangkat lunak hingga perangkat keras, di semua tahap pengembangan. Alat ini membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain, memberikan wawasan praktis untuk perbaikan, dan mendukung proses desain berbasis pengguna. Fleksibilitas dan kemampuannya menghasilkan data cepat menjadikannya alat yang sangat berharga dalam evaluasi usability[11].

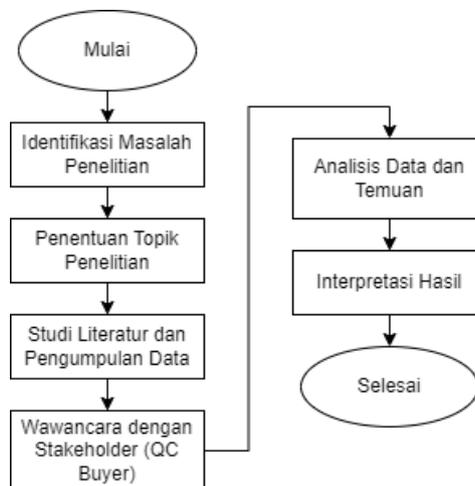
II. METODE PENELITIAN

Gambar 1. Kerangka Penelitian, dimulai dengan identifikasi masalah berupa membutuhkan perancangan user interface website yang bisa membantu proses bisnis PT. Pan Putra Samudra. Studi literatur adalah jenis penelitian yang melibatkan membaca, mengumpulkan, mencatat, menyortir, dan mengelola literatur yang telah dikumpulkan. Pengelolaan literatur dilakukan dengan menghubungkan referensi yang relevan dengan subjek penelitian[12]. Wawancara atau interview adalah pertemuan dua orang yang dilakukan melalui tanya jawab untuk bertukar informasi dan gagasan sehingga masing-masing dapat memberikan interpretasi tentang suatu topik tertentu. Melalui wawancara atau interview, peneliti akan mengetahui lebih banyak tentang partisipasi dalam menafsirkan dan fenomena yang terjadi di lokasi yang tidak dapat ditentukan melalui observasi [13]. Wawancara dilakukan dengan Ibu Nurhayati, yang menjabat sebagai QC Buyer di perusahaan Pan Putra Samudra. Salah satu tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang praktik dan masalah yang dihadapi dalam sistem pencatatan data rantai pasok rajungan. Tujuan wawancara adalah untuk menemukan metode pencatatan yang digunakan oleh supplier dan mini plan, mengevaluasi bagaimana hal itu berdampak pada kualitas produk dan efisiensi operasional, dan menilai penerapan prinsip HACCP dalam memastikan keamanan pangan. Wawancara juga berfokus pada mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pencatatan dan menemukan cara baru untuk meningkatkan akurasi dan efektivitas pencatatan, mendukung keberlanjutan dan kualifikasi.

Observasi adalah suatu teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung [14]. Fokus penelitian ini adalah sistem pencatatan dalam rantai pasok rajungan. Tujuannya adalah untuk mempelajari metode dan masalah yang dihadapi perusahaan dalam mengelola keberlanjutan produk dan kualitas. Industri perikanan, khususnya industri pengolahan rajungan,

membutuhkan pencatatan yang akurat dan efektif untuk memastikan keselamatan pangan dan memenuhi standar yang berlaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknik pencatatan yang digunakan, evaluasi proses pengolahan, dan penerapan prinsip keberlanjutan dalam pengadaan bahan baku melalui wawancara dengan berbagai pihak terkait.

Salah satu fokus utama dalam pengembangan sistem ini adalah pada perancangan antarmuka pengguna (user interface) yang menggunakan pendekatan User-Centered Design. Pendekatan user-centered design (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. UCD bermula dari konsep bahwa pengguna adalah pusat dari proses pengembangan sistem, tujuan atau karakteristik, konteks dan lingkungan sistem semuanya didasarkan pada pengalaman pengguna.[15] Pada proses produksi daging rajungan, objek utama yang menjadi fokus adalah kualitas dan keamanan bahan baku. Pendapatan bahan baku merupakan langkah pertama yang sangat penting dalam proses produksi daging rajungan. Setelah bahan baku diterima, penting untuk memastikan bahwa kualitasnya sesuai dengan standar yang ditentukan, termasuk kebersihan dan kesegaran. Selanjutnya, proses distribusi dilakukan dengan menjaga suhu dingin agar produk tetap dalam kondisi terbaik. Setiap langkah, mulai dari penyortiran hingga pengemasan, harus dilakukan dengan cepat dan hati-hati untuk mencegah kerusakan dan kontaminasi. Setelah produk didistribusikan kepada konsumen, penting untuk memiliki sistem pengembalian yang efektif untuk menangani produk yang mungkin tidak sesuai harapan atau mengalami kerusakan. Perusahaan dapat menjaga kualitas produk dan kepuasan pelanggan, serta memastikan bahwa setiap langkah dalam rantai pasok berjalan lancar.



