



**PEMBUATAN PROTOTIPE UI/UX *WEBSITE* INVENTORI BARANG
PADA PT. WANBASS TIMUR PERSADA MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

DAFFA TYAN PUTRO

20410100083

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PEMBUATAN PROTOTIPE UI/UX *WEBSITE* INVENTORI BARANG
PADA PT. WANBASS TIMUR PERSADA MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



UNIVERSITAS

Disusun Oleh :

Nama : Daffa Tyan Putro

NIM : 20410100083

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024



Kalahkan kebiasaan buruk

dan

Kembangkan kebiasaan baik

- Daffa Tyan Putro -

UNIVERSITAS
Dinamika



Nikmati dan hargai
UNIVERSITAS
perubahan dalam kehidupan
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN PROTOTIPE UI/UX *WEBSITE* INVENTORI BARANG PADA PT. WANBASS TIMUR PERSADA MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Laporan Kerja Praktik oleh

Daffa Tyan Putro

NIM : 20410100083

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS

Dinamika

Surabaya, 15 Januari 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Pradita Maulidya Effendi, M.Kom

NIDN. 0720089401

Penyelia



Siti Nur Azizah

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Julianto
Date: 2024.01.22
22:23:58 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng

NIDN. 0722108601

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Daffa Tyan Putro
NIM : 20410100083
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek
Judul Karya : **PEMBUATAN PROTOTIPE UI/UX WEBSITE INVENTORI BARANG PADA PT. WANBASS TIMUR PERSADA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

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 diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 10 Januari 2024


Daffa Tyan Putro
NIM : 20410100083

ABSTRAK

PT Wanbass Timur Persada merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kebutuhan alat Kesehatan. PT Wanbass Timur Persada menyediakan peralatan, perlengkapan, dan produk kesehatan yang diperlukan untuk mendukung layanan kesehatan. Dengan berkembangnya perusahaan ini, mengalami banyak transaksi sehingga aktifitas pencatatan dan perhitungan *stock* barang semakin terkendala, seperti *stock* persediaan barang yang tidak akurat. Perlu beberapa perkembangan terkini dalam teknologi yang telah mempengaruhi dan mengubah cara perusahaan dalam mengelola *inventory* PT Wanbass Timur Persada.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan PT Wanbass Timur Persada didapatkan belum memiliki sumber daya manusia yang mampu dalam merancang UI/UX. Solusi dari hal tersebut merancang UI/UX *website inventory*, ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas penggunaan *website inventori*. Para karyawan PT Wanbass Timur Persada diberikan kuesioner mengenai *website inventory* yang sudah dibuat menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Centered Design* (UCD). Dari pengujian dengan metode tersebut terkumpul responden sebanyak 30 mendapatkan nilai skor SUS sebesar 72,08 dalam kategori “good”, sedangkan berdasarkan skala SUS tersebut termasuk dalam kategori C+. Dari hasil tersebut diharapkan memberikan panduan praktis untuk pengembang dan desainer UI/UX dalam memahami kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: SUS, UCD, UI/UX, *Website Inventory*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran 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 PT Wanbass Timur Persada. Kerja Praktik ini membahas tentang : Pembuatan UI/UX untuk *Website Inventory* Barang Masuk dan Keluar Pada PT Wanbass Timur Persada.

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. Kedua orang ltercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Pradita Maulidya Effendi, M.Kom. selaku Dosen S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika sekaligus dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik serta telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik..
3. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.

4. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
5. 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 terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 10 Januari 2024



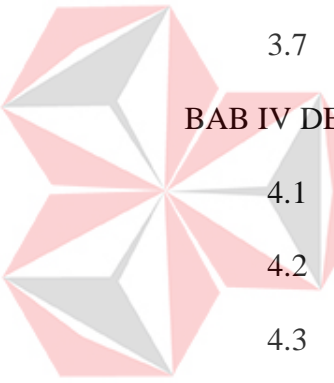
UNIVERSITAS
Dinamika
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
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	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan	4
2.2 Identitas Perusahaan	5
2.3 Visi Perusahaan	5
2.4 Misi Perusahaan.....	6
2.5 Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 Perseroan Terbatas (PT).....	9
3.2 <i>Inventory</i>	10
3.3 <i>Wireframe</i>	10

Halaman

3.4	<i>UI/UX</i>	11
3.5	<i>Prototype</i>	12
3.6	<i>User Centered Design (UCD)</i>	13
3.6.1	<i>Plan The User Centered Design</i>	13
3.6.2	<i>Specify The Context of Use</i>	14
3.6.3	<i>Specify User and Organisational Requirements</i>	14
3.6.4	<i>Product Design Solution</i>	14
3.6.5	<i>Evaluation Design Againts User Requirements</i>	14
3.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	15
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		18
4.1	<i>Tahapan Plan The User Centered Design</i>	18
4.2	<i>Tahapan Specify The Context of Use</i>	18
4.3	<i>Tahapan Specify User and Organizational Requirements</i>	18
4.4	<i>Tahapan Product Design Solutions</i>	20
4.4.1	<i>Halaman Login</i>	20
4.4.2	<i>Halaman Dashboard</i>	21
4.4.3	<i>Halaman Data Supplier</i>	22
4.4.4	<i>Halaman Tambah Data Supplier</i>	22
4.4.5	<i>Halaman Edit Data Supplier</i>	23
4.4.6	<i>Halaman Data Barang</i>	24
4.4.7	<i>Halaman Tambah Data Barang</i>	24



UNIVERSITAS
Dinamika

Halaman

4.4.8	Halaman Edit Data Barang	25
4.4.9	Halaman Barang Masuk	26
4.4.10	Halaman Tambah Barang Masuk.....	26
4.4.11	Halaman Barang Retur	27
4.4.12	Halaman Tambah Barang Retur.....	28
4.4.13	Halaman Barang Karantina.....	28
4.4.14	Halaman Tambah Barang Karantina.....	29
4.4.15	Halaman Barang Keluar	30
4.4.16	Halaman Tambah Barang Keluar.....	30
4.4.17	Halaman Laporan Masuk.....	31
4.4.18	Halaman Laporan Keluar.....	32
4.4.19	Tampilan Hasil Cetak Laporan	33
4.5	Tahapan <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	34
BAB V PENUTUP		42
5.1	Kesimpulan	42
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		44
LAMPIRAN		46
BIODATA		52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	15
Tabel 3.2 Bobot Jawaban	16
Tabel 4.1 Fitur dan role.....	19
Tabel 4.2 Daftar Nilai Kuesioner.....	35
Tabel 4.3 Perhitungan Skor Sesuai Aturan SUS	36
Tabel 4.4 Hasil Skor SUS Responden (dikali 2,5 dan rata-rata).....	38
Tabel 4.5 Interpretasi Skor SUS	40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Perusahaann.....	4
Gambar 2.2 Peta Perusahaan	5
Gambar 2.3 Struktur Organisasi	6
Gambar 3.1 Ukuran Score SUS.....	17
Gambar 4.1 Halaman Login	20
Gambar 4.2 Halaman Dashboard.....	21
Gambar 4.3 Halaman Data Supplier	22
Gambar 4.4 Halaman Tambah Data Supplier	23
Gambar 4.5 Halaman Edit Data Supplier.....	23
Gambar 4.6 Halaman Data Barang	24
Gambar 4.7 Halaman Tambah Data Barang	25
Gambar 4.8 Halaman Edit Data Barang.....	25
Gambar 4.9 Halaman Barang Masuk.....	26
Gambar 4.10 Halaman Tambah Barang Masuk	27
Gambar 4.11 Halaman Barang Retur.....	27
Gambar 4.12 Halaman Tambah Barang Retur	28
Gambar 4.13 Halaman Barang Karantina	29
Gambar 4.14 Halaman Tambah Barang Karantina.....	29
Gambar 4.15 Halaman Barang Keluar	30
Gambar 4.16 Halaman Tambah Barang Keluar	31
Gambar 4.17 Halaman Laporan Masuk	31
Gambar 4.18 Halaman Laporan Keluar	32

Halaman

Gambar 4.19 Tampilan Hasil Cetak Laporan..... 33

Gambar 4.20 Ukuran Score SUS 40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Form</i> KP-3 Surat Balasan.....	46
Lampiran 2. <i>Form</i> KP-5 Acuan Kerja	47
Lampiran 3. <i>Form</i> KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	48
Lampiran 4. <i>Form</i> KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja	49
Lampiran 5. <i>Form</i> KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	50
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	51



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang hampir seluruh aspek kehidupan ekonomi dan bisnis tidak terlepas dari teknologi. Perkembangan teknologi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam dunia bisnis. Perkembangan ini memengaruhi berbagai aspek dalam lingkungan bisnis. Salah satunya ialah perkembangan sistem informasi, sistem informasi (SI) adalah serangkaian elemen atau komponen yang saling bergantung dan berinteraksi yang mengumpulkan, menyimpan, memproses, mengelola, dan menyebarkan informasi yang diperlukan untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau bisnis.

PT. Wanbass Timur Persada merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kebutuhan alat Kesehatan. PT. Wanbass Timur Persada menjual kebutuhan alat kesehatan seperti *rapid test*, kantung darah, *tensi clock* dan *micropipette*. Proses bisnis yang terjadi di PT. Wanbass Timur Persada ialah penjualan barang kepada rumah sakit, melakukan pencatatan *restock* retur dan barang keluar, menyimpan *stock* barang dan pencatatan barang yang expired. Dengan berkembangnya perusahaan ini mengalami banyak transaksi sehingga aktifitas pencatatan dan perhitungan *stock* barang semakin terkendala, seperti *stock* persediaan barang yang tidak akurat, terdapat *stock* barang yang hilang atau *minus*, kesulitan dalam menentukan *stock* barang yang tersedia dan barang yang akan mendekati tanggal *expired*.

Dengan begitu diperlukan perangkat lunak agar membantu dalam meringankan proses mengelola *stock* barang. Agar perangkat lunak yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan memberikan kenyamanan dan pengalaman lebih pada saat admin gudang menggunakan *website inventory* sehingga dibutuhkan UI/UX. Dengan rancangan *design* antar muka yang telah dibangun, diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh admin gudang dalam melakukan tugasnya. Dalam merancang *design* antar muka ini dilakukan *testing* yaitu menggunakan metode *User Centered Design (USD)*. Tujuan menggunakan metode ini ialah untuk mengetahui skor yang didapatkan dari *design* perangkat lunak yang telah di rancang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang *design* UI/UX untuk aplikasi *inventory stock* barang berbasis *website* pada PT. Wanbass Timur Persada, yang memiliki tampilan dan fitur untuk mempermudah *user* yaitu admin gudang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Perancangan desain UI/UX yang dibangun berbasis *website inventory* dan menggunakan *tools* Figma.
2. Rancangan aplikasi berupa *prototype*.

