



**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INVENTORY STOK BARANG
BERBASIS WEB PADA DAPUR IT COMPUTINDO SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



Oleh:

Adshari Dimas Haryono

18410100111

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INVENTORY STOK BARANG

BERBASIS WEB PADA DAPUR IT COMPUTINDO SURABAYA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun oleh :

Nama : Adshari Dimas Haryono

NIM : 18410100111

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**UNIVERSITAS
Dinamika**

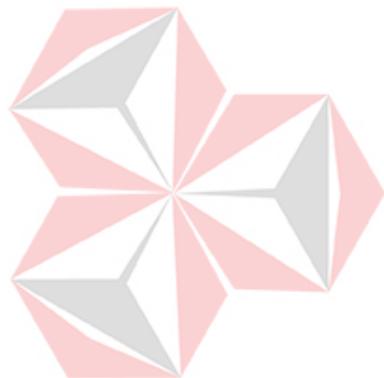
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

“Tidak ada kata terlambat selain sudah tiada”

-Adshari Dimas H-



UNIVERSITAS
Dinamika

*saya persembahkan kepada kedua orang tua saya beserta keluarga
tersayang dan seluruh teman dan sahabat yang telah senantiasa memberikan
dukungan, semangat, serta doa.*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INVENTORY STOK BARANG BERBASIS WEB PADA DAPUR IT COPUTINDO SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh:

Adshari Dimas Haryono

NIM: 18410100111

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Dosen Pembimbing,

Penyelia,

2025.08.22
15:35:14
+07'00'

Dapur IT computindo
notebook laptop sparepart accessories shop
call : 031 81111111 (0867) 602 778
all : 031 92111111
www. [dapurit.com](http://www.dapurit.com)

Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.

NIDN: 0701127503

Suryono Putro.

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.08.22
16:33:54 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom

NIDN. 0712108701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Adshari Dimas Haryono
NIM : 18410100111
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INVENTORY STOK BARANG BERBASIS WEB PADA DAPUR IT COMPUTINDO 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.

Surabaya, 15 Agustus 2025



Adshari Dimas Haryono
NIM : 18410100111

ABSTRAK

Dapur IT Computindo adalah suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan aksesoris, *sparepart* dan jasa reparasi *computer*. Dapur IT Computindo berlokasi di Jl. Nginden II No.140, Nginden Jangkungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya 60118, Jawa Timur. Dapur IT Computindo ingin menentukan sebuah tampilan UI/UX yang dapat memudahkan pencatatan stok barang. Sulitnya melakukan perhitungan stok barang secara akurat, resiko kerusakan, atau kehilangan barang, kesulitan dalam melakukan pengawasan stok barang secara manual menjadi tantangan yang dihadapi Dapur IT Computindo. Berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* maka tahap selanjutnya melakukan perancangan desain antar muka pengguna untuk bagian stok barang. Melalui wawancara yang dilakukan, ditemukan beberapa fitur utama untuk desain tersebut. Selain itu, pengguna juga terlibat dalam proses mengevaluasi karena dalam proses *testing* peneliti menggunakan metode *Usability Testing* untuk mendapatkan kesesuaian hasil yang diinginkan pengguna. Hasil *testing* tersebut menunjukan bahwa *User Centered Design* (UCD) dapat membantu dalam merancang antarmuka aplikasi dan berhasil menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan.

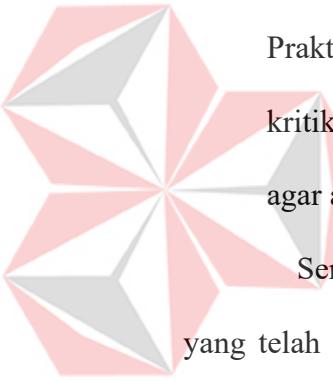
Kata Kunci: *Inventory*, UCD, *UI UX*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Selama kurang lebih 1 bulan di Dapur IT Computindo. Untuk menyusun laporan berdasarkan hasil studi dan kerja praktik. Kerja Praktik ini membahas tentang perancangan UI/UX untuk sebuah Aplikasi Inventory Stok Barang pada Dapur IT Computindo.

Dalam melaksanakan Kerja Praktik maupun penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak telah memberikan masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan kepada penulis. Sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Allah SWT, karena dengan Rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
3. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kerja Praktik.
4. Bapak Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.PD. Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta selalu memberikan arahan dan dukungan kepada penulis dalam kegiatan Kerja Praktik.

- 
5. Ibu Elisabeth Ria Anggraeni selaku Koordinator Kerja Praktik di Universitas Dinamika yang selalu membantu dalam pengurusan kebutuhan dokumen untuk Kerja Praktik.
 6. Bapak Suryono Putro selaku pemilik Dapur IT Computindo yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan Kerja Praktik ditempat sekaligus memberikan wawasan kepada penulis.
 7. Teman- teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
 8. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak yang diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik ini. Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih jauh dari sempurna. Sehingga kritik maupun saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan agar desain ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Surabaya, Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian	2
1.5 Manfaat penelitian	2
BAB II GAMBAR UMUM INSTANSI	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.2 Identitas Perusahaan	4
2.3 Visi Perusahaan.....	4
2.4 Misi Perusahaan	5
2.5 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.6 Deskripsi Tugas	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 UI UX	8
3.2 Inventory	9
3.3 User Centered Design (UCD).....	9



3.4	Wireframe	11
3.5	Prototype.....	12
3.6	Usability Testing.....	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		13
4.1	Hasil Tahap Pengembangan.....	13
4.1.1	Hasil Wawancara.....	13
4.1.2	Wireframing	13
4.1.3	Prototype	16
BAB V PENUTUP.....		27
5.1	Kesimpulan	27
5.2	Saran	27
DAFTAR PUSTAKA.....		28
LAMPIRAN		29



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4. 1 Wireframe Halaman Login dan Sign Up.....	14
Gambar 4. 2 Wireframe Dashboard dan Inventory	14
Gambar 4. 3 Wireframe Inventory New Product dan Inventory Detail	14
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Reports dan Suppliers	15
Gambar 4. 5 Wireframe Adds Suppliers dan Halaman Orders	15
Gambar 4. 6 Wireframe Add Orders	15
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Login.....	16
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Sign Up.....	17
Gambar 4. 9 Tampilan Dashboard.....	18
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Inventory.....	19
Gambar 4. 11 Tampilan Inventory New Product	20
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Inventory Detail	21
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Reports	22
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Suppliers	23
Gambar 4. 15 Tampilan Add Suppliers.....	24
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Orders	25
Gambar 4. 17 Tampilan Add Orders	26



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan	29
Lampiran 2. KP-5 Acuan Kerja.....	30
Lampiran 3. KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	31
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	32
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	33
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	34
Lampiran 7. Surat Pernyataan Adopsi.....	35
Lampiran 8. Biodata Penulis	36



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi merupakan serangkaian sistem yang diciptakan untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis dengan menyediakan informasi yang akurat dan bermutu. Keberadaan informasi yang cepat dan tepat sangat penting bagi perusahaan yang ingin mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu, sistem informasi menjadi suatu kebutuhan pokok dalam menunjang beragam aktivitas dan proses di dalam perusahaan tersebut. Salah satu teknologi informasi tersebut adalah sistem infomasi inventori yaitu sistem informasi untuk mengolah data penyimpanan barang.