Gambar 1. Kerangka Permasalahan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses Pengolahan Ranjungan

Berdasarkan Gambar 2. Contoh Produk, Daging rajungan rebus hingga menjadi produk jadi, proses produksi daging rajungan menerapkan sistem pengendalian mutu yang sangat ketat dan terintegrasi. Proses ini dimulai dari seleksi bahan baku yang diperoleh dari berbagai wilayah di Indonesia, seperti Jawa Tengah, dan Kalimantan. Proses penerimaan bahan baku, perusahaan menerapkan sistem rantai dingin dengan suhu yang selalu dijaga di bawah 10°C. Proses pengolahan yang dilakukan meliputi seleksi bahan baku, serangkaian pemeriksaan ketat final checking di ruangan gelap dan penggunaan metal detector, pengisian dan penimbangan, kemudian pengemasan dengan sistem vakum untuk menjaga kualitas dan mencegah kontaminasi.



Gambar 2. Contoh Produk

Berdasarkan Gambar 2. Contoh Produk, Daging rajungan rebus hingga menjadi produk jadi, proses produksi daging rajungan menerapkan sistem pengendalian mutu yang sangat ketat dan terintegrasi. Proses ini dimulai dari seleksi bahan baku yang diperoleh dari berbagai wilayah di Indonesia, seperti Jawa Tengah, dan Kalimantan. Proses penerimaan bahan baku, perusahaan menerapkan sistem rantai dingin dengan suhu yang selalu dijaga di bawah 10°C. Proses pengolahan yang dilakukan meliputi seleksi bahan baku, serangkaian pemeriksaan ketat final checking di ruangan gelap dan penggunaan metal detector, pengisian dan penimbangan, kemudian pengemasan dengan sistem vakum untuk menjaga kualitas dan mencegah kontaminasi.

3.2 Tahapan Analisis Konteks Pengguna

3.2.1. Menentukan Calon Pengguna

User-Centered Design (UCD) adalah metode desain yang berorientasi pada kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga penentuan calon pengguna dengan kriteria yang tepat sangat penting untuk memastikan hasil desain yang optimal. Dalam konteks PT Pan Putra Samudra, calon pengguna utama sistem yang dirancang adalah staf internal perusahaan yang terlibat dalam pengelolaan rantai pasok rajungan, seperti QC Buyer, staf logistik, dan supervisor operasional. Dengan memahami kebutuhan dan karakteristik pengguna, kriteria calon pengguna dapat dirumuskan sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Calon Pengguna

Demografi	<ul style="list-style-type: none"> • Usia: 25–45 tahun. • Pendidikan: Minimal lulusan Diploma di bidang Teknologi Informasi, Manajemen, atau bidang terkait. • Jabatan: QC Buyer, Staf Logistik, atau Supervisor Operasional. • Pengalaman Kerja: Minimal 2 tahun di bidang pengolahan atau distribusi produk perikanan.
Geografi	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi: Wilayah kerja mencakup kantor utama di Jawa Barat dan pabrik yang tersebar di Jawa Tengah dan sekitarnya. • Mobilitas: Sebagian besar pengguna bekerja di lokasi tetap (pabrik atau kantor), namun beberapa membutuhkan akses mobile. • Gaya Hidup: Profesional dengan fokus pada efisiensi dan kualitas kerja, terbuka terhadap inovasi teknologi.
Psikografi	<ul style="list-style-type: none"> • Minat: Mengoptimalkan proses kerja, memastikan kepatuhan terhadap standar kualitas, dan meningkatkan transparansi operasional. • Sikap: Menghargai solusi teknologi yang user-friendly dan dapat diandalkan.
Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi Penggunaan: Pengguna aktif yang mengakses sistem setiap hari untuk melakukan pencatatan, pengecekan, atau pemantauan data. • Kebiasaan: Terbiasa dengan proses manual, tetapi memiliki kemauan untuk beradaptasi dengan sistem digital.

3.2.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner menggunakan google form yang menargetkan karyawan di PT Pan Putra Samudra. Tujuan dari data ini ialah untuk menilai kepuasan pengguna terhadap website Ocean Edge Trade saat ini dan juga memberikan kritik ataupun saran untuk pengoptimalannya nanti.

3.2.3. User Persona

User Persona merupakan representasi fiktif yang menggambarkan karakteristik unik dan perilaku khas dari sekelompok pengguna produk atau layanan. Dalam pembuatan User Persona, elemen yang digunakan meliputi demografi pengguna, biografi, kebiasaan, teknologi yang digunakan, kebutuhan, serta kendala atau frustrasi. Data mengenai kebutuhan dan frustrasi diperoleh dari hasil analisis kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah user persona dari admin dan konsumen :

