



**PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PENCATATAN KELUAR
MASUK BARANG GUDANG KIMIA SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

HERDY JULIYANTO PRATAMA

20410100043

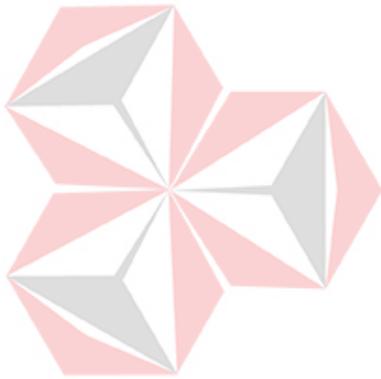
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PENCATATAN KELUAR
MASUK BARANG GUDANG KIMIA SURABAYA**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : Herdy Juliyanto Pratama

NIM : 20410100043

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

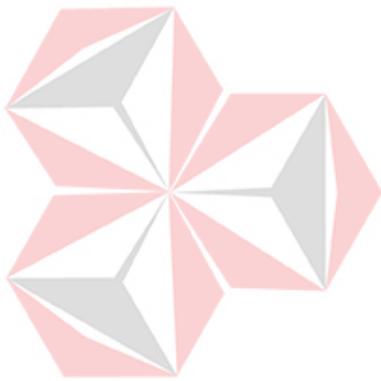
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

“Apapun yang terjadi tetaplah bernafas”.

Herdy Juliyanto Pratama



UNIVERSITAS
Dinamika

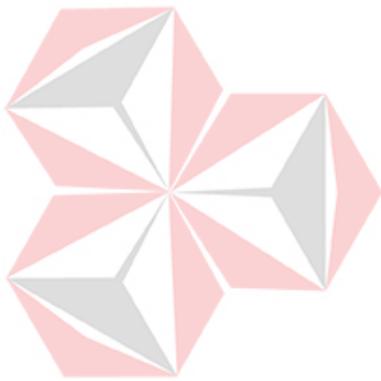
Laporan Kerja Praktik ini Saya persembahkan untuk

Mama , papa, ibu Sulistiowati tercinta dan

Support system saya serta teman-teman saya

yang telah mendukung dengan penuh kasih dan

sayang.



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PENCATATAN KELUAR MASUK

BARANG GUDANG KIMIA SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh

Herdy Juliyanto Pratama

NIM : 20410100043

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 01 Juli 2024



Disetujui :

Pembimbing

Penyelia



Sulistiowati, S.Si., M.M.
NIDN. 0719016801

Riswanto Jimanto

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed
by Julianto
Date: 2024.08.09
18:59:57 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0722108601

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Herdy Juliyanto Pratama**

NIM : **20410100043**

Program Studi : **S1 Sistem Informasi**

Fakultas : **Fakultas Teknologi Informatika**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI
PENCATATAN KELUAR MASUK BARANG
GUDANG KIMIA SURABAYA**

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, 05 Juli 2024



HERDY JULIYANTO PRATAMA
NIM : 20410100043

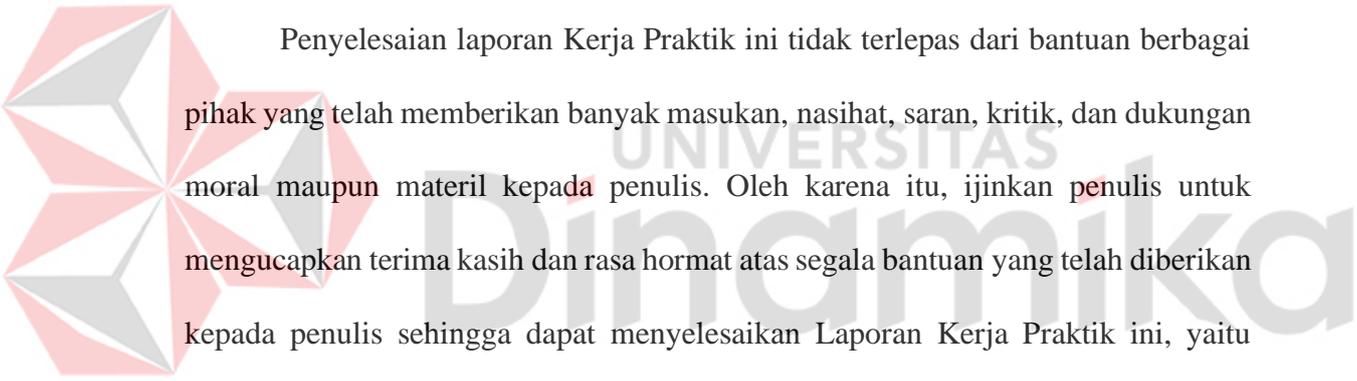
ABSTRAK

Laporan kerja praktik ini membahas tentang perancangan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) untuk aplikasi pencatatan keluar masuk barang di Gudang Kimia Surabaya. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang mudah digunakan guna meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan inventaris barang di gudang tersebut. Proses perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi langsung di lokasi kerja. Berdasarkan temuan dari analisis ini, dikembangkanlah *wireframe* dan prototipe awal yang kemudian diuji coba oleh pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik yang berguna. Hasil dari umpan balik tersebut digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain aplikasi. Dari hasil implementasi dan pengujian, aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional gudang dan mengurangi kesalahan pencatatan barang. Dengan demikian, perancangan UI/UX yang dilakukan telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan dan memberikan kontribusi positif bagi pengelolaan Gudang Kimia Surabaya.

Kata Kunci : Aplikasi, *Interface*, Pencatatan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan laporan proyek dengan judul "Perancangan UI/UX pada aplikasi pencatatan barang keluar masuk Gudang Kimia Surabaya" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan proyek akhir dalam program studi Sistem informasi. Dalam perkembangan teknologi informasi yang pesat, UI/UX pada sebuah aplikasi yang user-friendly menjadi kebutuhan penting bagi perusahaan untuk menjaga keberlangsungan operasionalnya.

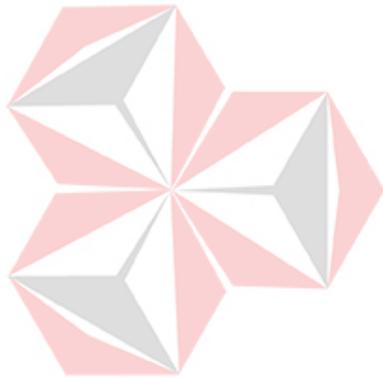


Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu, ijinakan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, yaitu kepada :

1. Keluarga Tercinta yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. *Support System* Tersayang yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
3. Ibu Sulistiowati, S.SI., M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan, motivasi, saran, dan masukan kepada penulis.

4. Bpk Iwan Widjaja dan Bpk Riswanto Jimanto selaku penyelia di Gudang Kimia Surabaya yang sudah menyediakan tempat untuk melakukan kerja praktik kepada penulis.
5. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan serta motivasi dalam penyusunan laporan ini.

