



**PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA WEBSITE PADA UMKM  
DINGKLIK MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*  
(STUDI KASUS PADA YAYASAN SEKOLAH EKSPOR NASIONAL)**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**

**RETNO ANGGRAINI**

**19.41010.0050**

---

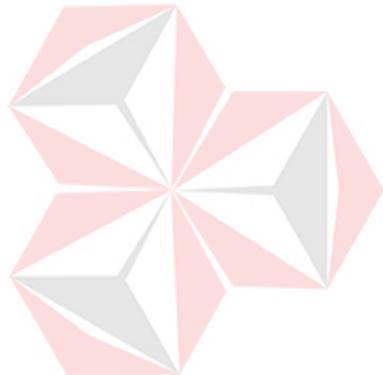
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA WEBSITE PADA UMKM  
DINGKLIK MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (STUDI  
KASUS PADA YAYASAN SEKOLAH EKSPOR NASIONAL)**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Disusun Oleh :**

**Nama : Retno Anggraini**

**NIM : 19410100050**

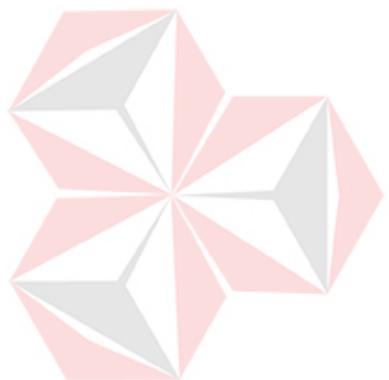
**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

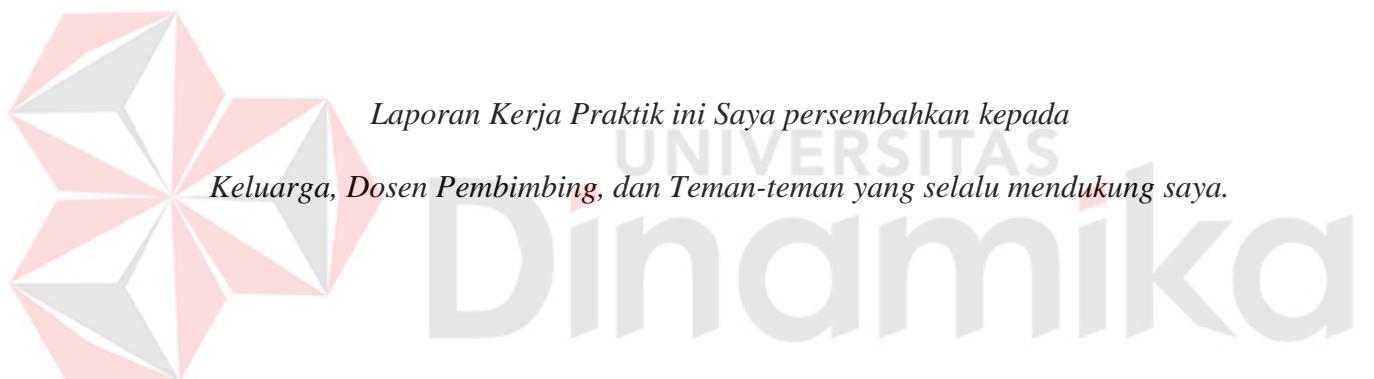
**2022**



*Kamu akan mendapatkan apa yang kamu berikan.*

- Retno Anggraini -

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Laporan Kerja Praktik ini Saya persembahkan kepada*

*Keluarga, Dosen Pembimbing, dan Teman-teman yang selalu mendukung saya.*

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA WEBSITE PADA UMKM DINGKLIK MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS PADA YAYASAN SEKOLAH EKSPOR NASIONAL)

Laporan Kerja Praktik oleh

**Retno Anggraini**

NIM : 19410100050

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 04 Juli 2022



Digital signature details:  
by Juliano  
Date:2022.07.15  
15:11:38 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digital signature details:  
by Anjik Sukmaaji  
DN: cn=Anjik Sukmaaji,  
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi  
S1 Sistem Informasi,  
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2022.07.15 16:18:27 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2022.001.20169

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

NIDN. 0731057301

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**  
Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Retno Anggraini  
NIM : 19410100050  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA**

**WEBSITE PADA UMKM DINGKLICK**  
**MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED***  
***DESIGN* (STUDI KASUS PADA YAYASAN**  
**SEKOLAH EKSPOR NASIONAL)**

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, 04 Juli 2022

Yang menyatakan



Retno Anggraini

NIM: 19410100050

## ABSTRAK

Yayasan Sekolah Ekspor Nasional merupakan Lembaga pelatihan ekspor yang mendayagunakan teknologi digital. Sekolah Ekspor bukan hanya menjadi sarana pembelajaran terkait aspek ekspor, tetapi juga bekerja sama dengan beberapa Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) untuk membantu mereka dalam melakukan kegiatan ekspor, transaksi penjualan, sarana informasi maupun promosi dengan memanfaatkan teknologi digital. Sekolah Ekspor memiliki *project* untuk membantu salah satu UMKM yakni UMKM Dingklik untuk melakukan proses pemasaran, sarana informasi serta penjualan dengan dibuatnya sebuah website yang dapat menunjang aktivitas tersebut. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan terhadap pihak Sekolah Ekspor maka dilakukan perancangan desain antar muka pengguna dari website UMKM Dingklik dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Dari wawancara tersebut menghasilkan beberapa fitur utama yang terdapat pada *website*. Selain melakukan wawancara, terdapat penyebaran kuisioner dengan menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) kepada para pengguna yang terlibat yaitu Mahasiswa dan Mentor dari Sekolah Ekspor dengan jumlah responden sebanyak 30 (tiga puluh). Berdasarkan hasil tersebut, metode *User Centered Design* (UCD) dapat mendukung perancangan desain antar muka aplikasi *website* dan berhasil menghasilkan desain UI yang sesuai dengan kebutuhan dengan hasil nilai akhir skor SUS yaitu 78 dengan kategori “*acceptable*” dan *rating* “*Good*”.

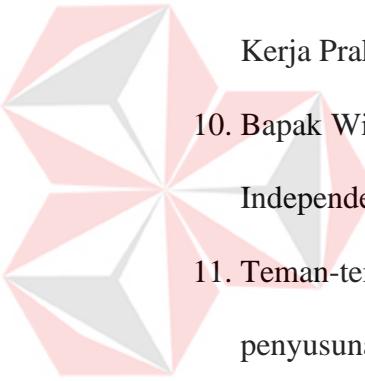
**Kata kunci :** Sekolah Ekspor, UMKM Dingklik, *User Interface*, UCD, SUS

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta ridho-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan hasil studi selama kurang lebih 5 (lima) bulan di Yayasan Sekolah Ekspor Nasional. Laporan Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan Desain Antar Muka Website UMKM Dingklik Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Yayasan Sekolah Ekspor Nasional.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu, ijinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, yaitu kepada :

1. Ayah, Ibu dan seluruh Keluarga Besar yang selalu mendoakan dan mendukung penulis di setiap aktivitasnya;
2. Pihak penyelenggara kampus merdeka yang telah menyelenggarakan program Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB);
3. Bapak Dr. Handito Joewono selaku Kepala Sekolah Ekspor;
4. Ibu Isa Puspitasari selaku Koordinator Lapangan;
5. Saudara Rizky Bagus selaku mentor yang telah membimbing, mengarahkan, serta mengevaluasi proyek sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek pada Studi Independen Bersertifikat (MSIB) 2022;

- 
6. Saudara Muhammad Risqiwahid selaku mentor yang telah membimbing, dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan proyek pada Studi Independen Bersertifikat (MSIB) 2022;
  7. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika;
  8. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi;
  9. Bapak Slamet, M.T., CCNA. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing Kerja Praktik yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberi masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini;
  10. Bapak Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom. selaku PIC Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka Batch 2;
  11. Teman-teman tercinta yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam penyusunan laporan ini.

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini tentunya masih terdapat kekurangan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

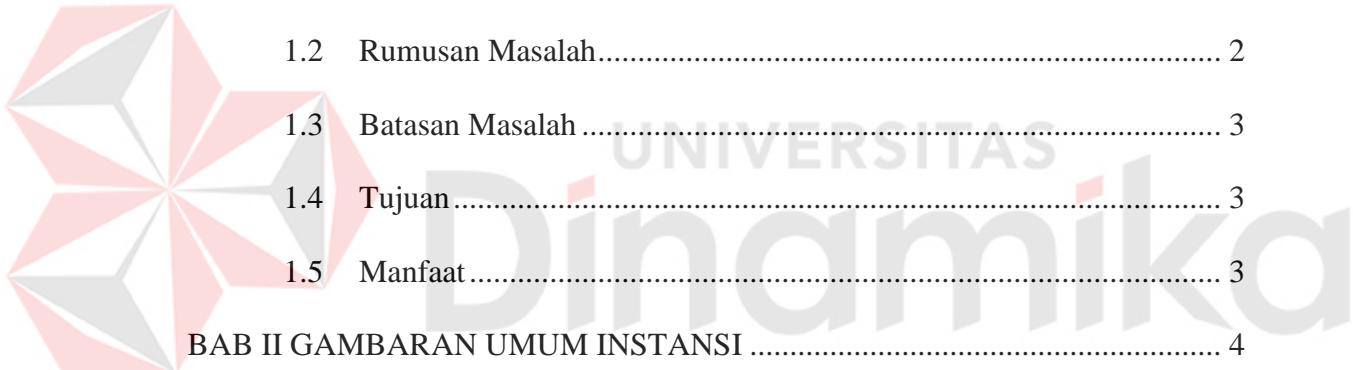
Surabaya, 04 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.4    Tujuan .....	3
1.5    Manfaat .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	4
2.1    Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.2    Identitas Perusahaan .....	6
2.3    Visi Perusahaan .....	6
2.4    Misi Perusahaan.....	7
2.5    Struktur Organisasi .....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 <i>Website</i> .....	10
3.2    UMKM .....	10
3.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	11





3.4	<i>User Centered Design (UCD)</i> .....	12
3.5	Kuesioner.....	15
3.6	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....		19
4.1	Tahapan <i>Plan the human centered process</i> .....	19
4.2	Tahapan <i>Specify the context of use</i> .....	19
4.3	Tahapan <i>Specify User and Organizational Requirements</i> .....	20
4.4	Tahapan <i>Product Design Solutions</i> .....	25
4.4.1	Admin .....	25
4.4.2	Pengguna/Pembeli.....	29
4.5	Tahapan <i>Evaluate Design Against User Requirements</i> .....	43
BAB V PENUTUP.....		45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....		47
LAMPIRAN .....		48

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 3.1 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> .....	16
Tabel 3.2 Skor Penilaian .....	17
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional .....	22
Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna Admin .....	23
Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna Pembeli .....	24
Tabel L6.1 Hasil Penyebaran Kuesioner SUS.....	60
Tabel L6.2 Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5).....	63
Tabel L6.3 Hasil Skor SUS Responden (setelah dikali 2,5) .....	64