3. Sistem dapat memberikan informasi terbatas mengenai *stock* barang masuk, keluar, karantina dan retur pada gudang.

1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktik ini adalah bagaimana membuat perancangan *design* UI/UX aplikasi *inventory* berbasis *website* pada PT. Wanbass Timur Persada, yang memudahkan admin gudang dalam menggunakan aplikasi *inventory* dari segi tampilan beserta fitur.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini untuk mitra perusahaan, antara lain :

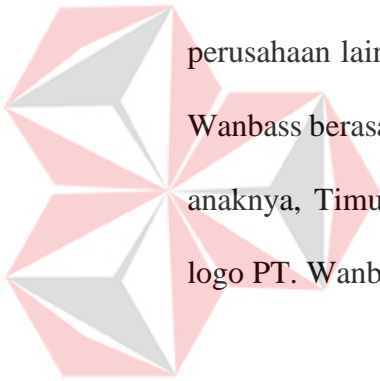
1. Menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi *inventory* berbasis *website*.
2. Membantu sebagai referensi *programming developer* dalam membangun aplikasi toko *online* berbasis *website* pada PT. Wanbass Timur Persada.
3. Perancangan tampilan dan fitur yang memudahkan *user* mendapatkan informasi keluar masuk produk di dalam proses gudang.
4. Memberikan informasi tentang besarnya pengaruh sistem pemasaran berbasis *website* toko *online* bagi perusahaan dalam meningkatkan penjualan dan pemasaran produk.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Latar Belakang Perusahaan

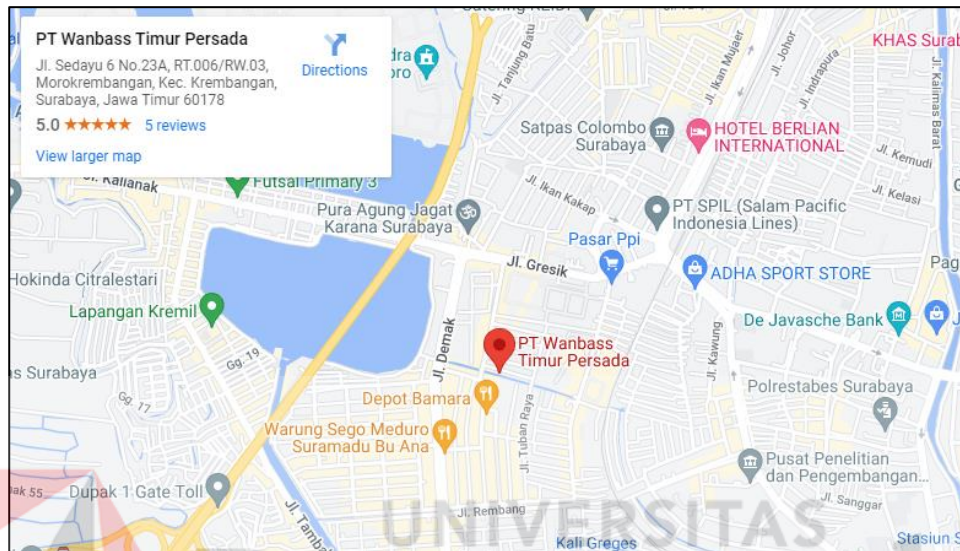
PT. Wanbass Timur Persada berdiri pada 12 Desember 2012. Sebelum berdiri PT perusahaan ini bernama UD. Sumber Sehat sejak tahun 2001, bergerak di bidang alat kesehatan, karena pada tahun 2012 izin pedagang kesehatannya tidak diperpanjang karena harus PT, maka tahun 2012 PT. Wanbass Timur Persada berdiri, sebelumnya pemilik perusahaan ini ingin memberi nama PT sesuai CV sebelumnya yaitu Sumber Sehat, tetapi karena PT. Sumber Sehat telah dipakai perusahaan lain, maka pemilik menamai PT. Wanbass Timur Persada yaitu nama Wanbass berasal dari gabungan nama keluarga pemilik yaitu Bapak Wijang beserta anaknya, Timur karena menjadi pemasok alat kesehatan di Jawa Timur. Berikut logo PT. Wanbass Timur Persada seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo Perusahaann

PT. Wanbass Timur Persada beralamat di Jl. Sedayu VI No.23 A, Surabaya, 60178 yang dapat dilihat pada Gambar 2.2. Seiring berjalannya waktu perusahaan ini berkembang dan menjadi pemasok utama alat kesehatan ke berbagai

puskesmas, rumah sakit, dan PMI terutama di Jawa Timur, ke depannya sang pemilik berencana kembali menghidupkan CV Sumber Sehat sebagai anak perusahaan yang bergerak di bidang jasa seperti elektro medik yaitu jasa memperbaiki mesin alat kesehatan, dan farmasi.



Gambar 2.2 Peta Perusahaan

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. WANBASS TIMUR PERSADA
 Alamat : Jl. Sedayu 6 No.23A, Kota Surabaya
 No. Telepon : (031) 35303-91
 Email : wanbasspersada@gmail.com

2.3 Visi Perusahaan

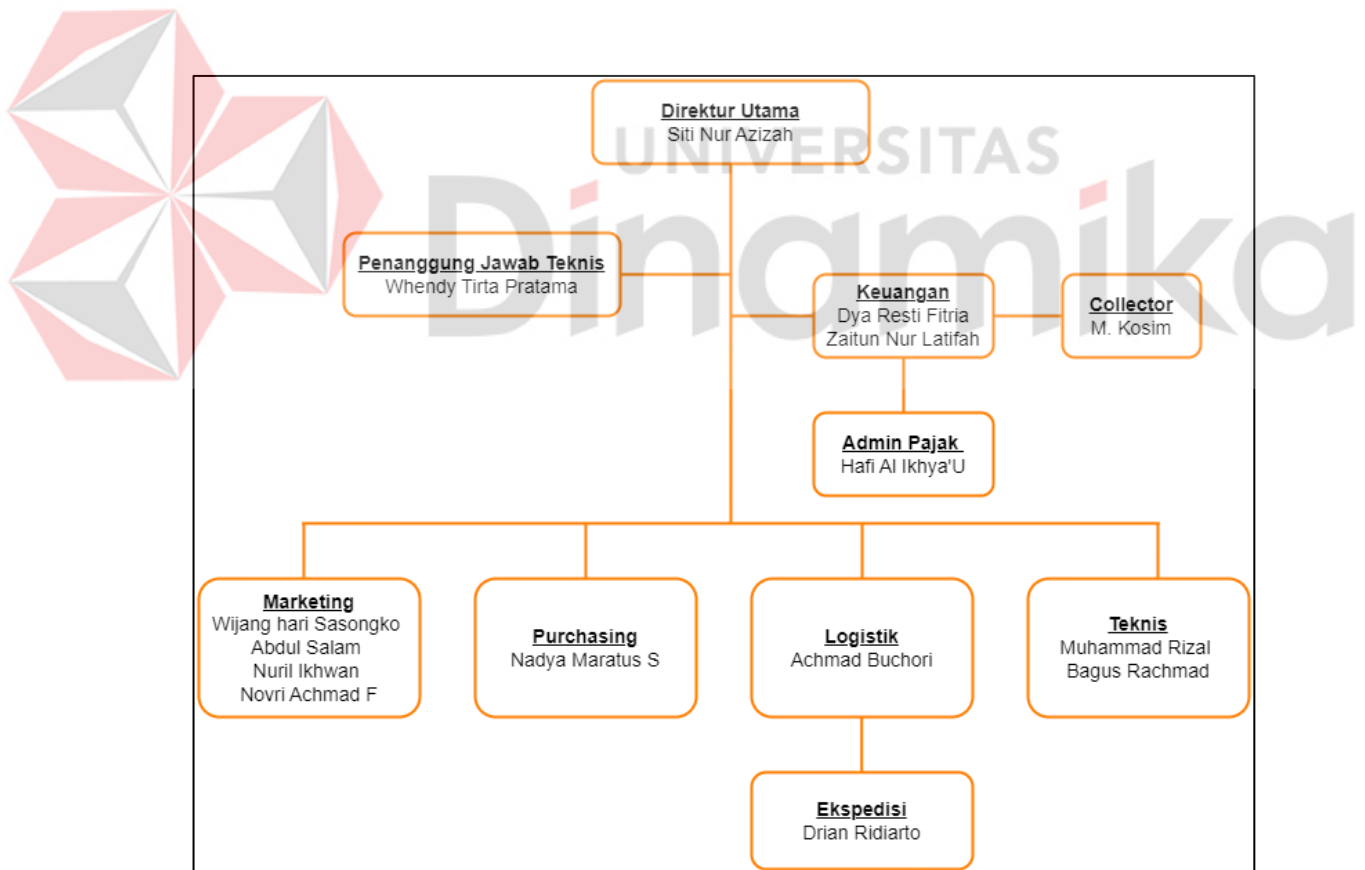
Visi PT. Wanbass Timur Persada dalam mewujudkan Indonesia yang sehat dan berkeadilan dikontribusikan oleh PT. Wanbass timur Persada yaitu Menjadi perusahaan yang maju, konsisten, profesional, dan berkelanjutan dalam membantu tenaga medis dengan pelayanan yang baik, cepat, dan solutif.

2.4 Misi Perusahaan

PT. Wanbass Timur Persada dalam rumusan yang lebih spesifik, terukur dalam kurun waktu yang lebih pendek dari tujuan. Sasaran tersebut adalah:

1. Dapat membantu melayani pelanggan dengan baik.
2. Memberikan solusi permasalahan mengenai alat kesehatan.
3. Konsisten membantu dan melayani pelanggan.
4. Mengedukasi pelanggan mengenai standar alat kesehatan untuk membantu fasilitas.

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

Sumber: Olahan Penulis

Seperti yang tertera pada Gambar 2.3 PT. Wanbass Timur Persada dalam menjalankan proses operasional perusahaan, memiliki struktural organisasi untuk menjalankannya. PT. Wanbass Timur Persada di kepalai oleh Ibu Siti Nur Azizah selaku istri pemilik dari PT. Wanbass Timur Persada yaitu Bapak Wijang Hari Sasongko.

1. Direktur

- a. Memutuskan dan menentukan peraturan dan kebijakan tertinggi perusahaan.
- b. Bertanggung jawab atas kerugian yang di hadapi perusahaan termasuk juga keuntungan perusahaan termasuk juga keuntungan perusahaan.
- c. Merencanakan serta mengembangkan sumber-sumber pendapatan dan pembelanjaan kekayaan perusahaan.