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



Surabaya, 29 Juni 2024

UNIVERSITAS
Dinamika Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.2 Logo Gudang Kimia Surabaya.....	5
2.3 Identitas Perusahaan	5
2.4 Visi.....	6
2.5 Misi	6
2.6 Struktur Organisasi.....	6
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 Aplikasi	10
3.2 Pencatatan	10

3.3 Perancangan	10
3.4 <i>User Interface</i>	11
3.5 <i>User Experience</i>	11
3.6 Barang.....	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	13
4.1 <i>Empathize</i>	13
4.1.1 Hasil wawancara	14
4.2 <i>Define</i>	14
4.2.2 <i>User Persona</i> Kepala Gudang	14
4.2.3 <i>User Pesona</i> Tim Produksi.....	15
4.3 <i>Ideate</i>	16
4.4 <i>Prototype</i>	17
4.5 <i>Test</i>	22
BAB V PENUTUP	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	27



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Halaman

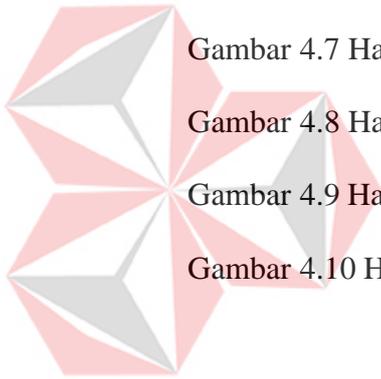
Tabel 4.1 Usability Testing.....	23
----------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

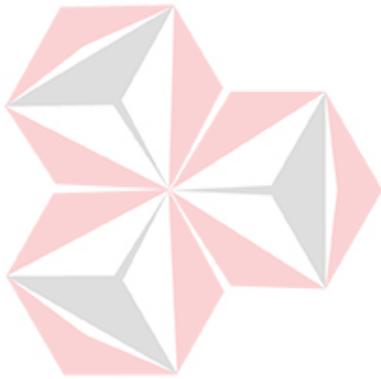
	Halaman
Gambar 2.1 Logo Gudang Kimia Surabaya	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	6
Gambar 4.1 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Kepala Gudang	14
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Tim Produksi	15
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i>	16
Gambar 4.5 <i>User Login</i>	17
Gambar 4.6 Halaman <i>Manage Product</i>	18
Gambar 4.7 Halaman <i>Manage User</i>	19
Gambar 4.8 Halaman <i>Platform</i>	20
Gambar 4.9 Halaman <i>Transaction</i>	21
Gambar 4.10 Halaman <i>Transaction Report</i>	22



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Praktik.....	27
Lampiran 2 Acuan Kerja	28
Lampiran 3 Log Harian	29
Lampiran 4 Garis Besar Rencana Kerja.....	30
Lampiran 5 Form Bimbingan KP	31
Lampiran 6 Kehadiran Kerja Praktik.....	32
Lampiran 7 Biodata Penulis	33



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gudang Kimia Surabaya merupakan cabang perusahaan dari PT. Wijaya Matahari Makmur yang bergerak di bidang industri bahan Kimia. Gudang Kimia Surabaya sendiri berperan penting dalam penyimpanan dan distribusi bahan kimia yang ada di kota Surabaya. Untuk mendukung operasionalnya, perusahaan ini telah memiliki aplikasi pencatatan keluar masuk barang yang sudah dikembangkan sebelumnya.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada salah satu pengguna aplikasi ini yaitu staff yang berkerja di Gudang Kimia Surabaya yang bertugas untuk mencatat keluar masuk-nya barang menggunakan aplikasi tersebut ditemukan bahwa aplikasi yang ada memiliki beberapa kekurangan dalam berbagai aspek salah satunya pada bagian antarmuka aplikasi, pengguna mengeluhkan tampilan antarmuka yang kurang menarik dan terkesan monoton, hal ini menyebabkan pengguna merasa bosan dan mengantuk sehingga menyebabkan hilang fokus yang berakibat pada lambat-nya pekerjaan yang berdampak pada kinerja operasional perusahaan.

Agar aplikasi yang sudah ada dapat digunakan lebih baik oleh pengguna, solusi yang dapat diberikan untuk permasalahan di atas yaitu dengan melakukan perancangan ulang desain *UI/UX* yang menarik dan menyenangkan yang dapat di implementasikan pada aplikasi tersebut, sehingga diharapkan hal ini dapat berdampak pada pengguna dalam menjalankan pekerjaan dengan lebih cepat serta

dapat mengurangi rasa bosan pengguna, sehingga diharapkan kinerja operasional perusahaan tidak terganggu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana merancang *UI/UX* yang lebih baik dan menarik untuk aplikasi pencatatan keluar masuk barang di Gudang Kimia Surabaya?.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari perancangan *UI/UX* aplikasi pencatatan keluar masuk barang:

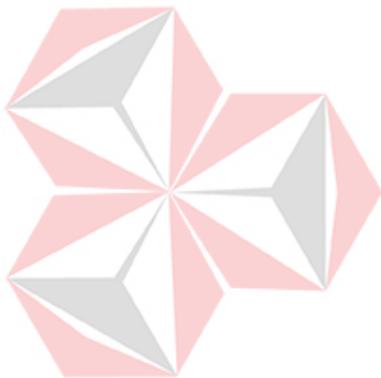
1. Analisis *UI/UX* Aplikasi: menganalisis aspek *UI/UX* dari aplikasi pencatatan yang digunakan oleh PT Gudang Kimia.
2. Pengguna Internal: Fokus kerja praktik ini terbatas pada pengguna internal perusahaan, seperti staf gudang dan Karyawan. *Feedback* dari pengguna eksternal seperti mitra bisnis tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian.
3. Perancangan *UI/UX*: Perancangan yang dilakukan hanya mencakup desain *UI/UX*, tidak mencakup pengembangan atau implementasi fungsi inti aplikasi lainnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan desain *UI/UX* yang bisa diimplementasikan pada aplikasi yang sudah di miliki.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari perancangan *UI/UX* ini sendiri adalah agar perusahaan dapat mengimplementasikan rancangan ini pada aplikasi supaya dapat membantu karyawan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, sehingga meningkatkan kinerja operasional.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Gudang Kimia Surabaya merupakan salah satu cabang dari PT. Wijaya Matahari Makmur, perusahaan ini bergerak di bidang industri bahan kimia. Gudang Kimia Surabaya berperan dalam penyimpanan dan distribusi berbagai bahan kimia di kota Surabaya. Keberadaan perusahaan Gudang Kimia Surabaya ini memungkinkan PT. Wijaya Matahari Makmur untuk memenuhi kebutuhan industri dan konsumen di wilayah Surabaya dan sekitarnya. Gudang Kimia Surabaya memperkuat rantai pasokan perusahaan, memastikan ketersediaan produk, dan mengurangi waktu tunggu pelanggan.

Selain berfungsi sebagai pusat distribusi, Gudang Kimia Surabaya menyediakan berbagai jenis bahan kimia yang dibutuhkan oleh berbagai sektor industri. Produk-produk yang tersedia meliputi *General Chemical*, bahan sabun, bahan *epoxy resin*, *food chemical*, dan bibit parfum. Produk ini memungkinkan Gudang Kimia Surabaya untuk memenuhi kebutuhan industri manufaktur, kosmetik, makanan dan minuman, hingga farmasi. Dengan produk berkualitas tinggi, Gudang Kimia Surabaya berupaya memenuhi standar dan ekspektasi pelanggan, memastikan setiap bahan kimia yang didistribusikan aman dan sesuai spesifikasi.