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Sekolah Ekspor .....	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi Sekolah Ekspor .....	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3.1 Proses <i>user centered design</i> .....	14
Gambar 3.2 Rentang nilai skor rata-rata SUS .....	18
Gambar 4.1 Tampilan <i>Login</i> .....	26
Gambar 4.2 Tampilan Beranda Admin .....	26
Gambar 4.3 Tampilan Produk Admin.....	27
Gambar 4.4 Tampilan <i>Insert</i> Produk Admin .....	27
Gambar 4.5 Tampilan Edit Produk Admin .....	28
Gambar 4.6 Tampilan Order yang belum disetujui.....	28
Gambar 4.7 Tampilan Order yang telah disetujui.....	29
Gambar 4.8 Tampilan Beranda .....	30
Gambar 4.9 Tampilan <i>Login</i> Pengguna .....	31
Gambar 4.10 Tampilan <i>Register</i> Pengguna. ....	32
Gambar 4.11 Tampilan Edit <i>Profile Detail</i> Akun.....	32
Gambar 4.12 Tampilan Edit <i>Profile Detail</i> Akun Tersimpan.....	33
Gambar 4.13 Tampilan Edit <i>Profile Detail</i> Alamat.....	33
Gambar 4.14 Tampilan Edit <i>Profile Detail</i> Alamat Tersimpan .....	34
Gambar 4.15 Tampilan untuk Semua Produk.....	35
Gambar 4.16 Tampilan Kategori dengan filter Dompet .....	35
Gambar 4.17 Tampilan Kategori dengan filter Tas .....	36



Gambar 4.18 Tampilan Kategori dengan filter Masker .....	36
Gambar 4.19 Tampilan Katalog Produk .....	37
Gambar 4.20 Tampilan Keranjang Belanja.....	38
Gambar 4.21 Produk Favorit.....	38
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Sedang Diproses .....	39
Gambar 4.23 Informasi Pesanan .....	40
Gambar 4.24 Pesanan Selesai .....	40
Gambar 4.25 Tampilan Transaksi .....	41
Gambar 4.26 Tampilan Metode Pembayaran.....	42
Gambar 4.27 Tampilan Pesaan Diproses .....	42



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Halaman

Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan .....	48
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja & Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.	49
Lampiran 3. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	52
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .....	56
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	59
Lampiran 6. Hasil Penyebaran Kuisioner <i>website</i> UMKM Dingklik .....	60
Lampiran 7. Biodata Penulis .....	66



## **BAB I**

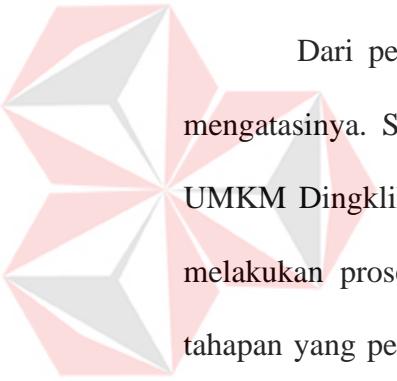
### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Yayasan Sekolah Ekspor Nasional merupakan Lembaga pelatihan ekspor yang mendayagunakan teknologi digital. Sekolah Ekspor bekerja sama dengan mahasiswa peserta MSIB dengan cara memberikan pemaparan materi terkait dengan pembelajaran dan pengembangan produk serta seluruh hal mengenai aspek ekspor. Sekolah Ekspor memiliki tiga track pembelajaran yang harus dipilih oleh mahasiswa pelatihannya yakni Fasilitator UMKM, Pengembangan Produk dan Aplikasi Digital Ekspor. Setiap mahasiswa pelatihan mendapatkan materi dasar mengenai aspek ekspor dan materi track pilihan masing – masing mahasiswa.

Sekolah Ekspor bukan hanya menjadi sarana pembelajaran terkait aspek ekspor, tetapi juga bekerja sama dengan beberapa Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) untuk membantu mereka dalam melakukan kegiatan ekspor, transaksi penjualan, sarana informasi maupun promosi dengan memanfaatkan teknologi digital. Seperti membantu UMKM dalam rebranding, mempromosikan produk maupun merancang dan membangun *website* untuk UMKM sebagai sarana informasi, transaksi dan promosi. Dengan adanya kerjasama ini, Sekolah Ekspor memiliki project untuk membantu salah satu UMKM yakni UMKM Dingklik untuk melakukan proses pemasaran, sarana informasi serta penjualan dengan dibuatnya sebuah *website* yang dapat menunjang aktivitas tersebut.

UMKM Dingklik merupakan usaha kerajinan tangan berupa dompet, tas dan masker sebagai produknya, serta lukis dan sulam sebagai daya tarik atau ciri khasnya. Gambar lukisan yang ditawarkan berupa lukisan tokoh wayang dan batik. Produk Sulam yang ditawarkan berupa sulaman bunga. UMKM Dingklik sudah memiliki akun Instagram sebagai media pemasaran serta promosi produknya. Karena dirasa kurang dapat menyampaikan informasi dengan baik UMKM Dingklik mengharapkan masyarakat lebih bisa mengenal produk yang ditawarkan. UMKM Dingklik memerlukan *website* resmi guna menampung informasi lengkap terkait katalog produk, rincian produk dan informasi lainnya serta dapat melakukan proses transaksi penjualan.



Dari permasalahan yang terjadi, maka diperlukan sebuah solusi untuk mengatasinya. Solusi dari masalah tersebut adalah perlu dirancangnya *website* UMKM Dingklik yang nantinya akan dapat memudahkan para pengguna dalam melakukan proses transaksi. Didalam membangun *website* terdapat tahapan – tahapan yang perlu di lakukan salah satunya adalah membuat desain antar muka yang mudah digunakan pengguna dengan tampilan yang menarik untuk menjadi desain awal sebuah *website*. Desain *website* dirancang dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Tujuan dari penggunaan metode tersebut agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik adalah bagaimana merancang desain antar muka *website* pada UMKM Dingklik dengan tampilan dan fitur yang memudahkan pengguna.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Aplikasi ini berbasis *website*.
2. Metode yang Digunakan *User Centered Design*
3. Aplikasi dibangun dengan *Software Figma*

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari Kerja Praktik ini adalah membuat desain antar muka *website* pada UMKM Dingklik dengan bimbingan dari Sekolah Ekspor, sehingga dapat membantu dan mempermudah terwujudnya *website* yang akan dikembangkan nantinya guna membantu UMKM Dingklik dalam melakukan pemasaran dan penjualan.

### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik yang dilakukan di Sekolah Ekspor untuk membantu UMKM yaitu:

1. Membantu dan mempermudah dalam pembuatan *website* dari UMKM Dingklik.
2. Dapat membantu pengelolaan informasi terkait dengan produk, pemasaran dan transaksi yang terdapat pada UMKM Dingklik dengan perancangan sistem *website* ini
3. Menjalin kerja sama yang baik antara pihak Sekolah Ekspor dan UMKM Dingklik.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM INSTANSI**

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

Perkembangan globalisasi dan ekonomi membuat setiap negara saling membutuhkan dan bergantung satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan dan memasarkan produk unggul dari negaranya. Di dalam hal ini setiap negara dunia melakukan pertukaran barang dan jasa dalam lingkup perdagangan dunia. Secara umum negara – negara yang sedang berkekmbang sangat mengandalkan lancarnya arus pendapatan devisa dan kegiatan ekonominya didapatkan dari ekspor. Di zaman yang sudah maju seperti saat ini rata – rata semua negara mengikuti proses pembangunan yang menggantungkan diri pada ekspor sebagai penggerak pertumbuhan ekonomi.

Semakin kompetitifnya persaingan di dalam dunia usaha, akan mendorong perusahaan untuk menjadikan SDM sebagai aset utama dalam mencapai visi dan misi perusahaan. Banyak perusahaan yang bersaing untuk mendapatkan SDM yang berkualitas dan berkompeten. Untuk itu lulusan perguruan tinggi dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dari segi sosial, ekonomi, budaya dan teknologi. Dengan adanya program baru dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yakni program “Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”, mahasiswa dapat meningkatkan skill agar lebih berkompeten dan juga mendapatkan pengalaman belajar diluar kampus salah satunya dengan program Studi Independen Bersertifikat.

Studi Independen Menjadi Eksportir atau yang lebih dikenal dengan Sekolah Ekspor yang dilaksanakan oleh Yayasan Sekolah Ekspor Nasional merupakan kegiatan Kuliah di luar Kampus yang diimbangi dengan Praktik Ekspor secara nyata dengan mengoptimalkan *e-commerce*. Selain melakukan pembelajaran dan praktik ekspor, Sekolah Ekspor juga mengadakan materi pembelajaran baru yaitu materi mengenai Aplikasi Digital Ekspor yang diperuntukan untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan dan mempelajari ilmu mengenai pembuatan aplikasi berbasis *website* di bidang ekspor. Program dilaksanakan secara *full online* untuk kegiatan belajarnya dan dilakukan secara *offline* sebagai pilihan opsional bagi pesertanya. Pada gambar 2.1 terdapat logo dari Sekolah Ekspor.



Gambar 2.1 Logo Sekolah Ekspor

Rangkaian kegiatan yang dilakukan di Sekolah Ekspor meliputi pengajaran, praktek ekspor dan ujian. Aktivitas pembelajaran dilakukan secara individu untuk tugas sehari - hari dan sebuah tugas akhir atau *project* akhir dalam bentuk tim. Tujuan dari Sekolah Ekspor yakni untuk mencetak seratus ribu eksportir baru masa depan Indonesia serta mengajak generasi muda Indonesia

berwawasan *global*. Yayasan Sekolah Ekspor Nasional berlokasi di gedung SMESCO, Jalan Gatot Subroto, Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Berikut merupakan gambar peta lokasi Yayasan Sekolah Ekspor Nasional jika dilihat dari peta.



Gambar 2.2 Peta Lokasi Sekolah Ekspor

## 2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi	: Yayasan Sekolah Ekspor Nasional
Alamat	: SMESCO Indonesia Jalan Jend Gatot Subroto No Kav 94, Jakarta
No. Telepon	: (+62)81510410600, (+62) 8119232300
Website	: <a href="https://sekolahekspor.com">https://sekolahekspor.com</a>
Email	: <a href="mailto:halo.sekolahekspor@gmail.com">halo.sekolahekspor@gmail.com</a>

## 2.3 Visi Perusahaan

Yayasan Sekolah Ekspor Nasional memiliki 3 visi, antara lain :

1. Menumbuh kembangkan eksportir baru khususnya para UKM, Kalangan perguruan tinggi dan generasi muda.

2. Berkontribusi pada pembangunan perekonomian nasional melalui peningkatan penerimaan devisa.
3. Membangun kewirausahaan *global* di kalangan UKM dan generasi muda.

