

PERANCANGAN DESIGN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK KERAMIK MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) BERBASIS ANDROID

Ovelza, Kusnadi, Viar Dwi Kartika

Teknik Informatika, Universitas Catur Insan Cendekia

Jalan Kesambi No.202 Cirebon, Indonesia

ovelza.ti.22@cic.ac.id

ABSTRAK

Banyak kegiatan di dunia bisnis terutama di perusahaan Selamat Mitra Raharja dalam melakukan kegiatan usahannya masih menggunakan sistem yang belum memanfaatkan teknologi, beberapa diantaranya proses membuat pesanan dari sales, penginputan stok barang, melihat laporan penjualan yang masih manual, hal tersebut bisa memperlambat waktu dalam melakukan pekerjaan. Oleh karena itu dibuatnya rancangan *ui/ux design* sistem informasi penjualan produk keramik menggunakan metode *five planes* dan *system usability scale*. Metode *five planes* sendiri terdiri dari 5 tahapan yaitu *strategy plane* dengan menganalisis kebutuhan pengguna, *product objective* dan *user persona*. Pada bagian *scope plane* menentukan fitur, spesifikasi fungsional, dan skenario pengguna. Perancangan struktur dan alur interaksi sistem dilakukan pada tahap *structure plane*. Perancangan prototipe *low fidelity* dilakukan pada tahap *skeleton plane* dan *surface plane* merupakan tahap lanjutan prototipe *low fidelity* yang berupa tampilan *high fidelity*. Dari semua tahapan tersebut, didapat hasil prototipe berupa aplikasi sistem informasi penjualan produk keramik berbasis android yang mendapat nilai *usability* secara keseluruhan admin 81, gudang 67 dan owner 81, dari hasil pengujian tersebut didapat bahwa secara keseluruhan aplikasi dapat diterima oleh responden dan dapat diimplementasikan.

Kata kunci : Penjualan Produk Keramik, *Five Planes*, *UI/UX Design*, Prototipe.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini seperti internet telah membuat hidup manusia jauh lebih mudah. Hal ini sangat terlihat dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat Indonesia yang pada umumnya selalu melibatkan teknologi. Dari sumber jurnal kewarganegaraan menyatakan Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi terbesar di dunia dimana pada tahun 2022 penduduk Indonesia tercatat sebanyak 275.773 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, terdapat 215.636 juta penduduk Indonesia yang terkoneksi internet atau sebesar 78,19% dari total populasi,[1] Namun dari 78.19% masih ada 21,81% atau sebanyak 60.137 juta jiwa yang belum memanfaatkan teknologi untuk membantu pekerjaan.

Teknologi Informasi dan internet telah terbukti sangat membantu dalam melakukan kegiatan bisnis, dikarenakan kemampuannya untuk memecahkan masalah, menyimpan data, dan mengirim serta menerima data dengan cepat dan akurat, sehingga sangat bermanfaat untuk menjadikan pekerjaan manusia menjadi efektif dan efisien. Hal ini terjadi disebabkan Perusahaan yang saat ini masih menggunakan cara konvensional untuk menjalankan proses bisnis mereka. Hingga saat ini masih sering menemui proses penginputan data pesanan, penyimpanan data, pencarian data, perhitungan jumlah pesanan, pencatatan dan *update* stok secara manual, hal ini mengakibatkan tambahan pekerjaan manusia yang sebenarnya sudah bisa dikomputerisasi secara otomatis, seperti ingin mengecek stok barang dan ingin melakukan transaksi masih manual, sedangkan

pelayan dan admin tidak selalu *standby* 1 hari 24 jam untuk melakukan pekerjaan sehingga terjadi permasalahan ketidakefisien kerja, belum lagi banyak kekurangan yang dapat terjadi seperti kesalahan kalkulasi saat memberikan jumlah transaksi yang harus dibayarkan oleh *customer*, dan juga ketidakteelitian dalam mencatat atau *update* stok bisa menyebabkan ketidaknyamanan kerja bisnis sebuah Perusahaan karena catatan stok berbeda dengan stok asli yang selalu mengalami perubahan di gudang, serta adanya resiko kehilangan data yang penting karena tidak ada *backup* data yang dapat dilakukan dengan mudah tanpa bantuan teknologi komputer. Hal ini pun terjadi disebabkan perusahaan yang bergerak sebagai distributor produk keramik di PT. Selamat Mitra Raharja dimana dalam kegiatan sehari-hari, admin masih manual melakukan proses penginputan data jumlah pesanan yang masuk, penyimpanan data dan melakukan *report* penjualan, sedangkan bagian gudang juga sama melihat jumlah pesanan yang masuk dari admin masih manual, yang mengakibatkan ketidakteelitian dalam mencatat atau *update* stok yang bisa menyebabkan perbedaan stok asli di gudang dengan catatan, dari *role* admin dan gudang yang masih secara manual melakukan proses pekerjaannya, maka *owner* sebagai pemilik hanya menerima laporan yang dibuat secara manual, yang bisa membuat laporan tersebut tidak *valid* dan apabila ingin mengecek disuatu saat memungkinkan adanya kehilangan dari laporan tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

