



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI E-COMMERCE  
LAMONGANMART PADA DINAS KOPERASI DAN USAHA MIKRO  
KABUPATEN LAMONGAN**

**KERJA PRAKTIK**

Program Studi  
S1 Sistem Informasi  
Oleh :  
WILDAN JERRY KURNIAWAN  
18.41010.0107

UNIVERSITAS  
*Dinamika*

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI E-COMMERCE  
LAMONGANMART PADA DINAS KOPERASI DAN USAHA MIKRO  
KABUPATEN LAMONGAN**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



**Disusun Oleh :**  
Nama : Wildan Jerry Kurniawan  
NIM : 18410100107  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Sistem Informasi

**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI E-COMMERCE LAMONGANMART PADA DINAS KOPERASI DAN USAHA MIKRO KABUPATEN LAMONGAN

Laporan Kerja Praktik oleh

**Wildan Jerry Kurniawan**

NIM : 18410100107

Telah dipraksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

Digitally signed by  
**I Gusti Ngurah Alit  
Widana Putra**  
Date: 2021.07.09  
12:51:02 +07'00'

**I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.**

NIDN. 0805058602

Surabaya, 17 Juni 2021

UNIVERSITAS

**Dinamika**

Disetujui :

a.n. Kepala Dinas Koperasi Dan  
Usaha Mikro Kab. Lamongan,  
Sekretaris



**Sulastri, S.Pd, MM.**

**Pembina TK. I**

NIP. 19660204 198703 2003

Digitally signed  
by I Gusti  
Ngurah Alit  
Widana Putra  
Date: 2021.07.09  
12:51:02 +07'00'

Mengetahui,

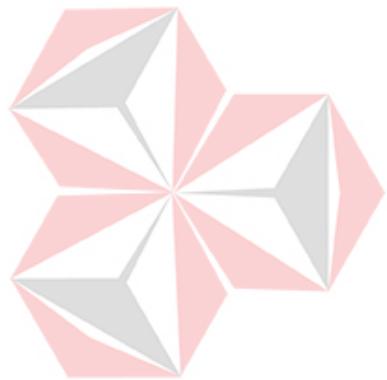
**Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi**

Digitally signed by Anjik  
Sukmaaji  
Date: 2021.07.09 13:26:28  
+07'00'  
Adobe Acrobat Reader  
version: 2021.005.20048

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

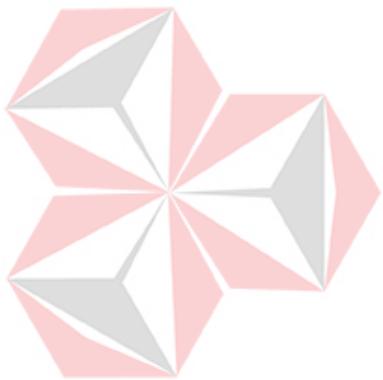
NIDN. 0731057301

*Berusaha dan Berserah  
adalah yang terbaik*



- Wildan Jerry Kurniawan -

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*ku persembahkan kepada  
Keluarga tersayang yang selalu  
mendoakan dan mendukung,  
Farouq An najaby, Dwi Kumara,  
Serta teman dan sahabat  
yang selalu membantu*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Wildan Jerry Kurniawan

NIM : 18410100107

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : Perancangan *User Interface* Aplikasi E-Commerce Lamonganmart Pada Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Juli 2021



NIM: 18410100107

## ABSTRAK

Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan menjadi salah satu bentuk lembaga pemerintah yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya di wilayah Lamongan. Agar dapat meningkatkan perekonomian masyarakat di wilayah lamongan, Dinas Koperasi dan Usaha Miro Kabupaten Lamongan membutuhkan *website* untuk penataan tampilan website yang mudah di operasikan pada aplikasi *ecommerce* Lamongan Mart berbasis website.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perancangan *user interface* aplikasi e-commerce lamonganmart berbasis website pada Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemograman PHP sebagai bahasa pemograman untuk *Website* dan dibantu dengan *Laravel* sebagai *framework* nya. Pada sisi server menggunakan MYSQL sebagai *database* nya.

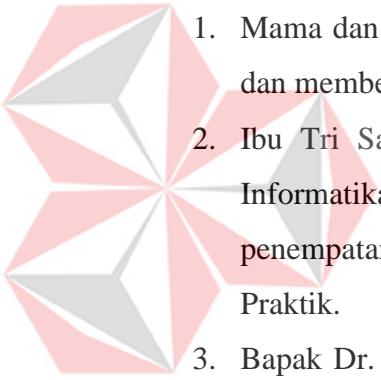
Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi sudah dapat digunakan sesuai kebutuhan dan permintaan yang di inginkan oleh instansi terkait. Hasil testing menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan hasil rata-rata dengan skor 80,3 atau skor B. Sehingga dapat dikatakan *website* Lamongan Mart termasuk dalam kategori *Excellent*.

**Kata kunci:** *User Interface, Laravel, PHP, MySQL, Website*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan di Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan. Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan User Interface Aplikasi E-Commerce Lamonganmart Pada Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

- 
1. Mama dan Papa tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.
5. Ibu Sulastri S. Pd, MM. selaku sekertaris dinas yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik
6. Bapak Anton zamron S.E. selaku penyelia yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik
7. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.

8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 24 Juni 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

### Halaman

ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II .....	4
GAMBARAN UMUM .....	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan .....	4
2.2 Identitas Perusahaan .....	5
2.3 Visi Perusahaan .....	5
2.4 Misi Perusahaan .....	5
2.5 Struktur Organisasi .....	6
BAB III .....	8
LANDASAN TEORI .....	8
3.1 <i>User Interface</i> .....	8
3.2 <i>E-Commerce</i> .....	8
3.3 <i>PHP</i> .....	8
3.4 <i>Laravel</i> .....	9
3.5 <i>mySQL</i> .....	9
3.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	9
BAB IV .....	10
DESKRIPSI PEKERJAAN .....	10
4.1 Analisis Sistem .....	10

4.1.1	Identifikasi Pengguna .....	10
4.1.2	Identifikasi Kebutuhan Fungsional.....	11
4.2	Perancangan Sistem .....	15
4.2.1	<i>System Flow</i> Daftar.....	16
4.2.2	<i>System Flow</i> Login .....	17
4.2.3	<i>System Flow</i> Mengelola Profil Akun.....	18
4.2.4	<i>System Flow</i> Melihat Sesuai Kategori Produk .....	18
4.2.5	<i>System Flow</i> Melihat Detail Produk .....	19
4.2.6	<i>System Flow</i> Mengelola Keranjang .....	20
4.2.7	<i>System Flow</i> Pembayaran .....	21
4.2.8	<i>System Flow</i> Melihat Histori Pembelian .....	22
4.3	Implementasi Desain Antarmuka.....	23
4.3.1	Halaman Daftar Pelanggan.....	23
4.3.2	Halaman <i>Login</i> Pelanggan.....	25
4.3.3	Halaman Mengelola Profil Akun.....	27
4.3.4	Melihat Sesuai Kategori Produk.....	29
4.3.5	Halaman Detail Produk .....	30
4.3.6	Halaman Keranjang .....	30
4.3.7	Halaman Pembayaran .....	31
4.3.8	Halaman Melihat Histori Pembelian .....	32
4.4	Hasil Uji Coba <i>System Usability Scale</i> .....	34
BAB V	.....	35
PENUTUP	.....	35
5.1	Kesimpulan .....	35
5.2	Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA	.....	36
LAMPIRAN	.....	37

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional <i>Login</i> .....	11
Tabel 2 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran .....	11
Tabel 3 Kebutuhan Fungsional Kelola Profil Akun.....	12
Tabel 4 Kebutuhan Fungsional Melihat Produk Sesuai Kategori.....	12
Tabel 5 Kebutuhan Fungsional Tampilan Detail Produk.....	13
Tabel 6 Kebutuhan Fungsional Kelola Keranjang .....	13
Tabel 7 Kebutuhan Fungsional Pembayaran .....	14
Tabel 8 Kebutuhan Fungsional Melihat Histori Pembayaran .....	14
Tabel 9 Hasil Penilaian Skor SUS .....	34



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 1 Logo Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Lamongan.....	4
Gambar 2 Peta Lokasi Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan.	5
Gambar 3 Struktur organisasi.....	6
Gambar 4 <i>System Flow</i> daftar .....	16
Gambar 5 <i>System Flow</i> Login .....	17
Gambar 6 <i>System Flow</i> Kelola Profil Akun .....	18
Gambar 7 <i>System Flow</i> Melihat Produk Sesuai Kategori .....	19
Gambar 8 <i>System Flow</i> Melihat Detail Produk .....	20
Gambar 9 <i>System Flow</i> Mengelola Keranjang .....	21
Gambar 10 <i>System Flow</i> Mengelola Pembayaran .....	22
Gambar 11 <i>System Flow</i> Mengelola Pembayaran .....	23
Gambar 12 Halaman Daftar Akun .....	24
Gambar 13 Halaman Daftar Akun Gagal .....	25
Gambar 14 Halaman Login.....	26
Gambar 15 Halaman Login Gagal .....	27
Gambar 16 Halaman Kelola Profil Akun .....	28
Gambar 17 Halaman Kelola Profil Akun Alert.....	28
Gambar 18 Halaman Beranda kategori Produk.....	29
Gambar 19 Halaman List Produk.....	29
Gambar 20 Halaman Detail Produk .....	30
Gambar 21 Halaman Keranjang .....	31
Gambar 22 Halaman Pembayaran.....	31
Gambar 23 Halaman <i>Upload</i> Bukti Pembayaran .....	32

Gambar 24 <i>Sidebar</i> Halaman profil akun .....	32
Gambar 25 Halaman Histori Pembelian .....	33
Gambar 26 Halaman Detail Histori Pembelian.....	33
Gambar 27 <i>Grade Scale</i> dan <i>Acceptability</i> SUS Skor .....	34



## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

Lampiran 1 Form KP-1 (Permohonan Surat Kerja Praktik) .....	37
Lampiran 2 Surat Balasan Instansi.....	38
Lampiran 3 Form KP-3A (Nilai Perusahaan) .....	39
Lampiran 4 Form KP-4 (Formulir Akhir Masa Kerja Praktik).....	40
Lampiran 5 Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	41
Lampiran 6 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	42
Lampiran 7 Form KP-6 (Log Harian) .....	43
Lampiran 8 Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik) .....	44
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	45



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan sebagai unsur perencana penyelenggaraan Pemerintah Daerah yang mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah yang bersifat spesifik di bidang ekonomi dan usaha mikro dimana tujuan, strategi, kebijakan dan capaian program pemerintah telah disusun sesuai dengan Tupoksi Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan Tahun 2016 - 2021. Selain itu Rencana Strategis Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan merupakan implementasi Pasal 151 ayat 1 Undang – Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah yaitu bahwa Satuan Kerja Perangkat Daerah menyusun rencana strategis yang selanjutnya disebut Renstra OPD yang memuat visi, misi, tujuan, strategi, kebijakan, program dan kegiatan pembangunan sesuai dengan tugas dan fungsinya yang berpedoman kepada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Lamongan Tahun 2016-2021 dan bersifat indikatif.