Dapur IT Computindo merupakan sebuah toko yang berlokasi di Jl. Nginden II no 140, Nginden Jangkungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60118, dan bergerak di bidang penjualan komponen komputer baik *offline* dan juga penjualan *online* melalui *marketplace* seperti Tokopedia, bukalapak, dan juga shopee. Selain menjual komponen komputer, Dapur IT Computindo juga menyediakan jasa reparasi komputer.

Dalam menjalankan proses bisnis Dapur IT Computindo, diperlukan perangkat lunak untuk mengelola stok barang. Agar perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, pertama-tama perlu dilakukan perancangan UI/UX. Dalam merancang desain tersebut, dipilihlah metode *User Centered Design* (UCD). Penggunaan metode ini bertujuan memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi persyaratan pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diperolah adalah bagaimana mendesain UI/UX Aplikasi *Inventory Stok Barang Pada Dapur IT Computindo Surabaya*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah diatas maka penulis membuat Batasan masalah agar tidak melewati batas dari cakupan masalah yang dibahas.

Berikut adalah batasan masalah yang ada:

1. Pembuatan desain *UI/UX inventory* stok barang pada Dapur IT Computindo.
2. Desain *prototype* yang dirancang berfokus pada bagian *inventory* Dapur IT Computindo sesuai dengan kebutuhan pengguna yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi.
3. Aplikasi ini berbasis *web* dan harus terkoneksi dengan internet.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pembahasan rumusan masalah, tujuan utama dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah menciptakan desain antarmuka untuk aplikasi persediaan stok barang pada Dapur IT Computindo. Dengan demikian, diharapkan hal ini dapat memberikan kemudahan bagi pengembang dalam merancang bangun aplikasi *inventory* pada Dapur IT Computindo.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menyediakan panduan bagi pengembang untuk pengoptimalan desain pada aplikasi.

2. Memberikan kemudahan dalam proses mengolelola data.
3. Dapat memberi notifikasi saat stok menipis.



BAB II

GAMBAR UMUM INSTANSI

2.1 Latar Belakang Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

Dapur IT Computindo adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa servis elektronik. Dapur IT Computindo menyediakan beberapa jasa servis antara lain: servis laptop, servis notebook, servis computer, servis tablet. Selain itu Dapur IT Computindo juga menjual berbagai sparepart dari laptop atau komputer.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi	: Dapur IT Computindo
Alamat	: Jl. Nginden II No.140, Nginden Jangkungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60118
No. Telepon	: 0822-3485-8989
Email	: -

2.3 Visi Perusahaan

Menjadi pilihan utama sebagai penyedia solusi teknologi yang inovatif dan handal, mendukung pertumbuhan dan perkembangan setiap bisnis melalui sistem informasi yang akurat dan bermutu.

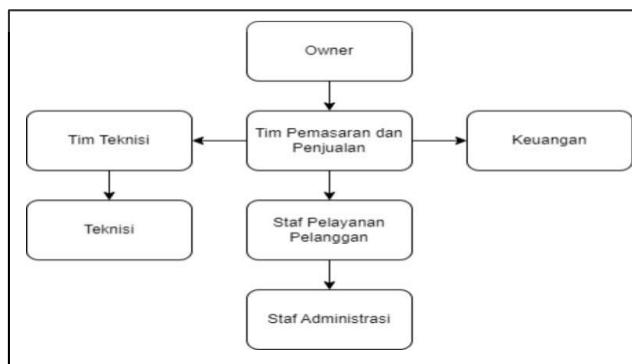
2.4 Misi Perusahaan

Sebagai mitra terpercaya, kami hadir untuk memenuhi kebutuhan teknologi pelanggan. Bersama-sama, kami terus berinovasi dalam menyediakan solusi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan kepada pelanggan.

1. Menjadi toko komputer terdepan yang memberikan pelayanan terbaik dalam penjualan komponen komputer dan jasa reparasi melalui *platform offline* maupun *online*.
2. Menjadi mitra terpercaya bagi pelanggan dalam pemenuhan kebutuhan teknologi.
3. Terus berinovasi dalam penyediaan solusi teknologi guna meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan kepada pelanggan.

2.5 Struktur Organisasi Perusahaan

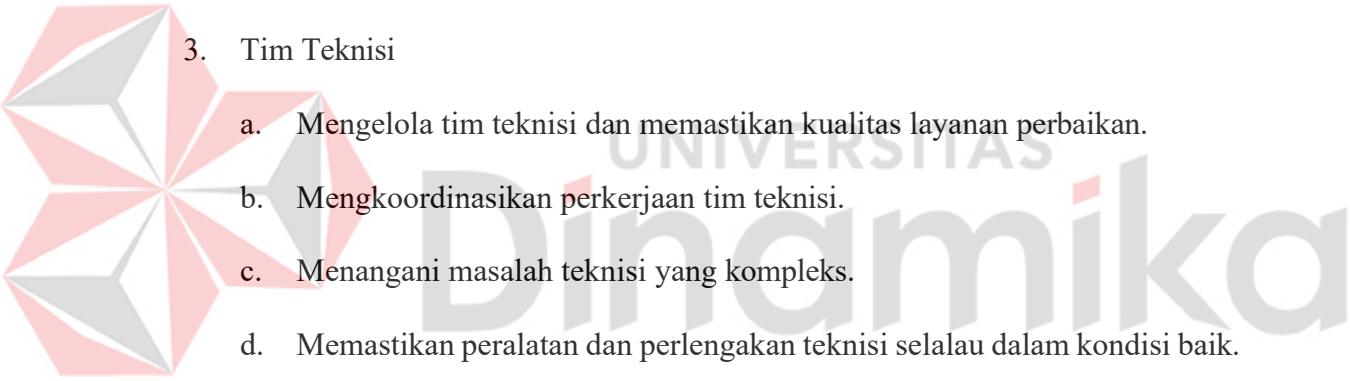
Berikut merupakan struktur organisasi dari Dapur IT Computindo