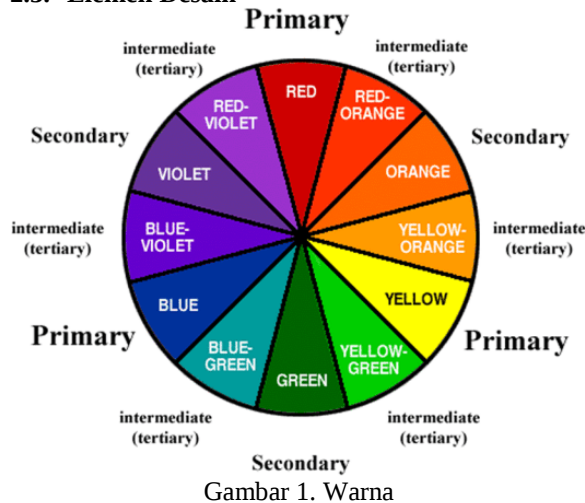
2.1. User Interface

User interface (UI) atau antarmuka pemakai merupakan bagian dari computer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan di ajak bicara, baik secara langsung maupun dengan proses pemahaman tertentu. *User interface* yang baik adalah *user interface* yang tidak didasari, dan *user interface* yang memungkinkan pengguna fokus pada informasi dan task tanpa perlu mengetahui mekanisme untuk menampilkan informasi dan melakukan tast tersebut. Dan pengguna dapat mengerti dengan mudah tanpa perlu berfikir prosesnya.[2]

2.2. User Experience

User Experience adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna *website* melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk. *UX* ini yang berfungsi untuk membuat *website* menjadi lebih mudah dan tidak membingungkan pengguna. *UX* dapat dikatakan sebagai keseluruhan elemen suatu *website* yang mencakup susunan, struktur, kemudahan dalam pemindahan satu halaman ke halaman lainnya sebagainya.[3]

2.3. Elemen Desain

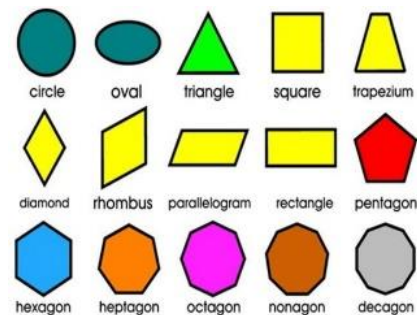


- a. Warna merupakan unsur penting dalam objek desain karena bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas. Dalam praktiknya warna dibedakan menjadi dua, yaitu: warna yang ditimbulkan karena sinar (*additive color*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, televisi dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*subtrative color*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda pada seperti kertas, logam kain dan plastic.[4]



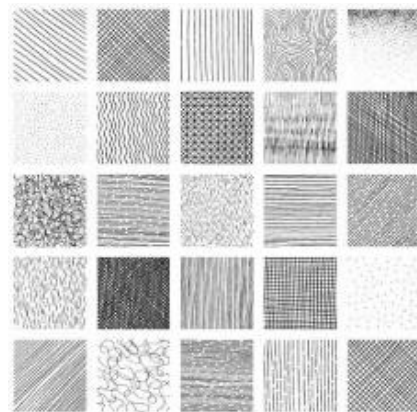
Gambar 2. Garis

- b. Garis adalah sebuah komponen desain yang menghubungkan antara titik satu dengan titik lainnya.



Gambar 3. Bentuk

- c. Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*)



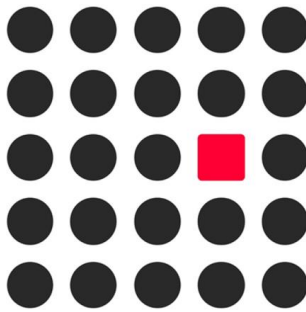
Gambar 4. Tekstur

- d. Tekstur adalah permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, kulit kayu, dan lain sebagainya.



Gambar 5. Ruang

- e. Ruang merupakan jarak antar suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktik desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek etetik desain. Sebagai contoh, tanpa ruang, kita tidak akan tahu mana kita dan mana kalimat atau paragraph.