Pada Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan terdapat bidang usaha bernama LamonganMart. LamonganMart merupakan salah satu wadah bagi para UMKM seluruh lamongan untuk memasarkan dan menjual produknya dimana produk dari setiap UMKM di lamongan akan di kumpulkan disatu tempat dan pihak LamonganMart akan membantu dalam proses pemasaran dan penjualan produk tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, Selama ini aktivitas pemasaran dan penjualan produk kurang maksimal karena hanya sebatas informasi dari mulut kemulut atau dengan menggunakan platform sosial media saja dan aktivitas penjualan produk dilakukan dengan mendatangi stan LamonganMart atau dengan melakukan personal chat melalui WhatsApp untuk menanyakan produk apa saja yang tersedia yang menyebabkan tidak terjadinya peningkatan jumlah penjualan secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan berencana untuk mempermudah pemasaran dan penjualan

produk pada satu platform berupa website E-Commerce dengan tampilan yang mudah di operasikan oleh calon pembeli, dimana website tersebut akan menampilkan seluruh daftar ketersediaan produk yang selalu diperbarui dan dapat langsung melakukan aktivitas pembelian produk melalui website tersebut dengan mudah. maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan melakukan “PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI E-COMMERCE LAMONGANMART PADA DINAS KOPERASI DAN USAHA MIKRO KABUPATEN LAMONGAN” menggunakan framework Laravel.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar penjabaran pada latar belakang di atas, masalah yang terdapat pada Rancang Bangun Aplikasi LamonganMart pada Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan. Dapat di rumuskan sebagai berikut: bagaimana merancang sebuah user interface E-Commerce Berbasis website yang dapat membantu pemasaran dan peningkatan produk LamonganMart?.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan tidak melebar. Berikut merupakan batasan masalah:

1. Aplikasi Berbasis *website*.
2. Desain yang dibuat hanya tampilan *user interface* untuk pelanggan saja.
3. Pelanggan dapat melakukan aktivitas transaksi melalui website.
4. Aplikasi di buat dengan framework Laravel.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa, tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah *user interface* E-Commerce LamonganMart Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan guna merancang sebuah user interface E-Commerce Berbasis website yang dapat membantu pemasaran dan peningkatan penjualan produk LamonganMart.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dengan dibangunnya aplikasi ini, antara lain:

- 1 dapat menjadi tempat media pemasaran produk LamonganMart.
- 2 Tampilan dapat mempermudah calon pembeli.
- 3 Tampilan sesuai seperti permintaan instansi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan Gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang yang berhubungan Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan, rumusan masalah pelaksanaan Kerja Praktik, batasan masalah pelaksanaan Kerja Praktik, tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik yang dilakukan, manfaat yang didapatkan pada pelaksanaan Kerja Praktik dan sistematika penulisan proposal.

### **BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI**

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran umum atau identitas dari Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan, mulai dari visi & misi perusahaan, dan struktur organisasi.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi pembahasan terkait teori yang dianggap berhubungan dengan Kerja Praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam menyelesaikan masalah.

### **BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

Bab ini menjelaskan tentang uraian langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan rancang bangun aplikasi E-Commerce LamonganMart.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dari rancang bangun aplikasi E-Commerce LamonganMart dengan tujuan yang ingin dicapai dan permasalahan serta saran bermanfaat untuk pengembangan aplikasi.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM**

#### **2.1 Latar Belakang Perusahaan**

Dinas Koperasi dan Usaha Mikro merupakan salah satu lembaga atau instansi pemerintah yang berada di setiap daerah termasuk di Kabupaten Lamongan. Tugas pemerintah di bidang koperasi dan usaha kecil dan menengah, bidang pemberdayaan masyarakat, otonomi daerah, dan administrasi keuangan daerah sebagai tugas yang dilaksanakan oleh Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan.



Gambar 1 Logo Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Lamongan.

Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan telah menaungi usaha mikro di daerah lamongan. Guna untuk meningkatkan usaha mikro dan pendapatan daerah, Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan melakukan beberapa trobosan dalam menciptakan sebuah teknologi berbasis website agar mudah dalam memanajemen.



Gambar 2 Peta Lokasi Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan.

## 2.2 Identitas Perusahaan

Tempat : Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan

Alamat : Jl. Basuki Rahmat No.176, Groyok, Sukomulyo, Lamongan, Lamongan Regency, East Java 62216

Telpo & Fax : (0322) 3105522, 08123538009, 082244780777 | Fax. -

Website : <https://lamongankab.go.id/diskopum/>

Email : *Diskopum@lamongankab.go.id / koperasi.lamongan@gmail.com*

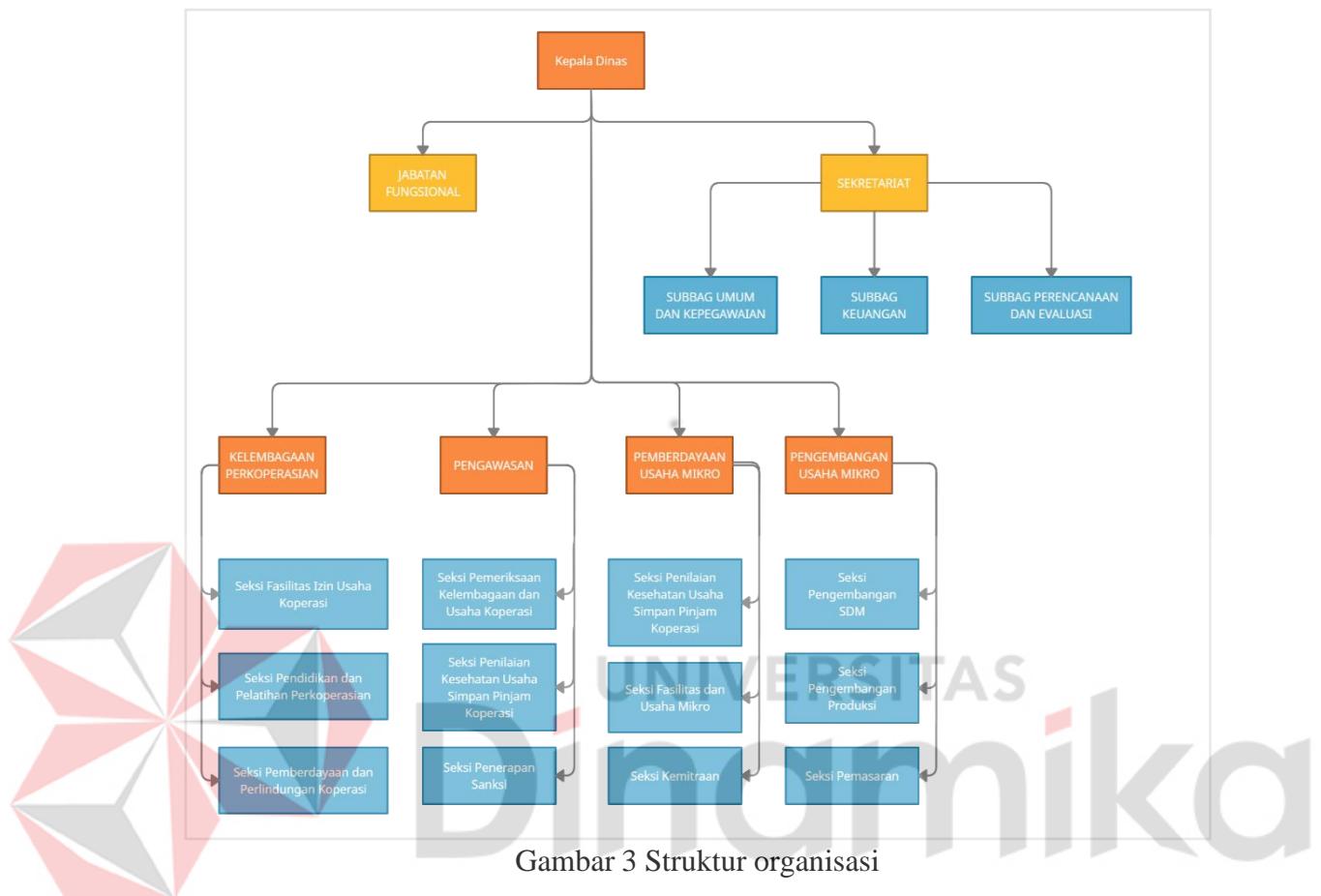
## 2.3 Visi Perusahaan

Dinas Koperasi Dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan memiliki visi “Terwujudnya Lamongan Lebih Sejahtera dan Berdaya Saing.”

## 2.4 Misi Perusahaan

Untuk Untuk mewujudkan visi yang dituju, Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan memiliki misi yaitu “Mengembangkan Perekonomian yang berdaya saing dengan mengoptimalkan potensi daerah”.

## 2.5 Struktur Organisasi



Pada Gambar 3 terlihat struktur organisasi yang terdapat pada Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan. Setiap bagian memiliki tugas pokok dan fungsi yang berbeda-beda sehingga memiliki tanggung jawab yang berbeda pula, berikut adalah deskripsi tugas dari setiap divisi pada Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan :

### 1. Kepala Dinas

Kepala Dinas Koperasi dan Usaha Mikro sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf mempunyai tugas merumuskan kebijakan teknis dan strategis, melaksanakan urusan pemerintahan dan pelayanan umum, pembinaan dan pelaksanaan tugas bidang koperasi, usaha mikro.

### 2. Sekretariat

Sekretariat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf b mempunyai tugas merencanakan, melaksanakari, mengoordinasikan, mengendalikan dan mengevaluasi serta memberikan dukungan pelayanan teknis dan administrasi kegiatan administrasi unum, kepegawaian, perlengkapari, penyusunan program, keuangan dan aset, hubungan masyarakat kepada seluruh unit organisasi di lingkungan Dinas.

### 3. Kelembagaan Perkoperasian

Bidang Kelembagaan Perkoperasian mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan teknis dan strategis, koordinasi, pembinaan, pengendalian dan pemberian bimbingan teknis bidang Bidang Kelembagaan Perkoperasian.

### 4. Pengawasan

Bidang Pengawasan mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan teknis dan strategis, koordinasi, pembinaan, pengendalian dan pemberian bimbingan teknis bidang Bidang Pengawasan.

### 5. Pemberdayaan Usaha Mikro

Bidang Pemberdayaan Usaha Mikro mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan teknis dan strategis, koordinasi, pembinaan, pengendalian dan pemberian bimbingan teknis bidang Pemberdayaan Usaha Mikro.

### 6. Perkembangan Usaha Mikro

Bidang Pengembangan Usaha Mikro mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan teknis dan strategis, koordinasi, pembinaan, pengendalian dan pemberian bimbingan teknis bidang Pengembangan Usaha Mikro.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 *User Interface***

User interface atau antarmuka merupakan perantara penghubung antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. User Experience (UX) merupakan berbagai aspek dalam menggunakan produk intraktif dalam memahami cara kerja dan tujuan dari menggunakan produk tersebut yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Dedit Priyono, 2020)

User interface pada setiap teknologi informasi berbeda-beda menyesuaikan dengan fungsi, tujuan dan kebutuhan penggunanya yang mudah di operasikan dan mudah dipahami pengguna dengan kata lain dapat di sebut user friendly. Santosa dalam (Alfian Nurlifa, 2014) mengatakan bahwa Istilah user friendly digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut

#### **3.2 *E-Commerce***

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, ecommerce merupakan salah satu evolusi dari model bisnis dimana menggabungkan fasilitas internet dengan perdagangan konvensional. Menurut McLeod Pearson (2008 : 59) Perdagangan elektronik atau yang disebut juga e-commerce, adalah proses bisnis yang memanfaatkan jaringan komunikasi dan komputer untuk membeli dan menjual produk.

#### **3.3 *PHP***

PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, HTML digunakan sebagai

pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah di maintenance (Puspitasari, 2016).