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Dapur IT Computindo

2.6 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi perusahaan 2.1 di atas maka dapat dibuat deskripsi tugas masing-masing entitas sebagai berikut:

- 
1. Owner
 - a. Tanggung jawab utama: memimpin perusahaan dan bertanggung jawab atas keseluruhan operasi dan pengambilan keputusan strategis.
 - b. Merumuskan visi dan misi Perusahaan
 - c. Memantau dan mengevaluasi kinerja perusahaan secara keseluruhan.
 2. Keuangan
 - a. Mengelola aspek keuangan perusahaan.
 - b. Menyusun anggaran tahunan dan laporan keuangan.
 - c. Memantau arus kas dan pengeluaran perusahaan.
 - d. Melakukan analisis keuangan dan memberikan rekomendasi keuangan
 3. Tim Teknisi
 - a. Mengelola tim teknisi dan memastikan kualitas layanan perbaikan.
 - b. Mengkoordinasikan perkerjaan tim teknisi.
 - c. Menangani masalah teknisi yang kompleks.
 - d. Memastikan peralatan dan perlengakan teknisi selalu dalam kondisi baik.
 - e. Melakukan control kualitas atas perkerjaan teknisi.
 4. Teknisi
 - a. Melakukan perbaikan dan pemeliharaan perangkat elektronik.
 - b. Menganalisis masalah pada perangkat komputer dan laptop.
 - c. Melakukan perbaikan dan penggantian sparepart.
 - d. Memberikan saran teknis kepada pelanggan.
 - e. Menyusun laporan pekerjaan setelah perbaikan selesai.
 5. Tim pemasaran dan penjualan
 - a. Mengembangkan strategi pemasaran dan meningkatkan penjualan.

- b. Merancang dan mengimplementasikan rencana pemasaran.
 - c. Meningkatkan brand awareness dan memperluas pasar.
 - d. Mengelola tim penjualan dan mencapai target penjualan.
 - e. Mengumpulkan dan menganalisis data pasar untuk menentukan peluang baru.
6. Staff pelayanan pelanggan
- a. Berinteraksi dengan pelanggan dan mendukung kebutuhan mereka.
 - b. Menangani pertanyaan dan keluhan pelanggan.
 - c. Mengatur jadwal perbaikan dan layanan.
 - d. Memberikan informasi produk dan layanan kepada pelanggan.
 - e. Menyusun laporan interaksi pelanggan.
7. Staf Admin
- a. Mengelola dokumen dan arsip perusahaan.
 - b. Menyusun laporan administrasi dan mendukung kegiatan kantor
 - c. Mengatur jadwal dan koordinasi internal
 - d. Menangani tugas-tugas administrasi lainnya sesuai kebutuhan perusahaan

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan penjelasan teori-teori yang relevan dengan Perancangan UI/UX Aplikasi Inventory Stok Barang berbasis Web pada Dapur IT Computindo. Di bagian ini terdapat teori yang mendukung dalam analisa perancangan, dan pembuatan desain.

3.1 UI UX

User Interface Adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenearik mungkin. Secara sederhana, UI Adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna (Aprillia, 2020)

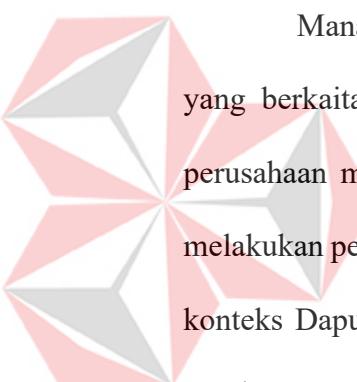
User interface adalah salah satu faktor yang menentukan peningkatan *traffic* pada sebuah *website*. Karena *user* berinteraksi dengan logika pemrograman melalui user interface. Dan desain *user interface* sendiri menjadi sangat penting mengingat semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin betah pula *user* untuk berlama-lama di *website* tersebut(Aziza, 2019)

User experience disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Multazam, 2020). Hal ini berlaku pada aspek seperti kemudahan penggunaan, kepuasan pengguna, efektivitas komunikasi dan kesan keseluruhan. UX mencakup elemen seperti desain antarmuka pengguna, respon sistem, aksesibilitas, dan aspek lain yang memengaruhi kualitas pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna

yang baik dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna sekaligus memberikan nilai tambah dan kesan positif selama perjalanan komunikasi.

3.2 Inventory

Persediaan merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan usaha, baik Perusahaan dagang maupun manufaktur. Dalam pengawasan persediaan perlu adanya sistem pencatatan dan perhitungan persediaan, karena persediaan dapat berpengaruh terhadap laporan keuangan Perusahaan. Perusahaan dagang maupun manufaktur masing-masing memiliki kegiatan berbeda-beda namun mempunyai tujuan yang sama yakni untuk memenuhi kebutuhan konsumen (Wahyudi, 2015)

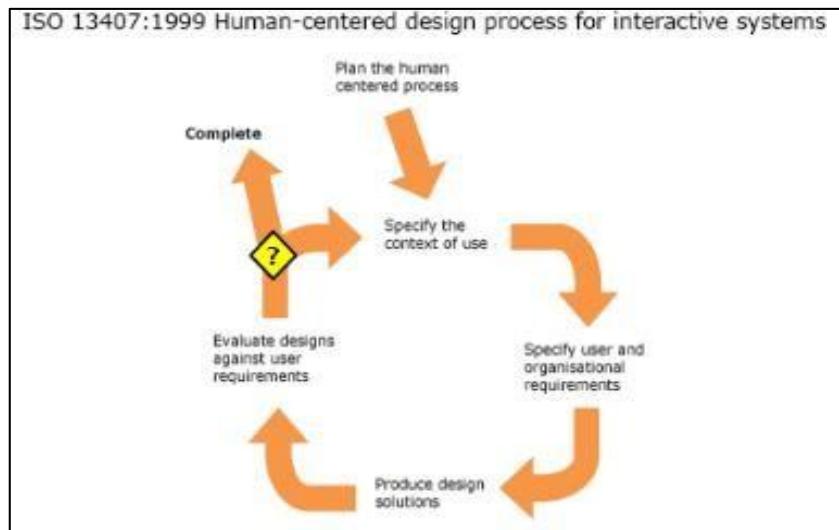


Manajemen persediaan merupakan suatu upaya untuk mengatur informasi yang berkaitan dengan barang (Puspa et al., 2023). Proses ini dimulai ketika perusahaan menerima barang dari pihak pertama, yang tujuan utamanya adalah melakukan pengelolaan barang secara efisien dan efektif. Konsep ini relevan dalam konteks Dapur IT Computindo, di mana pengelolaan stok barang menjadi kunci untuk memastikan ketersediaan produk yang optimal baik untuk penjualan langsung maupun online. *Inventory management* membantu meminimalkan risiko kehabisan barang dan mendukung efisiensi dalam proses bisnis.