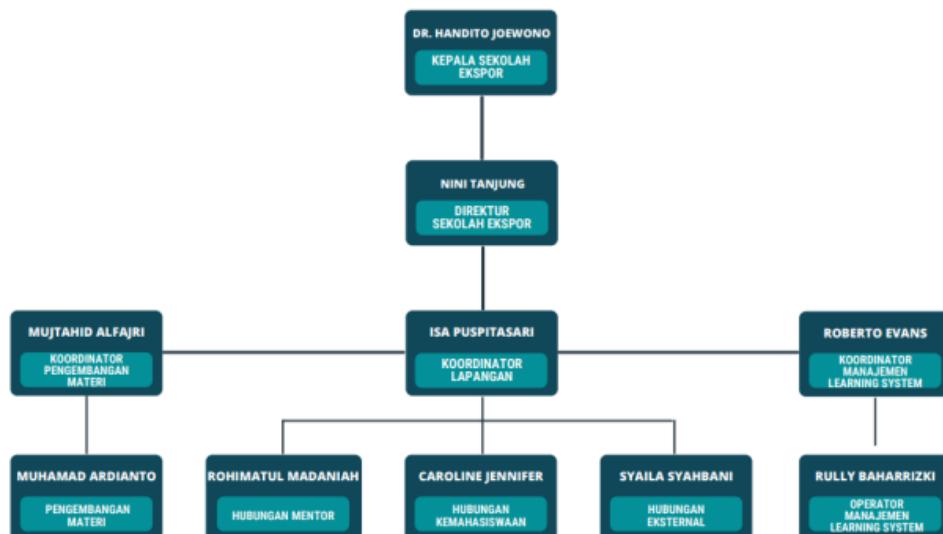
## 2.4 Misi Perusahaan

Dalam mewujudkan visi yang dituju, Yayasan Sekolah Ekspor Nasional memiliki 3 misi, antara lain :

1. Menyediakan sarana pembelajaran holistik praktis
2. Menyediakan sarana berbagi pengetahuan dan pengalaman dipasar lokal dan global yang berorientasi pada pengembangan ekspor.
3. Membangun jejaring usaha bisnis di dalam dan luar negeri.

## 2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi bertujuan untuk mengatur dan menetapkan tugas serta tanggung jawab kepada perorangan serta dapat mempermudah untuk mengontrol pekerjaan yang dilakukan. Adapun struktur organisasi dari Yayasan Sekolah Ekspor Nasional



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah tugas dan peran yang dilakukan pada struktur organisasi yang ada di sekolah ekspor :

1. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah adalah seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas untuk memimpin suatu sekolah yang di dalamnya diselenggarakan proses belajar mengajar. Dengan ini Kepala Sekolah disebut sebagai pemimpin di satuan pendidikan yang tugasnya menjalankan menajemen satuan pendidikan yang dipimpinnya.

2. Direktur Sekolah Ekspor

Tugas pokok dari direktur sekolah ekspor adalah sebagai koordinator, komunikator, pengambil keputusan, pemimpin, pengelola dan eksekutor dalam menjalankan dan memimpin sekolah ekspor.

3. Koordinator Pengembangan Materi

Tugas dari pengembangan materi yaitu menyampaikan materi kepada mahasiswa yang ada di sekolah ekspor.

4. Koordinator Lapangan

Koordinator Lapangan bertanggungjawab penuh terhadap segala hal yang berhubungan dengan operasional sekolah ekspor dilapangan dan membuat rencana dan realisasi kegiatan pembelajaran setiap hari. Koordinator lapangan dibagi menjadi beberapa divisi yaitu :

a. Hubungan Mentor

Menghubungi dan berkoordinasi dengan para mentor yang ada disekolah ekspor.

b. Hubungan Kemahasiswaan

Berkoordinasi dan berkomunikasi dengan mahasiswa yang mengikuti sekolah ekspor terkait kendala yang dialami atau pertanyaan – pertanyaan seputar sekolah ekspor.

c. Hubungan Eksternal

Bertanggung jawab kepada lembaga kampus para peserta yang mengikuti program di sekolah ekspor.

5. Koordinator Manajemen *Learning System*

Tugas dari manajemen *learning system* yakni membuat dan mengatur *website* Sekolah Ekspor dan juga *website* Sekolah Ekspor *Learning System* (SELS) yang diperuntukkan bagi para mahasiswa.



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Website**

*Website* merupakan media informasi yang dapat diakses oleh siapa saja dalam suatu jaringan yang terhubung ke internet. Pada dasarnya *website* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang terhubung dari alamat satu ke alamat lainnya dengan menggunakan bahasa HTML (*HyperText Markup Language*) dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan di internet (Nugraha & Syarif, 2018). *Website* merupakan cara untuk menampilkan diri di Internet. Dapat diibaratkan *Website* adalah sebuah tempat di Internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang diri orang lain, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk (Nugraheny, 2016).

*Website* merupakan sebuah sistem dengan informasi yang tersaji dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain sebagainya yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet dalam bentuk *hypertext*. Informasi *web* pada umumnya ditulis dalam format HTML. Interaksi *web* dibagi dalam 3 langkah yaitu permintaan, pemrosesan dan jawaban (Syaifulah & Soemantri, 2016).

#### **3.2 UMKM**

Sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), UMKM didefinisikan sebagai berikut (Presiden Republik Indonesia, 2008):

- 
1. Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
  2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.
  3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, ataupun menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang - undang ini.

### 3.3 ***User Interface (UI)***

*User interface* merupakan desain tampilan antar muka pengguna pada layar perangkat mobile seperti *smartphone*, tablet, maupun perangkat elektronik lainnya. *User interface* berfokus kepada bagaimana seluruh tampilan sebuah produk atau perangkat dapat dilihat dan ditata dari antar muka pengguna yang bertujuan memudahkan penggunanya dalam mengoperasikan produk/perangkat tersebut. *User interface* bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan *tools* yang tepat pada pengguna agar pengguna dapat mencapai tujuannya (Wahyuni & Dewi, 2019)

Desain antar muka merupakan tempat dua sistem independen bertemu dan berkomunikasi. Penyajian, navigasi, dan interaksi informasi antara sistem komputer dan pengguna. Desain antar muka memiliki tujuan untuk meningkatkan *usability* dan juga pengalaman pengguna atau *user experience*. Tampilan desain antar muka yang baik dan konsisten akan membuat pengguna lebih mudah memahami desain antar muka dari perangkat lunak yang telah dibuat.(Gede et al., 2021).

*Defining Good Design*, terdapat dua sudut pandang utama yang membuat kebanyakan orang menentukan tentang tampilan *website* yang baik, yakni apakah desain situs web adalah "baik" atau "buruk." Ada juga sudut pandang kegunaan, yang berfokus pada fungsi, penyajian informasi yang efektif, dan efisiensi. Sehingga muncul subvariabel untuk menentukan tampilan desain *website* yang benar yaitu *Users are pleased by the design but drawn to the content, Users can move about easily via intuitive navigator, dan Users recognize each page as belonging to the site* (Ekarini, 2017).

### 3.4 ***User Centered Design (UCD)***

*User Centered Design* merupakan model baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan *User centered design* merupakan istilah yang digunakan untuk untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari *User centered design* adalah *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Hidayah et al., 2015).

*User centered design (UCD)* biasa disebut juga dengan *human centered design*. *User centered design* merupakan sebuah proses desain *interface* (antar

muka) yang berfokus terhadap fungsi kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja di dalam desainnya (Rahman et al., 2020).

Berikut merupakan prinsip yang perlu diperhatikan dalam *User centered design* :

1. Fokus pada pengguna

Perancangan berhubungan langsung dengan pengguna atau calon pengguna melalui *interview*, *survey*, dan partisipasi dalam *workshop* perancangan. Hal ini bertujuan untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik *anthropometric*. Aktivitas utamanya berupa pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna mengenai karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.

2. Perancangan yang terintegrasi

Perancangan harus mencakup antar muka pengguna (*user interface*), sistem bantuan (*helps*), dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

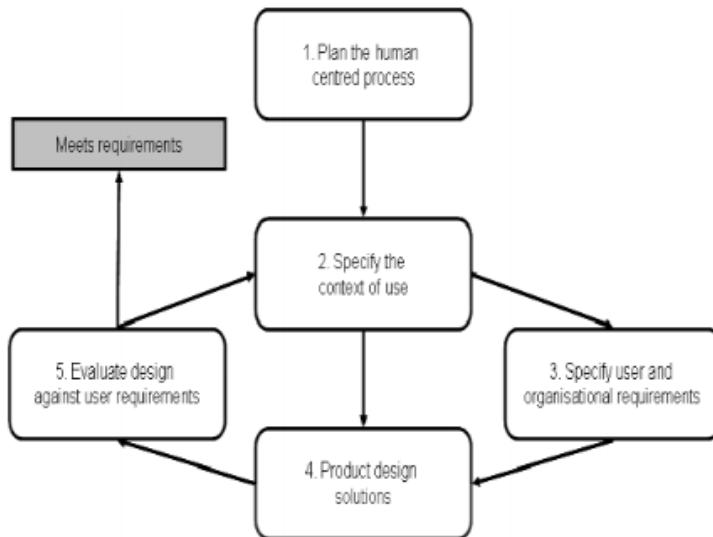
3. Pengguna selalu terlibat dalam aktivitas pengujian

Satu-satunya pendekatan yang berhasil untuk merancang sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang perilaku pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan wawasan tentang pemecahan masalah, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan interaktif

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan diuji berulang kali. Berdasarkan hasil uji operasional fitur, antar muka pengguna,

sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihan. Berikut merupakan alur proses dari *User centered design* :



Gambar 3.1 Proses *user centered design*

Keterangan:

1. *Plan the human centered process*

Pada tahap ini, diskusi diadakan dengan orang-orang yang mengerjakan proyek untuk mendapatkan komitmen bahwa proses pengembangan proyek berpusat pada pengguna. Proyek akan memiliki waktu dan tugas yang melibatkan pengguna atau *user* pada awal dan akhir proses, atau sesuai kebutuhan.

2. *Specify the context of use*

Mengidentifikasi orang yang akan menggunakan produk yang dihasilkan serta menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk.

3. *Specify user and organizational requirements*

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi.

4. *Product design solution*

Membangun desain sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis

5. *Evaluation design against user requirements*

Melakukan evaluasi terhadap desain yang dirancang apakah tujuan pengguna dan organisasi telah tercapai.

### 3.5 Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei guna memperoleh pendapat responden. Kuesioner dapat didistribusikan kepada responden dengan cara: (1) Langsung oleh peneliti (mandiri); (2) Dikirim lewat pos (*mailquestionair*); (3) Dikirim lewat komputer misalnya surat elektronik (*e-mail*). Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi misalnya perilaku, pendapat, dan harapan responden. Idealnya semua responden memiliki motivasi untuk menyelesaikan pertanyaan maupun pernyataan yang ada pada kuesioner penelitian (Pujiastuti, 2010).

Kuesioner merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dalam jumlah besar. Tetapi permasalahan yang dihadapi oleh peneliti yakni waktu yang diperlukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dari responden, karena responden diharuskan seketika itu untuk mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti (Anubhakti & Vallendito, 2017).