### **3.4 *Laravel***

Laravel adalah web framework PHP yang bersifat open source dan gratis yang dibuat oleh Taylor Otwell yang dapat digunakan dalam mengembangkan *web applications* dengan menggunakan arsitektur MVC (Model-View-Controller). Framework Laravel mudah dipahami dan memudahkan dalam hal authentication, routing, sessionmanager, caching, dan beberapa kegunaan lain dari komponen – komponen di Laravel. Laravel juga menyediakan fitur seperti *database migration* dan integrasi unit testing support yang memudahkan developer untuk membangun aplikasi yang kompleks (R & Nathanael, 2019).

### **3.5 *mySQL***

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (Achmad Solichin, 2016). MySQL bersifat open source sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Tujuan penggunaan DBMS adalah untuk menyediakan sebuah cara untuk menyimpan dan mengambil informasi basis data secara efisien dan nyaman.

### **3.6 *System Usability Scale (SUS)***

Untuk melihat seberapa besar keberhasilan website diperlukan sebuah pengukuran untuk mengukur *usability* pada website. salah satunya adalah *System Usability Scale (SUS)*. (Sidik, 2018) SUS adalah alat ukur yang menilai *usability* suatu produk. *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode pengujian *usability* suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh skala yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. (Salamah, 2019)

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan format tatap muka dengan salah satu kepala bagian dan staff di Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait proses bisnis, alur sistem, dan tampilan system yang akan di bangun. Didapatkan suatu projek yang sedang dikerjakan pada Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan yaitu projek E-commerce LamonganMart dimana di perlukan perancangan user interface yang akan digunakan oleh pelanggan untuk bertransaksi melalui website. Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha membantu untuk berkontribusi menyelesaikan projek E-commerce yang di sesuaikan dengan kebutuhan pengguna dengan lelaui beberapa tahapan, yaitu:

- 1 Menganalisis Sistem
- 2 Merancang Sistem
- 3 Mengimplementasikan Sistem
- 4 Pengujian *System Usability Scale (SUS)*

#### **4.1 Analisis Sistem**

##### **4.1.1 Identifikasi Pengguna**

Identifikasi pengguna diperlukan untuk mengetahui siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tersebut dan mengetahui apa saja kebutuhan yang di perlukan oleh pengguna. Dalam website E-commerce LamonganMart terdapat 1 (satu) pengguna yaitu pelanggan.dengan perinci an sebagai berikut:

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan <i>login</i></li><li>2. Melakukan pendaftaran</li><li>3. Mengelola profil akun</li><li>4. Melihat produk sesuai kategori</li><li>5. Melihat detail produk</li></ol>

- 
- 6. Mengelola keranjang
  - 7. Melakukan pembayaran
  - 8. Melihat histori pembelian
- 

#### 4.1.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

- a. Melakukan *Login*

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional *Login*

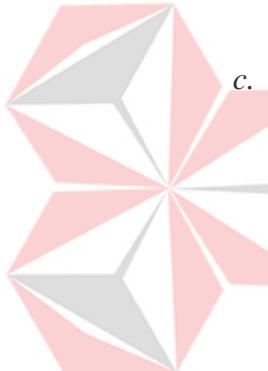
<b>Nama Fungsional</b> : Melakukan <i>Login</i>	
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan
<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan melakukan aktivitas <i>login</i> yang terdapat pada menu navbar
<b>Kondisi Awal</b>	: Halaman inputan <i>login</i> untuk memasukkan Email dan password
<b>Alur</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna menekan logo <i>user</i> yang terdapat pada <i>navbar</i></li> <li>2. Pengguna melakukan aktifitas <i>login</i> dengan memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> pada <i>textfield</i> yang tersedia</li> </ol>
<b>Kondisi Akhir</b>	: Pengguna dapat melakukan <i>login</i>
<b>Error Handling</b>	: Bila inputan salah atau tidak sesuai dengan data pada database maka terdapat <i>alert</i> bahwa akun belum terdaftar pada database

- b. Melakukan Pendaftaran

Tabel 2 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran

<b>Nama Fungsional</b> : Melakukan Pendaftaran	
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan
<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan melakukan aktivitas pendaftaran akun
<b>Kondisi Awal</b>	: Layout Halaman Pendaftaran Akun

<b>Alur</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna menekan logo <i>user</i> yang terdapat pada <i>navbar</i></li> <li>2. Pengguna menekan button pendaftaran</li> <li>3. Pengguna melakukan aktivitas Pendaftaran dengan memasukkan <i>email</i>, <i>password</i> dan informasi pribadi pada <i>textfield</i> yang tersedia</li> </ol>
<b>Kondisi Akhir</b>	: <p>Pengguna dapat melakukan Pendaftaran</p>
<b>Error Handling</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bila data yang di inputkan tidak sesuai dengan <i>requirement</i> yang di minta, maka akan muncul alert bahwa inputan tidak sesuai.</li> <li>2. Bila mendaftar menggunakan email yang telah terdaftar maka akan muncul alert bahwa email telah terdaftar</li> </ol>



c. Mengelola Profil Akun

Tabel 3 Kebutuhan Fungsional Kelola Profil Akun

<b>Nama Fungsional</b>	: <p>Mengelola Profil Akun</p>
<b>Pengguna</b>	: <p>Pelanggan</p>
<b>Deskripsi</b>	: <p>Pelanggan melakukan aktivitas Kelola Profil Akun</p>
<b>Kondisi Awal</b>	: <p>Tampilan Halaman Beranda</p>
<b>Alur</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah Pengguna berhasil melakukan <i>login</i>, pengguna menekan logo <i>user</i> yang terdapat pada <i>navbar</i></li> <li>2. Pengguna dapat mengganti informasi pribadi dan <i>password</i> akun</li> <li>3. Pengguna menekan button simpan</li> </ol>

**Kondisi Akhir** : Pengguna dapat melakukan Kelola profil akun

d. Melihat Produk Sesuai Kategori

Tabel 4 Kebutuhan Fungsional Melihat Produk Sesuai Kategori

<b>Nama Fungsional</b>	: Melihat Produk Sesuai Kategori
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan
<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan dapat Melihat Produk Sesuai Kategori
<b>Kondisi Awal</b>	: Tampilan Halaman Beranda
<b>Alur</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengarahkan <i>cursor</i> pada kategori yang terletak pada <i>navbar</i> agar meng-aktifkan dropdown menu.</li> <li>2. Memilih kategori pada dropdown</li> <li>3. Memilih kategori pada <i>sidebar</i> di halaman list produk</li> </ol>
<b>Kondisi Akhir</b>	: Pengguna dapat Melihat Produk Sesuai Kategori

e. Melihat Detail Produk

Tabel 5 Kebutuhan Fungsional Tampilan Detail Produk

<b>Nama Fungsional</b>	: Melihat Tampilan Beranda
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan
<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan Dapat Melihat Tampilan Detail Produk
<b>Kondisi Awal</b>	: Tampilan Halaman Beranda
<b>Alur</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan membuka alamat <i>website</i></li> <li>2. Memilih kategori pada dropdown</li> <li>3. Memilih kategori pada <i>sidebar</i> di halaman list produk</li> <li>4. Pelanggan memilih produk</li> </ol>
<b>Kondisi Akhir</b>	: Pengguna dapat melihat tampilan detail produk

f. Mengelola Keranjang

Tabel 6 Kebutuhan Fungsional Kelola Keranjang

<b>Nama Fungsional</b>	: Mengelola keranjang
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan

<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan Dapat melakukan aktivitas Kelola keranjang
<b>Kondisi Awal</b>	: Tampilan Halaman Beranda
<b>Alur</b>	: 1. Pelanggan menekan logo keranjang pada <i>navbar</i> 2. Pelanggan dapat melakukan hapus dan mengatur jumlah produk yang dibeli
<b>Kondisi Akhir</b>	: Pengguna dapat mengelola produk di keranjang

g. Melakukan Pembayaran

Tabel 7 Kebutuhan Fungsional Pembayaran

<b>Nama Fungsional</b>	: Melakukan Pembayaran
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan
<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan Dapat melakukan aktivitas Pembayaran produk
<b>Kondisi Awal</b>	: Tampilan Halaman Beranda
<b>Alur</b>	: 1. Pelanggan menekan logo keranjang pada <i>navbar</i> 2. Pelanggan menekan button <i>checkout</i> 3. Pengguna melakukan <i>upload</i> Bukti pembayaran dan menekan button kirim bukti pembayaran
<b>Kondisi Akhir</b>	: Pengguna dapat melakukan proses pembayaran

h. Melihat Histori pembelian

Tabel 8 Kebutuhan Fungsional Melihat Histori Pembayaran

<b>Nama Fungsional</b>	: Melihat Histori Pembelian
<b>Pengguna</b>	: Pelanggan
<b>Deskripsi</b>	: Pelanggan Dapat Melihat Histori Pembelian dan status pembayaran

<b>Kondisi Awal</b>	: Tampilan Halaman Beranda
<b>Alur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan logo user pada menu <i>navbar</i></li> <li>2. Pelanggan memilih histori pembelian pada menu <i>sidebar</i></li> </ul>
<b>Kondisi Akhir</b>	: Pengguna dapat Melihat Histori Pembayaran

#### 4.1.1 Identifikasi kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional ditujukan untuk mengetahui kebutuhan dari aplikasi Lamongan Mart yang akan dibangun di luar kebutuhan fungsional.

a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Website dapat di akses oleh pengguna dengan kebutuhan minimal yang dimiliki komputer pengguna, antara lain sebagai berikut:

- 1. *Procecor Intel Core I3*, sejenis atau diatasnya
- 2. *Memory 2 GB* atau lebih
- 3. *Harddisk 250 GB* atau lebih

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam perancangan website ini terdapat kebutuhan software, antara lain sebagai berikut:

- 1. *Text Editor* yang digunakan sebagai implementasi desain
- 2. *AdobeXD* yang digunakan untuk melakukan desain perancangan dan pengembangan *User Interface*

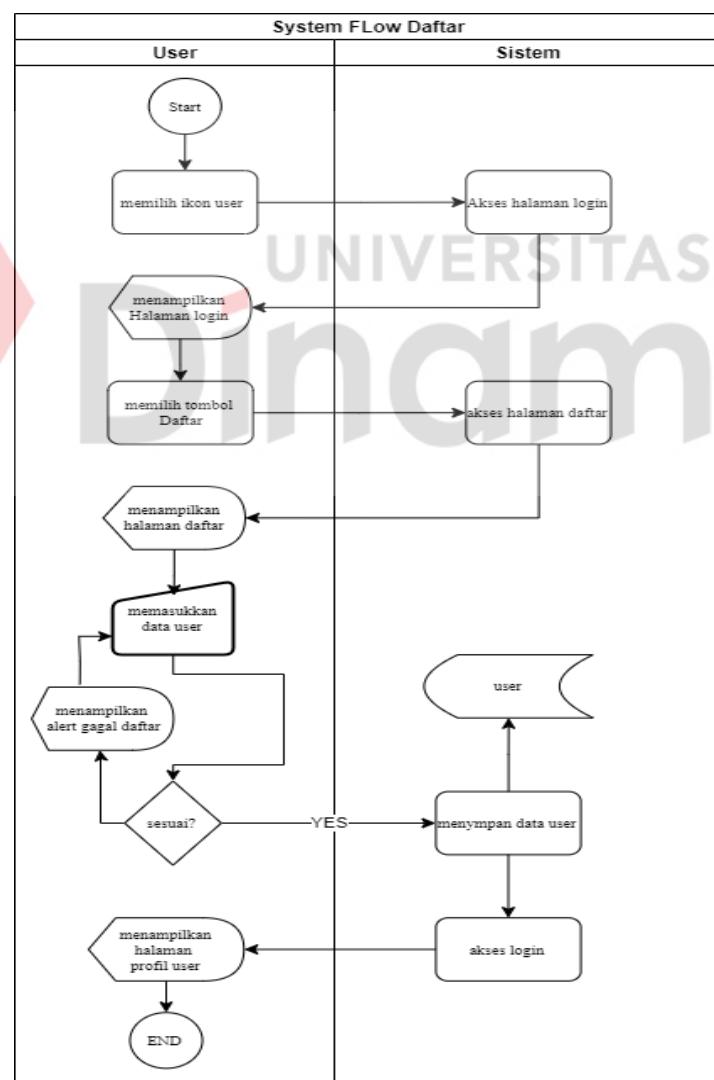
#### 4.2 Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis sistem maka tahap selanjutnya adalah merancang sistem. Merancang sistem memiliki beberapa proses, yaitu *system flow* dan merancang desain tampilan antar muka pengguna.