- a. Andi Setiawan adalah seorang admin website berusia 35 tahun yang berdomisili di Jakarta. Dengan pengalaman lebih dari tujuh tahun dalam pengelolaan website dan sistem manajemen konten, Andi memiliki keahlian dalam mengoptimalkan performa website guna meningkatkan pengalaman pengguna. Setiap harinya, ia memantau aktivitas pengguna di website dan berkomunikasi dengan tim marketing serta teknis untuk memastikan website berjalan dengan lancar. Dalam pekerjaannya, Andi mengandalkan internet, laptop, dan perangkat seluler sebagai alat utama untuk menjalankan tugasnya. Ia membutuhkan platform admin yang user-friendly untuk mempermudah pengelolaan konten dan sistem yang mendukung kolaborasi lintas tim, seperti fitur notifikasi dan komentar. Namun, Andi sering merasa frustrasi dengan navigasi platform admin yang tidak intuitif, yang menghambat produktivitasnya, serta respons lambat dari tim teknis saat
- b. Rani Mahardika adalah seorang konsumen dari pekerja kantor berusia 28 tahun yang berdomisili di Bandung. Sebagai pengguna website yang aktif, Rani sering mencari informasi dan produk secara online, terutama menggunakan ponselnya saat dalam perjalanan atau di waktu luang. Ia terbiasa membandingkan layanan atau produk dari beberapa platform sebelum membuat keputusan. Rani mengandalkan internet, smartphone, dan laptop sebagai alat utama untuk memenuhi kebutuhannya. Ia sangat menginginkan website yang mudah dinavigasi dan responsif di berbagai perangkat, serta mengharapkan proses checkout atau pemesanan yang cepat dan aman. Namun, Rani sering merasa frustrasi jika informasi di website sulit ditemukan atau tidak lengkap, dan apabila layanan pelanggan tidak responsif saat ia membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan masalah.

3.2.4. User Needs

Pada tahap ini, penulis merangkum dan mengumpulkan seluruh keinginan dan kebutuhan pengguna dan memasukkannya ke dalam tabel user needs berikut.

Tabel 2. User Needs

No	User Needs
1	Sistem navigasi yang sederhana dan mudah digunakan oleh semua pengguna, baik yang ahli maupun yang awam dalam teknologi.
2	Akses real-time terhadap informasi rantai pasok dan data inventaris untuk meningkatkan efisiensi.
3	Fitur pengawasan kualitas produk (QC) secara otomatis untuk memastikan produk sesuai standar yang diinginkan.
4	Sistem pelaporan yang terintegrasi untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.
5	Tampilan sistem yang lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh pengguna.
6	Peningkatan sistem pencarian data untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan.
7	Penyempurnaan sistem segmentasi konten untuk mengelompokkan informasi secara lebih terstruktur.
8	Fitur pencarian informasi yang cepat dan akurat untuk mempermudah pengguna dalam operasional sehari-hari.
9	Penambahan fitur komunikasi langsung antara berbagai divisi melalui sistem.
10	Penambahan fitur integrasi lokasi distribusi dengan peta digital, seperti Google Maps, untuk melacak logistik.

3.2.5. Pain Points

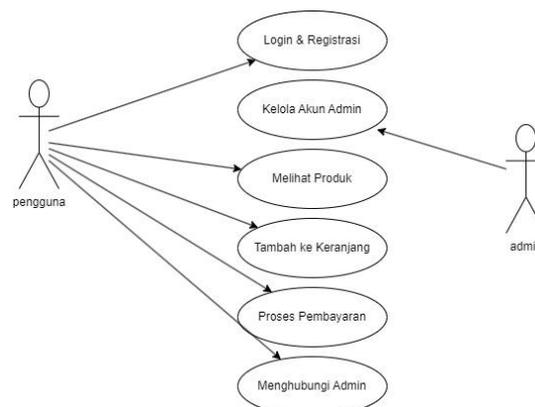
Pain Point adalah kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh pengguna untuk menambah informasi dan digunakan untuk mengembangkan suatu produk.

Tabel 3. Pain Points

Masalah	Kebutuhan	Solusi
Kesalahan pencatatan manual mengakibatkan data yang tidak akurat dan keterlambatan informasi.	Sistem pencatatan digital yang efisien dan akurat.	Implementasi sistem manajemen data berbasis digital untuk meminimalkan kesalahan input.
Produk tidak lolos pengendalian mutu (QC) dan menyebabkan keluhan dari pelanggan.	Fitur pengawasan kualitas produk yang otomatis dan sesuai standar mutu internasional.	Pengembangan sistem QC real-time yang terintegrasi dengan data produksi.
Tidak ada pelacakan real-time untuk proses distribusi, menyulitkan identifikasi masalah logistik.	Sistem pelacakan rantai pasok yang terintegrasi.	Integrasi teknologi GPS dengan sistem untuk memantau distribusi secara real-time.
Sistem pelaporan manual sulit digunakan untuk analisis dan pengambilan keputusan strategis.	Pelaporan otomatis dan mudah dipahami.	Pengembangan fitur pelaporan dengan kemampuan visualisasi data yang dapat diekspor.
Antarmuka sistem tidak intuitif dan sulit digunakan oleh pengguna baru.	Tampilan sistem yang lebih intuitif dan menarik.	Redesign UI/UX dengan fokus pada kemudahan navigasi bagi pengguna.
Informasi tidak terorganisir, membuat pengguna sulit menemukan data yang diperlukan.	Penyempurnaan segmentasi konten dan pencarian data.	Fitur pencarian berbasis kata kunci dan segmentasi konten operasional yang terstruktur.