2. Penanggung Jawab Teknis

- a. Bertanggung jawab melaksanakan pengawasan, pengendalian dan evaluasi kegiatan kerja.
- b. Bertanggung jawab memastikan bahwa setiap transaksi pembelian produk alat maupun reagent sesuai dengan kebutuhan.
- c. Bertugas *monitoring* barang sebelum didistribusikan ke *customer*.
- d. Mampu menjaga *stock* kebutuhan reagent alat serta *sparepart* dari alat-alat yang telah dipasarkan kepada *customer*.

3. Admin Pajak

- a. Melakukan *monitoring* pajak keluaran dan pajak masukan.
- b. Menghitung dan melaporkan PPh pasal 21 dan PPN.
- c. Membuat dan melaporkan SPT tahunan perusahaan.

d. Menghitung dan melaporkan Pajak Bumi dan Bangunan (PBB).

4. Admin Gudang

a. Menerima kedatangan barang/alat, bahan habis pakai dari ekspedisi distributor.

b. Membuat faktur penjualan untuk *marketing*.

c. Mendata *stock* barang/alat di gudang, *expired date* bahan habis pakai dan menginformasikan kepada *marketing stock* produk yang ada di gudang.

5. Collector

a. Melakukan *monitoring* jatuh tempo faktur dan melakukan penagihan atas faktur jatuh tempo.

b. Memeriksa daftar penerimaan bukti setoran dari bagian keuangan (khususnya yang melakukan pembayaran *Via Transfer*).

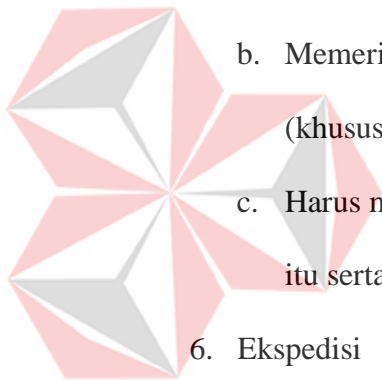
c. Harus melakukan penyetoran atas hasil tagihan yang diterimanya pada hari itu serta bukti faktur yang tidak tertagih.

6. Ekspedisi

a. Mengirim barang tepat waktu.

b. Memastikan barang yang diterima oleh konsumen atau pelanggan dalam keadaan baik dan tidak rusak.

c. Menjaga keamanan dokumen (faktur, surat jalan, tanda terima, dan lainnya) dan memastikan bahwa dokumen tidak dalam keadaan rusak.



BAB III

LANDASAN TEORI

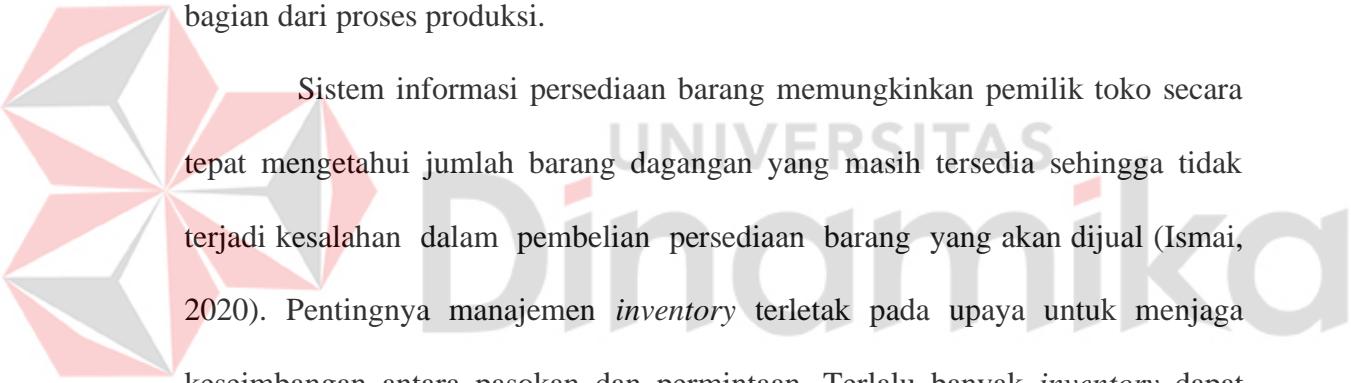
3.1 Perseroan Terbatas (PT)

Perseroan Terbatas (PT) yang dulunya disebut juga dengan *Naamloze Vennootschaap* (NV) adalah salah satu jenis badan usaha yang dilindungi undang-undang yang modalnya berupa saham. Seseorang dianggap sebagai pemilik PT apabila ia memiliki jumlah saham yang sama dengan jumlah yang diinvestasi. Berdasarkan pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas (Kasih, 2022).

Perseroan Terbatas terdiri dari dua kata, yaitu Perseroan dan Terbatas. Perseroan merujuk pada modal PT yang terdiri dari sero-sero atau saham-saham. Sedangkan kata Terbatas merujuk kepada tanggung jawab pemegang saham yang luasnya hanya terbatas pada nilai nominal saham yang dimilikinya (Pangestu & Aulia, 2007). PT merupakan salah satu penopang pembangunan perekonomian nasional, sehingga diperlukan landasan hukum yang kuat untuk lebih mendorong pembangunan nasional, dan merupakan perusahaan patungan yang berlandaskan asas kekeluargaan, dengan tetap berpegang pada asas keadilan dalam perekonomian. Melakukan kegiatan usaha dengan modal dasar yang seluruhnya terbagi dalam saham dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam Undang-Undang.

3.2 *Inventory*

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan mendukung berkembangnya sistem informasi, khususnya *system* informasi persediaan barang yang digunakan untuk menghasilkan informasi mengenai persediaan berbagai jenis produk yang dijual di perusahaan. Secara umum *inventory* mencakup serangkaian keputusan atau kebijakan perusahaan untuk memastikan perusahaan mampu menyediakan persediaan dengan mutu, barang yang sedang produksi, jumlah dan waktu tertentu (Budiantara & Budihartanti, 2020). *Inventory* dapat berupa barang jadi, bahan baku, atau barang setengah jadi yang menjadi bagian dari proses produksi.



Sistem informasi persediaan barang memungkinkan pemilik toko secara tepat mengetahui jumlah barang dagangan yang masih tersedia sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pembelian persediaan barang yang akan dijual (Ismail, 2020). Pentingnya manajemen *inventory* terletak pada upaya untuk menjaga keseimbangan antara pasokan dan permintaan. Terlalu banyak *inventory* dapat menyebabkan biaya penyimpanan yang tinggi, risiko kerusakan atau kadaluwarsa, serta ketidakseimbangan keuangan. Di sisi lain, memiliki terlalu sedikit *inventory* dapat menyebabkan ketidakmampuan untuk memenuhi permintaan pelanggan, kehilangan penjualan, dan potensi kerugian lainnya.

3.3 *Wireframe*

Wireframe adalah representasi visual sederhana dari tata letak dan struktur elemen utama desain, seperti halaman web atau aplikasi. *Wireframe* ini bersifat *low fidelity* yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan tata letak tampilan

sebelum membuat desain yang lebih nyata (Dunensa et al., 2021). Hal ini memungkinkan tim desain dan pengembang untuk memahami dan merencanakan struktur dan interaksi UI tanpa terlalu berfokus pada detail estetika.

Gambar rangka biasanya berupa sketsa atau gambar kasar yang menunjukkan lokasi dan hierarki elemen utama seperti teks, gambar, tombol, dan area konten. *Wireframe* tidak menyertakan warna, gambar, atau elemen desain lain yang relevan dengan presentasi visual akhir. *Wireframe* dapat dibuat menggunakan alat desain khusus, seperti perangkat lunak desain grafis atau perangkat lunak *wireframe* khusus. Alat-alat ini menyediakan elemen umum (kotak, teks, tombol, dll.) yang dapat ditempatkan dengan cepat untuk membuat representasi visual sederhana dari antarmuka pengguna. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat dengan proses interaksi alur akan diuji coba kepada *user* untuk mendapatkan respon atau *feedback* dari pengguna (Lim & Setiyawati, 2022).

3.4 UI/UX

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah dua konsep yang saling terkait dalam desain produk *digital*. UI merujuk pada tampilan grafis dan elemen-elemen interaktif suatu antarmuka yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk, sementara UX berfokus pada pengalaman keseluruhan pengguna saat menggunakan produk tersebut.

UI melibatkan desain visual, seperti warna, tata letak, ikon, dan elemen-elemen lainnya yang membentuk antarmuka yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan atau aspek UI ini adalah untuk meningkatkan fungsionalitas dari pengalaman pengguna.

Sementara itu, UX melibatkan perancangan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Ini mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk dari awal hingga akhir, dengan fokus pada kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna, serta untuk memberikan solusi dari permasalahan (Lim & Setiyawati, 2022). UX mencakup aspek-aspek seperti navigasi, arsitektur informasi, dan responsivitas antarmuka.

3.5 *Prototype*

Prototype yang biasa disebut purwarupa atau *arketipe* adalah bentuk awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah model. *Prototype* juga sebuah contoh awal dari *design* antarmuka pengguna suatu aplikasi atau web yang membantu dalam tahap perancangan dalam membuat aplikasi. Proses implementasi ide-ide yang telah diperoleh dari tahapan sebelumnya ke dalam suatu aplikasi dan produk yang dapat diuji (Gautama et al., 2023). *Prototype* dibuat dengan tujuan untuk mendemonstrasikan atau membuat desain aplikasi presensi. *Prototype* dapat berupa *wireframe* yang menyajikan tampilan antarmuka sederhana tanpa dengan tampilan yang mendetail.

Prototype dapat bersifat kasar atau sangat rinci, tergantung pada kebutuhan dan fase pengembangan. Misalnya, prototipe awal mungkin hanya berupa sketsa atau model konsep sederhana, sementara prototipe lanjutan mungkin lebih mendekati versi final produk dengan fungsi yang lebih lengkap. Penting untuk diingat bahwa prototipe bukanlah produk akhir, tetapi alat untuk membantu dalam proses pengembangan dan memastikan bahwa produk akhir memenuhi harapan pengguna dan tujuan bisnis.

3.6 *User Centered Design (UCD)*

User Centered Design (UCD) atau desain berpusat pada pengguna adalah suatu pendekatan dalam pengembangan produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai titik pusat utama. Pada dasarnya, UCD berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna selama seluruh siklus pengembangan. UCD berasal dari laboratorium penelitian Donald Norman di University of California San Diego (UCSD) pada tahun 1980an (Abrams et al., 2004).