Komitmen Gudang Kimia Surabaya terhadap kualitas dan keamanan tidak hanya mencakup produk yang ditawarkan, tetapi juga proses penyimpanan dan distribusi yang mengikuti standar industri ketat. Gudang Kimia Surabaya ini

dilengkapi dengan fasilitas penyimpanan modern yang menjaga stabilitas dan integritas bahan kimia. Selain itu, seluruh operasional di Gudang Kimia Surabaya diawasi secara ketat untuk memastikan penyimpanan dan distribusi berjalan aman dan efisien. Dengan produk berkualitas, Gudang Kimia Surabaya berkomitmen mendukung perkembangan industri di Surabaya dan sekitarnya, serta membangun hubungan jangka panjang yang saling menguntungkan dengan pelanggan.

2.2 Logo Gudang Kimia Surabaya

Logo Gudang Kimia Surabaya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Logo Gudang Kimia Surabaya

2.3 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Gudang Kimia Surabaya

Alamat : Jl. Raya Pandugo Ruko Green Leaf Regency No.98,

Penjaringan Sari, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur

No. Telepon : 0813-1169-5653

Website : <https://wmm.gudangkimia.co.id/>

Email : wmm1@gmail.com

2.4 Visi

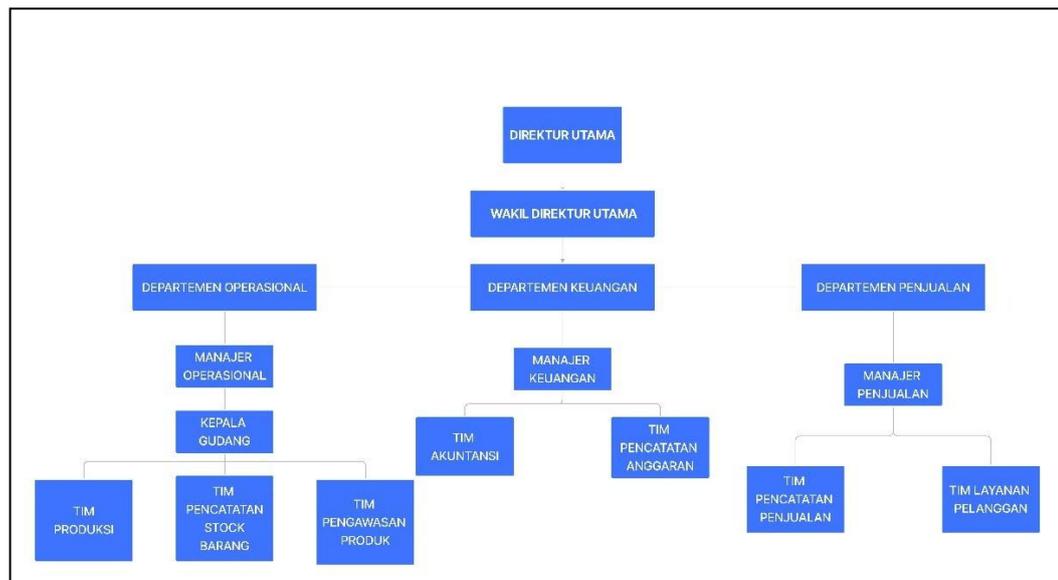
Menjadi distributor dan penyedia bahan kimia terpercaya di Indonesia yang dikenal akan kualitas produk, layanan prima, dan komitmen terhadap keberlanjutan lingkungan.

2.5 Misi

Gudang Kimia Surabaya memiliki beberapa misi untuk mewujudkan visinya, yaitu sebagai berikut:

1. Menyediakan berbagai jenis bahan kimia berkualitas tinggi yang dibutuhkan oleh industri.
2. Memberikan layanan pelanggan yang profesional dan responsif.
3. Membangun kemitraan jangka panjang dengan pelanggan dan pemasok.
4. Mengimplementasikan praktik bisnis yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.

2.6 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

Pada Gambar 2.3, terlihat struktur organisasi pada Gudang Kimia Surabaya. Setiap bagian memiliki tugas masing-masing, yaitu sebagai berikut.

1. Direktur Utama

Direktur Utama bertanggung jawab atas keseluruhan operasi dan pengambilan keputusan strategis perusahaan.

2. Wakil Direktur Utama

Berperan Mengawasi operasi harian dan memastikan semua departemen bekerja dengan baik.

3. Departemen Operasional

Departemen Operasional yang terbagi menjadi Manajer Operasional, kepala gudang, tim produksi, tim pencatatan *stock* barang, dan tim pengawasan produk.

4. Manajer Operasional

Manajer Operasional bertugas untuk mengawasi dan mengkoordinasikan semua aktivitas operasional perusahaan.

5. Kepala Gudang

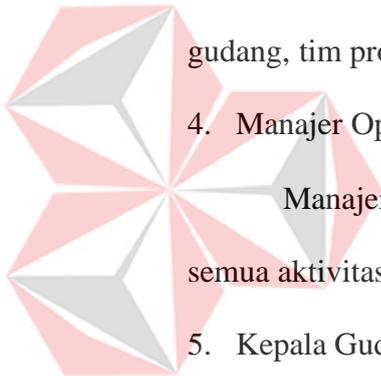
Kepala Gudang bertugas memantau dan mencatat laporan dari tim pada gudang dari tim Operasional.

6. Tim Produksi

Tim Produksi bertugas mengatur jadwal produksi dan memastikan produksi tepat waktu serta mengawasi proses produksi barang untuk memastikan kualitas.

7. Tim Pengawasan Produk

Memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan standar kualitas perusahaan.



8. Departemen Keuangan

Departemen Keuangan yang terbagi menjadi Manajer keuangan, tim Akuntansi, dan tim Pencatatan anggaran.

9. Manajer Keuangan

Manajer Keuangan bertugas mengelola semua aspek keuangan perusahaan, termasuk perencanaan keuangan, analisis, dan pelaporan.

10. Tim Akuntansi

Tim Akuntansi bertugas menyusun laporan keuangan seperti laporan laba rugi dan arus kas.

11. Tim Pencatatan Anggaran

Tim pencatatan Anggaran bertugas menyusun laporan anggaran dan memberikan rekomendasi perbaikan jika diperlukan.

12. Departemen Penjualan

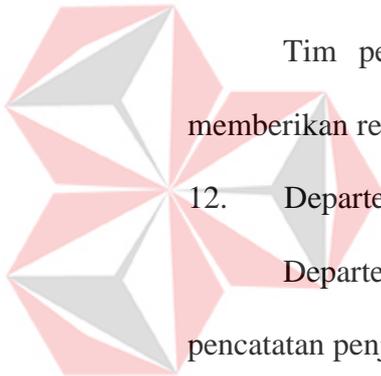
Departemen Penjualan yang terbagi menjadi Manajer Penjualan, tim pencatatan penjualan, dan tim layanan pelanggan.