3.3 Use Case Diagram

Gambar 3. sistem ini mendukung interaksi antara pengguna dan admin untuk mengelola transaksi dan data. Pengguna dapat melakukan login atau registrasi, melihat produk, menambahkannya ke keranjang, dan menyelesaikan pembayaran. Selain itu, mereka dapat menghubungi admin melalui fitur kontak untuk mendapatkan bantuan. Admin bertugas mengelola data pengguna, produk, dan transaksi, memastikan sistem berjalan lancar. Dengan desain ini, sistem memberikan kemudahan bagi pengguna dan efisiensi operasional bagi admin.



Gambar 3. Use Case Diagram

3.4 Pembahasan Aplikasi

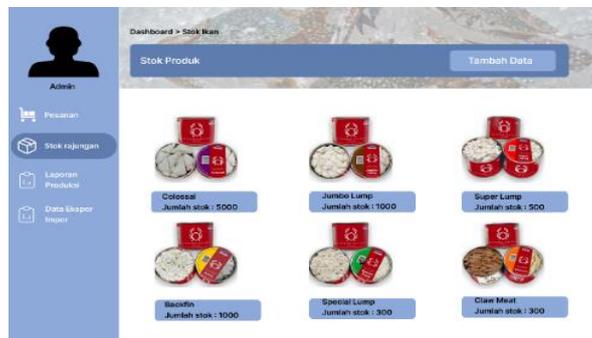
Bagian ini membahas hasil dan proses desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan Figma sebagai alat utama. Figma dipilih karena kemampuannya yang unggul dalam mendukung kolaborasi tim, prototyping, dan efisiensi desain berbasis cloud. Analisis hasil mencakup penilaian visual dan fungsionalitas desain berdasarkan prinsip-prinsip UI/UX serta umpan balik dari pengguna atau tim pengembang. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana Figma mendukung proses desain yang efektif dan menghasilkan antarmuka yang intuitif serta responsif sesuai kebutuhan pengguna.

Gambar 4. Tampilan Pesanan Admin, menampilkan daftar semua pesanan yang masuk ke dalam sistem. Di bagian atas, terdapat judul "Semua Pesanan" serta tombol "Tanggal" yang memungkinkan pengguna untuk memfilter pesanan berdasarkan tanggal. Tabel utama pada halaman ini menyajikan informasi rinci mengenai setiap pesanan. Setiap baris mewakili satu pesanan, dengan kolom-kolom yang memuat foto produk, nama produk, jumlah pesanan, total harga, status pesanan, serta status pembayaran. Pengguna dapat dengan mudah melihat informasi terkait pesanan, seperti produk yang dipesan, jumlah, harga, serta status proses dan pembayaran pesanan tersebut. Di sisi kiri, terdapat sidebar yang menyediakan navigasi ke halaman-halaman lain, seperti Pesanan, Stok Ikan, Laporan Produksi, dan Data Ekspor Impor. Hal ini memudahkan pengguna untuk berpindah di antara berbagai modul dalam aplikasi.



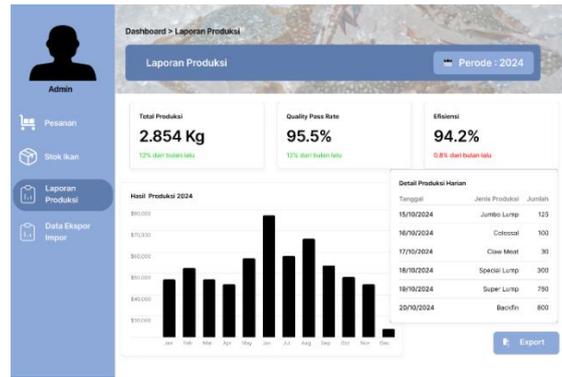
Gambar 4. Tampilan pesanan admin

Gambar 5. Tampilan Stok Rajungan, pada bagian atas terdapat judul Stok Produk dan tombol Tambah Data yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan data produk baru. Pada area utama, terdapat enam jenis produk ikan yang ditampilkan, masing-masing produk memiliki gambar visual, nama, serta jumlah stok yang tersedia. Produk-produk tersebut meliputi Colossal, Jumbo Lump, Super Lump, Backfin, Special Lump, dan Claw Meat. Setiap jenis produk memiliki jumlah stok yang berbeda-beda, seperti Colossal 5000, Jumbo Lump 1000, dan seterusnya.



Gambar 5. Tampilan stok rajungan

Gambar 6. Tampilan Laporan Produksi, pada bagian atas terdapat judul Laporan Produksi dan tanggal 2024. Pada bagian tengah, disajikan tiga informasi utama terkait produksi. Total produksi mencapai 2.854 Kg, dengan peningkatan 12% dari bulan sebelumnya. Quality pass rate produksi juga meningkat 12%, menjadi 95,5%. Sementara itu, efisiensi produksi tercatat 94,2%, turun 0,8% dibandingkan bulan lalu. Di bawahnya, terdapat grafik yang menggambarkan Hasil Produksi 2024 sepanjang tahun. Grafik ini memberikan gambaran visual tentang fluktuasi produksi bulanan. Pada bagian bawah, ada Detail Produksi Harian yang menunjukkan jenis produk, tanggal, serta jumlah produksi masing-masing. Di sudut kanan atas, terdapat tombol "Export" yang memungkinkan pengguna untuk mengeksport data laporan produksi.