3.3 User Centered Design (UCD)

Dikutip dalam jurnal Inti. ISSN: 2339-210X. Menjelaskan bahwa Metode *User Centered Design* (UCD) muncul dengan membawa konsep pengembangan suatu produk baik itu perangkat lunak (*website*) maupun perangkat keras berorientasi pada pengguna dapat menjadi solusi untuk mengetahui apa yang

menjadi keinginan pengguna. *User* merupakan objek yang penting di dalam pengembangan sistem (Simatupang, 2014)



Gambar 3. 1 Proses UCD berdasarkan ISO 13407:1999

1. *Plan the user centered design*

Perancangan sistem dilakukan dengan membuat *User Scenario* untuk membantu peneliti dalam mengetahui tahapan yang akan dilakukan menggambarkan tantangan, dan keinginan pengguna dalam desain yang akan dirancang. Hal ini akan menjadi landasan untuk menyusun strategi yang sesuai dengan kebutuhan spesifik pengguna

2. *Specify the context of use*

Setelah memahami dengan benar konteks penggunaan aplikasi, langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, perancang harus mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan tujuan yang dapat dicapai yang penting bagi bisnis.

3. *Specify user and organisational requierements*

Proses berlanjut dengan mengidentifikasi persyaratan fungsional dan non-fungsional organisasi atau bisnis, yang nantinya dapat mempengaruhi desain dan pengembangan produk.

4. *Product design solution*

Pada langkah berikutnya, solusi dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses desain terdiri dari beberapa tahap mulai dari pembuatan sketsa atau *wireframe* hingga pembuatan UI UX dan prototipe.

5. *Evaluation design against user requierements*

Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna aplikasi. Pada tahap ini dilakukan *testing* dengan menyuguhkan UI UX yang telah dirancang kepada pihak pengguna yang sesungguhnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari aktivitas *testing* yang tersebut, maka peneliti dapat melakukan evaluasi.

3.4

Wireframe

Wireframe Adalah kerangka dasar dari suatu halaman aplikasi yang akan dibangun oleh pengembangan aplikasi. Secara besar di dalam *wireframe* ini menepatkan elemen-elemen penting dari halaman aplikasi tersebut pada posisinya masing-masing seperti banner, *body content*, menu link, kolom, footer maupun fitur-fitur lainnya yang ada dalam aplikasi nantinya (Anggitama, 2018)

3.5 Prototype

Prototype Adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, cara untuk sistem berfungsi dalam bentuk yang telah selesai (Darmawan, 2013). *Prototype* sering digunakan untuk desain sebuah produk untuk menyempurnakan setiap bagian dan proses-prosesnya sebelum menerapkannya dalam skala besar (Adhipratama, 2018).

3.6 Usability Testing

Usability Testing merupakan suatu metode pengujian dimana calon pengguna ikut serta dalam mengevaluasi efektivitas dan efisiensi pengguna dalam menggunakan aplikasi untuk mencapai tujuannya (Wijayanto et al., 2022). Dan tujuan dari *Usability Testing* adalah untuk mengidentifikasi masalah desain pada produk yang dikembangkan, menemukan peluang untuk melakukan peningkatan dan mempelajari terkait kebiasaan dan preferensi dari target pengguna. Dalam

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan untuk membahas perancangan *UI/UX* Aplikasi Inventory Stok Barang Berbasis Web sesuai dengan hasil data yang diperoleh melalui wawancara pada pihak Dapur IT Computindo.

4.1 Hasil Tahap Pengembangan

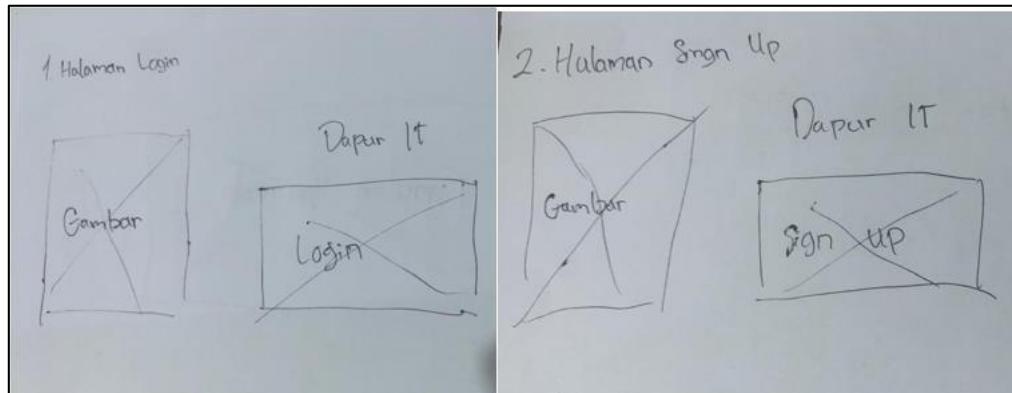
4.1.1 Hasil Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Suryono Putro, selaku pemilik Dapur IT Computindo. Wawancara tersebut dilakukan secara langsung pada bulan April 2025. Tujuan adanya wawancara ialah sebagai informasi mengenai objek kebutuhan *user* yang akan menggunakan Web tersebut.

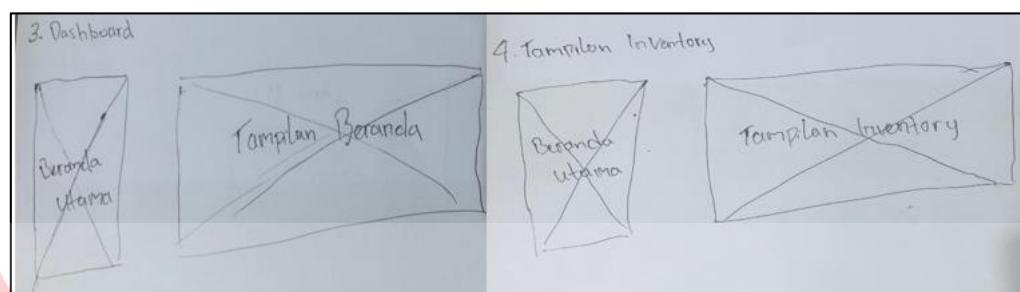
Suryono Putro merupakan *owner* dari Dapur IT Computindo sendiri. Berawal dari pengalaman serta keresahan pribadi dalam hal perekapan stok barang yang memakan waktu lama dan kesalahan yang kadang tidak sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan maka ia menyarankan untuk melakukan perekapan persediaan stok barang secara *online* dengan tampilan *Web* yang dapat memudahkan *user* dalam penggunaannya serta mudah dipahami.