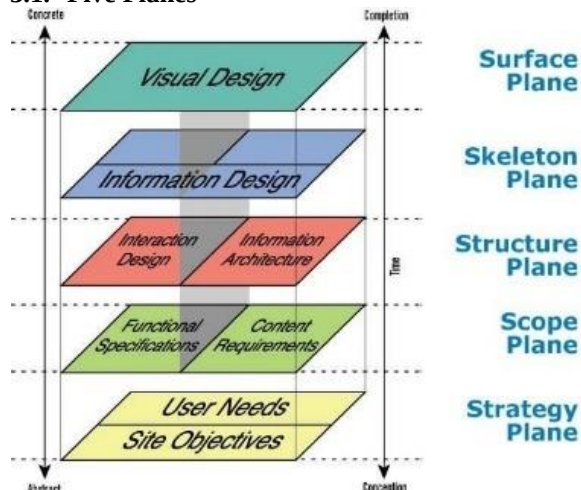


Gambar 6. Ukuran

- f. Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Dengan menggunakan unsur ini, dapat menciptakan kontrak dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain sehingga orang dapat mengetahui mana yang akan dibaca dan dilihat terlebih dahulu.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Five Planes



Gambar 7. Bidang – bidang five planes

- Strategy Plane**
Strategy plane adalah bidang yang berada paling bawah, dibidang ini, akan mengetahui *product objective*. *Product objective* merupakan tujuan yang berasal dari dalam organisasi atau perusahaan yaitu bisnis seperti tujuan, sasaran, dan lain-lain. Selain tujuan produknya, lalu mencari tentang *user needs*. *User needs* adalah tujuan produk dari luar organisasi atau Perusahaan yaitu pengguna yang akan menggunakan produk. Perancang harus tahu apa yang diinginkan pengguna untuk produk dan apakah produk tersebut memenuhi tujuan ini.
- Scope Plane**
Setelah dibuatnya strategi, perlu mengetahui bagaimana tujuan produk dan kebutuhan pengguna dapat terpenuhi. Dalam proses ini terjadi dibidang *Scope plane*, dibidang ini menentukan *functional specification* dan *content requirement*. *Functional specification* merupakan gambaran fitur yang akan ada pada produk. *Content requirement* merupakan sekumpulan elemen konten yang akan ada didalam produk.
- Structure Plane**
Pada *structure plane*, fitur dan fungsi ini yang ditentukan dalam sebelumnya digabungkan menjadi sesuatu yang lebih kohesif dan mewakili sistem secara keseluruhan. Bidang ini terdiri dari *interaction design* dan *information architecture*. Dalam *interaction design* kita mendefinisikan bagaimana sistem menanggapi apa yang dilakukan pengguna. Di tahap ini akan membuat user *flow/flow task* yang akan dilakukan pengguna dari awal menggunakan produk hingga akhir (hingga tujuan pengguna terpenuhi).
- Skeleton Plane**
Skeleton plane adalah elemen ditingkat keempat. Elemen ini terdiri dari *information design*, *interface design*, dan *navigation design*. Pada tahap ini, sudah memulai bagian desain. *Information design* adalah penyajian informasi untuk memudahkan pemahaman. Informasi yang telah dikelompokkan dalam arsitektur informasi akan dimasukkan ke dalam layar. *Inteface design* merupakan penataan elemen antarmuka sehingga memungkinkan pengguna untuk mulai dapat berinteraksi dengan fungsi atau fitur produk.
- Surface Plane**
Terakhir, adalah *surface plane*, kerangka gambar yang dibuat digabungkan dengan konten dan estetika masing-masing untuk menghasilkan tampilan *mobile* yang memenuhi persyaratan bidang sebelumnya dan memiliki antarmuka yang menyenangkan. Bidang ini terdiri dari pengalaman pengguna yang diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design*. *High-fidelity design* adalah desain yang sangat detail dalam hal font, warna, resolusi, dan lain-lain.[5]

3.2. System Usability Scale

SUS ini merupakan salah satu alat pengujian *Usability* yang paling populer.[6] *SUS* dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. *SUS* ini merupakan skala *Usability* yang handal, populer, efektif dan murah.[6] *System Usability Scale (SUS)* berisi 10 instrumen pertanyaan seperti pada table berikut ini:

Tabel 1. Kuesioner sus

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini tidak dibuat serumit ini	1-5
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya pikir saya perlu bantuan orang Teknik dalam menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya menemukan berbagai fungsi diaplikasi ini terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya pikir terlalu banyak ketidakonsistenan dalam sistem ini	1-5
7	Saya akan membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan mudah dalam mempelajari aplkasi ini	1-5
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1-5
9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