Proses UCD melibatkan pengguna secara aktif, dimulai dari riset awal hingga tahap evaluasi, untuk memastikan bahwa desain produk mencerminkan pemahaman yang akurat terhadap kebutuhan pengguna. Proses yang terjadi yaitu berulang-ulang, dimana desain dan evaluasi dibangun dari langkah awal hingga implementasi secara terus menerus (Saputri et al., 2017). Selama tahap pemahaman pengguna, metode seperti wawancara, observasi, dan analisis personas digunakan untuk memperoleh wawasan mendalam. Desain awal kemudian dievaluasi melalui berbagai teknik, seperti uji pengguna dan analisis usability, sehingga memungkinkan perbaikan dan iterasi berkelanjutan. UCD juga mempunyai beberapa proses yang harus dilakukan, berikut merupakan alur proses dari UCD.

3.6.1 *Plan The User Centered Design*

Fase ini melibatkan perencanaan dan persiapan strategis sebelum pekerjaan desain dan pengembangan sebenarnya dimulai. Menentukan komitmen waktu dan tugas yang diperlukan user dengan memperhatikan keterlibatan *user* pada tahap awal dan akhir atau sesuai dengan kebutuhan. Tujuannya adalah agar

produk akhir dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna secara efektif dan efisien.

3.6.2 *Specify The Context of Use*

Fase ini dilakukan identifikasi terhadap *user* agar sesuai dengan konteks di mana produk atau sistem akan digunakan harus didefinisikan dan dipahami dengan jelas. Konteks penggunaan meliputi lingkungan, kondisi, dan karakteristik pengguna yang berinteraksi dengan produk.

3.6.3 *Specify User and Organisational Requirements*

Fase ini mendefinisikan kebutuhan fungsional, non fungsional, preferensi, dan batasan spesifik pengguna. Langkah ini penting untuk mengembangkan produk atau sistem yang memenuhi tujuan pengguna dan perusahaan.

3.6.4 *Product Design Solution*

Fase ini dilakukan proses pengembangan desain produk mencakup keseluruhan desain *prototype*, termasuk bentuk fisik, fungsionalitas, antarmuka pengguna, dan semua elemen lain yang berkontribusi pada pengalaman pengguna.

3.6.5 *Evaluation Design Againsts User Requirements*

Fase ini dilakukan proses *testing* dengan mengumpulkan umpan balik menggunakan kuesioner terhadap design antar muka akhir dan menilai kegunaan dan fitur-fitur yang ada. Langkah ini mengevaluasi desain akhir atau prototipe untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi persyaratan pengguna yang ditentukan.

3.7 *System Usability Scale (SUS)*

Tahap *test* atau pengujian tidak dapat dipisahkan dengan tahap *prototype* sebelumnya. *Prototype* yang sudah dibuat selanjutnya akan diuji coba dengan cara mendemonstrasikan kepada pengguna. Tahap pengujian memiliki tujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Maka dari itu, *test* adalah tahapan di mana *designer* akan lebih mengenal *user* terkait dengan kebutuhan *user*, kenyamanan *user*, hingga pengalaman *user*. *System Usability Scale (SUS)* adalah alat pengukuran yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat ketergunaan suatu sistem. Alat ini terdiri dari kuesioner berisi 10 pertanyaan dengan lima opsi jawaban, mulai dari “Sangat setuju” hingga “Sangat tidak setuju”. Kuesioner SUS dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, situs web, dan aplikasi. Skor SUS berkisar antara 0 hingga 100, dengan skor di atas 68 dianggap di atas rata-rata dan skor di bawah 68 dianggap di bawah rata-rata, menggunakan instrumen pernyataan *System Usability Scale (SUS)* dengan 10 item pernyataan sebagai standar tampilan dan kinerja situs *website* (Nopita et al., 2022).

Pada Tabel 3.1 merupakan 10 pertanyaan dari *System Usability Scale* yang akan digunakan dalam pengetesan:

Tabel 3.1 Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya merasa akan menggunakan sistem ini lagi.	1-5
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan.	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.	1-5

No	Pertanyaan	Skor
4	Saya memerlukan bantuan dari seorang ahli untuk menggunakan sistem ini.	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur yang ada berjalan dengan semestinya.	1-5
6	Saya merasa fitur-fitur yang ada tidak konsisten.	1-5
7	Saya merasa orang lain dapat menggunakan sistem ini dengan cepat.	1-5
8	Saya merasa sistem ini sangat sulit untuk digunakan.	1-5
9	Saya merasa sistem ini tidak ada hambatan dalam menggunakannya.	1-5
10	Saya merasa perlu mempelajari banyak hal untuk menggunakan sistem ini.	1-5

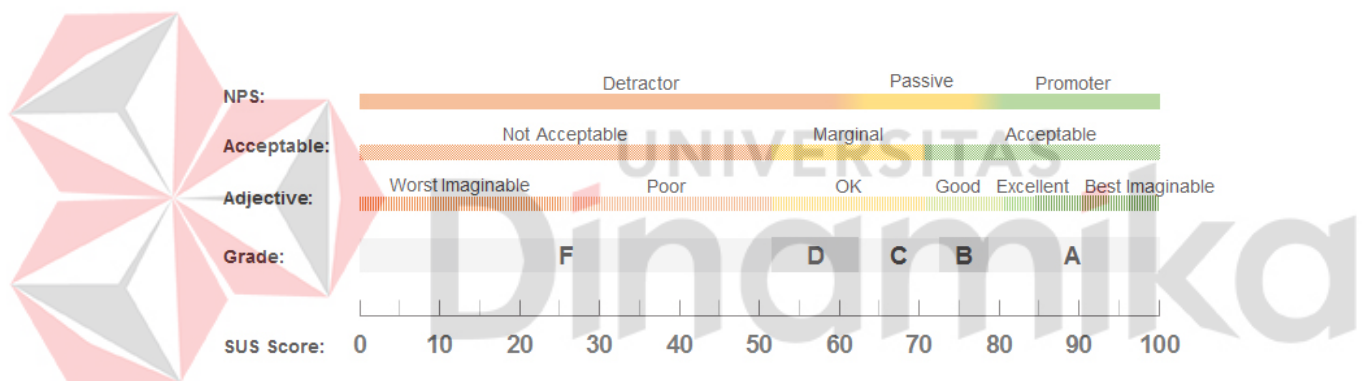
Tabel 3.2 Bobot Jawaban

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

Setelah mengumpulkan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung dengan syarat yang ada pada Tabel 3.2. Saat menggunakan *System Usability Scale* (SUS), ada beberapa aturan untuk menghitung skor SUS. Aturan berikut ini berlaku untuk menghitung skor survei:

1. Jika jumlah soal ganjil, maka skor yang dihitung dari skor pengguna dikurangi 1 untuk setiap soal.
2. Untuk setiap soal bernomor genap, skor akhir ditentukan dari nilai 5 dikurangi skor soal yang diterima dari pengguna.
3. Skor SUS merupakan penjumlahan skor setiap soal dikalikan 2,5.

Aturan penilaian diterapkan pada satu responden. Untuk perhitungan lebih lanjut, skor SUS setiap responden dirata-rata dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan membaginya dengan jumlah responden (Sauro, 2018). Ukuran skor SUS seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Ukuran Score SUS

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Tahapan *Plan The User Centered Design*

Dalam poses yang dinamakan *plan the user centered design* ini dilakukan proses wawancara dan observasi terhadap admin dari perusahaan tersebut. Proses tersebut bertujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsional, non fungsional dan fitur-fitur apa saja yang akan dibutuhkan dalam merancang UI/UX. Langkah selanjutnya melakukan pengujian dan evaluasi dengan melibatkan beberapa admin perusahaan dalam mengisi responden kuesioner untuk mengetahui apakah tampilan dan fitur yang ada dalam UI/UX sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

4.2 Tahapan *Specify The Context of Use*

Dalam tahap ini dilakukan proses identifikasi konteks *user* dengan cara mengetahui tugas dan tanggung jawab apa yang lakukan admin gudang dalam aktifitas keluar masuknya barang di perusahaan. Berikut identifikasi tugas admin yang ada di perusahaan:

Dalam perusahaan tersebut tugas seorang admin gudang melibatkan berbagai tanggung jawab yang berfokus pada manajemen stok, penyimpanan barang, operasi gudang dan melakukan penyusunan laporan barang masuk, barang keluar.

4.3 Tahapan *Specify User and Organizational Requirements*

Dalam perancangan *design UI/UX website inventory* pada PT. Wanbass Timur Persada. Dalam memulai proses perancangan perlu yang nama kebutuhan

pengguna untuk mengetahui dan memenuhi kebutuhan dari pengguna maupun antarmuka yang akan di rancang, seperti fitur-fitur dan role apa saja yang dilakukan *user* yang akan menggunakan *system*. Berikut fitur dan role yang akan dilakukan oleh *user* admin gudang pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Fitur dan role

Fitur	Role
Login	Admin melakukan login menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> .
Data supplier	Admin dapat menambah, menghapus dan mengedit data supplier.
Data barang	Admin dapat menambah, menghapus dan mengedit data barang.
Barang masuk	Admin dapat menambah, menghapus barang masuk.
Barang retur	Admin dapat menambah, menghapus barang retur.
Barang karantina	Admin dapat menambah, menghapus barang karantina.
Barang keluar	Admin dapat menambah, menghapus barang keluar.
Laporan barang masuk	Admin dapat melihat dan mencetak PDF laporan masuk berdasarkan periode.
Laporan barang keluar	Admin dapat melihat dan mencetak PDF laporan keluar berdasarkan periode.



Dengan fitur-fitur yang ada dalam *design* antarmuka tersebut, tidak berjalan maksimal jika tidak adanya data kebutuhan. Maka dari itu data yang diperlukan admin dalam menggunakan *system* ini ialah:

1. Data supplier
2. Data master barang
3. Data barang masuk
4. Data barang retur
5. Data barang karantina
6. Data barang keluar

4.4 Tahapan Product Design Solutions

Setelah mendapatkan hasil analisis kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya dalam proses desain produk ialah mulai merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Proses ini melibatkan pengembangan konsep desain yang dapat memenuhi persyaratan fungsional, estetika, dan kegunaan yang telah diidentifikasi dari analisis kebutuhan pengguna.