13. Manajer Penjualan

Manajer Penjualan bertugas memantau kinerja penjualan dan menganalisis data untuk membuat keputusan yang tepat serta mengembangkan strategi penjualan untuk mencapai target pendapatan perusahaan.

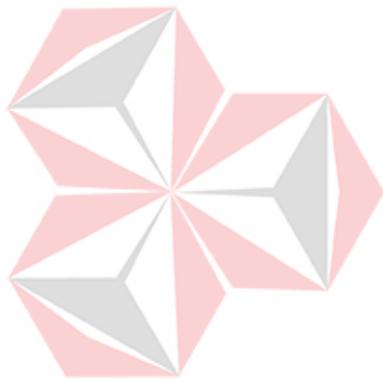
14. Tim Pencatatan Penjualan

Bertugas mencatat laporan penjualan dari berbagai platform yang digunakan perusahaan.



15. Tim Layanan Pelanggan

Bertugas untuk menangani pertanyaan dan keluhan pelanggan, membangun hubungan yang baik dengan pelanggan untuk meningkatkan loyalitas, serta Mengumpulkan umpan balik pelanggan dan berkoordinasi dengan departemen lain untuk perbaikan produk atau layanan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi. Aplikasi berasal dari bahasa Inggris application yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju (Parjito, 2022).

3.2 Pencatatan

Pencatatan adalah proses mendokumentasikan atau mencatat informasi secara sistematis untuk keperluan referensi, pengelolaan, dan pengambilan keputusan di masa mendatang. (Kurniawati, 2021). Pencatatan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti tulisan tangan, entri dalam basis data komputer, atau penggunaan aplikasi digital. Proses ini penting dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan administrasi publik, karena membantu dalam memantau kemajuan, mengelola sumber daya, dan memastikan akurasi serta konsistensi informasi. (Jehan Saptia Kurnia, 2021).

3.3 Perancangan

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang

mempunyai kenyataan fisik dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Sasmito, 2022).

3.4 *User Interface*

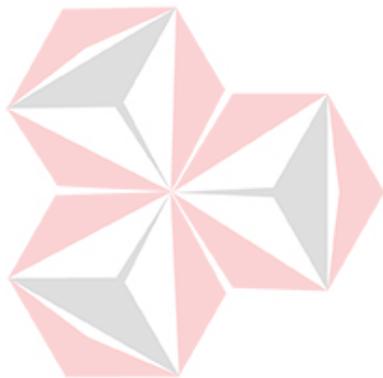
User Interface dalam konteks komputer dan teknologi informasi adalah titik atau saluran di mana dua sistem atau komponen berbeda berinteraksi satu sama lain. Secara lebih teknis, *User interface* menetapkan cara komunikasi antara dua entitas yang berbeda, seperti antara perangkat lunak dan perangkat keras, atau antara pengguna dan aplikasi komputer. *User Interface* dapat berupa antarmuka grafis pengguna (*GUI*) yang digunakan untuk berinteraksi dengan perangkat lunak, atau antarmuka pemrograman aplikasi (*API*) yang mendefinisikan cara aplikasi dapat berkomunikasi dengan sistem atau layanan lainnya (Buana, 2022).

3.5 *User Experience*

User experience (pengalaman pengguna), sering disingkat sebagai *UX*, adalah keseluruhan pengalaman dan interaksi yang dialami pengguna ketika berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan tertentu. *UX* mencakup berbagai aspek, termasuk kegunaan, desain, kinerja, fungsionalitas, dan emosional respon pengguna terhadap produk tersebut. Tujuan utama dari *UX* adalah untuk menciptakan pengalaman yang positif dan memuaskan bagi pengguna, yang tidak hanya memenuhi kebutuhan mereka tetapi juga menyenangkan untuk digunakan (Mubarok, 2022).

3.6 Barang

Barang adalah objek fisik yang dapat dilihat, disentuh, dan dimiliki yang memiliki nilai dan dapat diperdagangkan atau digunakan oleh individu atau perusahaan. Barang dapat dikategorikan berdasarkan berbagai faktor seperti fungsi, penggunaan, dan karakteristiknya (Pribadi, 2020).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Perancangan *UI/UX* pada aplikasi pencatatan keluar masuk barang metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *Design Thinking*. Berikut ini tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tahapan Metode *Design Thinking*

4.1 *Empathize*

Pada tahap *Empathize* ini dilakukan wawancara yang bertujuan untuk mencari karakteristik pengguna dan selanjutnya hasil wawancara tersebut dijadikan *user persona*. Dari hasil wawancara, diperoleh dua *user persona* yaitu kepala gudang dan salah satu tim produksi. Berikut hasil wawancara dan *user persona* yang sudah diperoleh.