Dari tabel 1, pertanyaan kuesioner sus ditentukan dari beberapa Langkah yang dilakukan antara lain:[7]

- Menelusuri pertanyaan penelitian, memahami dengan seksama tentang rumusan pertanyaan dari penelitian yang dilakukan.
- Menentukan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian, informasi yang akan dicari dapat dikonversi menjadi pertanyaan atau pertanyaan yang mendetail dan disusun menjadi kuesioner
- Membuat kuesioner yang terstruktur dengan diawali pertanyaan dalam kuesioner dengan identitas serta karakteristik reponden penilaian.
- Membuat penjelasan atau pertanyaan lanjutan kuesioner, yang dimaksudkan untuk mengali lebih dalam informasi yang dibutuhkan.

Dari instrument pertanyaan pada tabel 1, dimana responden diberikan pilihan skala 1-5 untuk dijawab berdasarkan pada seberapa banyak responden setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap aplikasi atau fitur yang di uji. Nilai 1 berarti sangat baik dan nilai 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Hal ini dapat dilihat pada table 2 berikut ini:

Tabel 2. Pilihan skala

Strongly Disagree	2	3	4	Strongly Agree
O	O	O	O	O

Seperti yang telah dijelaskan pada tabel 2, *System Usability Scale* mempunyai 5 jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skor dari pilihan jawaban tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:[8]

Tabel 3. Skala penilaian skor

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penilaian System Usability Scale

Perhitungan SUS dilakukan dengan cara jika pertanyaan ganjil maka (skala yang dipilih – 1) dan jika pertanyaan genap maka (5 – skala yang dipilih). Hasilnya dijumlahkan, kemudian dikali dengan 2,5. Setelah itu, hasil perhitungan dibagi dengan jumlah narasumber, yaitu tiga orang. Berikut data asli SUS:

Tabel 4. Data asli sus

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
N1	4	1	4	3	4	3	4	3	3	4
N2	4	2	5	2	4	2	5	1	5	3
N3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	2

Kemudian, angka tersebut dihitung berdasarkan cara hitung SUS yaitu rumus (skala yang dipilih – 1) untuk pertanyaan ganjil dan rumus (5 – skala yang dipilih) untuk pertanyaan genap. Lalu dihitung skor rata-rata SUS sebagai nilai akhir yang dijadikan acuan SUS.

$$\begin{aligned} \bar{x} &: \text{Skor rata-rata} \\ \sum x &: \text{Jumlah nilai skor SUS} \\ \bar{x} &: \text{Skor rata-rata} \\ \sum x &: \text{Jumlah nilai skor SUS} \end{aligned}$$

Tabel 5. Hasil penilaian sus

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah Skor SUS	Nilai Skor SUS
R1	3	4	3	2	3	2	3	2	2	1	25	62,5
R2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	33	82,5
R3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	80
Jumlah Nilai Skor SUS												225
Skor Rata-Rata SUS												75

Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik memiliki skor rata-rata SUS dengan nilai 75 yang masuk ke *grade* B+, banyak referensi menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS adalah 68 [9]. Hal ini menunjukkan bahwa skor SUS yang senilai 75 yang berarti diatas rata-rata.

4.2. Pembuatan Five Planes

4.2.1. Strategy Plane

Pada *Strategy Plane*, penulis telah melakukan observasi ke lapangan dan anailisis yang berkaitan

dengan relevansi produk (*product objective*), kebutuhan pengguna (*user needs*), dan pembuatan persona (*user persona*)[10]

4.2.2. Scope Plane

Pada tahap ini ditentukan spesifikasi fungsional dan konten yang dikembangkan pada tampilan Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik dan skenario pengguna. Spesifikasi fungsional Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik yang dibuat adalah deskripsi dari fitur yang akan dibuat pada Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Deskripsi fitur tersebut meliputi cara kerja setiap fitur dari sisi pengguna tanpa menjelaskan secara detail hal-hal teknis yang dapat dilakukan oleh aplikasi. Spesifikasi fungsi dari fungsi Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik dapat dilihat pada tabel.