4.1.2 Wireframing

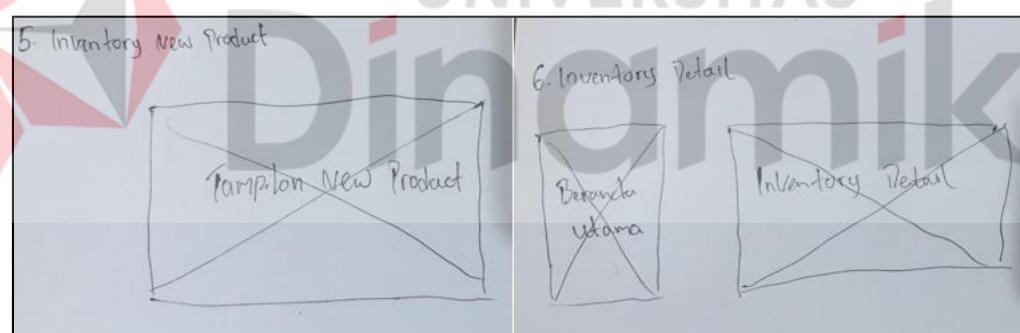
Wireframing adalah salah satu cara dalam membuat desain *website* pada level struktur. Dengan menggunakan *wireframing* dapat lebih mudah merancang halaman layout, *user flow*, fungsionalitas dan perilaku yang diinginkan oleh pengguna.



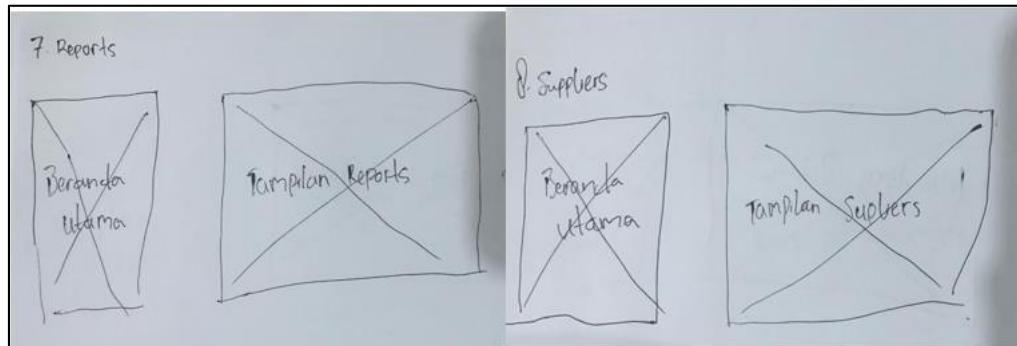
Gambar 4. 1 Wireframe Halaman Login dan Sign Up



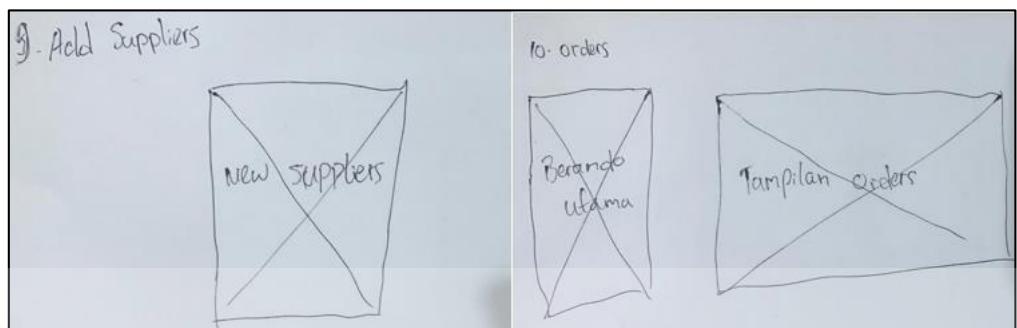
Gambar 4. 2 Wireframe Dashboard dan Inventory



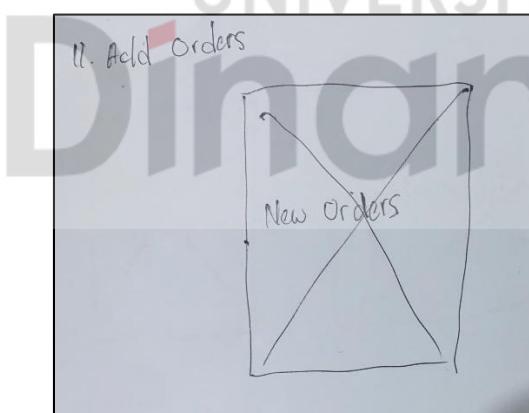
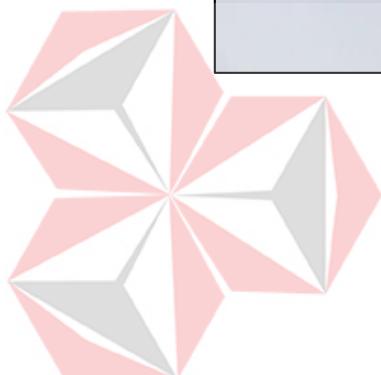
Gambar 4. 3 Wireframe Inventory New Product dan Inventory Detail



Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Reports dan Suppliers



Gambar 4. 5 Wireframe Adds Suppliers dan Halaman Orders



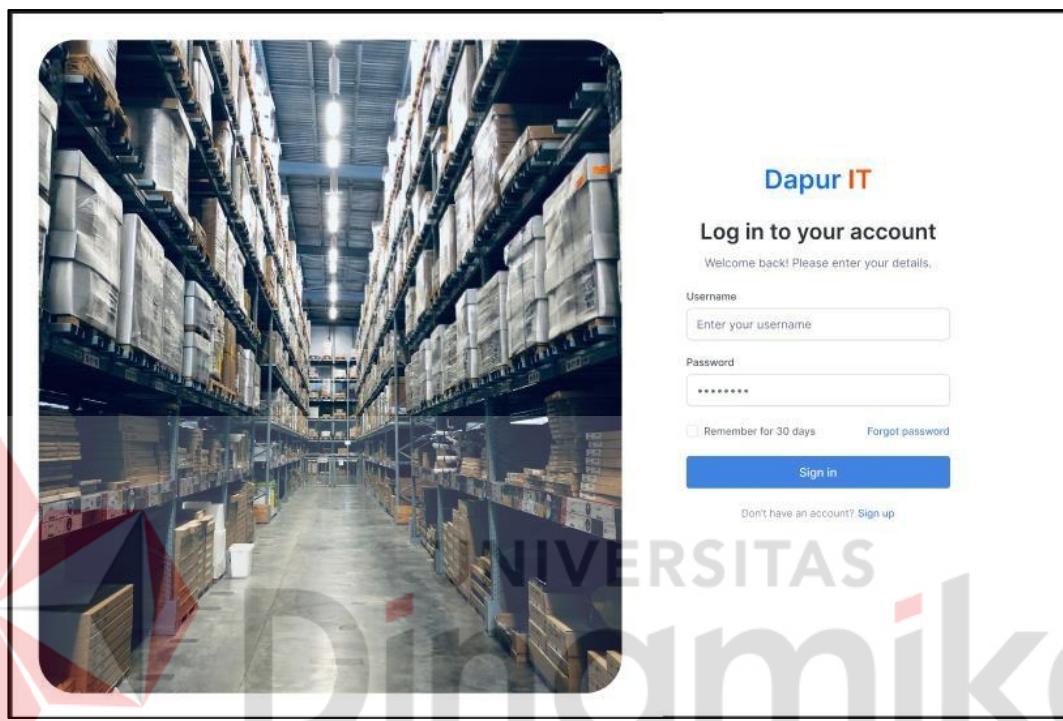
Gambar 4. 6 Wireframe Add Orders

Setelah membuat *wireframing* Rancangan UI/UX Pembuatan Web Inventory Stok Barang pada Dapur IT Computindo, maka dilanjutkan dengan pembuatan *prototype*.

4.1.3 Prototype

Berdasarkan struktur *wireframe* yang telah dilakukan, Langkah selanjutnya ialah membuat *prototype Web Inventory Stok Barang*.

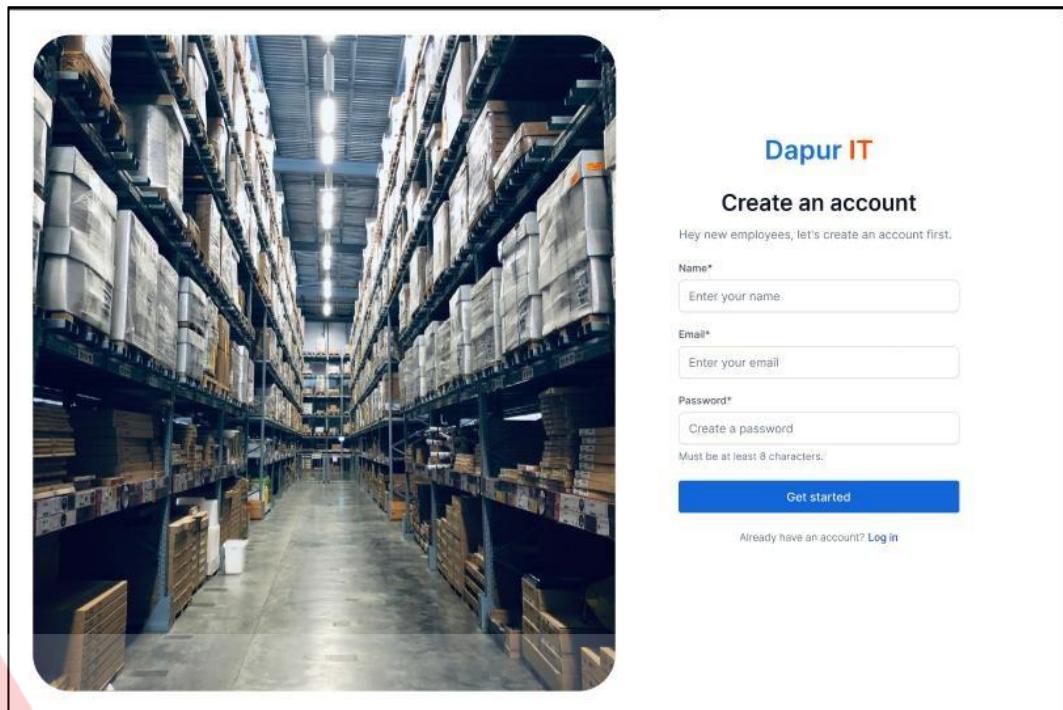
A. Login



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Login

Gambar diatas merupakan halaman *login* ketika pengguna akan login ke website. Pengguna harus mengisi *username* dan *password* jika telah mempunyai akun, jika pengguna belum mempunyai akun, pengguna diminta membuat akun terlebih dahulu pada halaman *sign up*. *Forgot password* disediakan apabila pengguna lupa *password* pada akun nya.