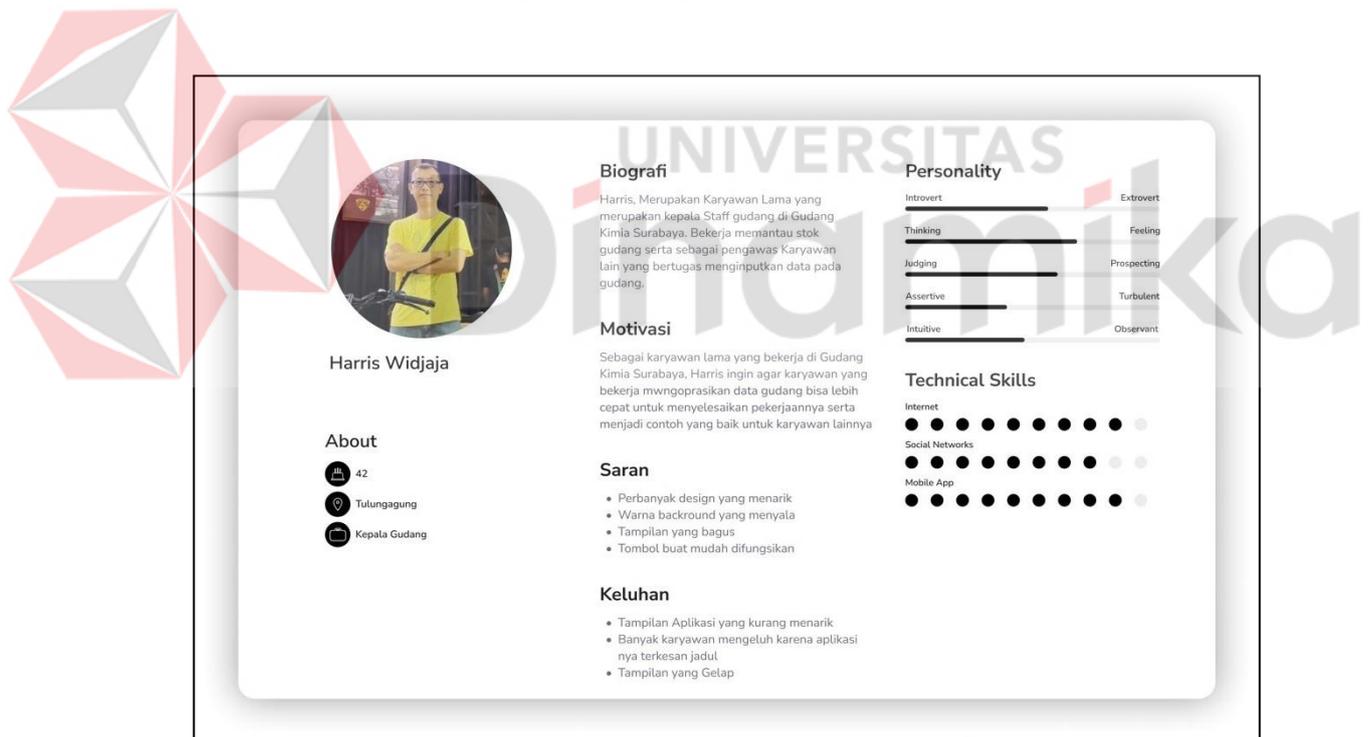
4.1.1 Hasil wawancara

Pada tahap wawancara ini bertujuan untuk mencari karakteristik *user* dan selanjutnya hasil wawancara tersebut dijadikan *user persona*.

4.2 Define

Tahap *define* merupakan tahap dalam mendapatkan ide atau sudut pandang pengguna serta memahami kebutuhan pengguna. Setelah proses *empathize*, Dari *empathize* yang diperoleh, yaitu dua *user persona* yang dapat dilihat pada gambar berikut.

4.2.2 User Persona Kepala Gudang

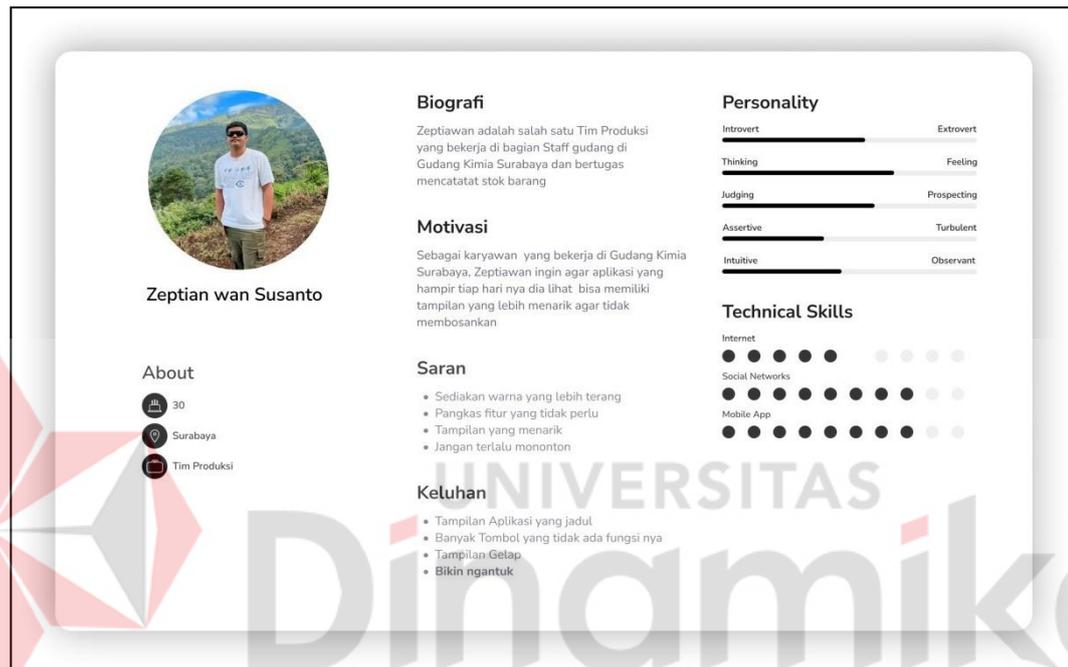


Gambar 4.2 *User Persona* Kepala Gudang

User persona yang pertama yaitu Bapak Harris Widjaja selaku kepala gudang dari Gudang Kimia Surabaya. Bapak Harris Widjaja sendiri memiliki motivasi agar karyawan di tim operasional yang mengoperasikan aplikasi

pencatatan barang keluar masuk untuk *input* data barang supaya bekerja di bisa lebih cepat untuk melakukan proses kerja mereka, agar tidak menghambat operasional perusahaan.

4.2.3 User Pesona Tim Produksi

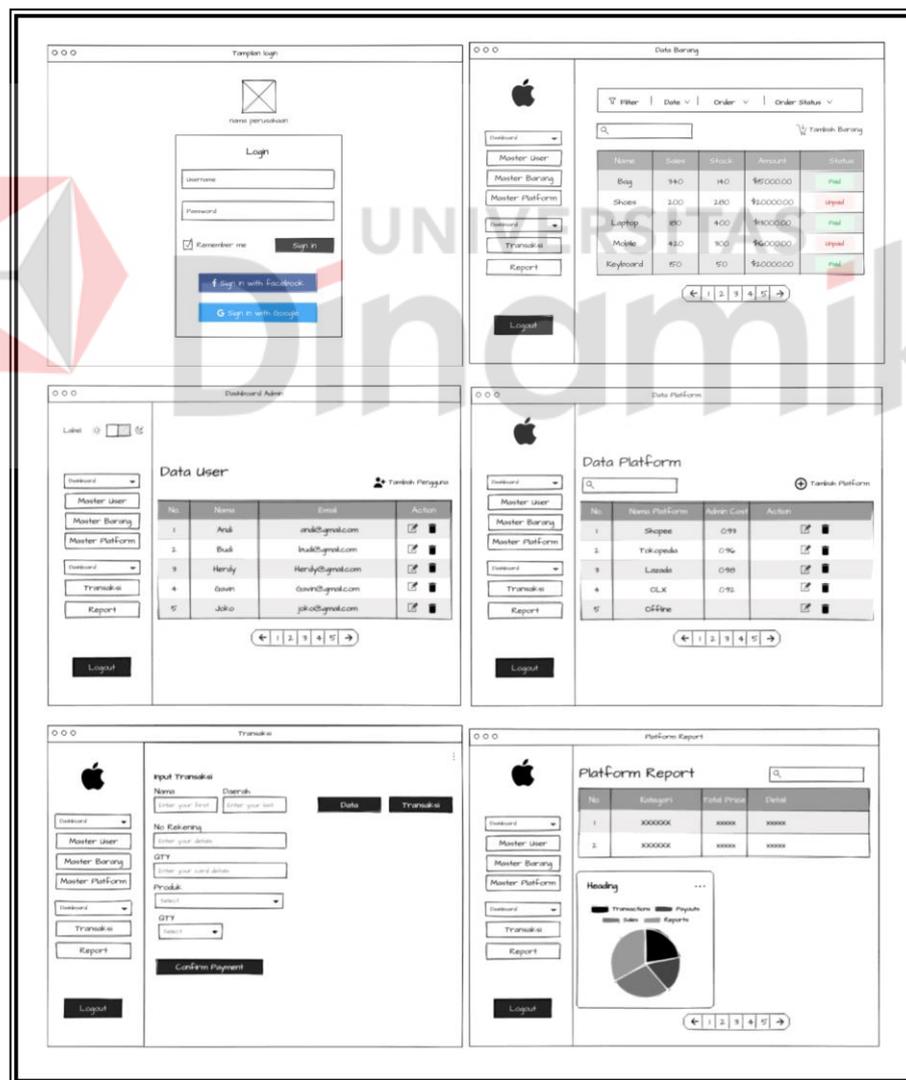


Gambar 4.3 *User Persona* Tim Produksi

User persona yang kedua adalah Zeptiawan, Merupakan salah satu tim produksi yang bekerja pada bagian Staff Gudang Kimia Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Zeptiawan, motivasi Zeptiawan dalam Menggunakan aplikasi pencatatan keluar masuk barang ini adalah, beliau ingin aplikasi yang digunakan memiliki tampilan yang menarik agar tidak membosankan saat di operasikan.