Tabel 7. Spesifikasi fungsi admin

No	Fungsi	Spesifikasi
1	Login	Menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin
2	Buat pesanan	Admin dapat mengisi data pesanan sesuai dengan data yang diterima dari sales
3	Riwayat pesanan	Menampilkan pesanan yang sedang diproses
4	Meneruskan ke gudang	Menampilkan pesanan yang diteruskan ke gudang
5	Laporan	Menampilkan laporan penjualan

Tabel 8. Spesifikasi fungsi gudang

No	Fungsi	Spesifikasi
1	Login	Menampilkan halaman <i>login</i> untuk bagian gudang
2	Daftar Pesanan	Menampilkan daftar pesanan yang masuk
3	Data barang	Bagian gudang dapat menambahkan jumlah barang di gudang
4	Cek Barang	Bagian gudang dapat melihat barang masuk dan keluar
5	Riwayat pesanan	Menampilkan pesanan yang sudah diproses
6	Laporan	Menampilkan stok barang

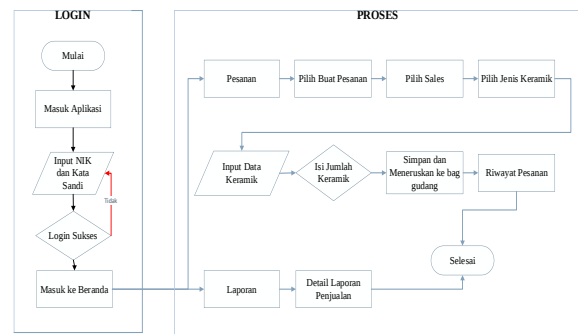
Tabel 6. Spesifikasi fungsi owner

No	Fungsi	Spesifikasi
1	Login	Menampilkan halaman login untuk owner
2	Stok barang	Menampilkan stok barang yang tersedia
3	Laporan	Menampilkan laporan penjualan, pendapatan dan pengeluaran

4.2.3. Structure Plane

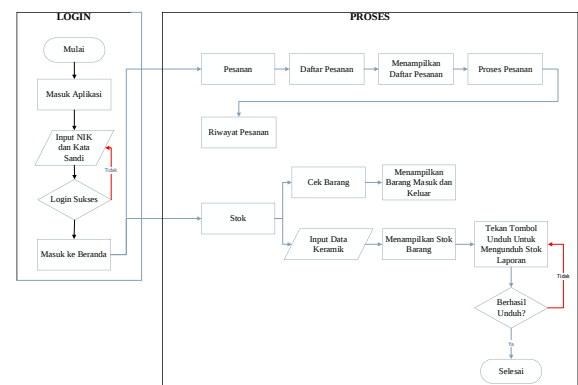
Pengerjaan tugas yang akan dilakukan pengguna di aplikasi Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik dapat dimengerti lebih mudah dipahami dengan gambar *User Flow* atau alur pengguna. Pembuatan *User Flow* dibuat berdasarkan

spesifikasi fungsional yang sudah ditentukan sebelumnya.



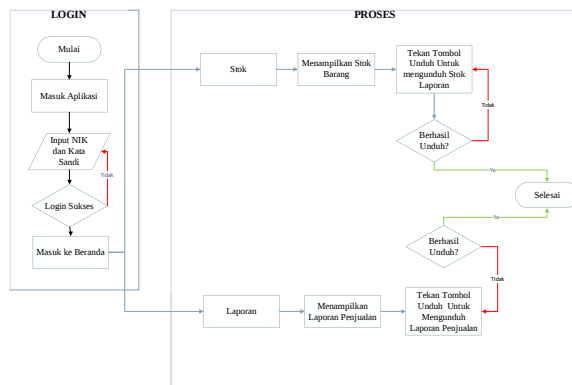
Gambar 8. User flow admin

Admin harus masuk ke aplikasi Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik. Setelah itu, admin dapat *login* menggunakan NIK dan kata sandi sesuai dengan akunnya. Jika *login* tidak sukses, admin akan dihadapkan ke halaman *login* kembali. Jika *login* berhasil, admin akan dihadapkan ke halaman beranda, lalu admin dapat membuat pesanan dengan klik buat pesanan, lalu memilih sales yang mendapatkan pesanan, dan memilih jenis keramik yang dipesan. Setelah itu admin memasukkan jumlah keramik yang dipesan, dan memasukkan data keramik yang dipesan, jika semua sudah dilakukan admin dapat menyimpan.



Gambar 9. User flow gudang

Bagian gudang harus masuk ke aplikasi Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik. Setelah itu, bagian gudang dapat *login* menggunakan NIK dan kata sandi sesuai dengan akunnya. Jika *login* tidak sukses, bagian gudang akan dihadapkan ke halaman *login* kembali. Jika *login* berhasil, lalu bagian gudang akan dihadapkan ke halaman beranda, untuk melihat daftar pesanan bagian gudang ke halaman beranda, bagian gudang dapat memilih tombol daftar pesanan untuk melihat daftar pesanan, jika pesanan sudah diproses bagian gudang dapat melihat riwayat pesanan yang sudah diproses.