*System flow* merupakan Gambaran seluruh proses yang berhubungan yang dilakukan oleh pengguna pada aplikasi LamonganMart. Berikut ini adalah *system flow* yang menunjang proses aplikasi Lamongan Mart di Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Lamongan.

#### 4.2.1 System Flow Daftar

*System flow* dalam melakukan aktivitas pendaftaran akun merupakan alur sistem yang digunakan oleh para calon pelanggan untuk membuat akun agar dapat melanjutkan aktivitas pembelian produk pada aplikasi LamonganMart. Pelanggan dapat melakukan aktivitas pendaftaran akun dengan menekan ikon user pada navbar lalu, menekan *button register* dan melakukan proses pengisian data diri pelanggan, diantara lain nama lengkap,jenis kelamin, tanggal lahir,email, Nomor telepon, dan kata sandi. Bila data sudah di isi dengan benar maka pendaftaran akun pelanggan telah sukses dilakukan dan data informasi pelanggan akan di simpan ke dalam database.

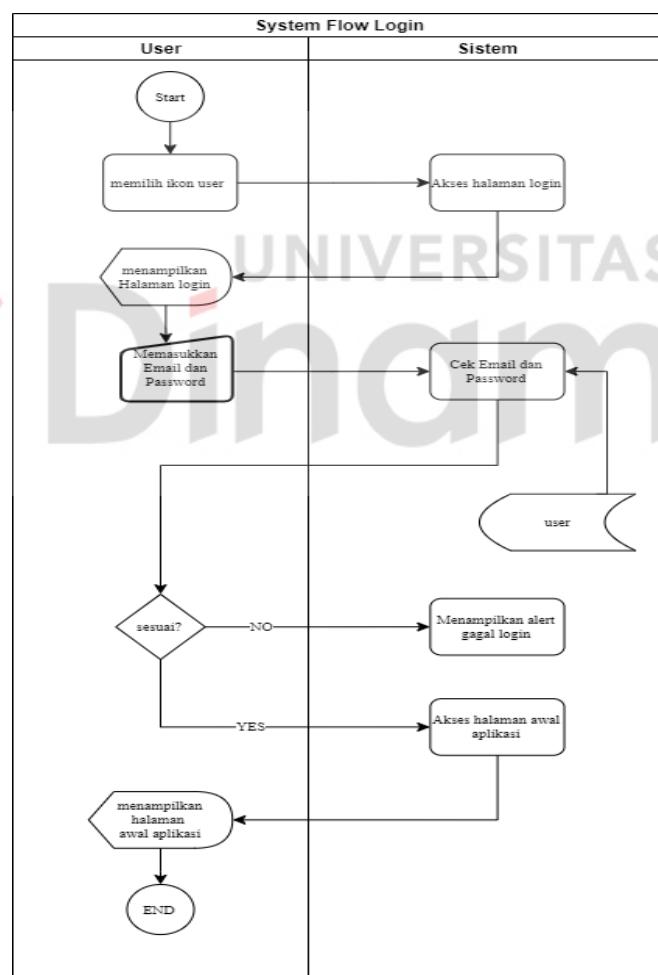


Gambar 4 *System Flow* daftar

#### 4.2.2 System Flow Login

*System flow* dalam melakukan aktivitas Login akun merupakan alur sistem yang digunakan oleh para pelanggan yang sebelumnya sudah melakukan pendaftaran akun agar dapat melanjutkan aktivitas pembelian produk pada aplikasi LamonganMart.

Pelanggan dapat melakukan aktivitas login akun dengan menekan ikon user pada navbar lalu, mengisi *textfield* untuk memasukkan email dan password akun yang telah terdaftar, bila email dan password yang dimasukkan sesuai dengan data akun yang telah terdaftar maka aktivitas login telah sukses dilakukan. Bila tidak, maka akan muncul alert bila email dan password belum terdaftar sebagai akun di website LamonganMart.

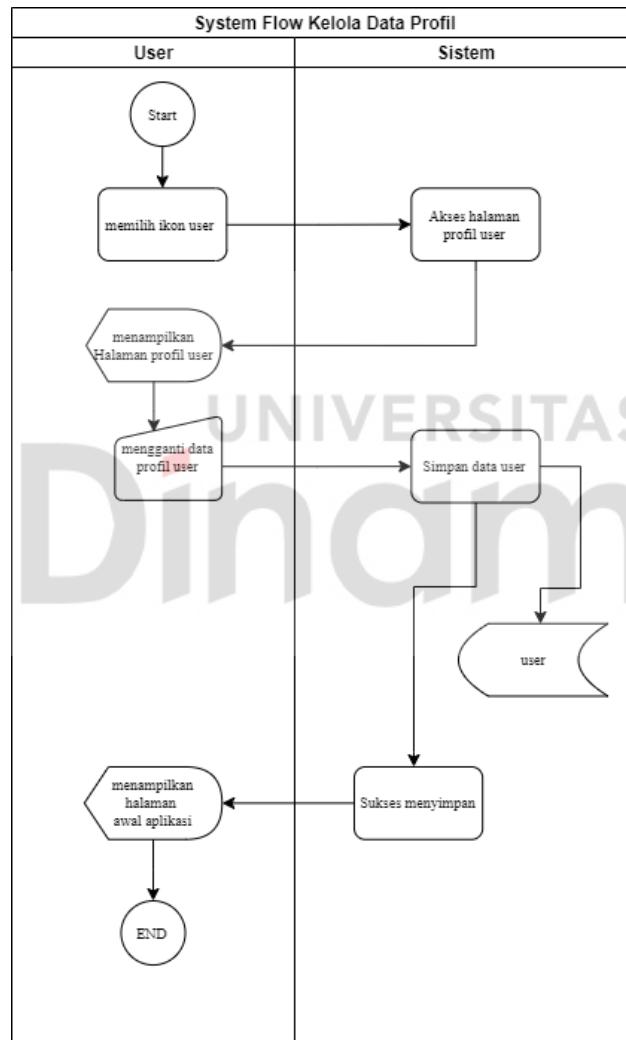


Gambar 5 System Flow Login

#### 4.2.3 *System Flow Mengelola Profil Akun*

*System flow* dalam melakukan aktivitas mengelola Profil akun merupakan alur sistem yang digunakan oleh para pelanggan agar dapat melakukan perubahan data informasi akun pelanggan pada halaman profil user.

Pengguna dapat melakukan pengubahan data informasi akun mencakup nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, email, nomor telepon, dan perubahan kata sandi akun.



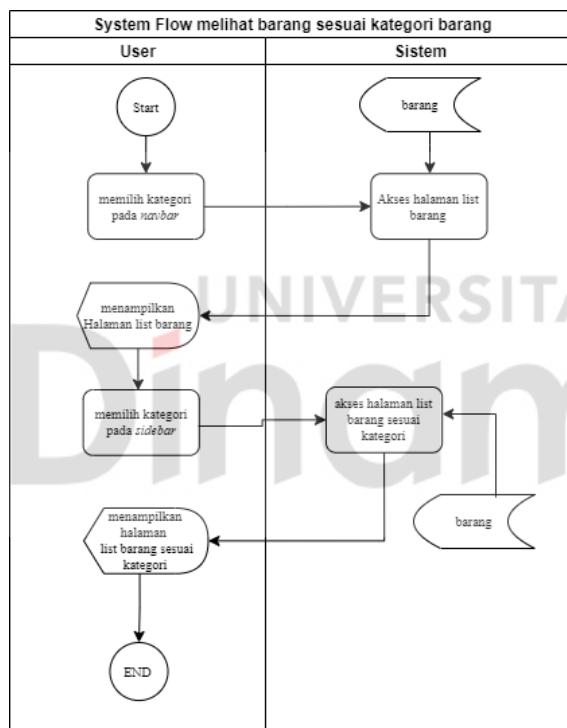
Gambar 6 *System Flow Kelola Profil Akun*

#### 4.2.4 *System Flow Melihat Sesuai Kategori Produk*

*System flow* dalam melakukan aktivitas melihat produk sesuai kategori merupakan alur sistem yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin mengetahui

produk yang di jual pada website LamonganMart sesuai dengan pengelompokan kategorinya.

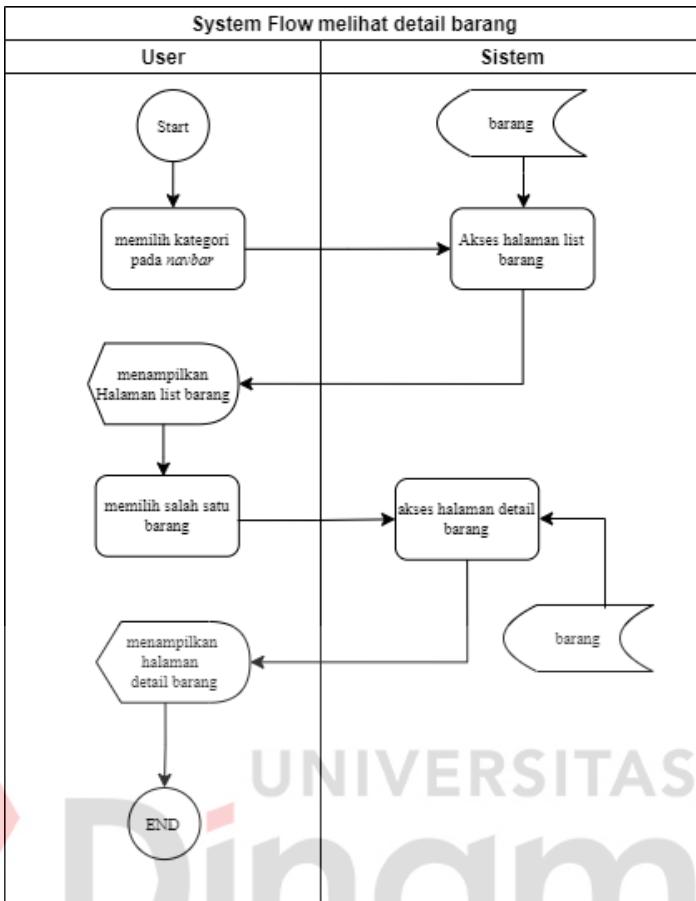
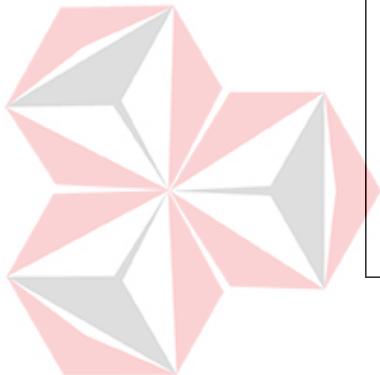
Pelanggan dapat mengetahui produk yang di jual pada website LamonganMart sesuai dengan pengelompokan kategorinya dengan cara mengarahkan cursor ke bagian dropdown “kategori” pada navbar dan memilih kategori mana yang ingin dilihat oleh pelanggan. Setelah memilih kategori produk, maka website akan menampilkan list produk sesuai kategori produk yang telah di pilih. Pelanggan juga dapat mengganti kategori dengan memilih list kategori yang telah tersedia pada sidebar.