4.4.1 Halaman Login



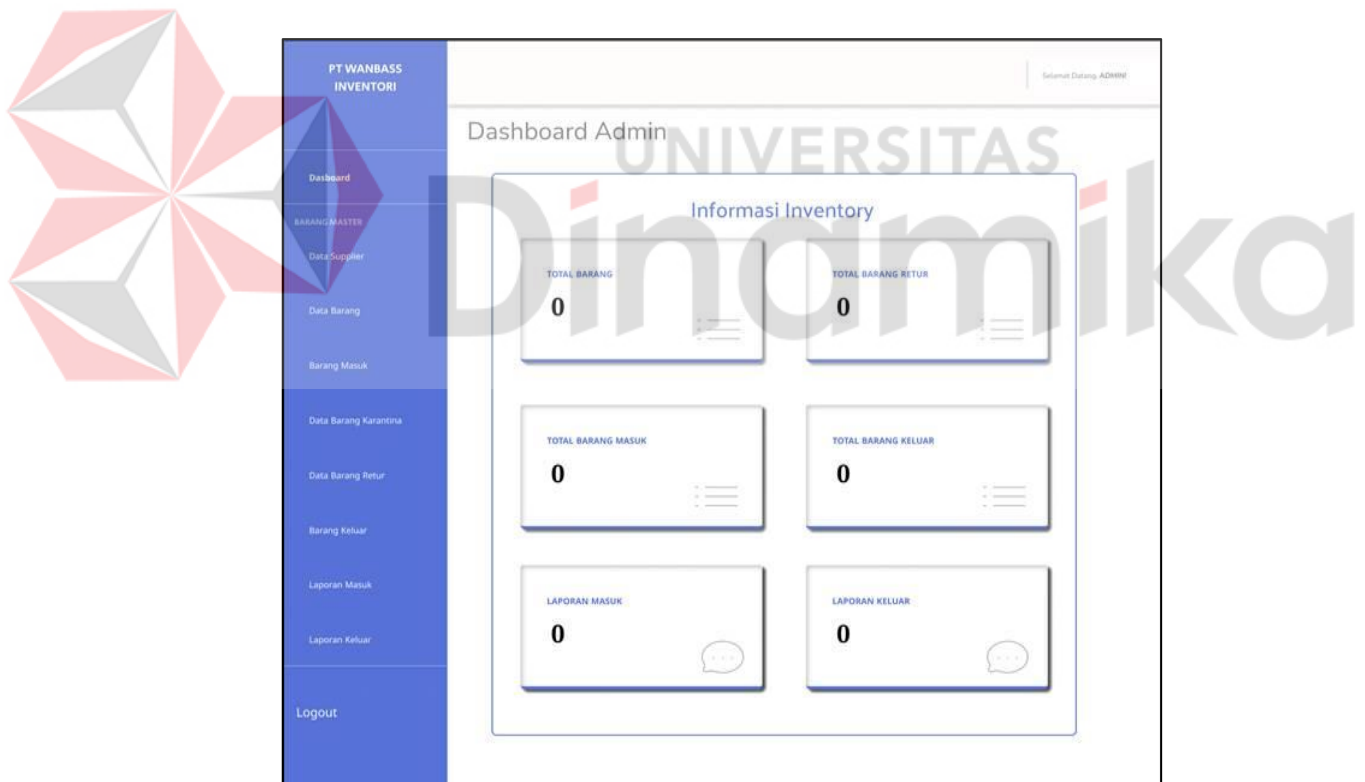
The screenshot shows a web application interface for PT WANBASS TIMUR PERSADA INVENTORI SYSTEM. The header is blue and contains the company logo on the left, the name 'PT WANBASS TIMUR PERSADA INVENTORI SYSTEM' in the center, and a small text 'R. Sebayu VI no. 23A-24 Sebayu Jawa Timur' on the right. The main content area is white and features a central white box with the title 'Login'. Inside this box, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. Below these fields is a blue button labeled 'Login'.

Gambar 4.1 Halaman Login

Gambar 4.1 di bawah merupakan halaman login. Sebelum masuk kedalam *system inventory*. Gambar merupakan halaman login, *user* harus memasukkan username dan password dengan benar untuk masuk kedalam halaman dashboard admin.

4.4.2 Halaman *Dashboard*

Gambar 4.2 dibawah merupakan halaman *dashboard* admin. Setelah *login*, *user* akan ditampilkan halaman dashboard. Pada halaman *dashboard* terdapat sekilas informasi mengenai *inventory* yang sedang berjalan dan terdapat menu halaman lainnya.



Gambar 4.2 Halaman Dashboard

4.4.3 Halaman Data Supplier

Pada gambar 4.3 ini disajikan banyak supplier dan informasi data supplier seperti nama supplier, no telp supplier, sales supplier, no telp sales dan Alamat supplier berbentuk *list table*. Di halaman ini terdapat menu aksi tambah, hapus dan ubah data supplier.

The screenshot shows the 'Halaman Data Supplier' interface. On the left is a blue sidebar menu for 'PT WANBASS INVENTORI' with options: Dashboard, BARANG MASTER (Data Supplier, Data Barang, Barang Masuk, Data Barang Karantina, Data Barang Retur, Barang Keluar, Laporan Masuk, Laporan Keluar), and Logout. The main area has a header 'Halaman Data Supplier' and a '+ Tambah Data Supplier' button. Below is a 'Data Supplier' table with columns: Nomor, Nama Supplier, Telepon, Nama Sales, Telepon Sales, Alamat Supplier, and Aksi. A single row is visible with the following data:

Nomor	Nama Supplier	Telepon	Nama Sales	Telepon Sales	Alamat Supplier	Aksi
1	Putra Gemilang	0210982902	Duffa Tyan	087373748939334	Jl. Tugu Pahlawan	Hapus Ubah

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and includes 'Previous' and 'Next' navigation buttons. A large watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the image.

Gambar 4.3 Halaman Data Supplier

4.4.4 Halaman Tambah Data Supplier

Pada gambar 4.4 ini terdapat tampilan form tambah data supplier. Form tersebut berupa inputan yang berisi data supplier baru yang ingin di tambahkan ke dalam data supplier.

PT WANBASS
INVENTORI

Selamat Datang ADMIN

Halaman Tambah Data Supplier

Tambah Data Supplier

Nama Supplier

Nomor Telepon

Nama Sales

Telepon Sales

Alamat Supplier

Gambar 4.4 Halaman Tambah Data Supplier

4.4.5 Halaman Edit Data Supplier

PT WANBASS
INVENTORI

Selamat Datang ADMIN

Halaman Ubah Data Supplier

Tambah Data Supplier

Nama Supplier

Nomor Telepon

Nama Sales

Telepon Sales

Alamat Supplier

Gambar 4.5 Halaman Edit Data Supplier

4.4.6 Halaman Data Barang

Pada Gambar 4.6 ini disajikan banyak data barang dan informasi data barang seperti nama barang, merk, harga dan *stock* barang berbentuk *list table*. Di halaman ini terdapat menu aksi tambah, hapus dan ubah data barang.

The screenshot shows the 'Halaman Data Barang' interface. On the left is a blue sidebar menu for 'PT WANBASS INVENTORI' with options: Dashboard, BARANG MASTER (Data Supplier, Data Barang, Barang Masuk, Data Barang Karantina, Data Barang Retur, Barang Keluar), Laporan Masuk, Laporan Keluar, and Logout. The main area has a 'Tambah Data Barang' button and a 'Data Barang' table. The table has columns: Nomor, Nama Barang, Merk, Harga, Stok, and Aksi. One row is visible: Nomor 1, Nama Barang 'Alkohol Swab', Merk 'Nesco', Harga 33.000, Stok '20 pcs', and Aksi buttons 'Hapus' and 'Ubah'. Below the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and has 'Previous', '1', and 'Next' navigation buttons. A watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' is present across the bottom.

Nomor	Nama Barang	Merk	Harga	Stok	Aksi
1	Alkohol Swab	Nesco	33.000	20 pcs	Hapus Ubah

Gambar 4.6 Halaman Data Barang

4.4.7 Halaman Tambah Data Barang

Pada Gambar 4.7 ini terdapat tampilan form tambah data barang. Form tersebut berupa inputan yang berisi data barang baru yang ingin di tambahkan ke dalam data barang.

PT WANBASS INVENTORI

Selamat Datang, ADMIN

Halaman Data Barang

Tambah Data Barang

Nama Barang

Merk Harga

Stock

Simpan Data

Dashboard

BARANG MASTER

Data Supplier

Data Barang

Barang Masuk

Data Barang Karantina

Data Barang Retur

Barang Keluar

Laporan Masuk

Laporan Keluar

Logout

Gambar 4.7 Halaman Tambah Data Barang

4.4.8 Halaman Edit Data Barang

PT WANBASS INVENTORI

Selamat Datang, ADMIN

Halaman Ubah Data Barang

Tambah Data Barang

Nama Barang
Alkohol Swab

Merk Harga

Nesco 33.000

Stock
20 pcs

Ubah Data

Dashboard

BARANG MASTER

Data Supplier

Data Barang

Barang Masuk

Data Barang Karantina

Data Barang Retur

Barang Keluar

Laporan Masuk

Laporan Keluar

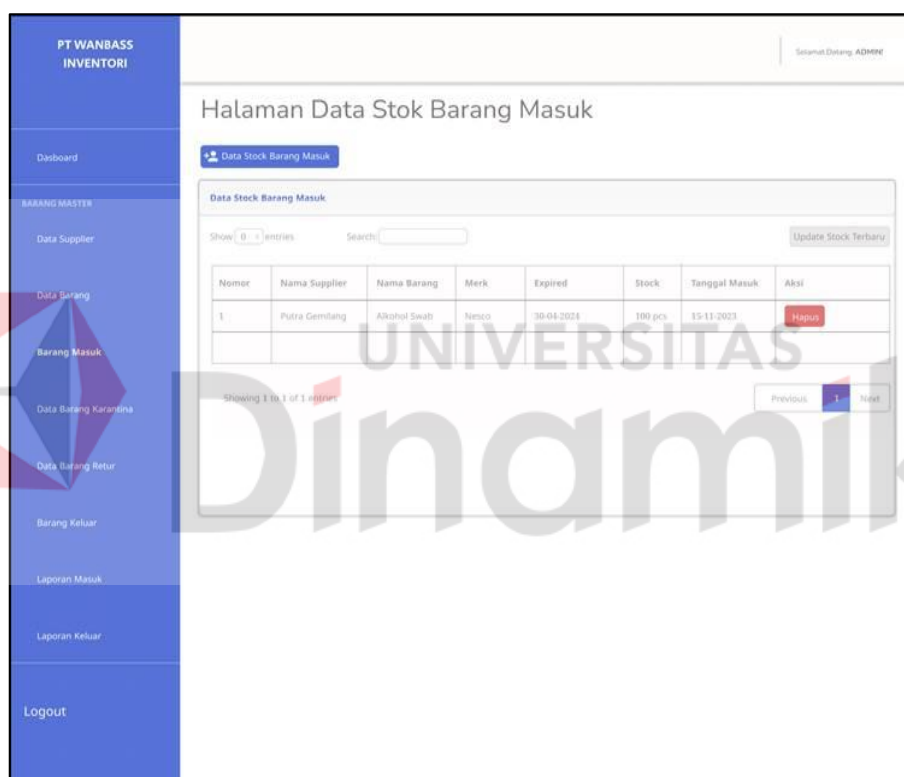
Logout

Gambar 4.8 Halaman Edit Data Barang

Pada Gambar 4.8 ini adalah halaman edit data barang. *User* dapat mengubah data barang yang sudah ada dalam data barang.