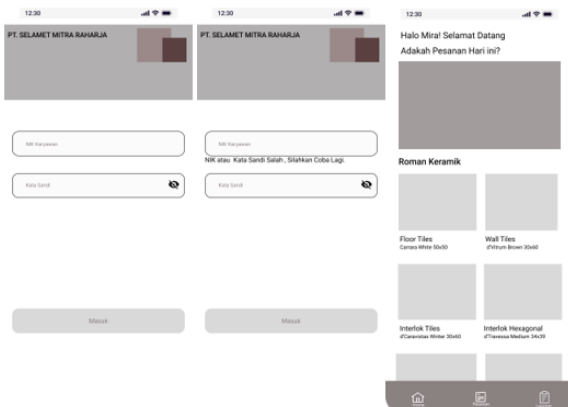


Gambar 10. User flow owner

Owner harus masuk ke aplikasi Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik. Setelah itu, owner dapat login menggunakan NIK dan Kata Sandi sesuai dengan akunnya. Jika login tidak sukses, admin akan dihadapkan ke halaman login kembali. Jika login berhasil, owner akan dihadapkan ke halaman beranda, untuk dapat melihat laporan stok barang pilih stok

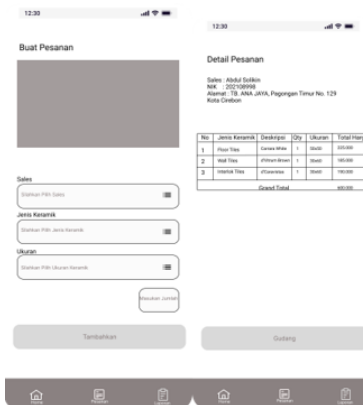
4.2.4. Skeleton Plane

Pada tahap *skeleton plane*, dibuat *wireframe* untuk antarmuka Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik yang dirancang untuk diterapkan pada aplikasi *mobile*. Fokus *prototype low fidelity* ini adalah perancangan antarmuka aplikasi *mobile* yang mencakup elemen penempatan tombol, gambar, dan teks pada aplikasi.



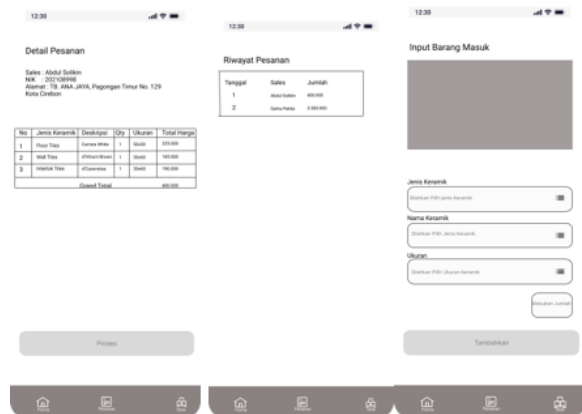
Gambar 11. Wireframe login, gagal login, dashboard

Pada *wireframe* admin login, gagal login terdapat dapat gambaran kasar sebelum terbentuknya tampilan akhir *prototype*. Halaman login adalah halaman dimana pengguna dapat masuk ke dashboard dari masing-masing *role*-nya, disini admin yang ambil bagian dalam login. Login berisi field NIK, kata sandi, terdapat ilustrasi gambar pada bagian atas supaya lebih menarik.



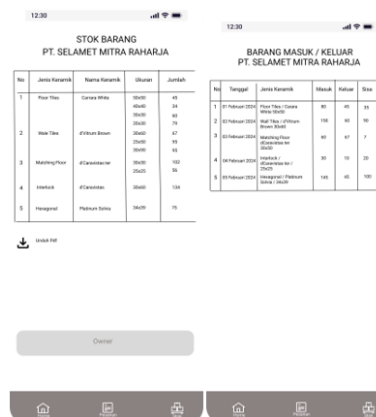
Gambar 12. Wireframe admin buat pesanan, detail order

Pada *wireframe* buat pesanan terdapat ilustrasi gambar jenis keramik dan ukurannya, lalu dibagian bawah terdapat field sales, jenis keramik, ukuran, dimana dalam field itu pengguna hanya memilih dari list yang tersedia, dan memasukkan jumlah keramik untuk diproses.



Gambar 13. Wireframe gudang detail pesanan, riwayat pesanan, input stok

Pada *wireframe* detail pesanan merupakan informasi yang diterima dari admin yang terdapat informasi mengenai nama sales, nik, alamat, dan tabel yang berisi jenis keramik, deskripsi, qty, ukuran, total harga.