### 3.6 System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* merupakan alat ukur yang menilai *usability* suatu produk. SUS memiliki karakteristik yang berbeda dari kuesioner lain. Pertama, SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan, sehingga mudah bagi responden untuk menyelesaikan. Kedua, SUS menggunakan teknologi agnostik, yang berarti dapat digunakan secara luas dan mengevaluasi hampir semua jenis interface. Ketiga, hasil kuesioner adalah nilai tunggal, mulai dari skor 0 sampai 100, dan mudah dipahami oleh individu maupun kelompok (Sidik, 2018). Berikut adalah 10 pertanyaan dari *System Usability Scale* :

Tabel 3.1 Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1 s/d 5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1 s/d 5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1 s/d 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1 s/d 5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1 s/d 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1 s/d 5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1 s/d 5

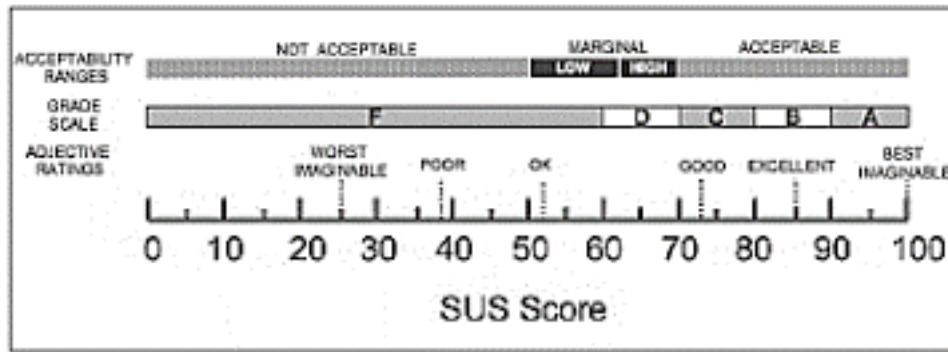
Tabel 3.2 Skor Penilaian

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

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, selanjutnya adalah proses menghitung data. Berikut merupakan aturan dalam melakukan perhitungan skor pada kuesioner :

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir yang didapat dari nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Setelah dihitung dan mendapat skor rata-rata dari semua responden, skor tersebut disesuaikan dengan penilaian SUS. Termasuk kategori manakah hasil dari pengujian yang didapat. Contohnya apabila mendapat skor 75 maka termasuk dalam kategori *GOOD* dengan *grade scale C* yang artinya secara *usability* dapat diterima atau layak.



Gambar 3.2 Rentang nilai skor rata-rata SUS (Bangor, Staff, Kortum, & Miller, 2009)



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Berdasarkan hasil dari wawancara serta observasi langsung (via *google meet*) dengan Mentor Aplikasi Digital Ekspor dari Yayasan Sekolah Ekspor Nasional yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai fitur apa saja yang nanti akan digunakan dalam aplikasi *website* dari UMKM Dingklik. Pada proyek yang sedang berlangsung ini, diperlukan desain sistem atau *User Interface* (UI) yang dapat menampilkan fitur – fitur yang telah ditentukan sebelumnya sehingga nantinya *website* dari UMKM Dingklik dapat berfungsi dan bermanfaat bagi pengguna yang menggunakan aplikasi *website* ini.

#### **4.1      Tahapan *Plan the human centered process***

Pada tahap ini dilakukan proses wawancara dengan beberapa mentor dari Sekolah Ekspor dari sisi pengguna untuk menentukan fitur, role untuk pengguna, data yang diperlukan serta kebutuhan fungsional dari penggunanya. Tahapan berikutnya dilakukan saat testing atau evaluasi yang melibatkan beberapa responden yang telah melakukan penilaian pada kuisioner untuk mengetahui apakah *website* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

#### **4.2      Tahapan *Specify the context of use***

Tahap ini merupakan tahap penentuan konteks pengguna. Dalam tahap ini diperlukan identifikasi pengguna untuk menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dalam sistem. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut :

1. Pengguna/pembeli, yaitu orang yang dapat melakukan view *website* dan melakukan proses transaksi. Selain itu pengguna/pembeli melakukan daftar akun, melengkapi data pribadi untuk kebutuhan transaksi serta melakukan kegiatan transaksi pembelian. Kebutuhan data pengguna pembeli.
2. Admin, yaitu orang yang bertugas melakukan penambahan daftar produk yang akan ditampilkan pada halaman kategori produk serta dapat mengakses data dari pengguna yang melakukan register dan transaksi.

#### **4.3 Tahapan *Specify User and Organizational Requirements***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pihak Sekolah Ekspor, di dalam aplikasi *website* untuk UMKM Dingklik diperlukan fitur utama berupa:

##### **1. Register dan Login**

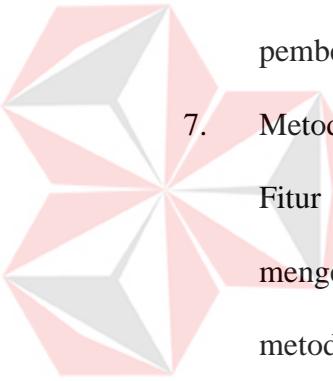
Fitur *Register* dan *Login* sangat diperlukan untuk kebutuhan data akun dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi dari UMKM Dingklik. Fitur ini dibuat agar pengisian data lengkap untuk transaksi bisa lebih mudah karena sudah terhubung langsung dengan akun *email*.

##### **2. Katalog produk**

Fitur katalog produk sangat diperlukan karena dapat membantu para pengguna atau pembeli untuk mengetahui infomasi lebih detail dari produk yang dijual.

##### **3. Mesin Pencarian dan filter kategori produk**

Fitur mesin pencarian sangat diperlukan karena dapat membantu para pengguna atau pembeli untuk mencari produk yang mereka inginkan dengan langsung menuliskan nama produk atau bisa dengan menggunakan filter *check box* untuk memilih produk berdasarkan kategori.



#### 4. Keranjang Belanja

Fitur keranjang belanja diperlukan untuk melihat dan memeriksa produk apa saja yang akan mereka beli.

#### 5. Favorit

Fitur favorit diperlukan untuk melihat dan menyimpan produk yang menjadi favorit pembeli.

#### 6. Pesanan Saya

Fitur pesanan saya diperlukan untuk melihat progres dari pesanan pembeli saat ini. Kemudian pembeli dapat melihat apakah pesanannya diterima oleh pihak penjual atau tidak, dan yang terakhir pembeli dapat melihat *history* pembelian produk sebelumnya.

#### 7. Metode Pembayaran

Fitur metode pembayaran diperlukan untuk membantu pengguna untuk mengetahui cara membayar produk yang akan mereka beli. Contoh dari metode pembayaran seperti, transfer bank, *e – money* maupun *Cash On Delivery (COD)*.

Dari fitur yang telah ditentukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta identifikasi pengguna yang telah ditentukan sebelumnya, maka dapat dilakukan identifikasi data untuk desain antar muka yang akan dibuat. Data yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Data pengguna
2. Data produk
3. Data metode pembayaran
4. Data transaksi

5. Data produk favorit
6. Data riwayat pembelian

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, identifikasi pengguna, dan identifikasi kebutuhan data maka dapat dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional untuk desain antar muka yang akan dibuat. Kebutuhan fungsional yang dapat diidentifikasi dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini, yaitu:

Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional

<b>Kebutuhan Fungsional</b>	<b>Pengguna</b>
Fungsi data profil pengguna	Admin, pembeli
Fungsi data produk	Admin, pembeli
Fungsi data metode pembayaran	Admin, pembeli
Fungsi data transaksi	Admin, pembeli
Fungsi data produk favorit	Pembeli
Fungsi data riwayat produk	Pembeli

Setelah proses dari identifikasi pengguna, identifikasi kebutuhan data dan identifikasi kebutuhan fungsional maka dapat dilakukan analisis kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna yang dapat diidentifikasi:

1. Admin

Tugas dan tanggung jawab dari admin adalah melakukan penambahan daftar produk yang akan ditampilkan pada halaman kategori produk serta dapat mengakses data dari pengguna yang melakukan register dan transaksi.

Kebutuhan pengguna admin dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini :

Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna Admin

<b>Nama Pengguna</b>	<b>Tugas dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
Admin	Menambahkan data produk.	Data produk UMKM Dingklik.	Informasi mengenai deskripsi produk, harga produk, gambar produk, dsb.
	Mengakses data pengguna.	Data pengguna yang melakukan register akun.	Informasi mengenai profil pengguna dan riwayat transaksi.
	Menambahkan beberapa metode pembayaran.	Data metode pembayaran yang tersedia di UMKM Dingklik.	Informasi mengenai daftar metode pembayaran.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyetujui pesanan pelanggan.</li> <li>- Memonitor data transaksi yang masuk.</li> </ul>	Data pengguna yang telah melakukan transaksi.	Informasi mengenai produk yang telah ter <i>checkout</i> dari keranjang belanja pengguna.

## 2. Pembeli

Tugas dan tanggung jawab dari pembeli adalah melakukan daftar akun, melengkapi data pribadi untuk kebutuhan transaksi serta melakukan kegiatan transaksi pembelian. Kebutuhan data pengguna pembeli dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna Pembeli

<b>Nama Pengguna</b>	<b>Tugas dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
Pembeli	Registrasi akun serta melengkapi profil pribadi.	Data pribadi.	Informasi mengenai profil pribadi seperti nama lengkap, email, alamat, dsb.
	Dapat melihat terkait dengan produk beserta deskripsinya.	Data produk.	Informasi mengenai produk yang dijual.
	Dapat memilih metode pembayaran yang akan digunakan sebagai transaksi.	Data metode pembayaran yang tersedia pada website UMKM Dingklik.	Informasi mengenai metode pembayaran yang dapat digunakan pada website UMKM Dingklik.
	Melakukan transaksi pembelian.	Data pengguna dan data produk.	Informasi mengenai bukti transaksi.

<b>Nama Pengguna</b>	<b>Tugas dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
	Dapat menyimpan produk yang disukai dengan fitur favorit.	Data produk.	Informasi mengenai produk yang disukai.

#### 4.4 Tahapan *Product Design Solutions*

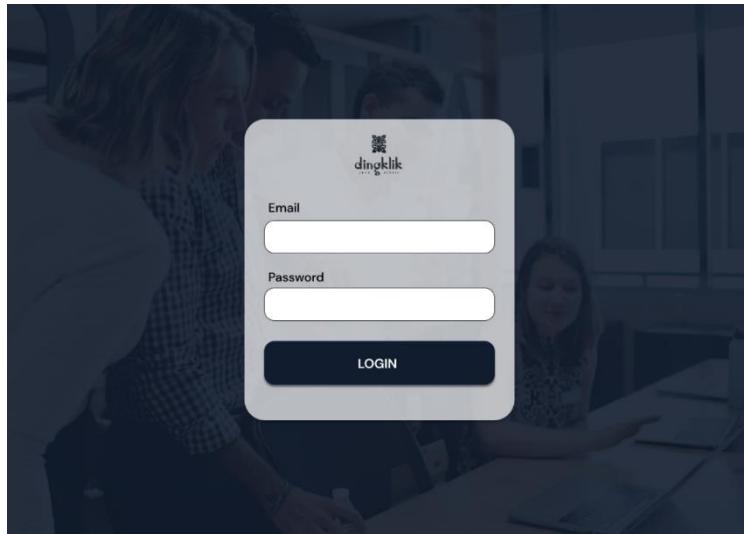
Dari analisis kebutuhan pengguna diatas maka dapat dirancang sebuah desain sesuai dengan kebutuhan yang ada pada analisis kebutuhan pengguna. Dalam analisis kebutuhan pengguna terdapat 2 (dua) pengguna dalam *website* yang telah dibuat yaitu Admin dan Pengguna/pembeli.