4.4.9 Halaman Barang Masuk

Pada Gambar 4.9 ini pengguna dapat melihat daftar barang masuk, menambah data barang masuk, dan menghapus data barang masuk. Dalam halaman ini juga terdapat fitur pencarian data barang masuk.



The screenshot shows the 'Halaman Data Stok Barang Masuk' interface. The sidebar on the left contains the following menu items: Dashboard, BARANG MASTER, Data Supplier, Data Barang, Barang Masuk, Data Barang Karantina, Data Barang Retur, Barang Keluar, Laporan Masuk, Laporan Keluar, and Logout. The main content area has a title 'Halaman Data Stok Barang Masuk' and a sub-header 'Data Stock Barang Masuk'. Below this is a search bar and a table with the following data:

Nomer	Nama Supplier	Nama Barang	Merk	Expired	Stock	Tanggal Masuk	Aksi
1	Putra Gemilang	Alkohol Swabi	Nesco	30-04-2024	100 pcs	15-11-2023	Hapus

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries'. There are also 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

Gambar 4.9 Halaman Barang Masuk

4.4.10 Halaman Tambah Barang Masuk

Pada Gambar 4.10 halaman ini pengguna dapat menambahkan data barang masuk baru dengan mengisi form data barang masuk, setelah itu menekan tombol “simpan data” untuk menyimpan data barang masuk.

PT WANBASS INVENTORI

Selamat Datang ADMIN

Halaman Tambah Data Stok Barang Masuk

Tambah Data Stok Barang Masuk

Nama Supplier:

Nama Barang:

Merk:

Expired:

Stock:

Tanggal Masuk:

Gambar 4.10 Halaman Tambah Barang Masuk

4.4.11 Halaman Barang Retur

PT WANBASS INVENTORI

Selamat Datang ADMIN

Halaman Data Barang Retur

[Data Stok Barang Retur](#)

Show: 1 entries Search:

Nomor	Nama Admin	Nama Barang	Merk	Stock	Tanggal Retur	Aksi
1	Staffa	Alkohol Swati	Periso	10 pcs	11-10-2023	<input type="button" value="Hapus"/>

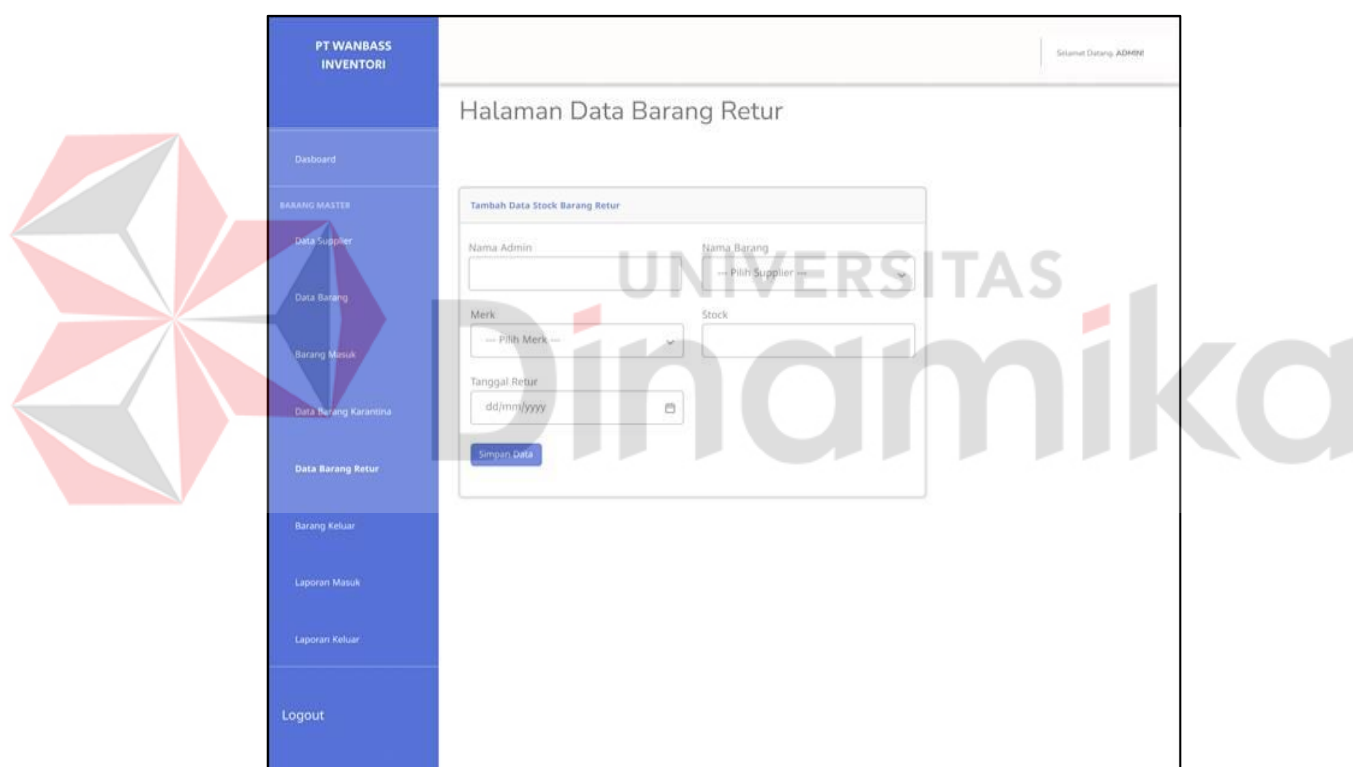
Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 4.11 Halaman Barang Retur

Pada Gambar 4.11 halaman ini pengguna dapat melihat daftar barang retur, menambah data barang retur, dan menghapus data barang retur. Dalam halaman ini juga terdapat fitur pencarian data barang retur.

4.4.12 Halaman Tambah Barang Retur

Pada Gambar 4.12 halaman ini pengguna dapat menambahkan data barang retur baru dengan mengisi form data barang retur, setelah itu menekan tombol “simpan data” untuk menyimpan data barang retur.



Gambar 4.12 Halaman Tambah Barang Retur

4.4.13 Halaman Barang Karantina

Pada Gambar 4.13 ini pengguna dapat melihat daftar barang karantina, menambah data barang karantina, dan menghapus data barang karantina. Dalam halaman ini juga terdapat fitur pencarian data barang karantina.

PT WANBASS INVENTORI

Selamat Datang ADMIN

Halaman Data Stok Barang Keluar

Data Stok Barang Keluar

Show 1 of 1 entries Search: Update Stock Terbaru

Nomor	Nama Admin	Nama Barang	Merk	Stock	Tanggal Keluar	Aksi
1	Dafra	33.000	Nisco	50 pcs	11-09-2023	Reset

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.13 Halaman Barang Karantina

4.4.14 Halaman Tambah Barang Karantina

PT WANBASS INVENTORI

Selamat Datang ADMIN

Halaman Data Barang Retur

Tambah Data Stock Barang Retur

Nama Admin:

Nama Barang: --- Pilih Supplier ---

Merk: --- Pilih Merk ---

Stock:

Tanggal Retur: dd/mm/yyyy

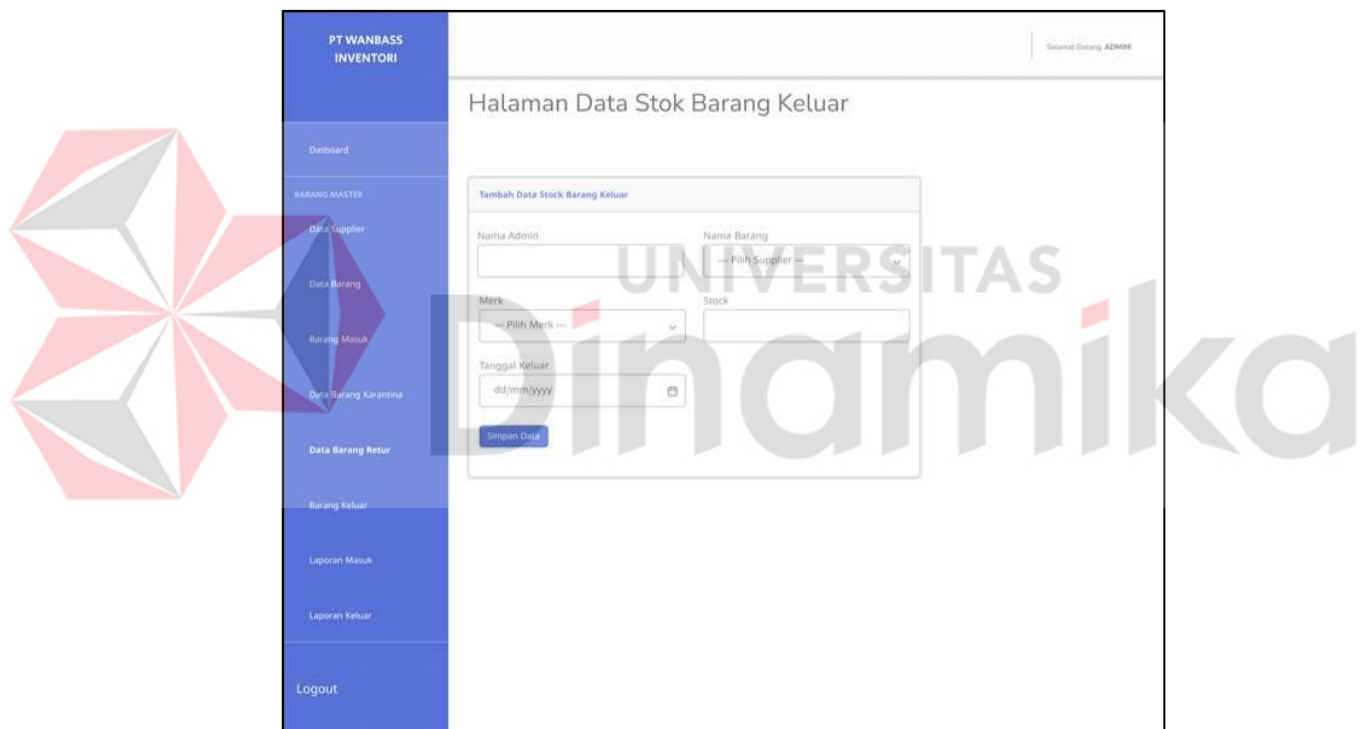
Simpan Data

Gambar 4.14 Halaman Tambah Barang Karantina

Pada Gambar 4.14 halaman ini pengguna dapat menambahkan data barang karantina baru dengan mengisi form data barang karantina, setelah itu menekan tombol “simpan data” untuk menyimpan data barang karantina.