Gambar 14. Wireframe stok gudang, cek barang masuk dan keluar

Pada halaman wireframe stok barang berisi tabel informasi stok barang yang tersedia, dalam tabel tersebut berisi jenis keramik, nama keramik, ukuran, dan jumlahnya, dan bagian gudang bisa mengunduh data tersebut dalam bentuk pdf, selanjutnya pada wireframe barang masuk atau keluar terdapat tabel yang berisi informasi mengenai keluar masuknya barang seperti jenis keramik, keramik masuk, keramik keluar dan sisa di gudang.

STOK BARANG
PT. SELAMET MITRA RAHARJA

No	Jenis Keramik	Nama Keramik	Ukuran	Jumlah
1	Marble Tiles	Granite White	60x60	45
2	Marble Tiles	Granite White	40x40	30
3	Marble Tiles	Granite White	20x20	40
4	Marble Tiles	Granite White	20x20	75
5	Marble Tiles	Granite White	20x20	40
6	Marble Tiles	Granite White	20x20	40
7	Marble Tiles	Granite White	20x20	100
8	Marble Tiles	Granite White	20x20	100
9	Marble Tiles	Granite White	20x20	100
10	Marble Tiles	Granite White	20x20	100

Detail Laporan Penjualan

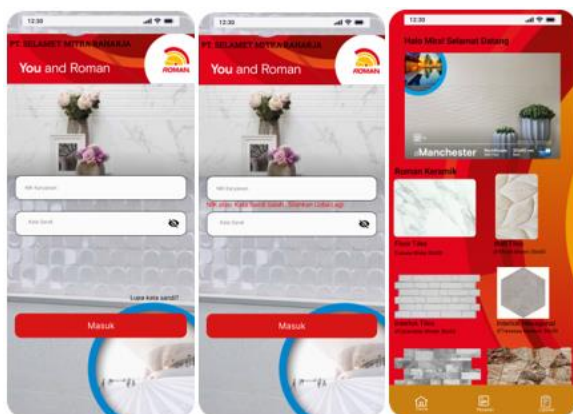
No	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Qty	Lab. Kotor	Lab. Bersih
1	Granite White	100.000	150.000	5	500.000	750.000
2	Granite White	100.000	150.000	5	500.000	750.000
3	Granite White	100.000	150.000	5	500.000	750.000
4	Granite White	100.000	150.000	5	500.000	750.000
5	Granite White	100.000	150.000	5	500.000	750.000
Total Pendapatan					2.500.000	3.750.000

Gambar 15. Wireframe owner stok barang, laporan

Pada halaman *wireframe* stok barang untuk gudang terdapat informasi mengenai laporan stok barang tersedia yang sudah dilakukan oleh bagian gudang. Informasi tersebut terdapat tabel yang berisi jenis keramik, nama keramik, ukuran dan jumlah, owner.

4.2.5. Surface Plane

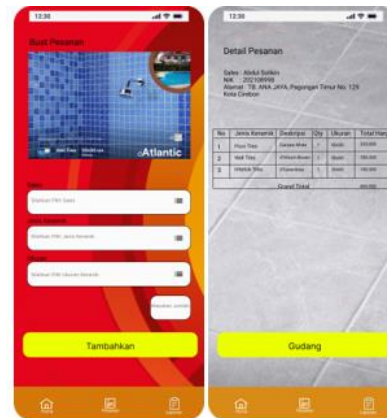
Pada tahap ini dilakukan perancangan *high fidelity* dengan mengacu pada hasil perancangan *skeleton plane*



Gambar 16. Prototype login, gagal login, dashbord

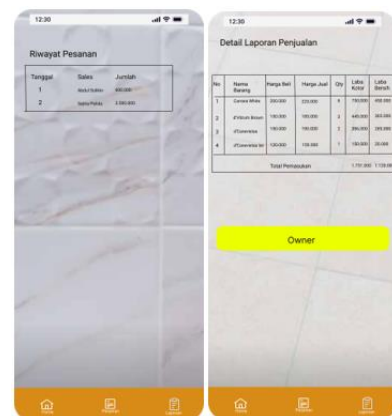
Pada halaman *login* merupakan tampilan awal ketika pengguna membuka aplikasi. Pada halaman *login* diatas terdapat nama perusahaan "PT. Selamat Mitra Raharja" dan gambar logo Roman Keramik, lalu dibawahnya ada gambar keramik yang terbagi menjadi

2 gambar keramik yaitu sisi atas dan sisi bawah, diantara gambar tersebut terdapat menu *login* yang berisi *field* untuk menginput NIK Karyawan dan *password*. Untuk melakukan *login*, hal pertama kali pengguna lakukan adalah mengetik NIK dan password di *field* yang telah tersedia, lalu mengklik tombol "*login*".