##### 4.4.1 Admin

Admin merupakan bagian dari pengguna yang memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mengatur data produk dan data transaksi.

###### 1. Halaman *Login*

Login merupakan halaman awal yang ditampilkan oleh dashboard admin sebelum masuk ke halaman utama *dashboard*. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini :



Gambar 4.1 Tampilan *Login*

## 2. Halaman Beranda Admin

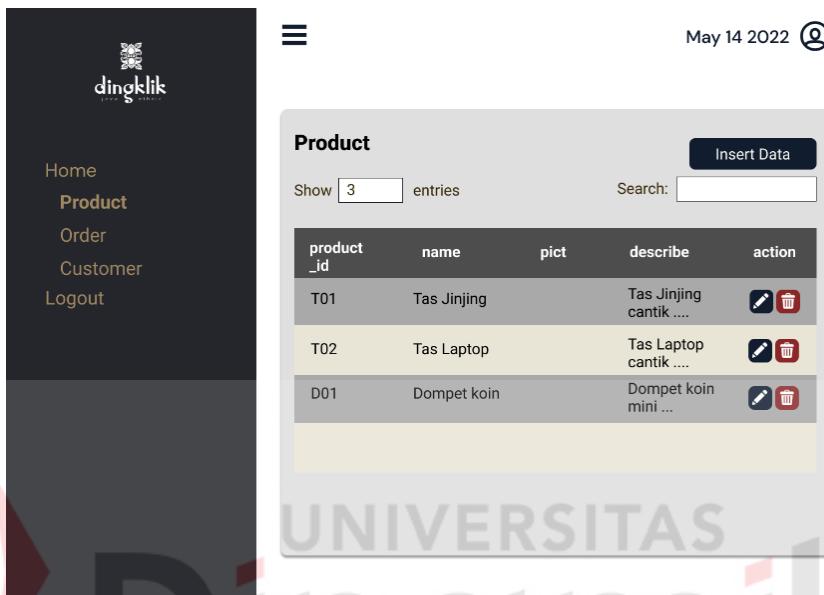
Pada halaman beranda admin terdapat informasi mengenai jumlah produk, jumlah order yang masuk dan jumlah akun pembeli. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini :

A screenshot of the Dingklik admin dashboard. On the left is a dark sidebar menu with the 'dingklik' logo at the top. The menu items are: Home, Product, Order, Customer, and Logout. The main content area has a light gray background. At the top right, there is a date and time display: 'May 14 2022 08'. Below this, a section titled 'Welcome to UMKM Dingklik!' displays a message: 'You are login as Admin' and 'Pada halaman Admin anda bisa mengakses menu produk, menu order dan menu pelanggan.' There are three data cards: 'Product' (4), 'Order' (2), and 'Customer' (4). Each card has an icon representing the category.

Gambar 4.2 Tampilan Beranda Admin

### 3. Halaman Produk Admin

Pada halaman produk admin, admin dapat melakukan update data seperti menambah data, menghapus data dan mengedit data. Tampilan halaman produk admin dapat dilihat pada gambar 4.3, 4.4, dan 4.5 di bawah ini :

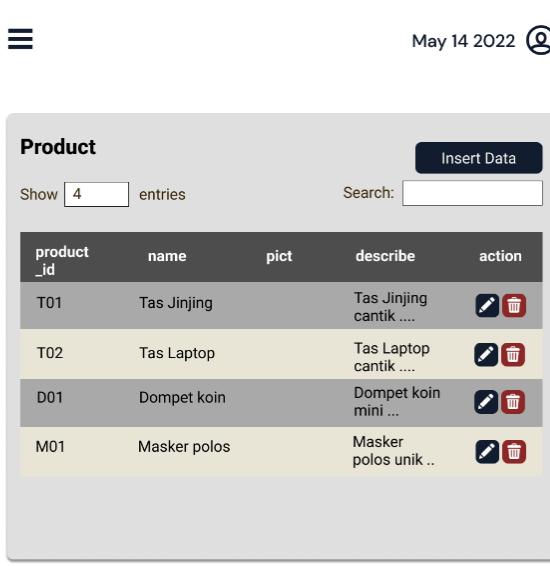


**Product**

product_id	name	pict	describe	action
T01	Tas Jinjing		Tas Jinjing cantik ....	
T02	Tas Laptop		Tas Laptop cantik ....	
D01	Dompet koin		Dompet koin mini ...	

May 14 2022

Gambar 4.3 Tampilan Produk Admin

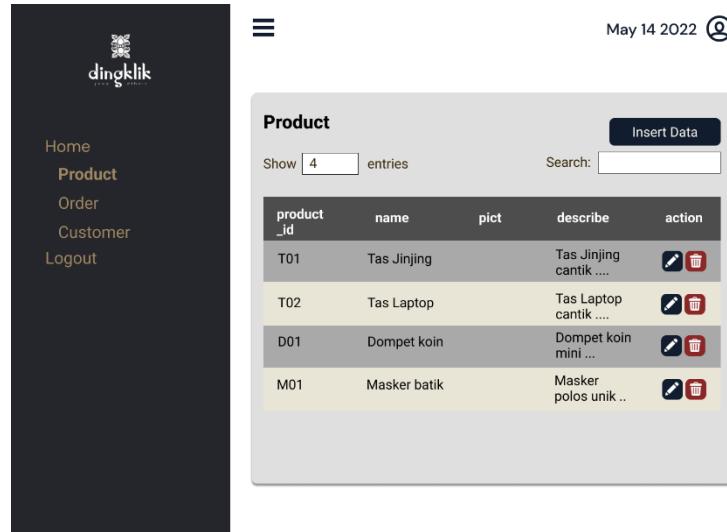


**Product**

product_id	name	pict	describe	action
T01	Tas Jinjing		Tas Jinjing cantik ....	
T02	Tas Laptop		Tas Laptop cantik ....	
D01	Dompet koin		Dompet koin mini ...	
M01	Masker polos		Masker polos unik ..	

May 14 2022

Gambar 4.4 Tampilan Insert Produk Admin

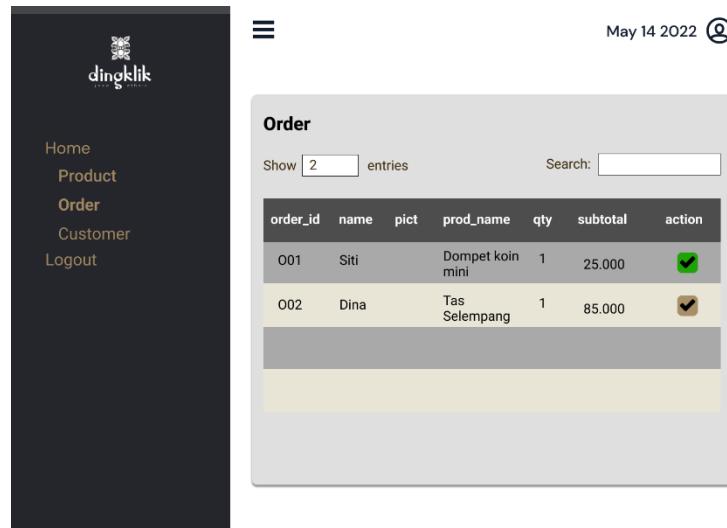


product_id	name	pict	describe	action
T01	Tas Jinjing		Tas Jinjing cantik ....	
T02	Tas Laptop		Tas Laptop cantik ....	
D01	Dompet koin		Dompet koin mini ...	
M01	Masker batik		Masker polos unik ...	

Gambar 4.5 Tampilan Edit Produk Admin

#### 4. Halaman Order transaksi

Pada halaman Order transaksi admin dapat melakukan persetujuan dari setiap transaksi yang dilakukan pembeli. Dan dapat memonitor produk apa saja yang terjual di setiap transaksi. Tampilan halaman order dapat dilihat pada gambar 4.6 dan gambar 4.7 di bawah ini:



order_id	name	pict	prod_name	qty	subtotal	action
001	Siti		Dompet koin mini	1	25.000	
002	Dina		Tas Selempang	1	85.000	

Gambar 4.6 Tampilan Order yang belum disetujui

order_id	name	pict	prod_name	qty	subtotal	action
001	Siti		Dompet koin mini	1	25.000	<input checked="" type="checkbox"/>
002	Dina		Tas Selempang	1	85.000	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 4.7 Tampilan Order yang telah disetujui

#### 4.4.2 Pengguna/Pembeli

Pengguna pembeli merupakan bagian dari user yang dapat melakukan *view* halaman tampilan *website* serta melakukan transaksi.

##### 1. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal yang ditampilkan oleh *website* UMKM Dingklik yang menampilkan fitur berupa kategori, produk terlaris, dan produk yang sedang promo.

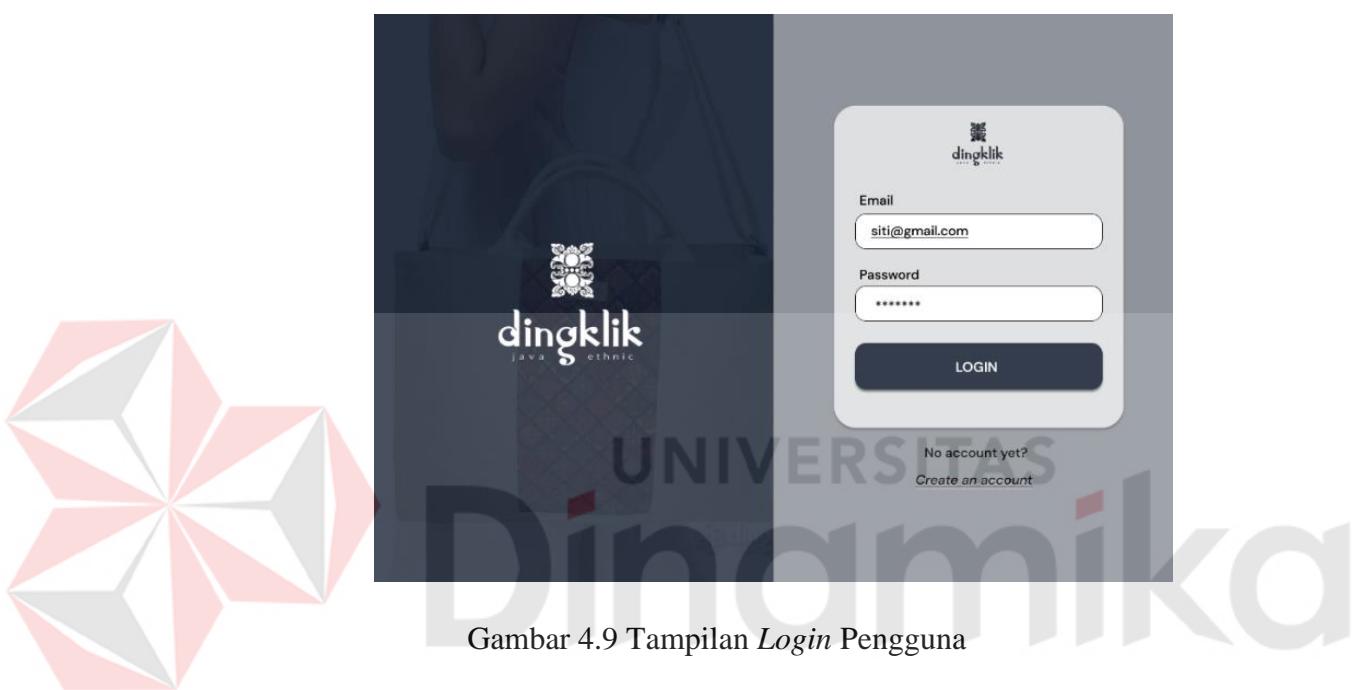
Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.8 di bawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan Beranda