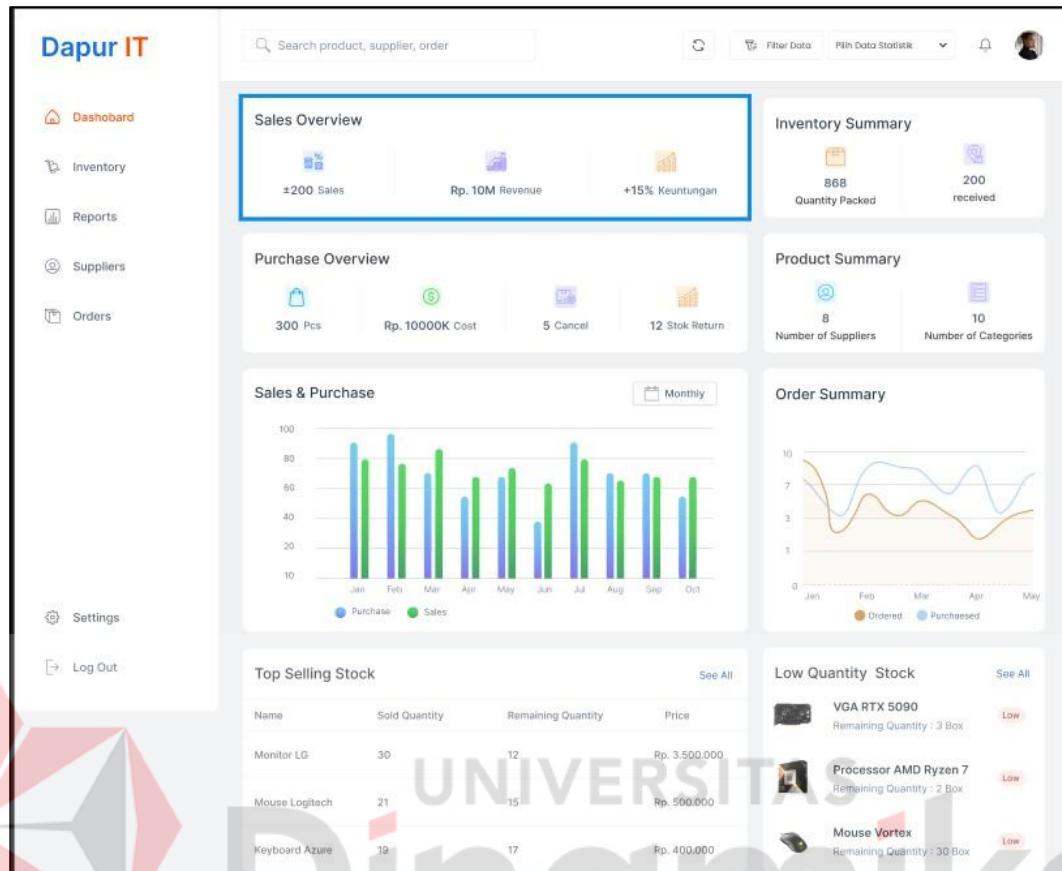
B. Sign Up



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman *Sign Up*

Gambar di atas merupakan halaman *sign up*, apabila pengguna belum mempunyai akun pengguna dapat membuat pada halaman ini, pengguna akan diminta mengisi nama, email, dan membuat *password* untuk akun yang akan dibuat.

C. Dashboard



Gambar 4. 9 Tampilan Dashboard

Gambar di atas merupakan tampilan *dashboard*, menu utama *dashboard* akan tampilan setelah *login* berhasil dilakukan. Tampilan *form* ini menunjukan tampilan ringkasan penjualan, pembelian, persediaan, produk, grafik penjualan dan pembelian, grafik pemesanan, data produk terlaris dan data persediaan dengan jumlah rendah.

D. Inventory

Gambar 4. 10 Tampilan Halaman *Inventory*

Gambar di atas merupakan tampilan *inventory*, pada tampilan ini diperlihatkan persediaan secara keseluruhan mulai dari kategori produk, total produk, produk terlaris, dan jumlah persediaan yang rendah.

E. Inventory New Product

Dapur IT

New Product

Drag image here or Browse image

Product Name: Enter product name

Product ID: Enter product ID

Category: Select product category

Price: Enter buying price

Quantity: Enter product quantity

Unit: Enter product unit

Threshold Value: Enter threshold value

Discard Add Product

Stocks: 10 Not in stock

Filters: Download all

Status: In stock

Out of stock

In stock

Out of stock

In stock

In stock

Out of stock

In stock

Low stock

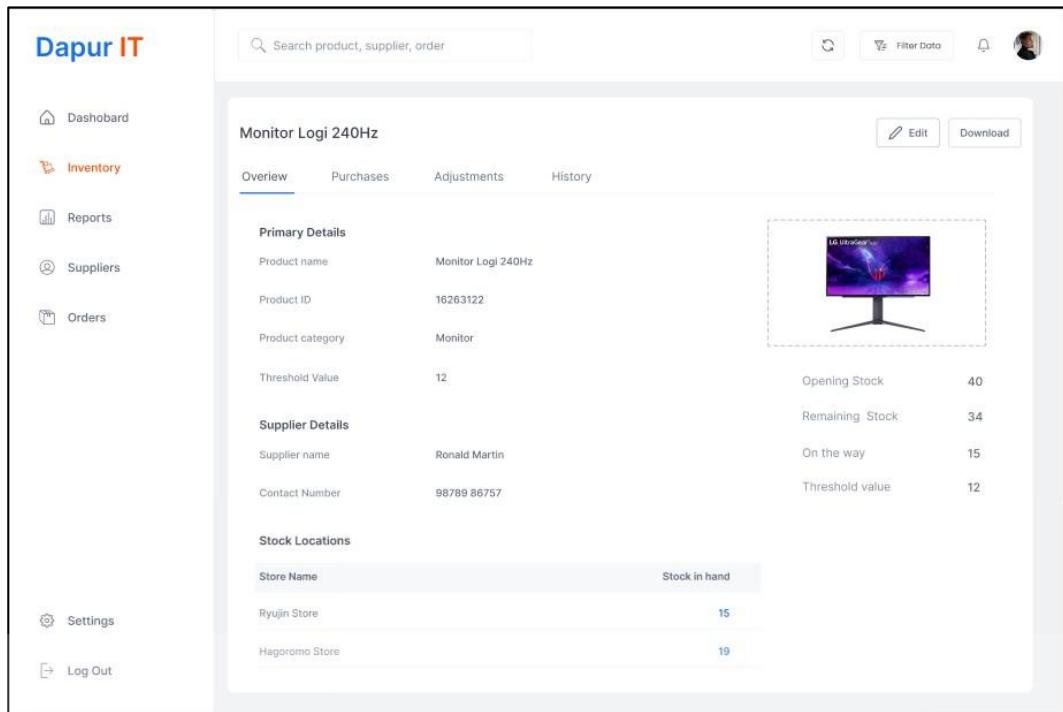
Laptops: 10 Not in stock

Previous Page 1 of 10 Next

Gambar 4. 11 Tampilan *Inventory New Product*

Gambar di atas merupakan tampilan menambahkan produk baru, *users* dapat menambahkan foto produk, nama produk, id, kategori, harga, *quantity*, *unit*, dan *threshold value* pada barang.