4.4.15 Halaman Barang Keluar

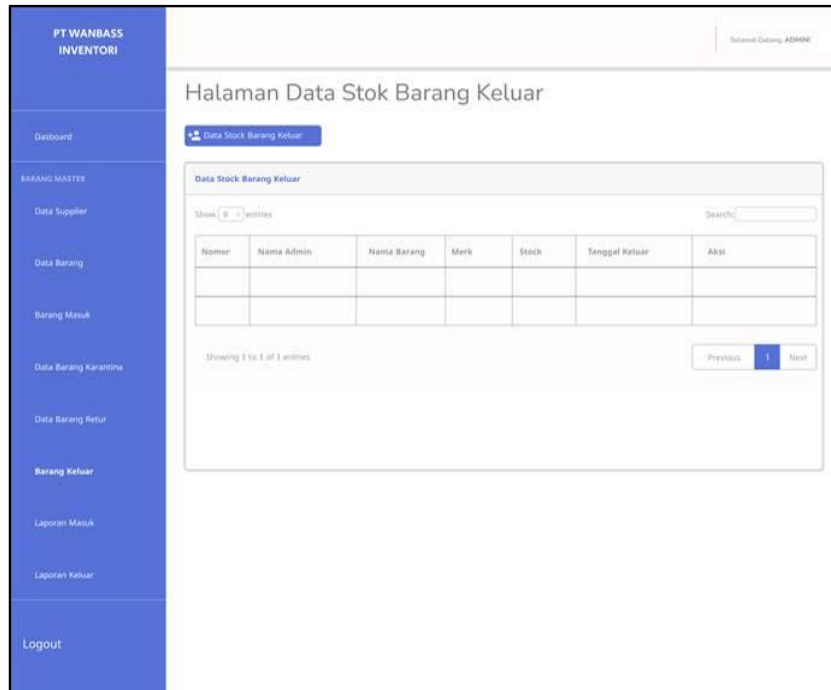
Pada Gambar 4.15 halaman ini pengguna dapat melihat daftar barang keluar, menambah data barang keluar, dan menghapus data barang keluar. Dalam halaman ini juga terdapat fitur pencarian data barang keluar



Gambar 4.15 Halaman Barang Keluar

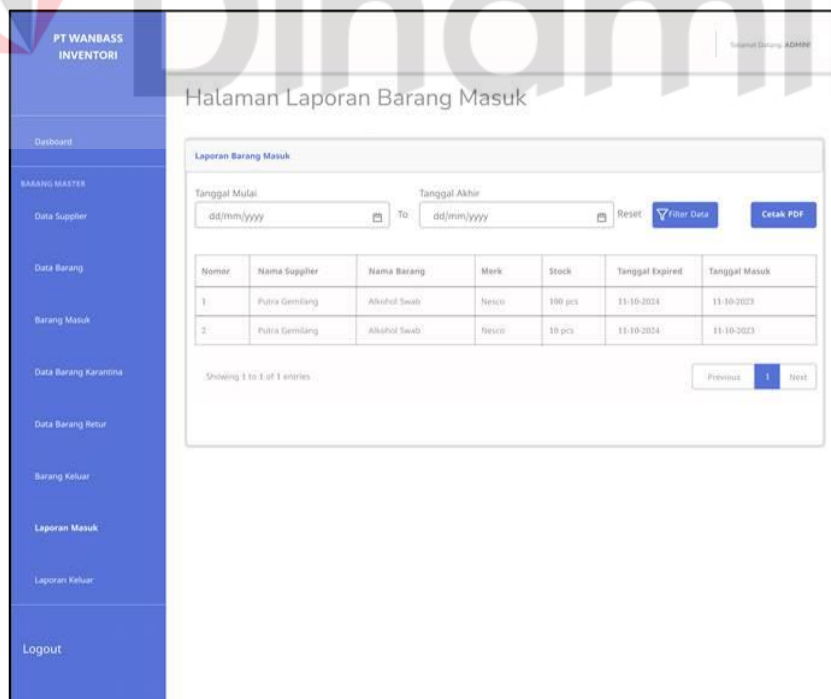
4.4.16 Halaman Tambah Barang Keluar

Pada Gambar 4.16 halaman ini pengguna dapat menambahkan data barang karantina baru dengan mengisi *form* data barang keluar, setelah itu menekan tombol “simpan data” untuk menyimpan data barang keluar.



Gambar 4.16 Halaman Tambah Barang Keluar

4.4.17 Halaman Laporan Masuk

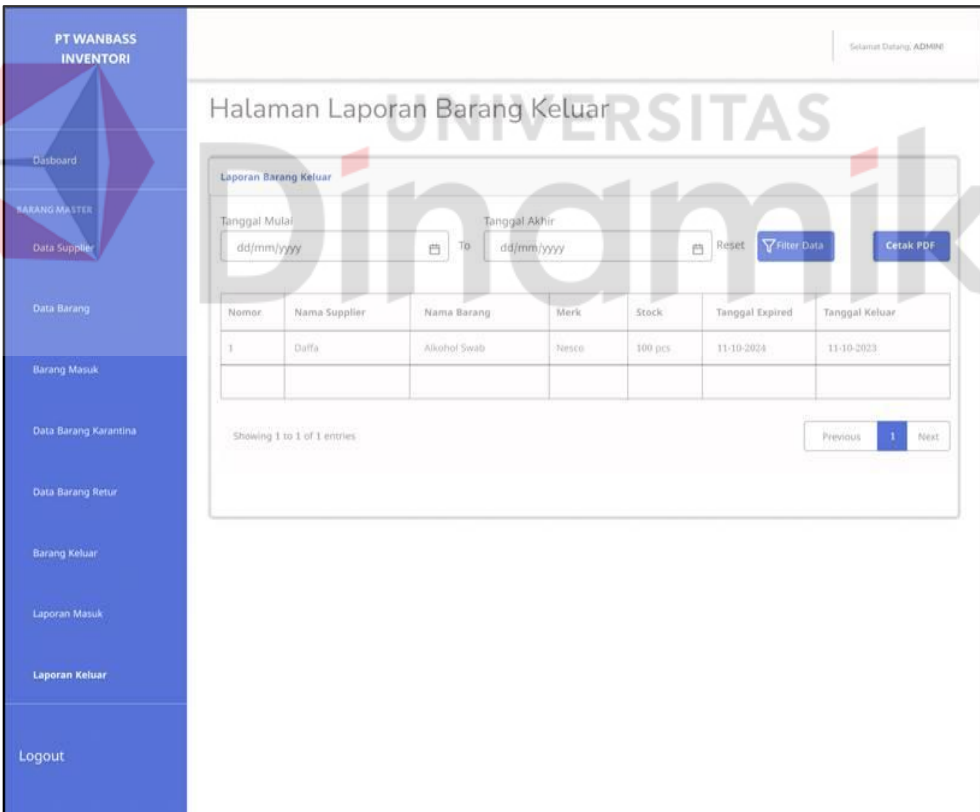


Gambar 4.17 Halaman Laporan Masuk

Pada Gambar 4.17 halaman ini pengguna dapat melihat daftar laporan masuk. Dalam halaman ini juga terdapat fitur filter data laporan barang masuk dengan menentukan periode waktu yang ditentukan dan mencetak laporan masuk berupa format PDF dengan menekan tombol “cetak PDF”.

4.4.18 Halaman Laporan Keluar

Pada Gambar 4.18 halaman ini pengguna dapat melihat daftar laporan keluar. Dalam halaman ini juga terdapat fitur filter data laporan barang keluar dengan menentukan periode waktu yang ditentukan dan mencetak laporan keluar berupa format PDF dengan menekan tombol “cetak PDF”.



The screenshot displays the 'Halaman Laporan Barang Keluar' (Outgoing Goods Report Page) in the PT WANBASS INVENTORI system. The interface includes a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Supplier, Data Barang, and Laporan Keluar. The main content area features a filter form for 'Tanggal Mulai' and 'Tanggal Akhir' (Start and End Date) with a 'Filter Data' button and a 'Cetak PDF' button. Below the filter is a table with the following data:

Nomor	Nama Supplier	Nama Barang	Merke	Stock	Tanggal Expired	Tanggal Keluar
1	Daffa	Alkohol Swab	Nesco	100 pcs	11-10-2024	11-10-2023

At the bottom of the table, it shows 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and navigation buttons for 'Previous', '1', and 'Next'.

Gambar 4.18 Halaman Laporan Keluar

4.4.19 Tampilan Hasil Cetak Laporan

Setelah mengatur periode waktu laporan dan menekan tombol “cetak PDF”, setelah itu akan mengunduh laporan tersebut berupa format PDF yang didalamnya bersisi seperti pada Gambar 4.19

PT. WANBASS TIMUR PERSADA
Laboratory & Medical Equipment Diagnostic Supplier
Jl. Selore V No. 23A - 24 Surabaya
Telp. 031 2530291 Fax. 031 2538120
e-mail: wanbasspersada@gmail.com

LAPORAN BARANG KELUAR

Printed By: user
No. Laporan: 001-KO2020

No	Nama Supplier	Nama Barang	Merk	Kolom	Tanggal Diambil	Tanggal Kembali
1	Biotek	Infeksi Bakti	Wako	100g	18.08.2020	18.08.2020

PT. WANBASS TIMUR PERSADA
Laboratory & Medical Equipment Diagnostic Supplier
Jl. Selore V No. 23A - 24 Surabaya
Telp. 031 2530291 Fax. 031 2538120
e-mail: wanbasspersada@gmail.com

LAPORAN BARANG MASUK

Printed By: user
No. Laporan: 001-KO2020

No	Nama Supplier	Nama Barang	Merk	Volume	Tanggal Diterima	Tanggal Masuk
1	Praktis Farming	Infeksi Bakti	Wako	100g	18.08.2020	18.08.2020

PT. WANBASS TIMUR PERSADA
Laboratory & Medical Equipment Diagnostic Supplier
Jl. Selore V No. 23A - 24 Surabaya
Telp. 031 2530291 Fax. 031 2538120
e-mail: wanbasspersada@gmail.com

LAPORAN STOK BARANG

Printed By: user
No. Laporan: 001-KO2020

No	Nama Barang	Merk	Volume	Satuan	Stok	Tanggal
1	Infeksi Bakti	Wako	100g	100g	100g	18.08.2020
2	Infeksi Bakti	Wako	100g	100g	100g	18.08.2020
3	Infeksi Bakti	Wako	100g	100g	100g	18.08.2020

Gambar 4.19 Tampilan Hasil Cetak Laporan

4.5 Tahapan *Evaluate Design Against User Requirements*

Tahapan terakhir yaitu *Design Against User Requirements* proses uji coba atau disebut *test*. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa *design* UI/UX yang sudah dibuat dapat berfungsi dengan baik sehingga dapat diterapkan oleh bagian *programmer* aplikasi. Pengujian UI/UX *website inventory* PT. WANBASS TIMUR PERSADA dilakukan dengan melalui dua tahap, yaitu uji coba *digital prototyping* dan kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale*. Uji coba *digital prototyping* adalah proses pengujian hasil *prototype* kepada *user* dengan menggunakan *tools* (Figma).