## 2. Halaman *Login*

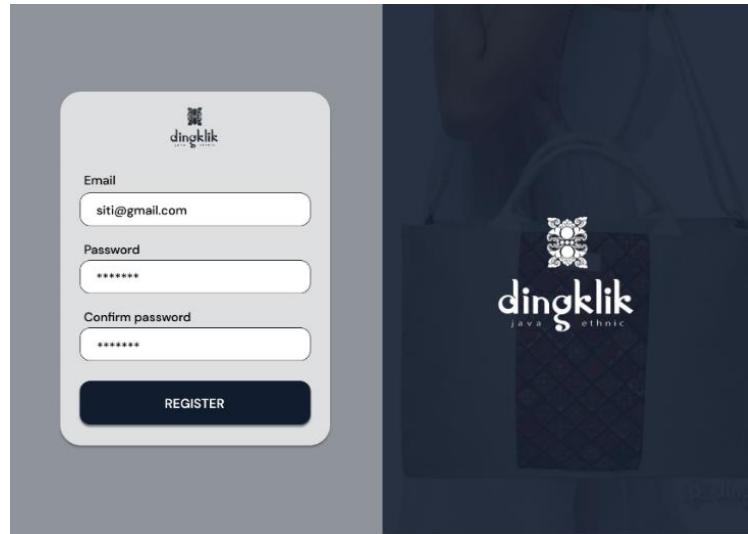
Halaman *Login* jika pengguna telah mendaftar pada *website* ini, maka pengguna hanya tinggal memasukkan email dan password yang pernah didaftarkan. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.9 di bawah ini:



Gambar 4.9 Tampilan *Login* Pengguna

## 3. Halaman *Register*

Halaman *Register* jika pengguna belum mendaftar pada *website*. Dari halaman *Login* tadi pengguna yang belum mendaftar diarahkan ke halaman *Register* dengan cara klik “*create an account*”. Tampilan halaman *register* dapat dilihat pada gambar 4.10 di bawah ini :



Gambar 4.10 Tampilan *Register Pengguna*.

#### 4. Halaman Edit *Profile Detail Akun*

Pada halaman Edit *Profile pengguna* diminta untuk melengkapi data diri untuk kebutuhan transaksi untuk *detail akun*. Tampilan halaman edit *profile* dapat dilihat pada gambar 4.11 dan gambar 4.12 di bawah ini :

Beranda | Produk

Detail Akun

Akunku

- Dashboard
- Detail Akun
- Alamat
- Logout

Email  
siti@gmail.com

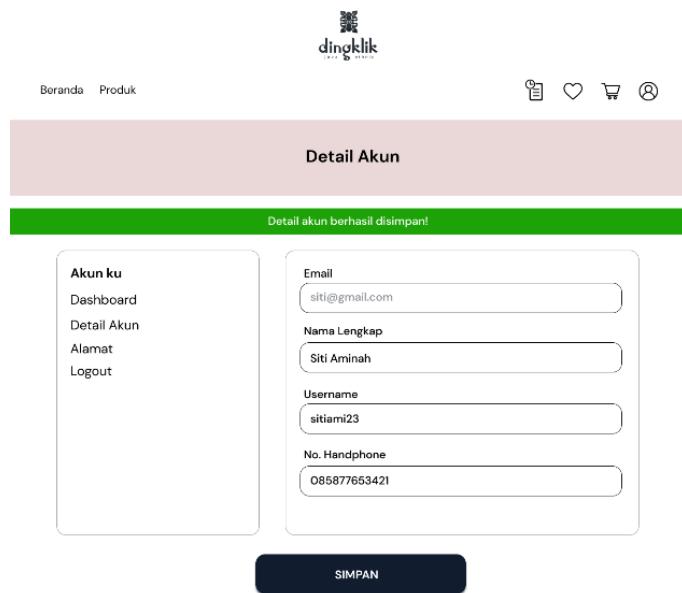
Nama Lengkap  
Siti Aminah

Username  
sitiami23

No. Handphone  
085877653421

SIMPAN

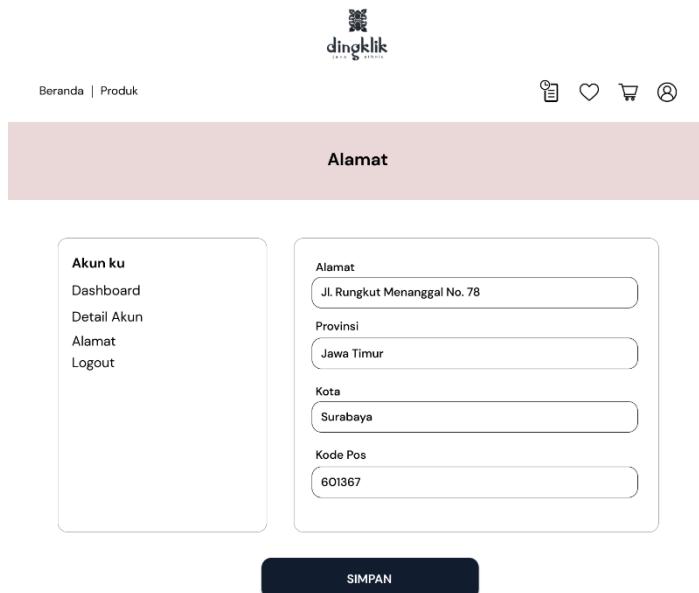
Gambar 4.11 Tampilan Edit *Profile Detail Akun*



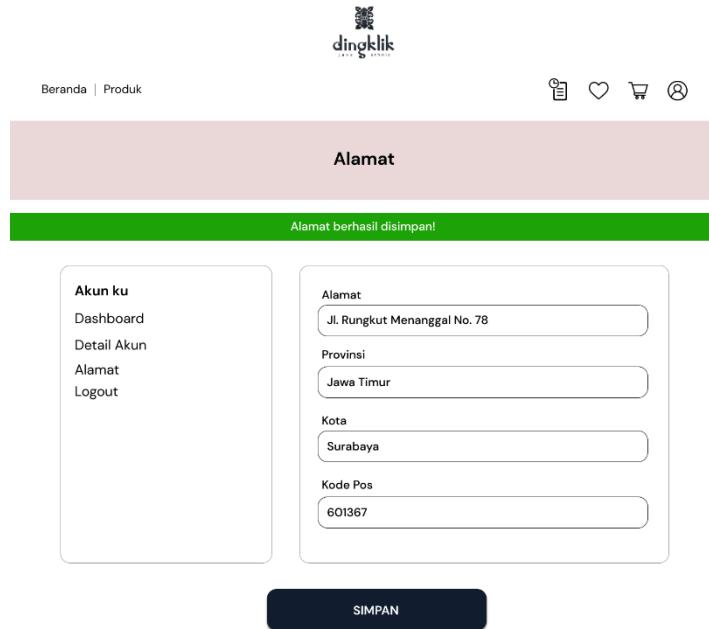
Gambar 4.12 Tampilan Edit *Profile Detail* Akun Tersimpan

#### 5. Halaman Edit *Profile* Alamat

Pada halaman Edit Profile pengguna diminta untuk melengkapi data diri untuk kebutuhan transaksi untuk alamat. Tampilan halaman edit profile dapat dilihat pada gambar 4.13 dan gambar 4.14 di bawah ini :



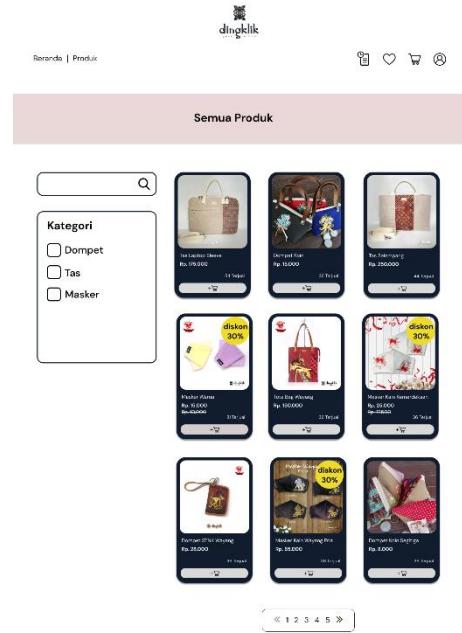
Gambar 4.13 Tampilan Edit *Profile* Alamat



Gambar 4.14 Tampilan Edit *Profile* Alamat Tersimpan

#### 6. Halaman Filter produk

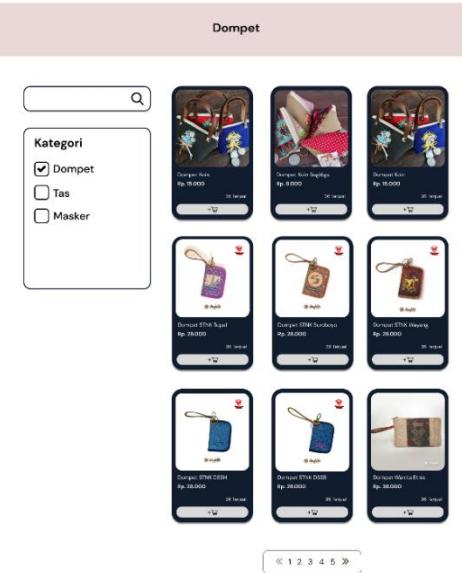
Pada halaman Filter Produk pengguna bisa dengan mudah mencari barang yang ingin dicari berdasarkan kata kunci yang dimasukkan, atau dapat menggunakan filter *box* untuk mencari produk sejenis. Pengguna dapat melihat produk berdasarkan katergori. Adapun kategorinya adalah tas, dompet, dan masker. Tampilan halaman filter produk dapat dilihat pada gambar 4.15, gambar 4.16, gambar 4.17, dan gambar 4.18 di bawah ini :