4.3 Ideate

Proses penggambaran solusi dari kebutuhan yang telah di definisikan pada tahap sebelumnya, tahap *define*. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* dengan tim untuk menghasilkan ide-ide solutif yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Dari *brainstorming* yang telah dilakukan, menghasilkan beberapa gambaran *wireframe* dengan tujuan untuk memudahkan pembuatan pada proses desain tampilan Aplikasi. Berikut beberapa tampilan *wireframe* yang dihasilkan dari proses *ideate* ini.



Gambar 4.4 Wireframe

Dari hasil *wireframe* tersebut sudah disesuaikan dengan kondisi yang dibutuhkan dan sudah didiskusikan dengan tim Gudang kimia surabaya Setelah melakukan *wireframing* tahap Selanjutnya yaitu penyusunan *prototype*.

4.4 *Prototype*

Tahapan ini, *wireframe* yang sudah dibuat pada tahap *ideate* akan direalisasikan menjadi *prototype* yang dapat diuji coba. Berikut merupakan beberapa tampilan gambar *prototype*.

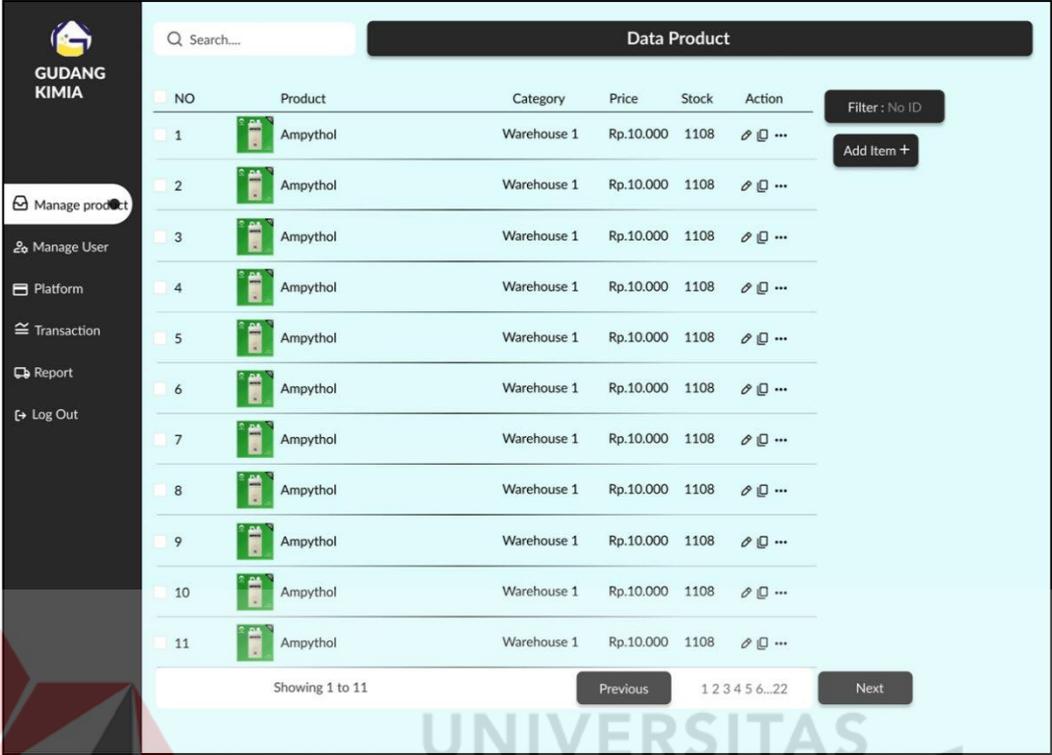
A. Halaman *Login*



Gambar 4.5 Halaman *Login*

Pada halaman *User login* terdapat kolom *username* dan *password*. Pada bagian ini pengguna cukup memasukkan *Username* dan *password* yang sudah mereka buat. Untuk memudahkan pengguna pada halaman login tidak diberi terlalu banyak *button* sehingga untuk memulai pengguna hanya akan menekan *button login* untuk memulai masuk ke halaman *dashboard*.

B. Halaman *Manage Product*



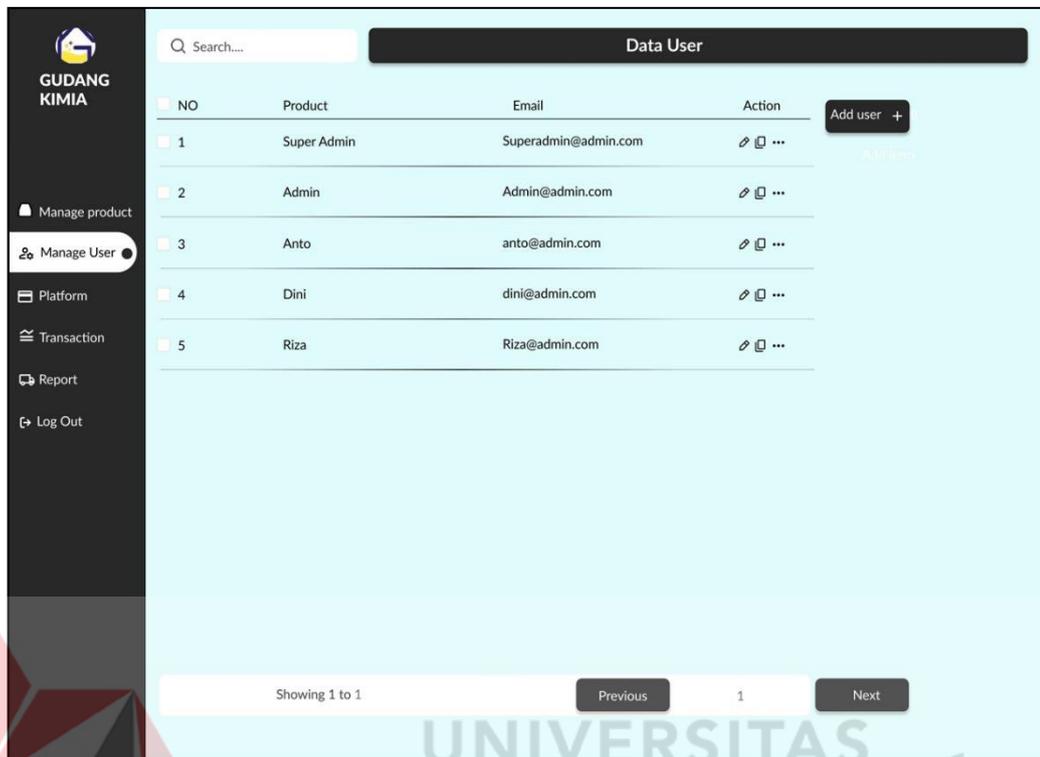
NO	Product	Category	Price	Stock	Action
1	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
2	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
3	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
4	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
5	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
6	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
7	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
8	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
9	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
10	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮
11	Ampythol	Warehouse 1	Rp.10.000	1108	🔗 🗑️ ⋮