Sedangkan tahap pengujian kedua menggunakan kuesioner, metode kuesioner yang digunakan yaitu metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. Manfaat dari pengujian *usability* adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan penggunaan sistem apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, sehingga menjadi tolak ukur keberhasilan penerimaan aplikasi oleh pengguna terkait. Dalam pengujian SUS ini terkumpul 30 responden yang dimana 30 responden tersebut harus menjawab 10 pertanyaan yang memiliki bobot nilai 1 (sangat tidak setuju) hingga nilai 5 (sangat setuju).

Setelah kuesioner sudah terkumpul, selanjutnya adalah penghitungan data sesuai aturan perhitungan skor dalam SUS. Ada beberapa aturan dalam perhitungan skor kuesioner sesuai dengan aturan SUS yang berlaku, yaitu:

- Setiap pertanyaan bernomor ganjil, maka skor pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.

- Setiap pertanyaan bernomor genap, maka skor akhir didapat dari nilai 5 skor dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari responden.

Total skor SUS yang sudah didapat dari hasil perhitungan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Berikut merupakan perhitungan dan hasil skor SUS:

Tabel 4.2 Daftar Nilai Kuesioner

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Responden 1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
2.	Responden 2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
3.	Responden 3	5	1	5	4	5	1	5	1	5	1
4.	Responden 4	5	2	4	1	5	2	4	1	5	3
5.	Responden 5	5	1	5	3	5	2	5	2	4	2
6.	Responden 6	5	2	4	2	5	4	5	4	5	5
7.	Responden 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8.	Responden 8	4	2	4	3	3	2	4	2	3	4
9.	Responden 9	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4
10.	Responden 10	5	5	5	5	5	1	5	5	3	3
11.	Responden 11	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3
12.	Responden 12	4	2	3	4	4	2	5	2	3	5
13.	Responden 13	5	1	5	4	5	1	5	1	5	1
14.	Responden 14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15.	Responden 15	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16.	Responden 16	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

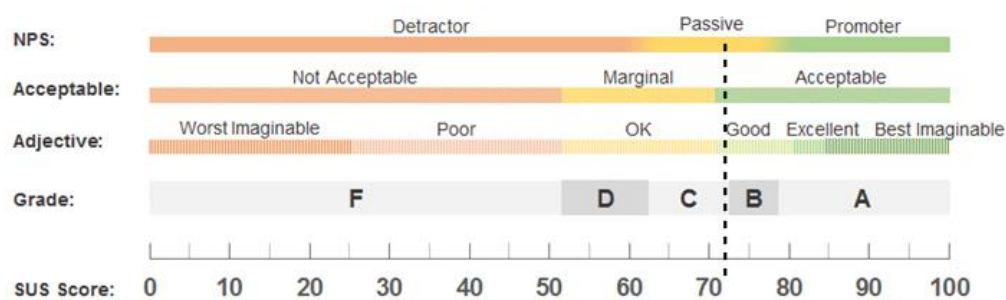
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17.	Responden 17	5	2	4	1	5	2	4	1	5	3
18.	Responden 18	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4
19.	Responden 19	5	1	5	4	5	1	5	1	5	1
20.	Responden 20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21.	Responden 21	5	3	4	3	4	2	4	3	3	3
22.	Responden 22	5	3	4	3	4	5	5	5	1	5
23.	Responden 23	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5
24.	Responden 24	5	3	4	3	4	2	4	2	4	3
25.	Responden 25	4	2	4	3	3	2	4	2	3	4
26.	Responden 26	5	1	5	1	5	1	5	2	5	2
27.	Responden 27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28.	Responden 28	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
29.	Responden 29	5	1	5	3	5	2	5	2	4	2
30.	Responden 30	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5

Tabel 4.3 Perhitungan Skor Sesuai Aturan SUS

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Responden 1	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3
2.	Responden 2	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
3.	Responden 3	5-1	5-1	5-1	5-4	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
4.	Responden 4	5-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-3
5.	Responden 5	5-1	5-1	5-1	5-3	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Total x (2,5)
17	Responden 17	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	34	85
18	Responden 18	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1	20	50
19	Responden 19	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37	92.5
20	Responden 20	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	55
21	Responden 21	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	26	65
22	Responden 22	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	62.5
23	Responden 23	3	1	4	0	2	1	4	1	3	0	19	47.5
24	Responden 24	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
25	Responden 25	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	25	62.5
26	Responden 26	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38	95
27	Responden 27	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
28	Responden 28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
29	Responden 29	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	35	87.5
30	Responden 30	4	4	4	0	4	4	4	0	4	0	28	70
Skor SUS												72.08	

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS pada Tabel 4.4 masing-masing responden dapat diketahui bahwa skor nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan skor nilai dengan terendah 47,5. Sedangkan dari hasil perhitungan skor nilai yang paling sering kali muncul ialah 50.



Gambar 4.20 Ukuran Score SUS

Berdasarkan Gambar 4.20 ukuran skor SUS, *project* kali ini termasuk dalam kategori “good” yang dimana *design* ini memiliki nilai yang baik. Sedangkan berdasarkan dari hasil interpretasi skor SUS, maka rata-rata yang diperoleh dalam melakukan *project* kali ini ialah C+ seperti yang ada pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Interpretasi Skor SUS

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1 - 100	96 - 100	Best	Acceptable	Promoter
A	80.8 - 84.0	90 - 95	Excellent	Acceptable	Promoter
A-	78.9 - 80.7	85 - 89	Good	Acceptable	Promoter
B+	87.2 - 78.8	80 - 84	Good	Acceptable	Passive
B	74.1 - 77.1	70 - 79	Good	Acceptable	Passive
B-	72.6 - 74.0	65 - 69	Good	Acceptable	Passive
C+	71.1 - 72.5	60 - 64	Good	Acceptable	Passive
C	65.0 - 71.0	41 - 59	OK	Marginal	Passive
C-	62.7 - 64.9	35 - 40	OK	Marginal	Passive

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
D	51.7 – 62.6	15 – 34	OK	Marginal	Detractor
E	25.1 – 51.6	2 – 14	Poor	Not Acceptable	Detractor
F	0 - 25	0 – 1.9	Worst Imaginable	Not Acceptable	Detractor



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan Kerja Praktik yang sudah dilaksanakan di PT. Wanbass Timur Persada. Dengan melalui beberapa proses dalam membuat *design prototype* UI/UX *website inventori* barang pada PT. Wanbass Timur Persada dengan menggunakan metode pengujian SUS memiliki hasil sebagai berikut:

1. Dari hasil wawancara, observasi dan serangkaian proses yang telah dilakukan dalam merancang *design prototype* UI/UX *website inventori*, *design prototype* ini dirancang sesuai dengan apa yang akan dibutuhkan oleh Perusahaan dalam melakukan aktivitas pencatatan *inventori* dan juga sudah disetujui oleh pihak Perusahaan dalam menambahkan fitur-fitur yang ada.
2. *Design prototype* UI/UX yang sudah dirancang akan dilakukan pengujian *usability testing* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) yang terkumpul responden sebanyak 30. Hasil pengujian tersebut mendapatkan nilai skor SUS sebesar 72,08 dalam kategori “good” yang dimana *design* ini memiliki nilai yang baik. Sedangkan berdasarkan Interpretasi skor SUS tersebut termasuk dalam kategori C+.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam proses perancangan *Design prototipe* UI/UX yang sudah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki beberapa kekurangan, maka dari itu terdapat beberapa saran dalam pengembangan *website inventori* barang pada PT. Wanbass Timur Persada:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada pihak perusahaan menyiapkan tim *Front End Developer* untuk mengimplementasikan *design UI/UX website inventori* barang pada PT. Wanbass Timur Persada.
2. Dengan adanya penelitian ini dapat diharapkan membuka wawasan dan referensi baru sehingga dapat mengembangkan serta menyempurnakan *website inventori* barang pada PT. Wanbass Timur Persada.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). *User-centered design*. Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), 445-456. 1–14.
- Budiantara, A. F., & Budihartanti, C. (2020). Implementasi Data Mining Dalam Manajemen Inventory Pada Pt. Mastersystem Infotama Menggunakan Metode Algoritma Apriori. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 7(1). <https://doi.org/10.30656/prosisko.v7i1.2130>
- Dunensa, D. L., Ustriyana, I. N. G., & Arisena, G. M. K. (2021). Perencanaan Sistem Pemasaran Online Produk Pertanian Melalui E-Marketplace. *Agroteknika*, 4(1), 30–42. <https://doi.org/10.32530/agroteknika.v4i1.97>
- Gautama, S. P., Fajarwati, S., & Hamdi, A. (2023). UI/UX Design on Prototype Attendance Using the Design Thinking Method. *Journal of Multimedia Trend and Technology-JMTT*, 2(1), 10–18. <https://journal.educollabs.org/index.php/jmtt/>
- Ismail. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Boneka Berbasis Web Studi Kasus Di Toko Istana Boneka Cihampelas Bandung. *Prosisko*, 7(2), 96–101. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/2316/1455>
- Kasih, D. (2022). Perseroan Perorangan Pasca Uu Cipta Kerja:Perubahan Paradigma Perseroan Terbatas Sebagai Asosiasi Modal. *Arena Hukum*, 15(1), 20–37. <https://doi.org/10.21776/ub.arenahukum.2022.01501.2>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>
- Nopita, M., Purnamasari, S. D., & Yudiastuti, H. (2022). Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Mantik*, 6(3), 3299–3307.
- Pangestu, M. T., & Aulia, N. (2007). HUKUM PERSEROAN TERBATAS DAN PERKEMBANGANNYA DI INDONESIA By : M. Teguh Pangestu dan Nurul Aulia. *Buisness Law Review*, 3, 21–39. <https://law.uii.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/V-01-No-03-hukum-perseroan-terbatas-dan-perkembangannya-di-indonesia-teguh-pangestu-dan-nurul-aulia.pdf>

Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>

Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>



UNIVERSITAS
Dinamika