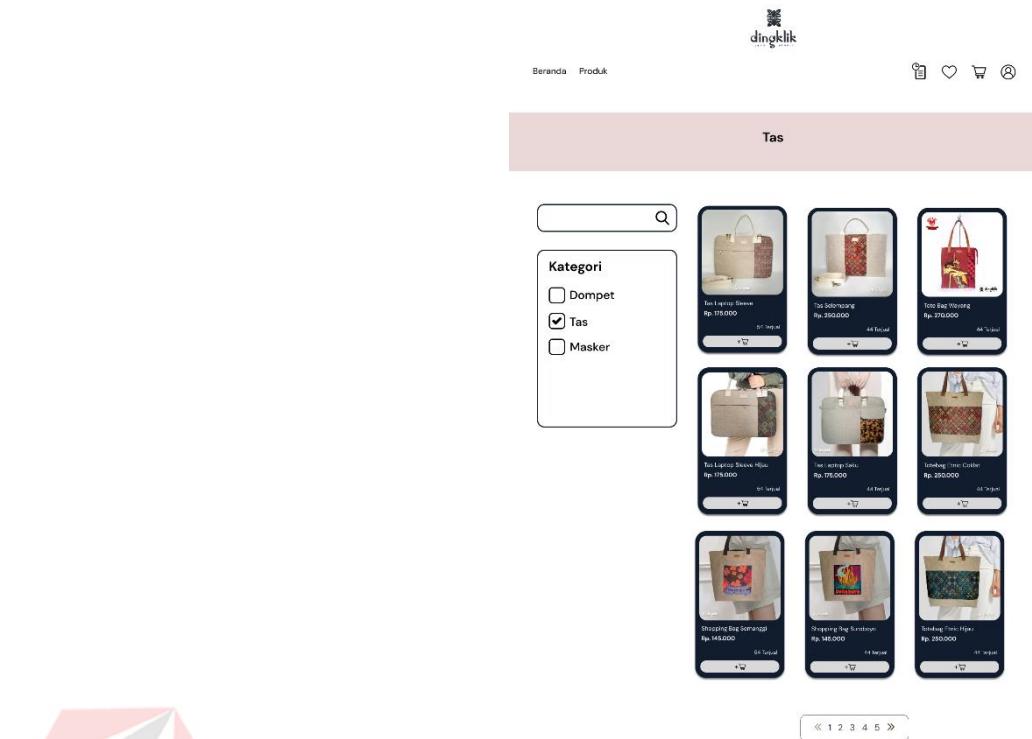
Gambar 4.15 Tampilan untuk Semua Produk



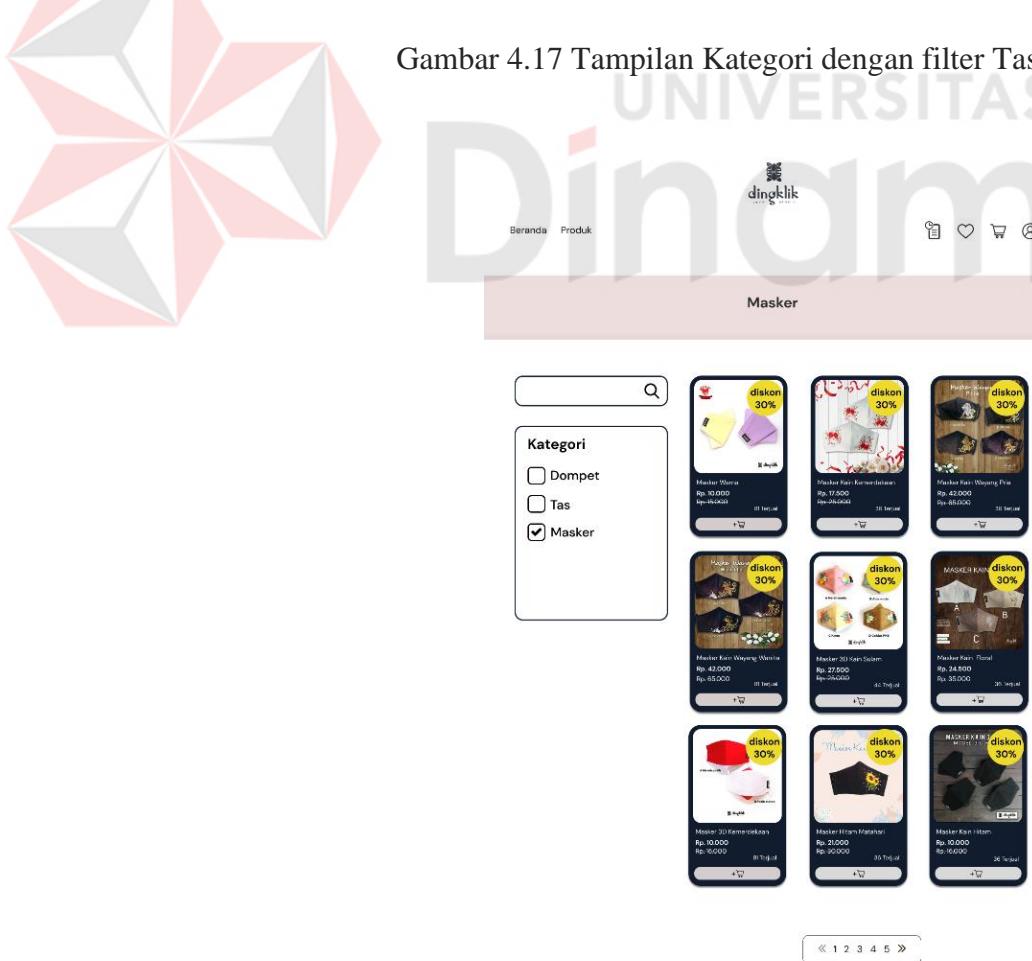
Gambar 4.15 Tampilan untuk Semua Produk



Gambar 4.16 Tampilan Kategori dengan filter Dompet



Gambar 4.17 Tampilan Kategori dengan filter Tas



Gambar 4.18 Tampilan Kategori dengan filter Masker

## 7. Halaman Katalog produk

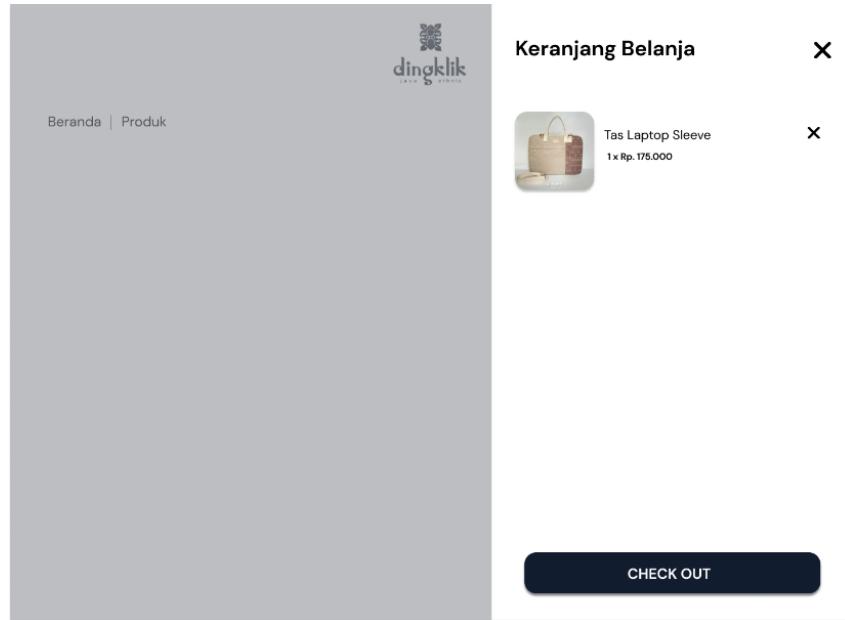
Pada halaman Katalog Produk terdapat deskripsi mengenai produk secara rinci dan jelas agar pengguna dapat memahami barang apa yang akan dibelinya. Tampilan halaman katalog produk dapat dilihat pada gambar 4.19 di bawah ini :



Gambar 4.19 Tampilan Katalog Produk

## 8. Halaman Keranjang Belanja

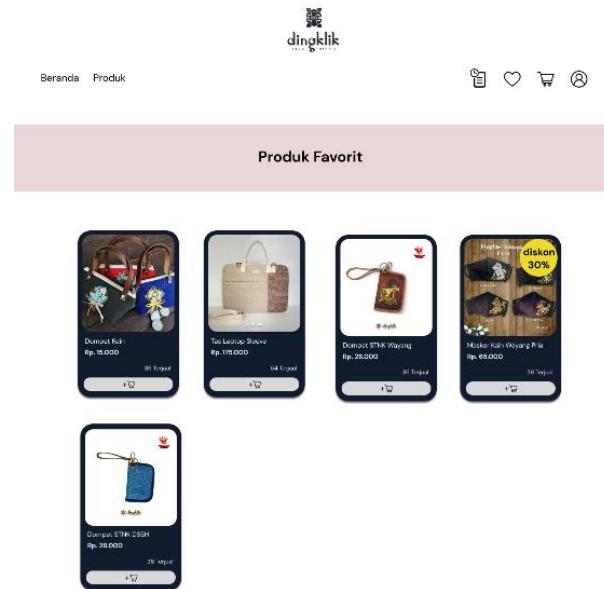
Pada halaman Keranjang Belanja terdapat produk yang akan dibeli. Tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.20 di bawah ini :



Gambar 4.20 Tampilan Keranjang Belanja

#### 9. Halaman Produk Favorit

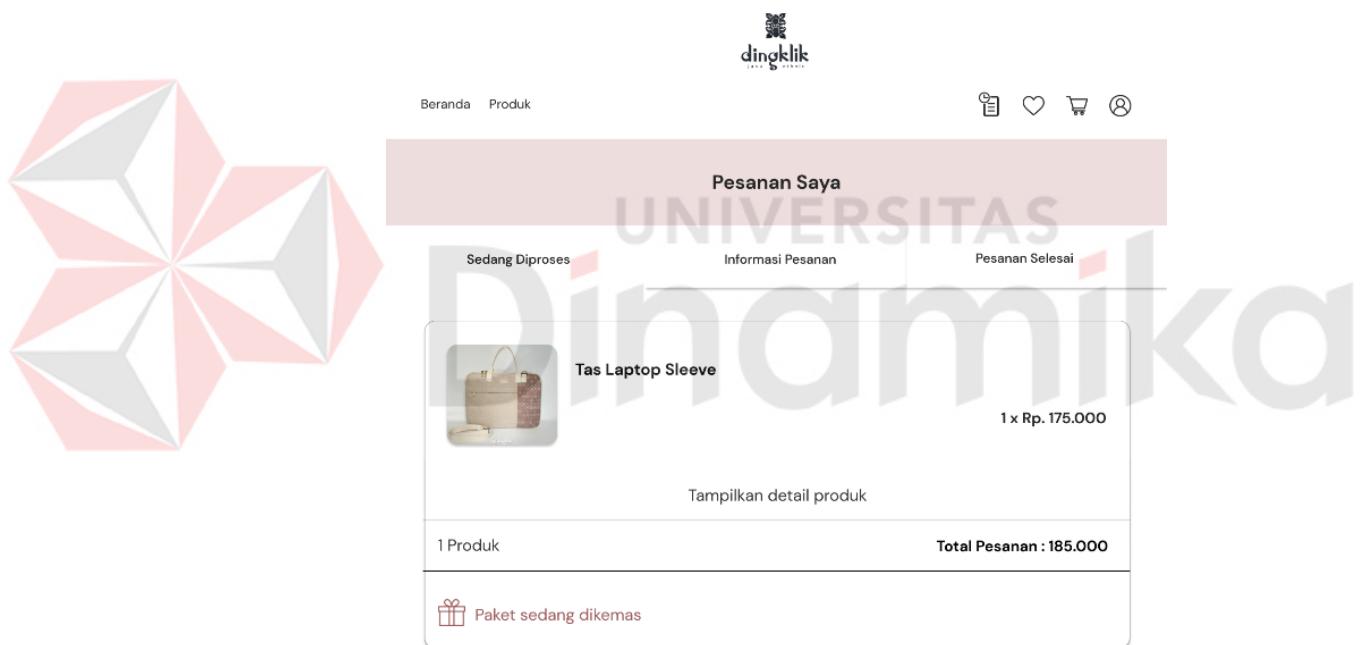
Pada halaman Produk Favorit terdapat beberapa list produk yang telah disukai oleh pengguna. Tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada Gambar 4.21 di bawah ini :



Gambar 4.21 Produk Favorit

## 10. Halaman Pesanan Saya

Pada halaman Pesanan Saya terdapat 3 menu yaitu menu “Sedang Diproses” yang berarti pesanan yang saat ini masih *on progress*. Kemudian menu “Informasi Pesanan” yang berisi produk yang telah diterima oleh admin agar produk bisa berlanjut ke proses selanjutnya. Dan yang terakhir “Pesanan Selesai” yang berisi list transaksi yang telah selesai dan produk sudah diterima pelanggan. Tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.22, gambar 4.23, dan gambar 4.24 di bawah ini :



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Sedang Diproses

Username	Email	Produk	Tanggal Pemesanan	Status	Keterangan
Sitiiami23	siti@gmail.com	Masker Polos	22 Juni 2022	Diterima	Silahkan menunggu pesanan anda.
Sitiiami23	siti@gmail.com	Tote Bag Wayang	30 Juni 2022	Diterima	Silahkan menunggu pesanan anda.