Showing 1 to 11 Previous 1 2 3 4 5 6...22 Next

Gambar 4.6 Halaman *Manage Product*

Setelah masuk, pengguna akan langsung menuju pada halaman *Dashboard manage product*. Pada halaman ini terdapat *button search* untuk mencari barang, lalu ada *button filter* untuk memudahkan pengguna jika ingin mencari barang dengan lebih spesifik. Selanjutnya untuk *button add item* pengguna diminta untuk memasukkan data produk yang terdiri dari nomor, nama produk, kategori, harga, dan juga stock. Lalu untuk kolom action terdapat 3 *button action* kecil yang masing-masing berfungsi *edit, update* atau hapus barang dari *list* barang. Selanjutnya terdapat *button previous* dan *next* yang berfungsi untuk menuju ke kolom berikutnya jika kolom yang ada di halaman awal sudah terisi penuh.

C. Halaman *Manage User*

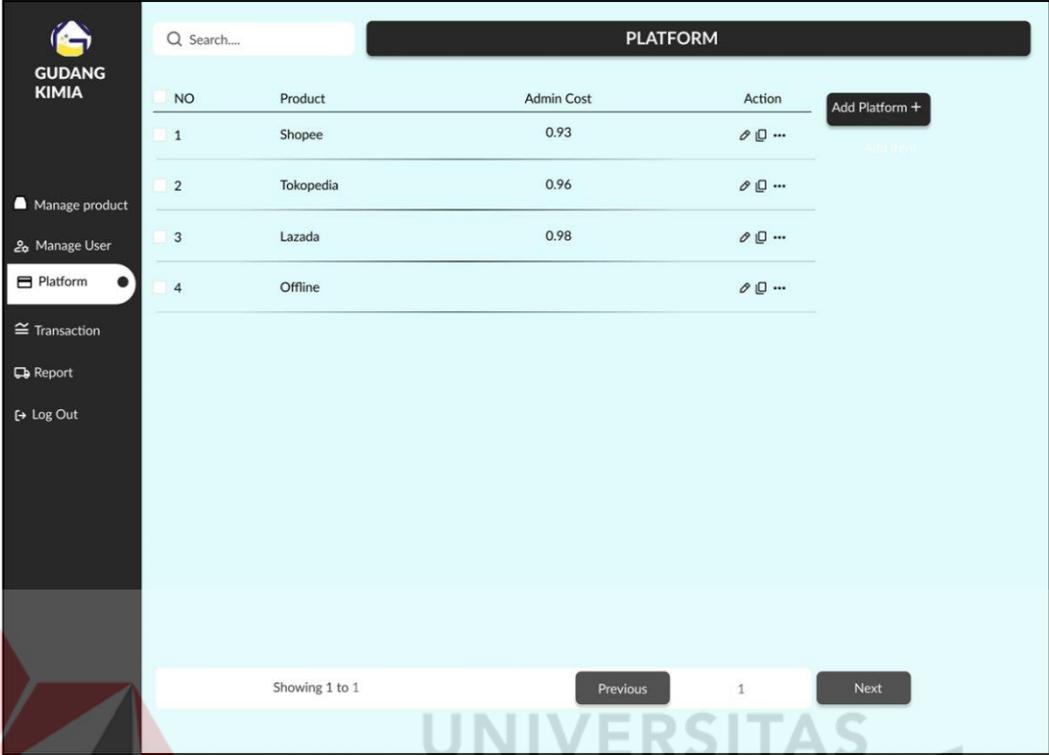


NO	Product	Email	Action
1	Super Admin	Superadmin@admin.com	✎ 🗑️ ⋮
2	Admin	Admin@admin.com	✎ 🗑️ ⋮
3	Anto	anto@admin.com	✎ 🗑️ ⋮
4	Dini	dini@admin.com	✎ 🗑️ ⋮
5	Riza	Riza@admin.com	✎ 🗑️ ⋮

Gambar 4.7 Halaman *Manage User*

Pada halaman selanjutnya yaitu halaman *manage user*, pengguna bisa menambahkan data akun admin yang sudah tercatat untuk mengoperasikan aplikasi. Terdapat *button add user* untuk memasukkan email, dan nama pengguna, pengguna juga bisa mengubah dan menghapus *user* yang tidak lagi digunakan pada tiga *button* kecil yang ada di kolom *action*. Selanjutnya terdapat *button previous* dan *next* yang berfungsi untuk menuju ke kolom berikutnya jika kolom yang ada di halaman awal yang sudah penuh.

D. Halaman Platform



NO	Product	Admin Cost	Action
1	Shopee	0.93	
2	Tokopedia	0.96	
3	Lazada	0.98	
4	Offline		

Gambar 4.8 Halaman Platform

Selanjutnya pada halaman *platform*, *user* bisa memasukkan daftar *platform* untuk keluar nya barang dan pencatatan penjualan pada *platform* yang dipilih. Terdapat *button search* untuk mencari *platform* yang sudah dimasukkan, lalu ada *button add platform* untuk menambahkan *platform* yang akan digunakan. Setelah itu data *platform* akan masuk ke dalam kolom yang berisi No, nama *platform*, biaya admin, dan juga seperti pada halaman-halaman sebelum-nya tidak lupa tombol *action* untuk edit, *update*, atau hapus *platform*. Selanjutnya terdapat *button previous* dan *next* yang berfungsi untuk menuju ke kolom berikut-nya jika kolom yang ada di halaman awal sudah penuh.