Gambar 17. Prototype admin buat pesanan, detail pesanan

Pada Halaman Buat Pesanan, pada bagian atas terdapat gambar dari jenis keramik, setelah itu pada bagian tengah terdapat *field* untuk memilih sales, jenis keramik, ukuran. Jika semua *field* sudah terisi pengguna memasukkan jumlah yang mau dibuatkan pesannya, lalu mengklik tombol tambahkan.



Gambar 18. Prototype admin riwayat pesanan, laporan penjualan

Pada Halaman Riwayat Pesanan berfungsi sebagai informasi Riwayat Pesanan yang muncul setelah pengguna mengklik tombol gudang. Lalu pada halaman detail laporan penjualan terdapat informasi mengenai penjualan hari ini yang berisi nama barang yang terjual, harga beli barang tersebut, harga jual ke konsumen serta informasi laba kotor, laba bersih, serta total pendapatan.



Gambar 19. Prototype gudang pesanan, riwayat pesanan, input barang

Pada Halaman Detail Pesanan berisi informasi mengenai pesanan yang diterima dari admin, rincian informasinya seperti nama sales, nik sales, alamat toko pemesan serta rincian jumlah dan jenis keramik yang dipesan, lalu dibagian bawah tersedia tombol proses, setelah mengklik tombol tersebut menampilkan informasi riwayat pesanan yang sudah diproses oleh bagian gudang setelah itu, bagian gudang bisa menginput stok barang yang masuk difield yang tersedia yang berisi jenis keramik, nama keramik, ukuran, dan jumlah lalu klik tambahkan.



Gambar 20. Prototype gudang pesanan, riwayat pesanan, input barang

Pada Halaman selanjutnya yaitu halaman stok barang terdapat informasi mengenai stok barang yang tersedia di gudang yang berisi rincian jenis keramik, nama keramik, ukuran dan jumlah barang,

Pada halaman stok barang terdapat informasi mengenai stok barang yang tersedia di gudang yang berisi rician informasi jenis keramik, nama keramik, ukuran, serta jumlah yang tersedia yang dikirimkan oleh bagian gudang dan owner bisa mengunduh laporan tersebut, selanjutnya pada halaman laporan penjualan.



Gambar 21. Prototype owner stok barang, laporan penjualan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan melakukan beberapa tahapan akhirnya penulis berhasil menyelesaikan sebuah “Perancangan Design UI/UX Sistem Informasi Penjualan Produk Keramik Menggunakan Metode *Five Planes* dan *System Usability Scale (SUS)* Berbasis Android” agar kedepannya dapat dijalankan disetiap platform android. Dari aplikasi sistem informasi penjualan ini dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengujian menggunakan SUS didapati hasil dengan grade B+ dengan nilai 75 hal ini menunjukkan banyak referensi menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS adalah 68 [9]. Hal ini menunjukkan bahwa skor SUS yang senilai 75 yang berarti diatas rata-rata.

Adapun saran-saran yang penulis berikan untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya adalah dapat mengembangkan aplikasi ini menggunakan database agar bisa mengolah data, menambahkan fitur cek lokasi pengiriman untuk gudang agar dapat memantau proses pengiriman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Indah Paramitha *et al.*, “Literasi Digital Pengguna Internet Indonesia Guna Mewujudkan Budaya Damai di Ruang Mayantara,” *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [2] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method),” 2019.
- [3] H. Dafitri *et al.*, “Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma,” 2023.
- [4] S. Wahyuni, A. Miftahurrachmah, and E. N. Purwa, “Media Company Profile Sebagai Penunjang Informasi Dalam Meningkatkan Efektifitas Program Pemasaran Pada Hotel Narita Tangerang,” 2023.
- [5] Garrett J.J, “Meet the Elements. The Elements of User Experience: User- Centred Design for the Web,” in *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*, 2020, pp. 20–36.

- [6] E. Kurniawan, A. Nata, and S. Royal, "Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal," 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [7] A. Nurudin *et al.*, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rifqitenda Untuk Meningkatkan Kemudahan Dalam Fitur Persewaan Wedding Decoration," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 4, pp. 901–910, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i4.5354.
- [8] M. Rivydho Assidiq, S. Bahri, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, "Analisis Usability Fitur Rating Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode System Usability Scale," *JTRISTE*, vol. 9, no. 2, pp. 12–21, 2022.
- [9] V. Yoga and P. Ardhana, "Analisis Usability Testing pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale dan PIECES Framework," *Bulletin of Informatics and Data Science*, vol. 1, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.pdsi.or.id/index.php/bids/index>
- [10] J. P. Achmad, K. Candra Brata, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Publikasi Buku Digital menggunakan Metode Five Planes," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>