Gambar 6. Tampilan laporan produksi

Gambar 7. Tampilan dashboard Data Ekspor Impor dalam aplikasi. Di bagian atas, terdapat judul “Data Ekspor dan Impor” dan tanggal tahun 2024 yang ditampilkan. Terdapat tabel yang menyediakan informasi rinci mengenai kegiatan ekspor dan impor produk. Tabel ini mencakup beberapa kolom, yaitu nama produk, kategori (ekspor atau impor), jumlah produk, negara tujuan/asal, tanggal transaksi, serta opsi aksi untuk mengedit atau menghapus data. Pengguna dapat melihat dengan jelas rincian produk-produk yang diekspor atau diimpor, seperti Colossal, Jumbo Lump, Super Lump, dan sebagainya, beserta kuantitas dan negara tujuan/asalnya. Di bagian atas tabel, tersedia tombol “Tambah Data” yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan data baru terkait kegiatan ekspor dan impor.

Nama Produk	Kategori	Jumlah	Negara Tujuan/Asal	Tanggal	Aksi
Colossal	Ekspor	500kg	Jepang	12/10/2024	Edit/Hapus
Jumbo Lump	Impor	300kg	Amerika	16/10/2024	Edit/Hapus
Super Lump	Impor	700kg	Amerika	17/10/2024	Edit/Hapus
Backfin	Ekspor	900kg	Amerika	18/10/2024	Edit/Hapus
Special Lump	Ekspor	50kg	Amerika	19/10/2024	Edit/Hapus
Claw Meat	Ekspor	1000kg	Amerika	20/10/2024	Edit/Hapus

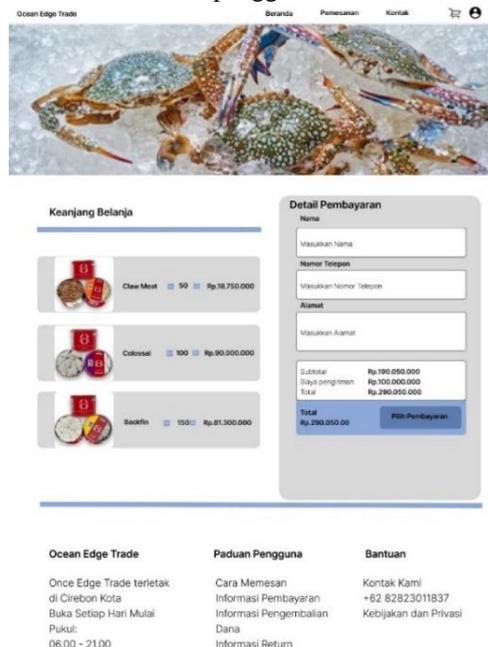
Gambar 7. Data Ekspor dan Impor

Gambar 9. Menampilkan antarmuka pengguna tampilan produk, yang menyajikan gambar dan informasi detail mengenai berbagai jenis produk daging rajungan yang ditawarkan oleh perusahaan, seperti Colossal, Jumbo Lump, Super Lump, Backfin, Special Lump, dan Claw Meat. Setiap produk ditampilkan dengan gambar, nama, dan harga, memungkinkan pengguna dengan mudah melihat dan memilih produk sesuai kebutuhan. Apabila penggunaan membeli produk, memilih gambar keranjang kecil dan konsumen menentukan jumlah produk yang akan dibeli.



Gambar 9. Tampilan Berandan

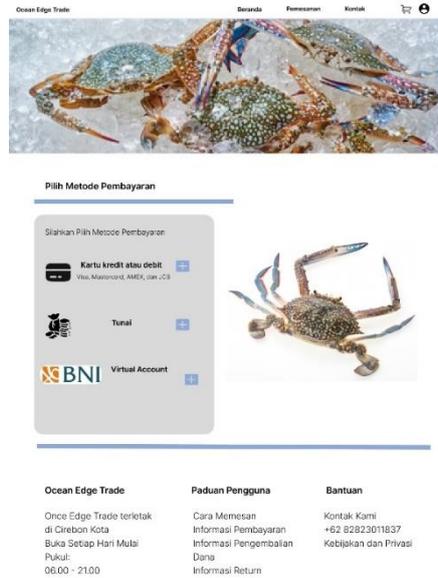
Gambar 10. Tampilan Keranjang Belanja, memudahkan pengguna untuk memilih dan menambahkan produk ke dalam keranjang belanja. Di samping keranjang belanja, terdapat bagian detail pembayaran yang memungkinkan pengguna untuk mengisi informasi seperti nama, nomor telepon, dan alamat. Dibawah gambar utama terdapat opsi “Pilih Metode Pembayaran”, yang memungkinkan pengguna untuk memilih cara pembayaran yang diinginkan, seperti kartu kredit/debit, tunai, atau virtual account BNI. Desain pada bagian ini terlihat rapi dan intuitif, memudahkan pengguna untuk melakukan pembayaran.