Gambar 7 *System Flow* Melihat Produk Sesuai Kategori

#### 4.2.5 *System Flow* Melihat Detail Produk

*System flow* dalam melakukan aktivitas melihat detail produk merupakan alur sistem yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin mengetahui infomasi terkait suatu produk dengan menekan Gambar produk yang di tampilkan pada list produk yang mencakup harga produk, nama produk, deskripsi produk, foto produk, dan stok yang masih tersedia. yang di jual pada website LamonganMart sesuai dengan pengelompokan kategorinya.

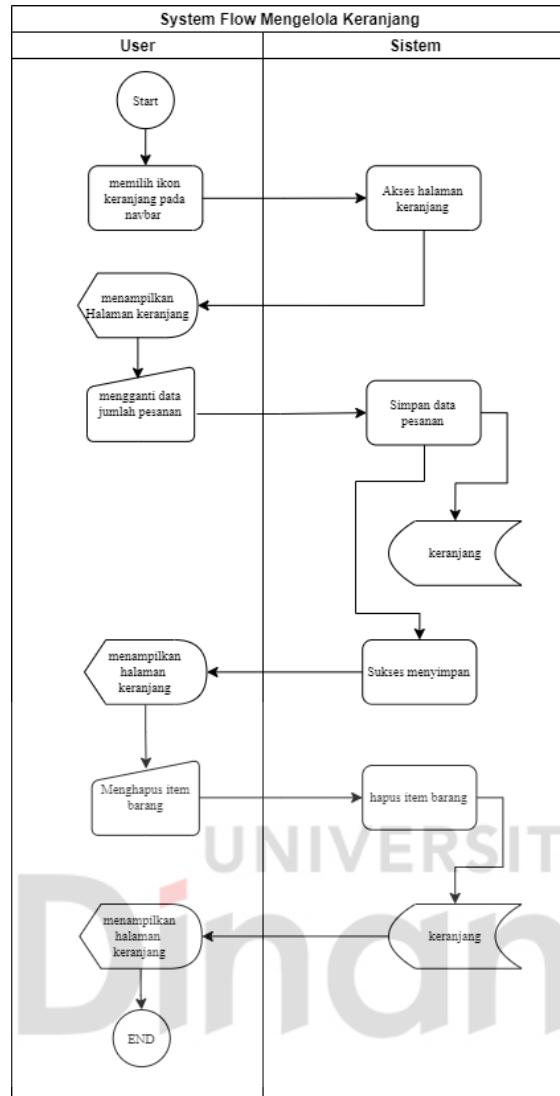


Gambar 8 System Flow Melihat Detail Produk

#### 4.2.6 System Flow Mengelola Keranjang

*System flow* dalam melakukan aktivitas mengelola data keranjang merupakan alur sistem yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin mengelola produk yang akan di beli.

Pada halaman keranjang, pelanggan dapat mengubah jumlah produk yang akan di beli dan dapat menghapus produk pada list keranjang dengan menekan ikon sampah yang telah disediakan.



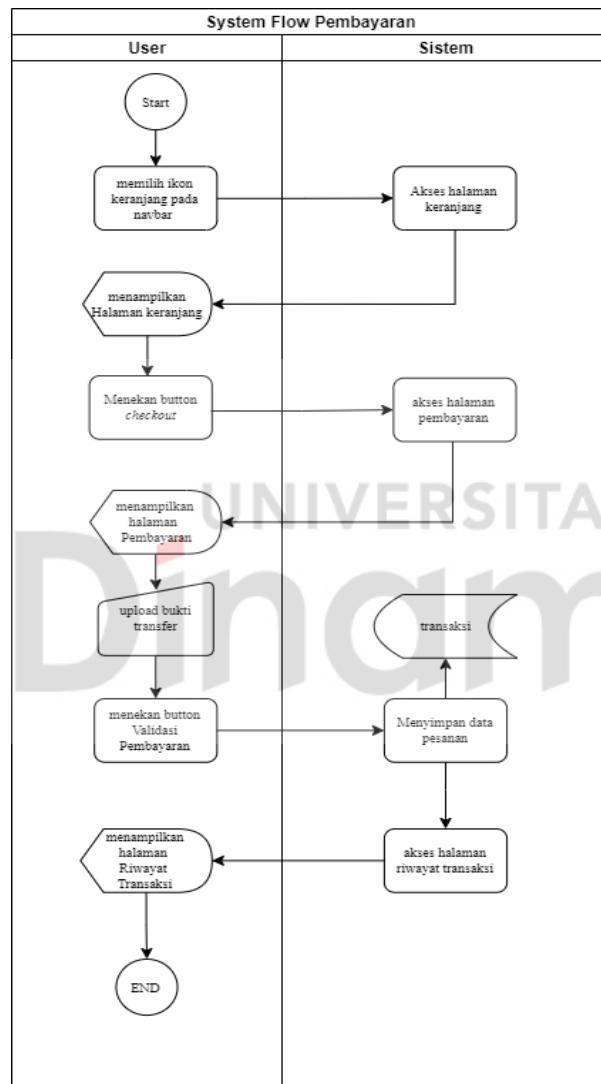
Gambar 9 System Flow Mengelola Keranjang

#### 4.2.7 System Flow Pembayaran

*System flow* dalam melakukan aktivitas melakukan pembayaran produk merupakan alur sistem yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin melakukan pembayaran.

Untuk dapat melanjutkan pembayaran, maka pelanggan dapat menuju halaman keranjang terlebih dahulu dan menekan *button checkout* yang selanjutnya website akan menuju halaman validasi pembayaran, pada halaman validasi pembayaran akan di tampilkan nomor rekening yang telah di sediakan oleh pihak LamonganMart untuk melakukan pembayaran sesuai dengan total harga yang

tertera pada halaman validasi pembayaran, setelah melakukan pembayaran, selanjutnya pelanggan di haruskan melakukan upload foto bukti pembayaran dengan menekan *button* “pilih foto”. Setelah upload sukses dilakukan, maka pelanggan dapat menekan *button* “kirim validasi pembayaran” dan proses checkout telah selesai dilakukan, dan data pembayaran akan di masukkan ke database untuk dapat dilakukan validasi oleh pihak LamonganMart.



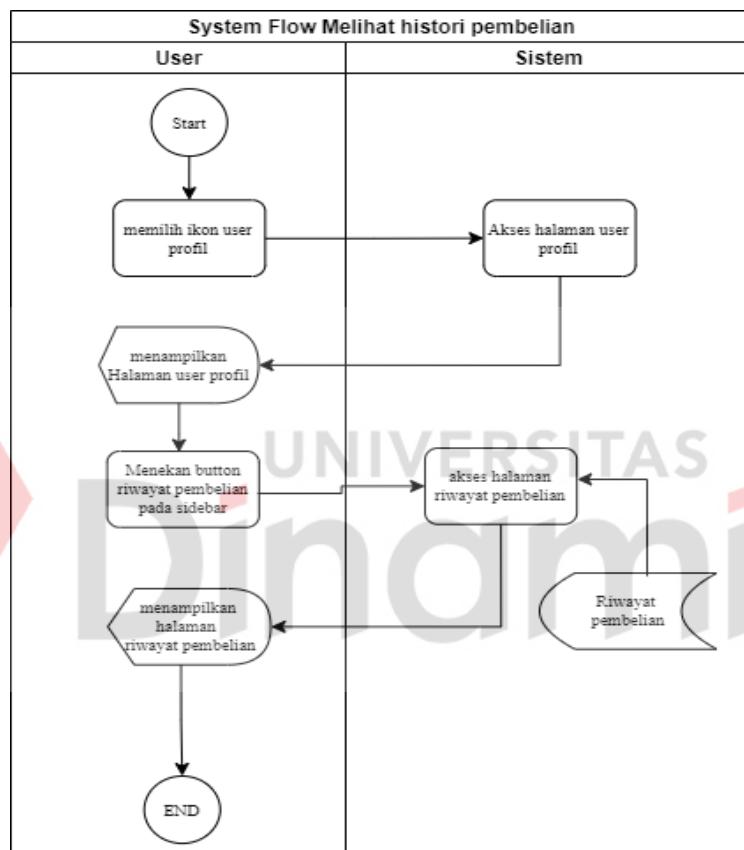
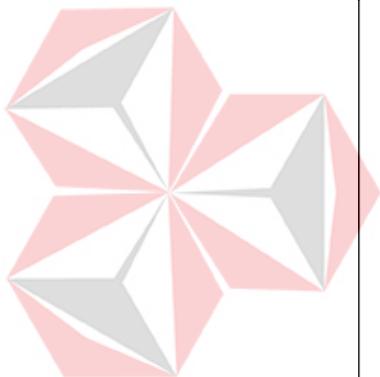
Gambar 10 *System Flow* Mengelola Pembayaran

#### 4.2.8 *System Flow* Melihat Histori Pembelian

*System flow* dalam melakukan aktivitas melihat history produk merupakan alur sistem yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin melihat history pembelian yang telah di lakukan oleh pelanggan. Pada halaman histori pembelian, pelanggan

dapat melihat informasi terkait produk apa saja yang dibeli oleh pelanggan mencakup jumlah item produk, harga total produk dan status konfirmasi transaksi pembayaran.

Untuk dapat melihat histori pembelian, setelah melakukan login akun, maka pelanggan dapat menekan ikon user profil yang terletak pada *navbar* yang selanjutnya akan menampilkan halaman user profil pelanggan, lalu, pelanggan memilih “histori pembelian” pada menu *sidebar*.