Gambar 4.23 Informasi Pesanan

	Masker Polos	1 x Rp.25.000
Tampilkan detail produk		
1 Produk	Total Pesanan : 35.000	
	Paket telah diterima	BELI LAGI

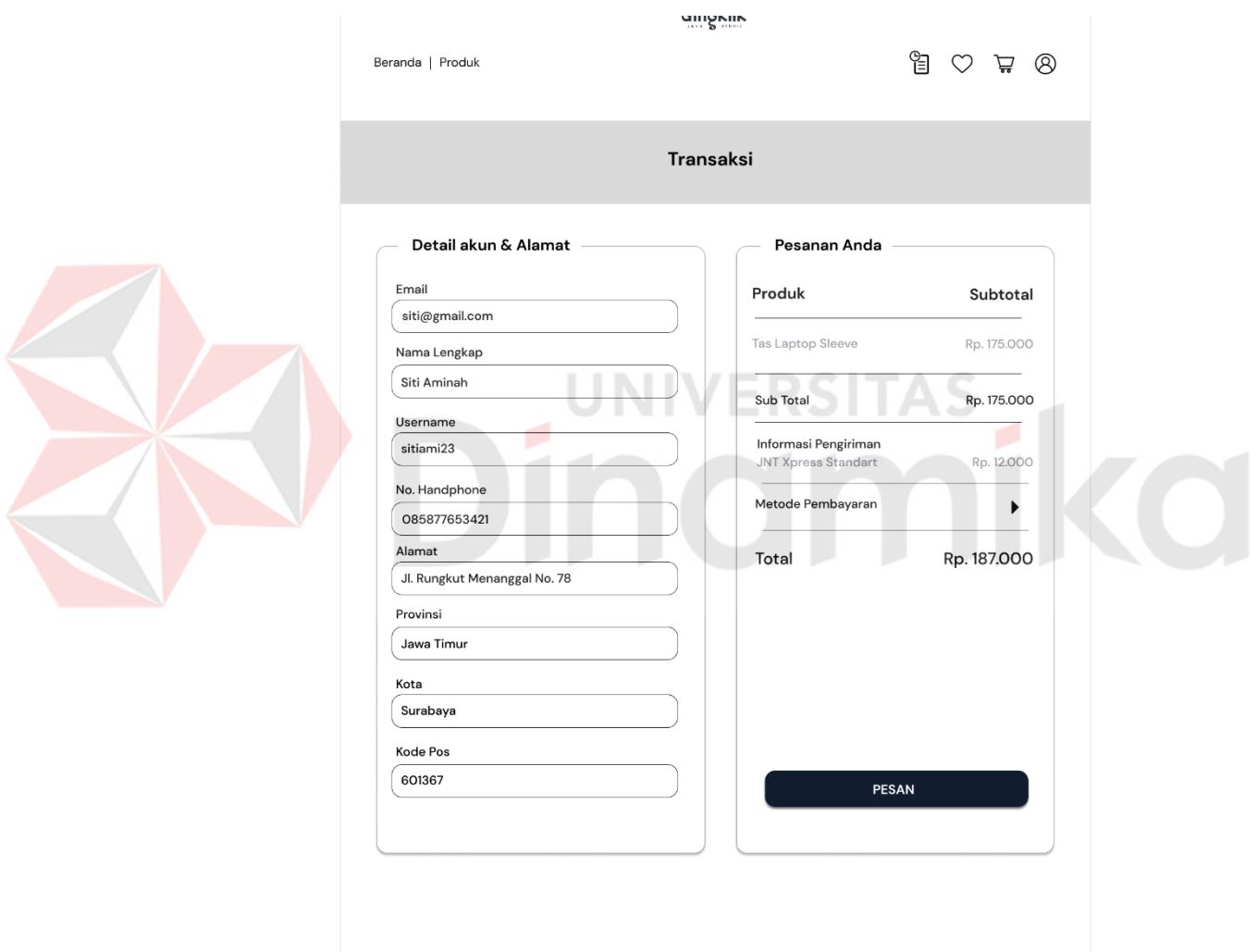
  

	Tote Bag Wayang	1 x Rp.25.000
Tampilkan detail produk		
1 Produk	Total Pesanan : 35.000	
	Paket telah diterima	BELI LAGI

Gambar 4.24 Pesanan Selesai

## 11. Halaman Transaksi

Pada Halaman Transaksi terdapat data lengkap dari pengguna yang telah dilengkapi pada halaman edit *profile*. Kemudian ada rincian pembelian, metode pembayaran serta total dari transaksi tersebut. Tampilan halaman transaksi dapat dilihat pada gambar 4.25 di bawah ini:



Gambar 4.25 Tampilan Transaksi



Beranda | Produk

Transaksi

**Detail akun & Alamat**

Email  
siti@gmail.com

Nama Lengkap  
Siti Aminah

Username  
sitiam23

No. Handphone  
085877653421

Alamat  
Jl. Rungkut Menanggal No. 78

Provinsi  
Jawa Timur

Kota  
Surabaya

Kode Pos  
601367

**Pesanan Anda**

Produk	Subtotal
Tas Laptop Sleeve	Rp. 175.000
<b>Sub Total</b>	<b>Rp. 175.000</b>

Informasi Pengiriman  
JNT Xpress Standart

Metode Pembayaran

- Transfer Bank
- E-Money
- COD

**dinglik**

Beranda | Produk

**Pesanan Diproses!**

Gambar 4.27 Tampilan Pesaan Diproses

#### 4.5 Tahapan *Evaluate Design Against User Requirements*

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan *user interface website* dengan kebutuhan pengguna. Proses evaluasi ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang kemudian dilakukan uji coba *prototype* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Setelah melakukan penyebaran kuisioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang hasilnya dapat dilihat pada lampiran 6 pada tabel L6.1 kemudian akan dihitung untuk diberikan pembobotan sesuai dengan *System Usability Scale* (SUS) *score*. Berikut merupakan aturan dalam melakukan perhitungan skor pada kuesioner :

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir yang didapat dari nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Hasil perhitungan skor nilai kuesioner dari masing – masing responden dengan ketentuan aturan SUS yaitu sebelum dikalikan dengan 2,5 dapat dilihat di lampiran 6 tabel L6.2 dan perhitungan setelah dikalikan dengan 2,5 dapat dilihat pada lampiran 6 tabel L6.3. Untuk perhitungan selanjutnya, SUS skor dari masing-masing responden diambil rata-rata skor dengan cara menjumlahkan keseluruhan skor dan dibagi dengan jumlah responden, berikut rumusnya:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Hasil yang didapatkan dari perhitungan dengan jumlah total nilai 30 responden adalah 2367.5, kemudian skor tersebut dirata - rata dan menghasilkan nilai akhir skor SUS yaitu 78 dengan kategori “*acceptable*” dan *rating* “*Good*”. Berdasarkan pada hasil yang telah didapat. Metode *User centered design* (UCD) dapat mendukung perancangan desain antar muka *website* UMKM Dingklik dan berhasil menghasilkan *prototype* desain UI yang sesuai dengan kebutuhan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner pada mentor dan mahasiswa Sekolah Ekspor dapat ditarik kesimpulan atas pembuatan proyek pada Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Desain Antar Muka Website pada UMKM Dingklik menggunakan Metode *User centered design* (studi kasus pada Yayasan Sekolah Ekspor Nasional)” sebagai berikut:

1. Berdasarkan permintaan dari Yayasan Sekolah Ekspor Nasional untuk merancang suatu desain antar muka pengguna untuk langkah awal pembuatan website UMKM Dingklik. Maka desain antar muka telah dirancang dan diuji untuk dapat memenuhi kebutuhan untuk pembuatan website UMKM Dingklik dengan hasil nilai akhir skor SUS yaitu 78 dengan kategori “*acceptable*” dan *rating* “*Good*”.
2. Dengan adanya desain perancangan tersebut maka proyek pengembangan website UMKM Dingklik dapat dilanjutkan ketahap perancangan sistem. Rancangan desain ini dapat membantu pihak perusahaan dalam mengembangkan website dari UMKM Dingklik yang telah bekerja sama dengan Yayasan Sekolah Ekspor Nasional.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan teknologi. Adapun beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Hasil dari desain antar muka ini dapat dilanjutkan untuk diimplementasikan sebagai pengembangan aplikasi *website* UMKM Dingklik *front end* dan *back end*.
2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi dan pengembangan fitur baru dalam mengembangkan *website* ini maupun membuat *website* dari UMKM lain yang berada di bawah naungan Sekolah Ekspor.
3. Diharapkan dikemudian hari, pihak pengembang aplikasi *website* dapat melakukan *maintance* apabila *website* telah diimplementasi menjadi aplikasi *website* secara utuh.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anubhakti, D., & Vallendito, B. (2017). *Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web*. Prosiding SENTIA.
- Ekarini, F. (2017). *Analisis Desain Website Bni, Bukopin, J.Co Donuts Dan Mcdonalds Menurut Buku “The Principles Of Beautiful Web Design.”* Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO).
- Gede, I., Rahayuda, S., Putu, N., Santiani, L., & Korespondensi, P. (2021). *Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Bencana Menggunakan Aturan Theo Mandel*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK), 8(3), 579–586. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184389>
- Hidayah, N., Zain, M., Jaafar, A., Hanis, F., & Razak, A. (2015). *A User-Centered Design: Methodological Tools To Design And Develop Computer Games For Motor-Impaired Users*. Proceedings of the 5th International Conference on Computing and Informatics.
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). *Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website*. JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas), 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i2.331>
- Nugraheny, D. (2016). *Analisis dan pada Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta*. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK): Vol. II.
- Presiden Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah*.
- Rahman, Y. A., Dwi Wahyuni, E., & Surya Pradana, D. (2020). *Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design*. REPOSITOR, 2(4), 503–510.
- Sidik, A. (2018). *Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile*. Technologia, 9(2).
- Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. P. (2019). *Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital “Ijogja” Berbasis Android*.