F. Inventory Detail

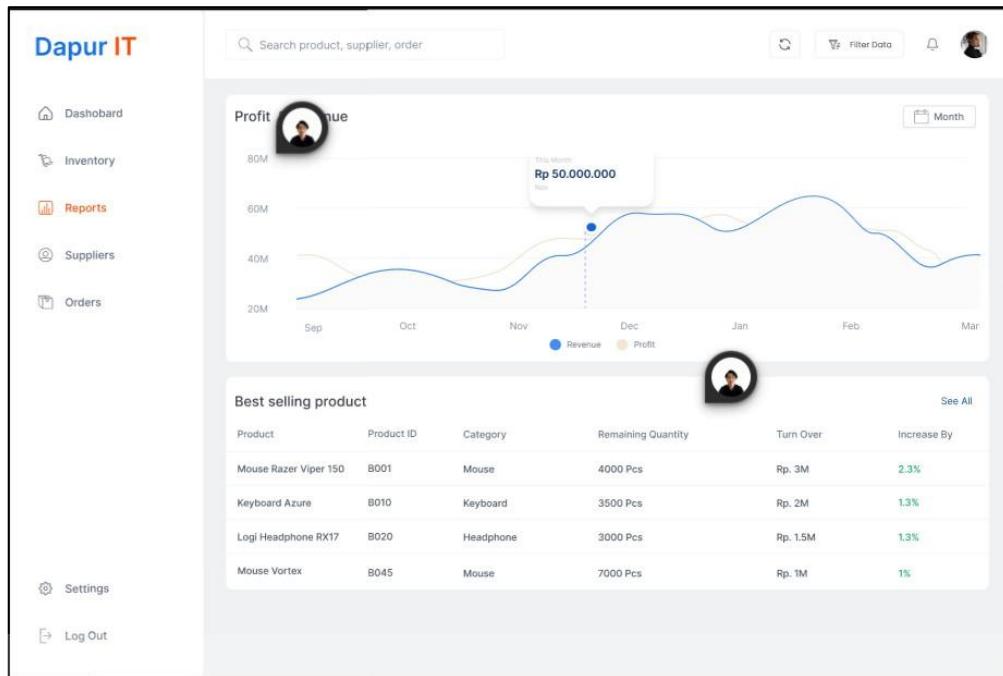


The screenshot shows the Dapur IT software interface. The left sidebar has links for Dashboard, Inventory (which is selected and highlighted in red), Reports, Suppliers, Orders, Settings, and Log Out. The main content area is titled 'Monitor Logi 240Hz'. It has tabs for Overview (selected), Purchases, Adjustments, and History. The Overview tab displays 'Primary Details' including Product name (Monitor Logi 240Hz), Product ID (16263122), Product category (Monitor), Threshold Value (12), and a placeholder for Opening Stock (40). It also shows 'Supplier Details' for Ronald Martin with a contact number (98789 86757) and placeholder values for Remaining Stock (34), On the way (15), and Threshold value (12). The 'Stock Locations' section lists two stores: Ryujin Store (Stock in hand: 15) and Hagonomo Store (Stock in hand: 19). There are also 'Edit' and 'Download' buttons in the top right of the main content area.

Gambar 4. 12 Tampilan Halaman *Inventory Detail*

Gambar di atas merupakan tampilan *inventory detail* pada tampilan ini *user* dapat melihat detail pada sebuah barang.

G. Reports



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman *Reports*

Gambar di atas merupakan tampilan *reports*, pada tampilan ini akan diperlihatkan laporan grafik pendapatan penjualan pada waktu tertentu, dan juga produk yang paling laris terjual.

H. Suppliers

Suppliers						
Supplier Name	Product	Contact Number	Email	Type	Unit	On the way
Logitech Indonesia	Headphone	+62 82381232	logi@gmail.com	Taking Return	Box	13
Asus Indonesia	Notebook	+62 84523134	asusid@gmail.com	Taking Return	Box	4
Lenovo Indonesia	Notebook	+62 851233423	lenovoid@gmail.com	Not Taking Return	Box	2
Jaya Makmur Elektronik	Monitor	+62 87123673	jayamakmur@gmail.com	Taking Return	Box	12
Prestasi Jaya Maju	Component	+62 82342312	prestasijaya@gmail.com	Taking Return	Box	7
Pacific Elektronik	Mouse	+62 85232422	pacific@gmail.com	Not Taking Return	Box	9
Jabbar Elektronik	Keyboard	+62 83454213	jabbarid@gmail.com	Taking Return	Box	3
Alfa Elektronik	Headphone	+62 83543455	alfaelektronik@gmail.com	Taking Return	Box	2

Gambar 4. 14 Tampilan Halaman *Suppliers*

Gambar di atas merupakan tampilan *suppliers*, pada tampilan ini berisikan data dari *suppliers*.

I. Add Suppliers

New Supplier

Supplier Name:

Product:

Category:

Buying Price:

Contact Number:

Unit:

Type:

Discard Add Supplier

Gambar 4. 15 Tampilan *Add Suppliers*

Gambar di atas merupakan tampilan *add suppliers*, pada tampilan ini *user* dapat menambahkan data pada *suppliers* baru.

J. Orders

Products	Order ID	Quantity	Unit	Expected Delivery	Status
Monitor Logi 240Hz	OR001	43	Packet	11/12/25	Delayed
Keyboard Azure	OR020	22	Packet	21/12/25	Confirmed
Mouse Razer Viper 150	OR010	36	Packet	5/12/25	Returned
Processor AMD Ryzen 7	OR006	14	Packet	8/12/25	Out for delivery
Mouse Vortex	OR007	5	Packet	9/10/25	Returned
VGA RTX 5090	OR011	10	Packet	9/10/25	Out for delivery
Logi Headphone RX17	OR021	23	Packet	15/12/25	Delayed
Mouse DA Luna	OR030	43	Packet	6/10/25	Confirmed
Laptop Lenovo Victus	OR040	41	Packet	11/11/25	Delayed

Gambar 4. Tampilan Halaman *Orders*

Gambar di atas merupakan tampilan *orders*, pada tampilan ini diperlihatkan secara keseluruhan data pemesanan barang yang dilakukan.

K. Add Orders

Gambar 4. 17 Tampilan *Add Orders*

Gambar diatas merupakan tampilan *add orders*, pada tampilan ini *user* melakukan aktivitas untuk sebuah pemesanan pada suatu barang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, Perancangan atau Desain UI/UX *Inventory Stok Barang Berbasis Web* Pada Dapur IT Computindo, dapat membantu *user* lebih mudah dalam hal perencanaan dan mengatur persediaan stok barang sehingga pengelolaan perusahaan lebih efisien dan efektif.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dari hasil evaluasi serta dari peneliti untuk pengembangan Perancangan UI/UX *Inventory Stok Barang Berbasis Web* Pada Dapur IT Computindo ialah, dapat dikembangkan lagi fitur-fitur inovasi yang dapat melengkapi sesuai dengan kebutuhan dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhipratama, Y. (2018). *Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX pada Website Hello Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan*. Retrieved from repository.dinamika.ac.id: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3145/>
- Anggitama, D. R.-Z. (2018). Evaluasi dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Aprillia, P. (2020, April). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. Retrieved from <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/?amp>.
- Darmawan, D. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Rosda.
- Janner, S. (2010). *Rekayasa Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- L, J. (2008). *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta : Penerbit PT.Grasindo.
- Putraama, S. &. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, 1st ed*. Yogyakarta : Deepublish.
- Risnandar, P. (2013). *Website Developent Fundamental*. Bandung : ComLabs IT Course.
- Simatupang, R. M. (2014). Penerapan Metode User Centered Design Pada Rancang Bangn Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce: Studi Kasus Toko Martijo123.
- Suryaningsih. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Jurnal Pendidikan Informatika*.
- Wahyudi, R. (2015). Analisis Pengendalian Barang Berdasarkan Metode EOQ Di Toko Era Baru Samarinda. *eJurnal Ilmu Administrasi Bisnis*.
- Yuhefizar. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif menggunakan Content Managmenet System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.