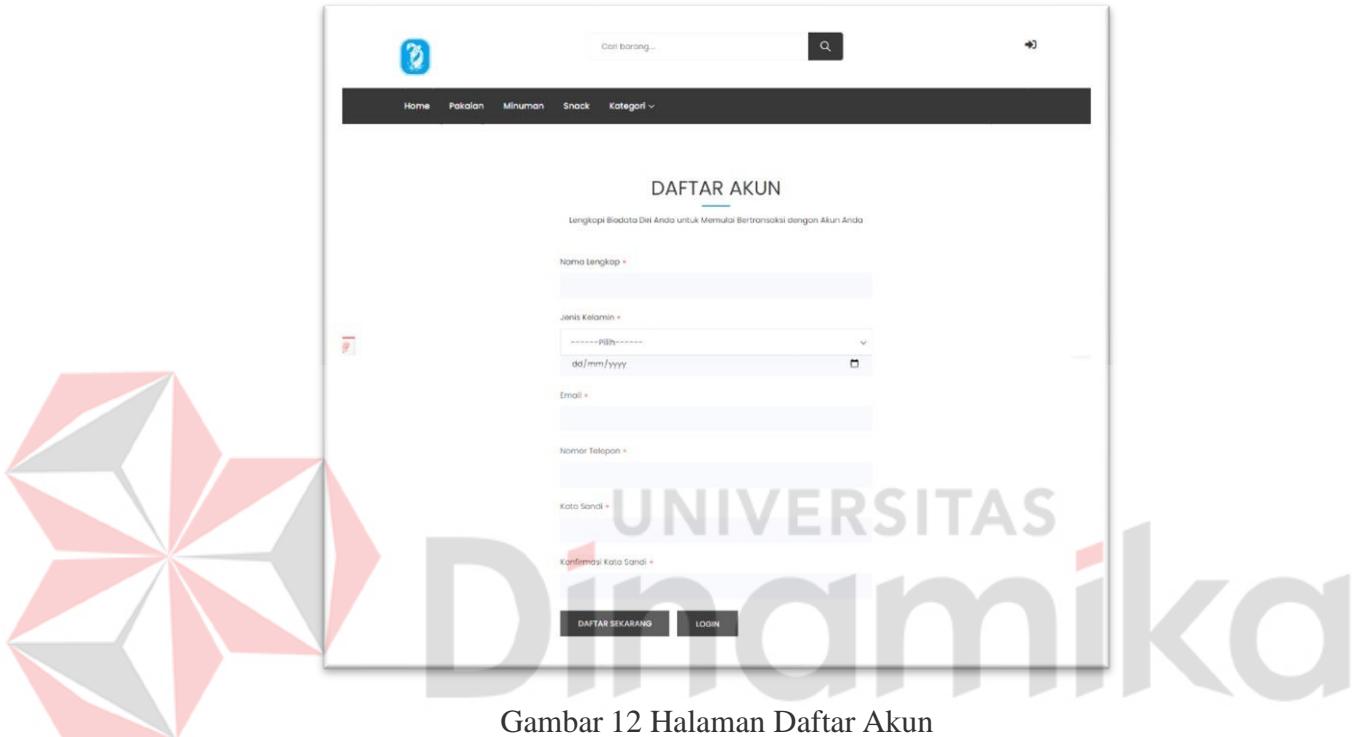
Gambar 11 *System Flow Mengelola Pembayaran*

### 4.3 Implementasi Desain Antarmuka

#### 4.3.1 Halaman Daftar Pelanggan

Halaman pendaftaran pelanggan berfungsi untuk melakukan pendaftaran akun baru pelanggan. Untuk membuat akun pada LamonganMart dengan melakukan input data pelanggan sebagai informasi data akun pendaftaran yang nantinya akan disimpan oleh sistem ke dalam database agar dapat melanjutkan aktivitas pembelian produk pada aplikasi LamonganMart.

Pada halaman pendaftaran akun, pelanggan diharuskan melakukan proses pengisian meliputi data diri pelanggan, diantara lain nama lengkap,jenis kelamin, tanggal lahir,email, Nomor telepon, dan kata sandi. Bila data sudah di isi dengan benar, selanjutnya dapat menekan *button* “Daftar Sekarang” untuk menyelesaikan proses pendaftaran dan menyimpan data akun ke database.



Gambar 12 Halaman Daftar Akun

Bila terdapat ketidaksesuaian dalam melakukan proses pengisian data akun dan pelanggan menekan *button* “Daftar Sekarang”, maka sistem akan menolak pendaftaran akun tersebut dan akan memberikan peringatan terkait *requirement* data yang harus di inputkan seperti yang terdapat pada Gambar 13.

DAFTAR AKUN

Lengkapi Biodata Diri Anda untuk Memulai Bertransaksi dengan Akun Anda

Nama Lengkap \*

farouq farouq

Jenis Kelamin \*

Laki-laki

Tanggal Lahir

Email \*

farouq@gmail.com

Nomor Telepon \*

087

Format nomor telepon tidak valid.

Kata Sandi \*

\*\*\*\*\*

Konfirmasi Kata Sandi \*

\*\*\*\*\*

DAFTAR SEKARANG

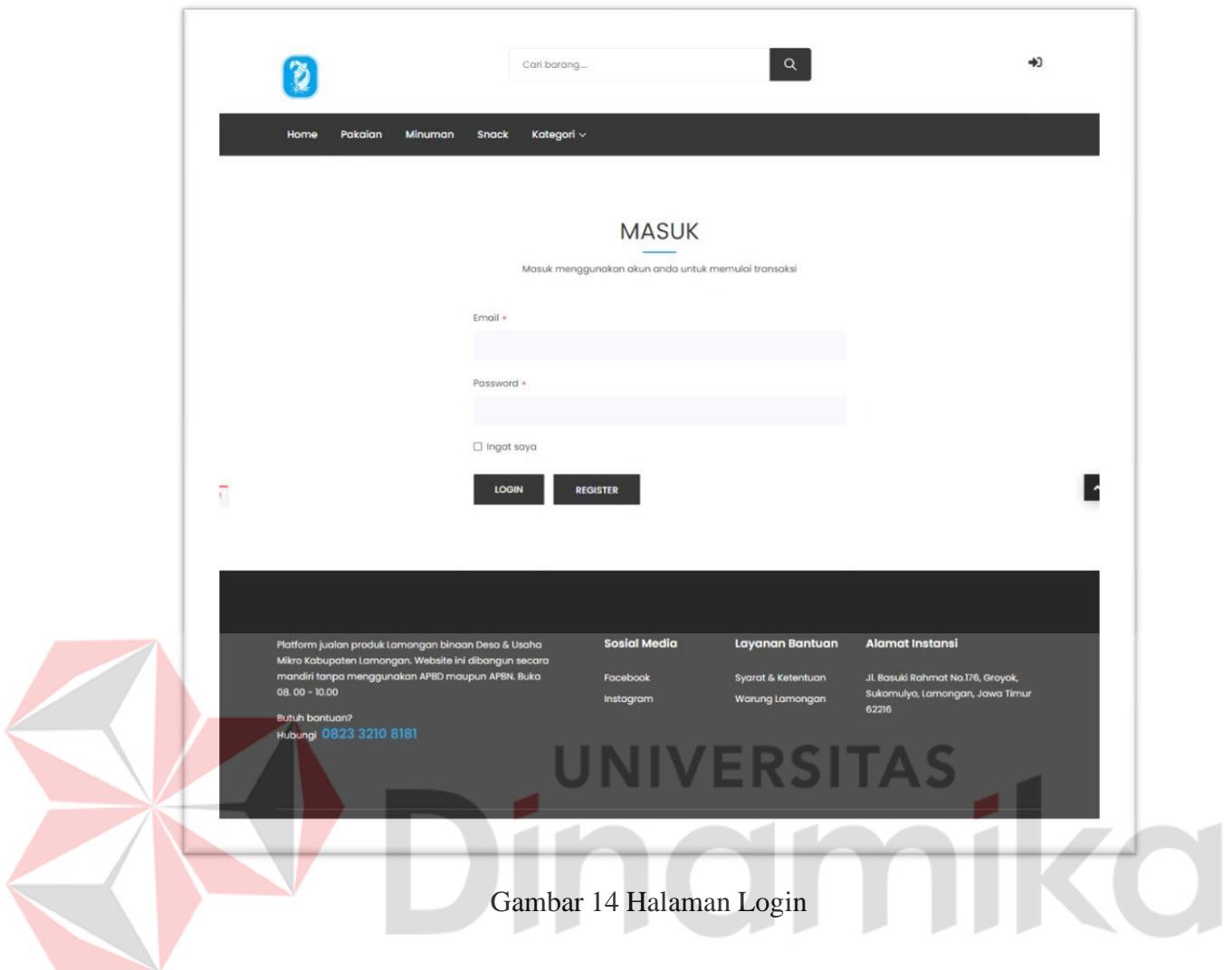
LOGIN

Gambar 13 Halaman Daftar Akun Gagal

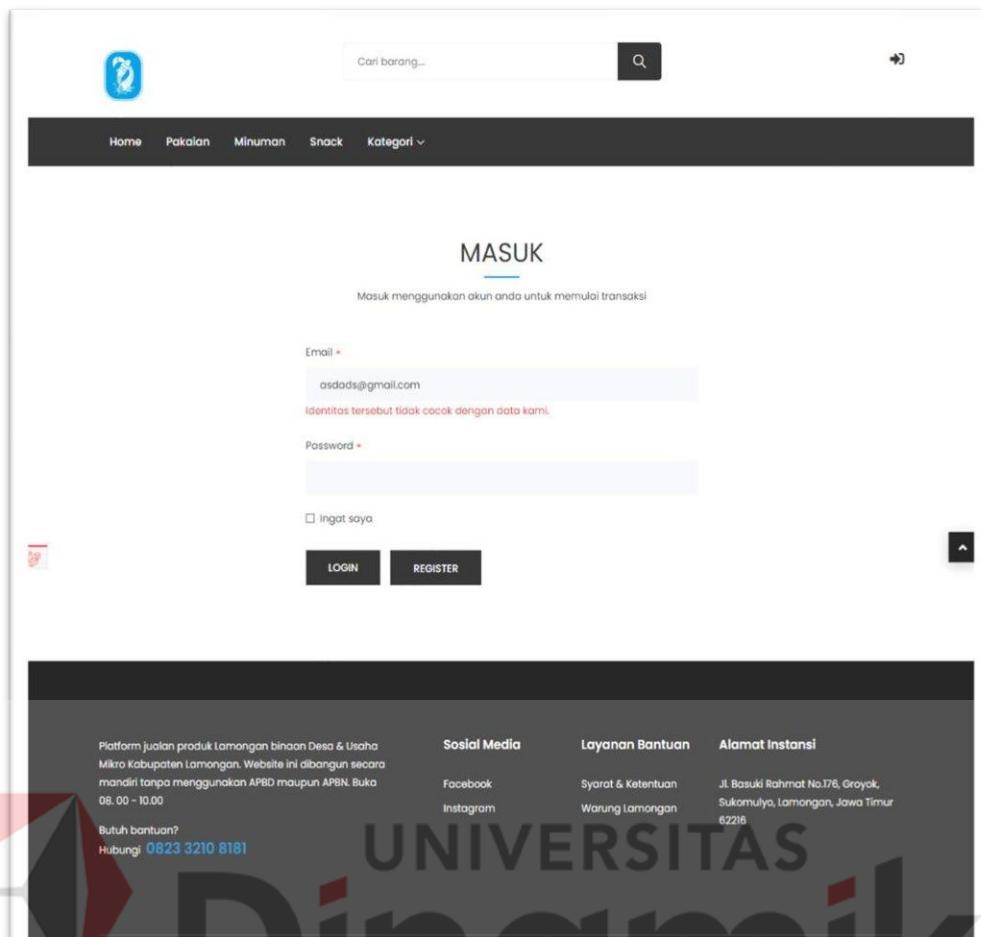
#### 4.3.2 Halaman Login Pelanggan

Aktivitas Login akun digunakan oleh para pelanggan yang sebelumnya sudah melakukan pendaftaran akun agar dapat melanjutkan aktivitas pembelian produk pada aplikasi LamonganMart.

Pelanggan dapat melakukan aktivitas login akun dengan menekan ikon user pada navbar lalu mengisi *textfield* untuk memasukkan email dan password akun yang telah terdaftar, bila email dan password yang dimasukkan sesuai dengan data akun yang telah terdaftar maka aktivitas login telah sukses dilakukan. Bila tidak, maka akan muncul alert bila email dan password belum terdaftar sebagai akun di website LamonganMart.



Bila email dan password yang di isikan tidak sesuai maka akan muncul alert bila Identitas tersebut tidak cocok dengan akun yang telah terdaftar pada database di website LamonganMart seperti Gambar 15.