Gambar 10. Tampilan Keranjang Belanja

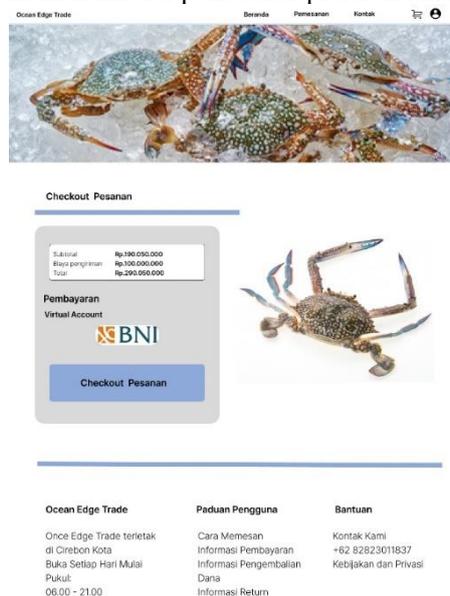
Gambar 11. Tampilan metode pembayaran, pengguna disajikan dengan opsi-opsi yang dapat dipilih untuk menyelesaikan proses checkout pembelian. Terdapat dua pilihan utama yang ditampilkan secara jelas, yaitu pembayaran melalui kartu kredit atau debit, serta penggunaan Virtual Account BNI. Pada opsi pembayaran menggunakan kartu, antarmuka menampilkan ikon kartu kredit/debit yang menandakan bahwa metode ini dapat digunakan. Sementara itu, pilihan Virtual Account BNI memperlihatkan logo Bank BNI,

memberikan kemudahan bagi pengguna yang ingin melakukan pembayaran secara digital melalui rekening virtual. Penyediaan opsi pembayaran digital diharapkan dapat memfasilitasi proses checkout yang lebih cepat dan aman bagi pelanggan Ocean Edge Trade.



Gambar 11. Tampilan Metode Pembayaran

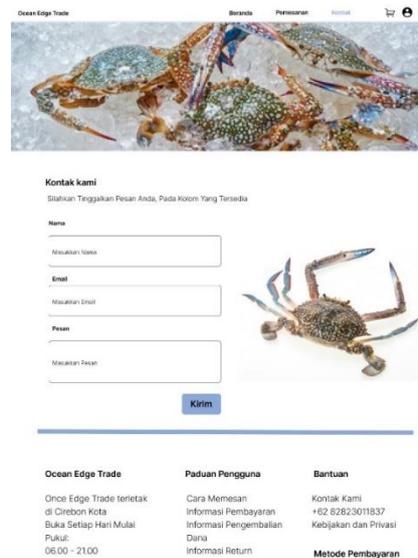
Gambar 12. Menampilkan halaman pemesanan (checkout) yang memungkinkan pelanggan untuk melihat rincian pesanan dan melakukan pembayaran. Di bagian atas, terdapat menu navigasi utama yang mencakup "Beranda", "Pemesanan", "Beranda", dan "Kontak", menunjukkan struktur situs web yang terorganisir. Bagian utama halaman menampilkan rincian pesanan, termasuk subtotal, biaya pengiriman, dan total pembayaran. Pelanggan dapat melihat informasi ini dan melanjutkan proses pembayaran melalui Virtual Account BNI yang disediakan. Desain halaman ini cukup sederhana dan fokus, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memahami alur pemesanan preferensi mereka.



Gambar 12. Tampilan Checkout Pesanan

Gambar 13. Menampilkan halaman form kontak yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan informasi seperti nama, email, dan pesan. Desain form ini terlihat sederhana namun tertata rapi, dengan label yang jelas dan input field yang intuitif. Penggunaan warna yang minimalis membuat tampilan terkesan profesional. Di samping kanan form kontak, terdapat gambar makro dari salah satu jenis rajungan yang

dijual di website. Gambar ini sangat detail dan berkualitas tinggi, memberikan impresi berkelas dan menarik terhadap produk-produk yang ditawarkan.



Gambar 13. Tampilan Kontak

3.5 System Usability Scale

Untuk mengevaluasi efektivitas dan kebergunaan desain antarmuka website ranjungan yang dikembangkan, penelitian ini melakukan survei kepada 10 responden potensial (sudah termasuk pihak QC langsung) yang akan menggunakan sistem tersebut. Kuesioner yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan yang mencakup berbagai aspek penting dalam penggunaan antarmuka, mulai dari kemudahan pemahaman fitur, desain visual, pengorganisasian informasi, hingga keinginan untuk merekomendasikan sistem kepada rekan kerja. Hasil dari kuesioner ini kemudian dianalisis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang tingkat kegunaan sistem dari perspektif pengguna. Secara keseluruhan, antarmuka ini memberikan gambaran yang jelas mengenai produk-produk yang ditawarkan serta menyediakan akses yang mudah bagi pengguna untuk berinteraksi dengan perusahaan. Desain yang terstruktur dan informatif ini dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan perusahaan.