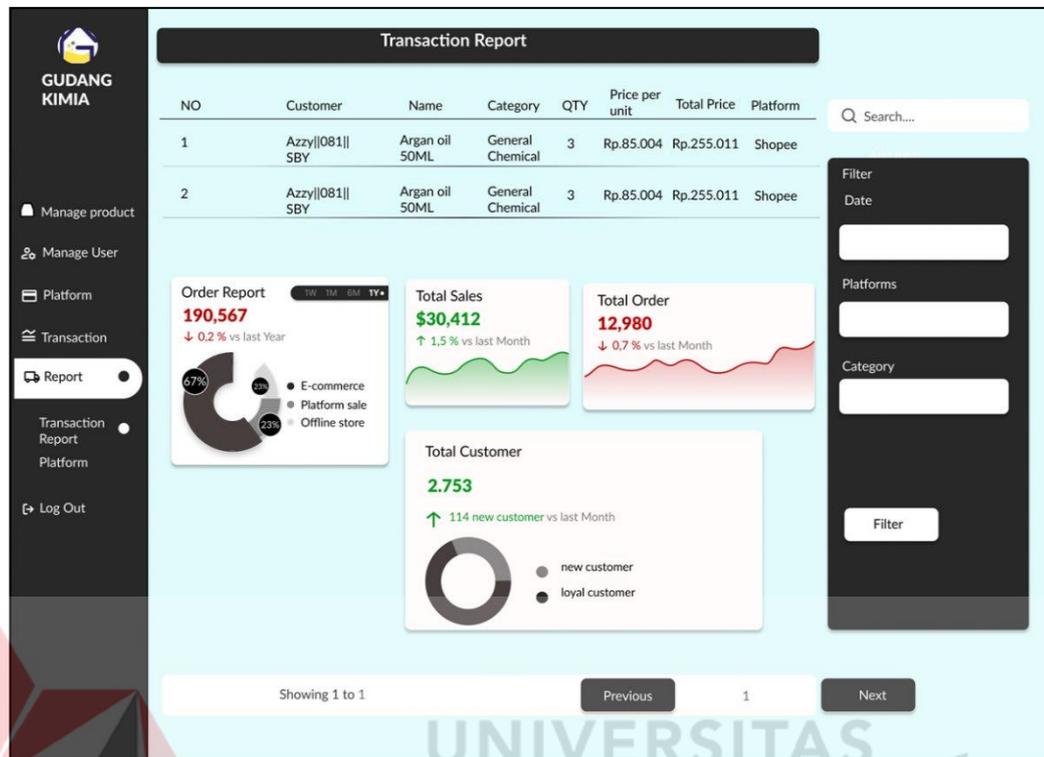
E. Halaman *Transaction*

The screenshot shows the 'TRANSACTION' page in the GUDANG KIMIA system. The sidebar on the left contains the following menu items: Manage product, Manage User, Platform, Transaction (highlighted), Report, and Log Out. The main content area is titled 'TRANSACTION' and features several input fields and buttons. At the top right, there are buttons for 'Transaction' and 'Data'. Below these are input fields for 'Input Transaction', 'Nama Customer', 'Nomor rekening', and 'Daerah'. Further down are fields for 'Product', 'QTY', and 'Platform'. At the bottom left, the 'Price Total' is shown as 0, and a 'Save' button is located at the bottom right.

Gambar 4.9 Halaman *Transaction*

Pada halaman *transaction*, *user* bisa menginputkan pencatatan barang keluar serta transaksi dari platform yang sudah ada, fitur yang tersedia yaitu harus masukan nama, nomor rekening, daerah, jenis produk, *quantity*, dan pembelian dari platform yang di tuju pada kolom isi yang sudah tersedia, selanjutnya pengguna bisa menyimpan data yang sudah benar dengan menekan *button save* yang berada di kanan bawah halaman. Pada bagian atas terdapat *button transaction* yang berfungsi untuk menuju halaman *report transaction*.

F. Halaman *Transaction Report*



Gambar 4.10 Halaman *Transaction Report*

Pada halaman *transaction report* terdapat laporan transaksi barang yang keluar serta terdapat *filter* untuk memilih pendapatan dan sisa *stock* barang yang keluar masuk dengan cara mengisi kolom *date*, *platform*, dan juga *category* setelah itu tombol *button filter* untuk sortir dan menampilkan *report* yang berupa statistik, yang berisi: *order reprot*, *total sales*, *total order*, dan *total customer*.

4.5 Test

Tahapan ini, prototype yang telah dibuat diuji coba oleh calon pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan *Usability Testing UI/UX* pada pencatatan keluar masuk barang. Pengukuran dilakukan dengan memakai *completion rate* sebagai *success metrics*. *Completion rate* ini mengukur kesulitan pengguna dalam

menggunakan aplikasi. Berikut ini hasil data *completion rate* pada fitur aplikasi pencatatan keluar masuk barang.

Tabel 4.1 *Usability Testing*

	<i>Step 1</i>	<i>Step2</i>	<i>Step3</i>	<i>Step4</i>	<i>Step5</i>
<i>User1</i>	Lancar	Lancar	Lancar	Cukup Lancar	<i>Stop</i>
<i>User2</i>	Lancar	Lancar	Cukup Lancar	Lancar	<i>Stop</i>
<i>User3</i>	Lancar	Cukup Lancar	Lancar	Cukup Lancar	<i>Stop</i>
<i>User4</i>	Lancar	Lancar	Lancar	Cukup Lancar	<i>Stop</i>
<i>User5</i>	Lancar	Lancar	Lancar	Cukup Lancar	<i>Stop</i>

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa saat berada pada langkah terakhir pada bagian Laporan transaksi Pengguna mengalami kesulitan karena di halaman tersebut tidak dibuatkan halaman untuk kembali ke halaman utama.

Dalam tahapan *testing* tidak selalu menjadi ujung dari bagian perancangan, hal tersebut dapat terjadi ketika pengujian *prototype* yang dijalankan oleh calon pengguna, ada pertimbangan desain dan fungsional yang perlu diperbaharui atau bahkan diperbaiki.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan penelitian ini menghasilkan perancangan *UI/UX* pada Aplikasi Pencatatan keluar masuk barang Gudang Kimia Surabaya, meliputi *prototype* halaman *login*, *Manage product*, *Manage user*, *manage platform*, dan laporan transaksi. Perancangan ini telah diuji menggunakan metode *Usability testing* yang menghasilkan *completion rate* sehingga menghasilkan perancangan berikut berjalan sesuai keinginan *user* namun, saat berada pada langkah terakhir pada bagian Laporan transaksi Pengguna mengalami kesulitan karena di halaman tersebut tidak dibuatkan halaman untuk kembali ke halaman utama untuk aplikasi perancangan *UI/UX* pada aplikasi pencatatan barang keluar masuk barang Gudang Kimia Surabaya yang akan dikembangkan.

5.2 Saran

Pada penelitian di atas hanya berfokus pada desain *UI/UX* yang nantinya akan diterapkan pada aplikasi Pencatatan barang yang akan dikembangkan. Jika hasil analisis ini memang diterapkan perlu beberapa penambahan fitur baru yang lebih lengkap, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam keperluan yang berhubungan dengan proses bisnis perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Buana, W. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Journal of Computer and Information Technology*.
- Jehan Saptia Kurnia, F. R. (2021). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL KABUPATEN KUDUS. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*.
- Kurniawati, W. (2021). DESAIN PERENCANAAN PEMBELAJARAN. *Pendidikan Agama Islam*.
- Mubarok, A. Z. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*.
- Nova, S. H. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno.COM*.
- Parjito, O. R. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI E-AGRIBISNIS MENINGKATKAN PENJUALAN HASIL TANAMAN HORTIKULTURA. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*.
- Pribadi, G. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*.
- Sasmito, G. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Gudang Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Gudang Berbasis Website Dengan Metode Waterfall*.