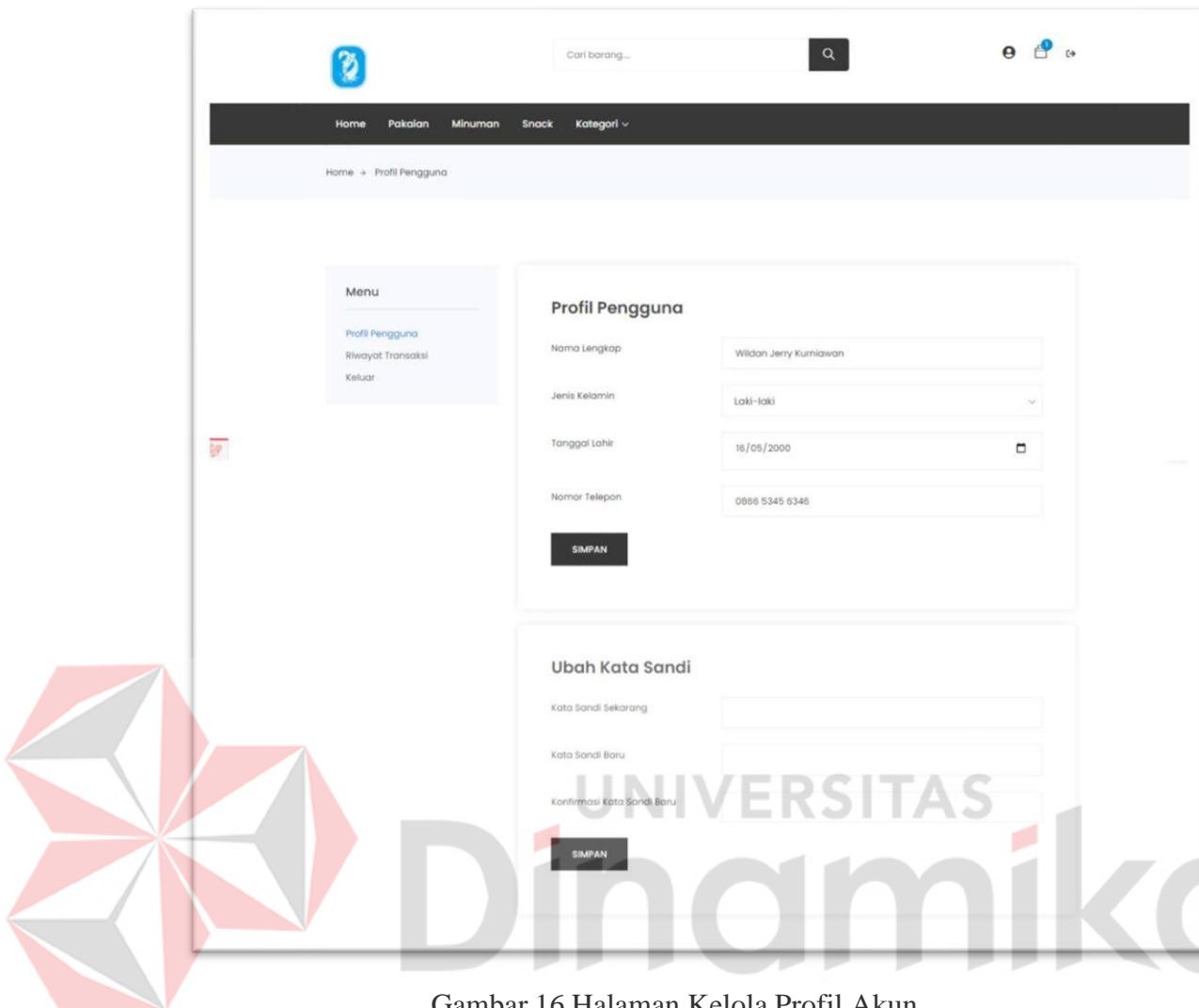


Gambar 15 Halaman Login Gagal

#### 4.3.3 Halaman Mengelola Profil Akun

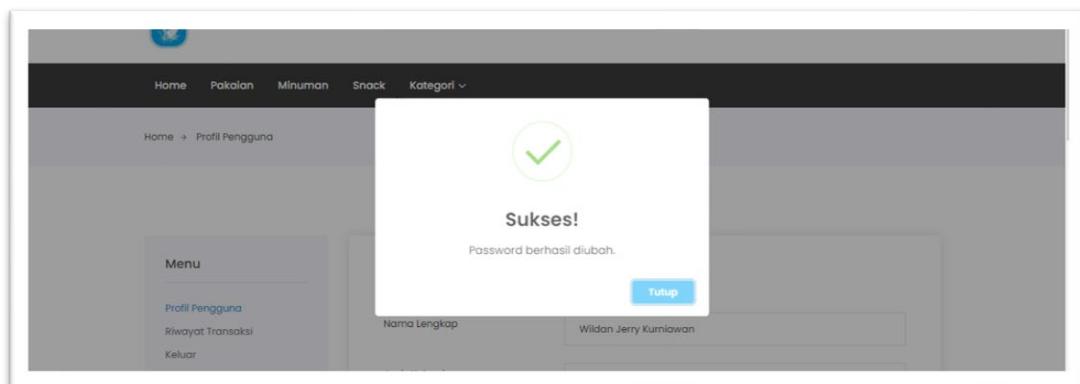
Halaman mengelola Profil akun merupakan Halaman yang digunakan oleh para pelanggan terdaftar agar dapat melakukan perubahan data informasi akun pelanggan pada halaman profil user.

Pengguna dapat melakukan pengubahan data informasi akun mencakup nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, email, nomor telepon, dan perubahan kata sandi akun.



Gambar 16 Halaman Kelola Profil Akun

Bila data berhasil di perbarui, maka halaman akan menampilkan *pop-up* bahwa proses pergantian data telah berhasil, seperti pada Gambar 17.

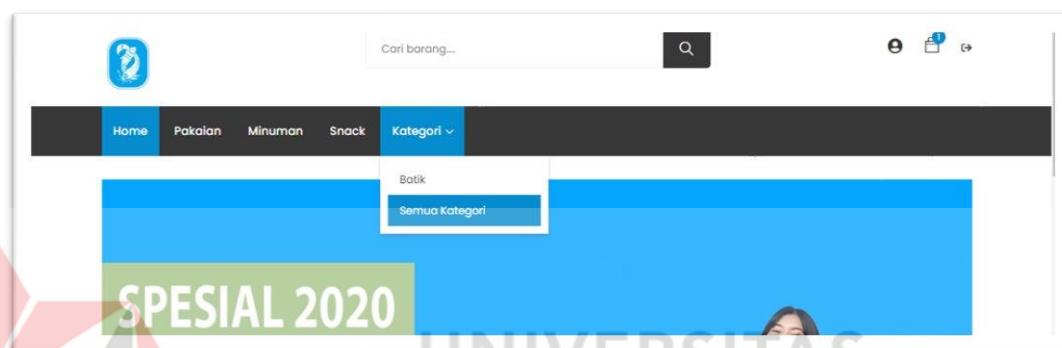


Gambar 17 Halaman Kelola Profil Akun Alert

#### 4.3.4 Melihat Sesuai Kategori Produk

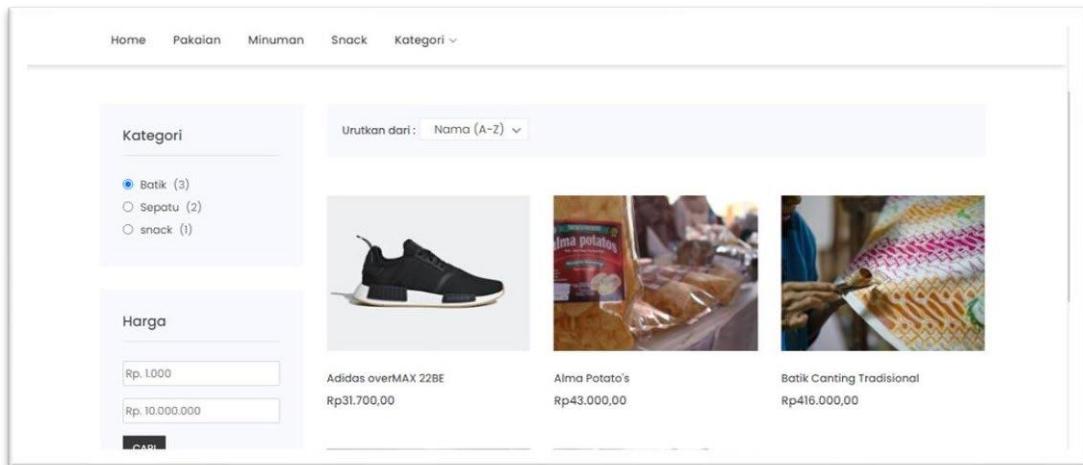
Dalam melakukan aktivitas melihat produk sesuai kategori merupakan halaman yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin mengetahui produk yang di jual pada website LamonganMart sesuai dengan pengelompokan kategorinya.

Pelanggan dapat mengetahui produk yang di jual pada website LamonganMart sesuai dengan pengelompokan kategorinya dengan cara mengarahkan cursor ke bagian dropdown “kategori” pada navbar dan memilih kategori mana yang ingin dilihat oleh pelanggan seterti pada Gambar 18.



Gambar 18 Halaman Beranda kategori Produk

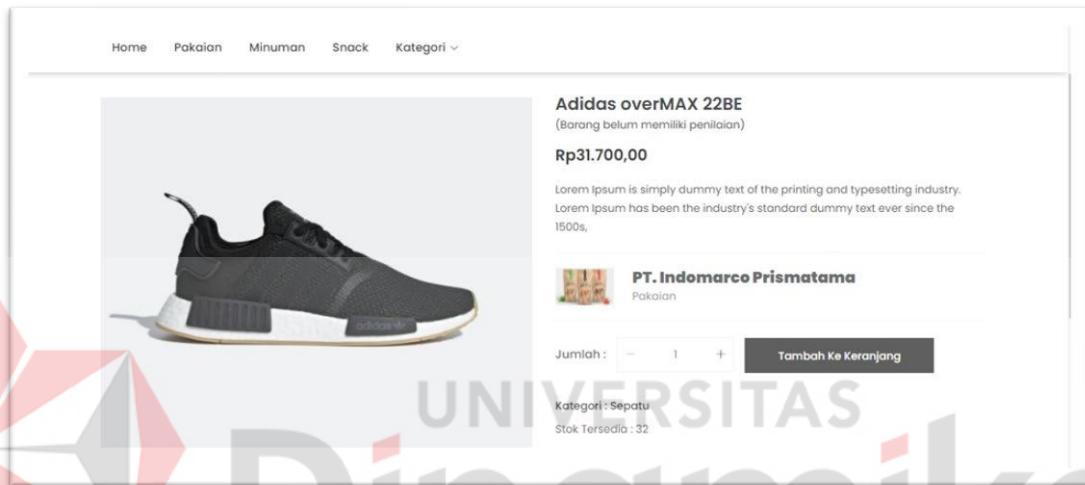
Setelah memilih kategori produk, maka website akan menampilkan list produk sesuai kategori produk yang telah di pilih. Pelanggan juga dapat mengganti kategori dengan memilih list kategori yang telah tersedia pada *sidebar* seperti pada Gambar 19.