Tabel 4. Pengujian User Interface

Pertanyaan	Respon Partisipan									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1. Apakah Anda merasa fitur-fitur pada website ini mudah digunakan?	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4
2. Apakah desain visual dan tata letak antarmuka website ini membantu Anda memahami penggunaannya?	4	5	4	4	3	3	5	5	3	3
3. Apakah informasi pada antarmuka website ini tersusun dengan rapi dan mudah ditemukan?	4	5	4	4	3	3	5	5	3	4
4. Apakah Anda merasa website ini akan sering Anda gunakan dalam kegiatan operasional sehari-hari?	4	5	4	5	2	4	3	5	4	3
5. Apakah Anda bersedia menggunakan website ini jika diterapkan di lingkungan kerja Anda?	5	5	4	5	3	4	4	5	3	3
6. Apakah Anda puas dengan desain antarmuka keseluruhan dari website ini?	4	5	4	5	3	4	3	5	3	3
7. Apakah antarmuka website ini dapat memenuhi kebutuhan Anda sebagai pengguna?	5	5	4	5	3	4	3	5	4	4
8. Apakah fitur-fitur pada website ini sesuai dengan harapan Anda?	4	5	4	5	3	4	3	5	3	3
9. Apakah antarmuka website ini efektif membantu Anda menyelesaikan tugas sehari-hari?	5	5	4	5	2	4	3	5	4	3

10. Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada rekan kerja Anda?	5	5	4	5	3	4	3	5	3	4
Total	45	50	40	47	28	38	37	50	34	34
SUS Final Score	58	50	50	48	50	50	58	50	55	55

Pengukuran tingkat kebergunaan antarmuka website ranjungan menggunakan skala Likert dengan ketentuan Skala 1 Sangat Tidak Setuju - mengindikasikan bahwa responden sangat tidak setuju atau sangat tidak puas dengan aspek yang dinilai. Skala 2 Tidak Setuju - menunjukkan ketidaksetujuan atau ketidakpuasan responden terhadap aspek yang dinilai. Skala 3 Netral - mengindikasikan bahwa responden memiliki pandangan netral atau cukup terhadap aspek yang dinilai. Skala 4 Setuju - menunjukkan persetujuan atau kepuasan responden terhadap aspek yang dinilai. Skala 5 Sangat Setuju - mengindikasikan bahwa responden sangat setuju atau sangat puas dengan aspek yang dinilai.

Penggunaan skala Likert 1-5, dipilih karena memberikan rentang penilaian yang cukup untuk mengakomodasi variasi respon, namun tetap sederhana dan mudah dipahami oleh responden. Skala ini juga memungkinkan responden untuk memberikan penilaian netral (skala 3) jika mereka merasa ragu-ragu atau tidak memiliki preferensi khusus terhadap aspek yang dinilai. Menggunakan skala ini, peneliti dapat mengukur secara kuantitatif tingkat persetujuan responden terhadap berbagai aspek antarmuka website yang dikembangkan, mulai dari kemudahan penggunaan hingga keinginan untuk merekomendasikan sistem kepada rekan kerja.

Hasil pengujian user interface menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan rentang nilai yang bervariasi antara 48 hingga 58. Nilai minimal 48 dapat diartikan sebagai indikasi bahwa beberapa responden merasa antarmuka yang dirancang masih memiliki kekurangan dalam aspek kegunaan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya kejelasan dalam organisasi informasi atau navigasi yang tidak intuitif, yang dapat membingungkan pengguna baru. Sebaliknya, nilai maksimal 58 mencerminkan respons positif dari sebagian responden yang merasakan kemudahan penggunaan dan desain yang menarik. Perbedaan ini menandakan bahwa meskipun sebagian pengguna menghargai antarmuka yang intuitif dan akses mudah ke fitur, masih ada kebutuhan untuk peningkatan, terutama dalam hal panduan penggunaan dan visibilitas fungsi penting. Feedback dari responden menunjukkan bahwa perbaikan dalam aspek-aspek ini dapat meningkatkan skor keseluruhan dan kepuasan pengguna terhadap sistem. Dengan demikian, penting untuk melakukan iterasi berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna untuk mencapai tingkat kegunaan yang lebih tinggi.

IV. KESIMPULAN

Penelitian menghasilkan perancangan user interface pencatatan pesanan, stok rajungan, laporan produksi dan data ekspor impor di PT Pan Putra Samudra mencakup beberapa aspek penting. Perancangan hak akses pengguna, sistem ini dirancang untuk staf internal yang terlibat dalam pengelolaan rantai pasok produk rajungan, dengan kebutuhan akan panduan atau pelatihan bagi pengguna baru agar mereka dapat beradaptasi dengan cepat. Sisi fungsionalitas, perancangan difokuskan pada pencatatan rantai pasok dan pelaporan dasar, tanpa mencakup fitur tambahan seperti analisis prediktif atau manajemen inventaris. Perancangan tidak hanya menggantikan proses pencatatan manual yang rentan terhadap kesalahan, tetapi juga meningkatkan transparansi dan kualitas data yang diperoleh. Hal ini mencerminkan potensi teknologi berbasis web dalam menyederhanakan proses operasional sekaligus memberikan nilai tambah berupa data yang lebih dapat diandalkan.

Hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mengindikasikan bahwa antarmuka pengguna yang dikembangkan memiliki tingkat kegunaan yang baik. Namun, terdapat beberapa masukan mengenai organisasi informasi dan visibilitas fungsi penting yang perlu diperbaiki agar lebih optimal. Responden secara umum menghargai desain yang intuitif dan kemudahan akses ke fitur-fitur sistem, tetapi juga menekankan perlunya panduan penggunaan yang jelas untuk mendukung pengguna baru dalam beradaptasi dengan sistem tersebut. Secara keseluruhan, perancangan user interface dapat dijadikan acuan bagi perusahaan dalam industri perikanan yang menghadapi tantangan serupa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan sistem manajemen berbasis digital yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Peningkatan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna akan sangat penting untuk memastikan bahwa sistem ini mampu beradaptasi dengan dinamika operasional yang terus berubah di masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada PT Pan Putra Samudra atas kesempatan dan dukungan dalam penelitian ini, khususnya kepada Ibu Nurhayati selaku QC Buyer yang telah memberikan wawasan berharga mengenai sistem pencatatan rantai pasok rajungan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing serta rekan-rekan tim penelitian atas bimbingan, masukan, dan kerja sama yang mendukung kelancaran penyusunan paper ini. Tidak lupa, penulis menghargai dukungan teman-teman yang memberikan motivasi selama proses penelitian dan penulisan. Semoga penelitian ini memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan sistem manajemen rantai pasok berbasis digital, khususnya di industri perikanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Nafiah, Wahyudin, And D. Habibah Azzahra, “Pengendalian Kualitas Proses Produksi Rajungan Menggunakan Metode Seven Tools (Studi Kasus: Pt. Pan Putra Samudra),” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 11, Pp. 275–285, 2022, Doi: 10.5281/Zenodo.6831624.
- [2] Maurina. Fitria And Y. H. Sipahutar, “Pengolahan Rajungan (*Portunus Pelagicus*) Pasteurisasi Dalam Cup Di Pt Muria Bahari Indonesia, Kudus, Jawa Tengah,” *Prosiding Simposium Nasional Viii Kelautan Dan Perikanan Fakultas Ilmu Kelautan Dan Perikanan, Universitas Hasanuddin*, P. 133, Jun. 2021.
- [3] L. Kirana, “Tantangan Dan Solusi Dalam Penerapan Sistem Informasi Akuntansi: Sebuah Diskusi Mendalam,” *Jurnal Ilmu Data*, Vol. 4, No. 1, 2024.
- [4] Alvin *Et Al.*, “Manajemen Rantai Pasok Pada Pt. Fastfood Indonesia (Kfc) Di Kota Batam,” *Jurnal Tunas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3, Pp. 188–192, 2022.
- [5] F. R. Lutfi And C. Sasongko, “Perencanaan Produksi Dan Manajemen Persediaan Pada Perusahaan Kue Dan Roti,” *Jurnal Studi Akuntansi Dan Keuangan Indonesia (Saki)*, Vol. 5, No. 1, 2022.
- [6] S. R. R. Fadilah And E. Puspasari, “Penerapan Konsep Haccp (Hazard Analysis Critical Control Point) Pada Proses Produksi Tempe Pt. Azaki Food Internasional-Bogor,” *Jurnal Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 10, 2024.
- [7] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, N. Safitri, And S. D. Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 3, No. 1, Feb. 2021, [Online]. Available: www.youtube.com,
- [8] H. Pardede And Dr. A. B. L. Mailangkay, “Perancangan User Interface Berbasis Web Pendistribusian Barang (Supply Chain Management) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Dies Natalis Ke-52 Perbanas Institute Seminar Nasional Perbanas Institute*, 2021.
- [9] J. S. Kurnia And M. Awaludin, “Penerapan Metode Ucd (User Centered Design) Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Koperasi Karyawan Air Timur Jakarta (Kopkar-Atj).,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, No. 1, Pp. 131–138, 2023.
- [10] M. Suparman *Et Al.*, “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0,” *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1, No. 6, Pp. 552–555, Jun. 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/Ajp/index>
- [11] J. Brooke, “Sus: A Retrospective,” *J Usability Stud*, Vol. 8, Pp. 29–40, 2013.
- [12] D. Ridley And Ed. K. Metzler, *The Literature Review: A Step-By-Step Guide For Students.*, 2nd Edition. London: Uk: Sage Publications Ltd., 2012.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- [14] Hardani *Et Al.*, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- [15] D. Pratiwi, M. Chandra Saputra, And N. H. Wardani, “Penggunaan Metode User Centered Design (Ucd) Dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi Fisip Universitas Brawijaya,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 7, Pp. 2448–2458, 2018, [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)