Gambar 19 Halaman List Produk

#### 4.3.5 Halaman Detail Produk

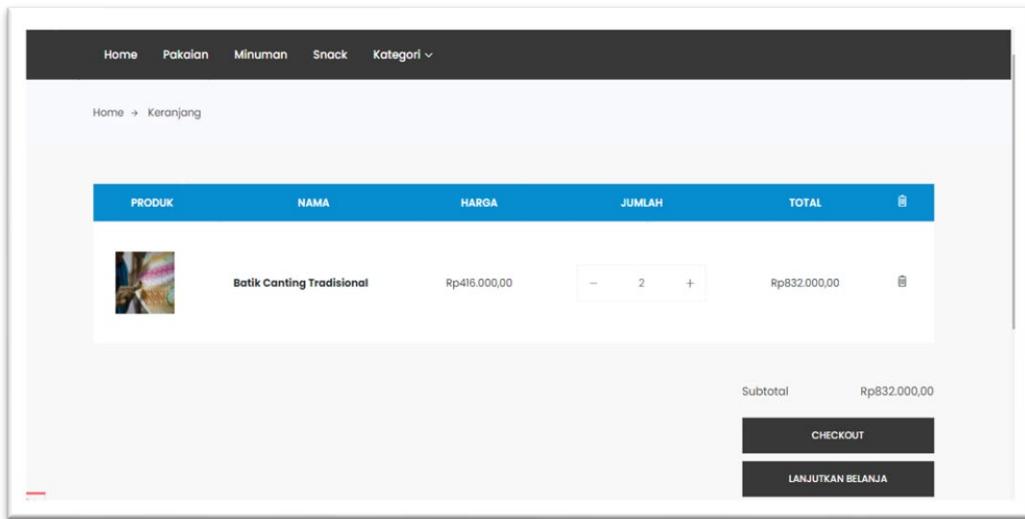
Pada halaman detail produk merupakan halaman yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin mengetahui infomasi terkait suatu produk dengan menekan Gambar produk yang di tampilkan pada list produk yang mencakup harga produk,nama produk, deskripsi produk, foto produk, dan stok yang masih tersedia. yang di jual pada website LamonganMart. Pada halaman detail produk, pelanggan dapat melakukan tambah keranjang dan menentukan jumlah produk yang akan di masukkan keranjang.



Gambar 20 Halaman Detail Produk

#### 4.3.6 Halaman Keranjang

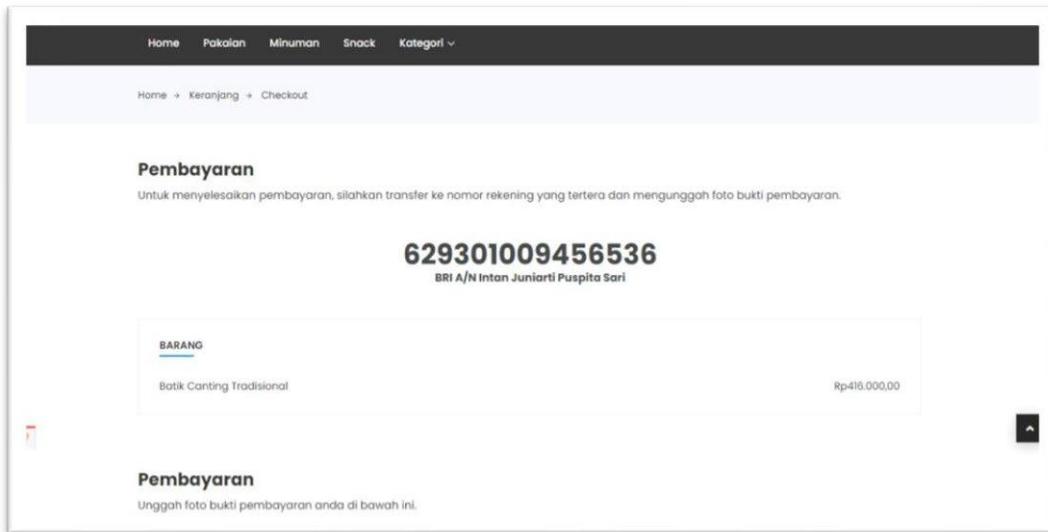
Halaman keranjang merupakan halaman yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin mengelola produk yang akan di beli. Pada halaman keranjang, pelanggan dapat mengubah jumlah produk yang akan di beli dan dapat menghapus produk pada list keranjang dengan menekan ikon sampah yang telah disediakan yang dapat di lihat pada Gambar 21.



Gambar 21 Halaman Keranjang

#### 4.3.7 Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran produk merupakan halaman yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin melakukan pembayaran. Untuk dapat melanjutkan pembayaran, maka pelanggan dapat menuju halaman keranjang terlebih dahulu dan menekan *button* checkout yang selanjutnya website akan menuju halaman validasi pembayaran, pada halaman validasi pembayaran akan di tampilkan nomor rekening yang telah di sediakan oleh pihak LamonganMart untuk melakukan pembayaran sesuai dengan total harga yang tertera pada halaman validasi pembayaran, setelah melakukan pembayaran pada Gambar 22.



Gambar 22 Halaman Pembayaran

selanjutnya pelanggan di haruskan melakukan upload foto bukti pembayaran dengan menekan *button* “pilih foto”. Setelah upload sukses dilakukan, maka pelanggan dapat menekan *button* “kirim validasi pembayaran” dan proses checkout telah selesai dilakukan, dan data pembayaran akan di masukkan ke database untuk dapat dilakukan validasi oleh pihak LamonganMart.



Gambar 23 Halaman *Upload* Bukti Pembayaran

#### 4.3.8 Halaman Melihat Histori Pembelian

Pada halaman history produk merupakan halaman yang dapat dilakukan pelanggan bila ingin melihat history pembelian yang telah di lakukan oleh pelanggan. Pada halaman histori pembelian, pelanggan dapat melihat informasi terkait produk apa saja yang di beli oleh pelanggan mencakup jumlah item produk, harga total produk dan status konfirmasi transaksi pembayaran.

Untuk dapat melihat histori pembelian, setelah melakukan login akun, maka pelanggan dapat menekan ikon user profil yang terletak pada *navbar* yang selanjutnya akan menampilkan halaman user profil pelanggan, lalu, pelanggan memilih “histori pembelian” pada menu *sidebar* seperti pada Gambar 24.



Gambar 24 *Sidebar* Halaman profil akun

Pada histori pembelian, terdapat informasi terkait status konfirmasi pesanan dan jumlah produk yang di pesan, perdapat 3 (tiga) warna status pesanan, yaitu:

- **Kuning**, menunjukkan bahwa pesanan masih dalam status pending karena belum di verifikasi oleh bagian admin.
- **Hijau**, menunjukkan bahwa status pesanan telah di konfirmasi dan proses pembayaran telah di terima oleh admin.
- **Merah**, menunjukkan bahwa permintaan pesanan tidak valid, hal ini dapat terjadi dikarenakan stok yang kosong dan bukti transfer yang tidak sesuai.

Untuk memperjelas uraian di atas dapat dilihat pada Gambar 25.



KODE TRANSAKSI	STATUS	JUMLAH BARANG	TOTAL	TANGGAL TRANSAKSI
#TPNCORJRUO	Pending	1	Rp832.000,00	Selasa, 8 Juni 2021 - 20:54:40
#OKIJ2X22IY	Batal	2	Rp301.700,00	Selasa, 8 Juni 2021 - 20:47:44
#WIWHA90TM	Selesai	2	Rp301.700,00	Selasa, 8 Juni 2021 - 20:46:14

Gambar 25 Halaman Histori Pembelian

Bila ingin mengetahui detail pemesanan, pelanggan dapat menekan salah satu kode kode transaksi di atas, yang selanjutnya akan menampilkan detail Riwayat pembelian yang mencakup nama produk, jumlah pesanan, harga produk, sub total, dan total keseluruhan pembelian seperti pada Gambar 26.

NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	TOTAL
Adidas overMAX 22BE	1	Rp31.700,00	Rp31.700,00
Batik Khas Lamongan	1	Rp270.000,00	Rp270.000,00
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>Rp301.700,00</b>	<b>Rp301.700,00</b>

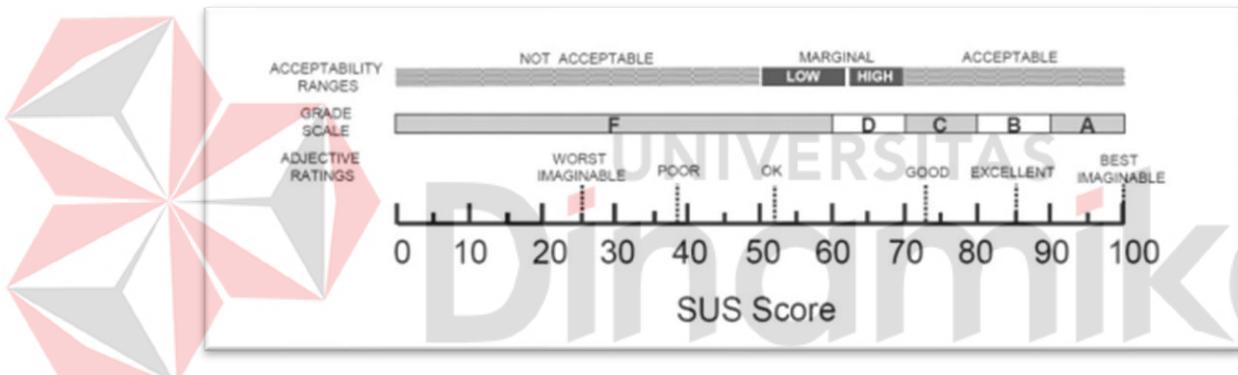
Gambar 26 Halaman Detail Histori Pembelian

#### 4.4 Hasil Uji Coba *System Usability Scale*

Dalam uji coba desain menggunakan *System Usability Scale* maka didapatkan hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Penilaian Skor SUS

Resp	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Skor SUS
1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	92,5
2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
Rata – Rata											80,3



Gambar 27 *Grade Scale* dan *Acceptability* SUS Skor

Dalam tujuan untuk mengetahui hasil keberhasilan desain aplikasi LamonganMart penulis melakukan testing mengenai user interface menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dari 3 sample yang ada, Hasil testing menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan hasil rata-rata dengan skor 80,3 atau skor B.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan permintaan penyelia untuk melakukan perancangan *user interface* aplikasi e-commerce LamonganMart pada dinas koperasi dan usaha mikro kabupaten lamongan. Menghasilkan Implementasi desain mengenai user interface telah di approved dan sesuai dengan keinginan serta kebutuhan dari penyelia. Aplikasi *e-commerce* LamonganMart berhasil memenuhi keinginan penyelia untuk melakukan perancangan user interface perancangan *user interface* aplikasi e-commerce LamonganMart sudah dirapatkan serta diperlihatkan kepada karyawan dan dinyatakan setuju dengan desain tersebut.

Dalam tujuan untuk mengetahui hasil keberhasilan desain aplikasi LamonganMart penulis melakukan testing mengenai user interface menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dari 3 sample yang ada, Hasil testing menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan hasil rata-rata dengan skor 80,3 atau skor B. Sehingga dapat dikatakan *website* Lamongan Mart termasuk dalam kategori *Excellent*.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan perancangan *user interface* aplikasi *e-commerce* LamonganMart pada dinas koperasi dan usaha mikro kabupaten lamongan yang dibuat oleh penulis, maka saran yang diberikan adalah diharapkan agar dapat melakukan evaluasi *user interface* aplikasi secara berkala dikarenakan setiap tahun biasanya memiliki tren tersendiri untuk desain user interface.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Solichin, S. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta.
- Alfian Nurlifa, S. K. (2014). ANALISIS PENGARUH USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN. *Prosiding SNATIF ke-1*, 333-340.
- Dedit Priyono, A. R. (2020). DESAIN USER INTERFACE INFORMASI PRODI ESAIN USER INTERFACE INFORMASI PRODI . 223-242.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, 82-86.
- R, S., & Nathanael, T. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PELATIHAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB SERVICE DAN FRAMEWORK LARAVEL. *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*.
- Widodo, T. W. (2006). Komputer dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer. *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*.



**Dinamika**