# PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN SEPATU SENDAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA TOKO AMIN PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*

## PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya


OLEH

WAHID IZAMI
NIM C1857201062
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA**
**2022**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN SEPATU SENDAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA TOKO AMIN PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE***

# PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

WAHID IZAMI
NIM C1857201062
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA**
**2022**

# PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN SEPATU SENDAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA TOKO AMIN PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE***

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan
Pada Tanggal 1 September 2022

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
|---|---|
| Susi Hendartie, M.Kom | Christia Putra, S.Kom., MMSI |
| NIK. 197803202008001 | NIK. 198512232021102 |

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,.

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

# PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN SEPATU SENDAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA TOKO AMIN PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE***

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan,
Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal ..... 2022

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT ..... 
   Ketua
2. Susi Hendartie, M.Kom .....
   Sekretaris
3. Christia Putra, S.Kom., MMSI .....
   Anggota

# KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan judul "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Toko Amin Palangkaraya Berbasis *Web Mobile*" dapat diselesaikan sesuai rencana.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
3. Susi Hendartie, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Christia Putra, S.Kom., MMSI., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Ahmad Mukmin Aziz, selaku Pemilik Toko Amin Palangkaraya.

Dalam penulisan dan penyusunan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini di

masa yang akan datang. Semoga Proposal Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Palangka Raya,  Agustus 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... iii
HALAMAN PENGESAHAN ..... iv
KATA PENGANTAR ..... v
DAFTAR ISI ..... vii
DAFTAR TABEL ..... viii
DAFTAR GAMBAR ..... ix
DAFTAR LAMPIRAN ..... xi
BAB I PENDAHULUAN ..... 1
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 4
1.3 Batasan Masalah ..... 4
1.4 Tujuan dan Manfaat ..... 5
1.5 Sistematika Penulisan ..... 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA ..... 8
2.1 Dasar Teori ..... 8
2.2 Penelitian yang Relevan ..... 24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 29
3.1 Jenis Penelitian ..... 29
3.2 Desain Penelitian ..... 29
3.3 Batasan Istilah ..... 30
3.4 Data dan Sumber Data ..... 32
3.5 Instrumen Penelitian ..... 33
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data ..... 37
3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian) ..... 39
3.8 Desain Sistem ..... 39
3.9 Jadwal Penelitian ..... 105
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram* ..... 16
Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram* ..... 17
Tabel 2.3. Simbol *Sequence Diagram*..... 19
Tabel 2.4. Penelitian Yang Relevan..... 23
Tabel 3.1. List Pertanyaan Wawancara..... 34
Tabel 3.2. Kegiatan Observasi ..... 35
Tabel 3.3. Kuesioner Responden ..... 36
Tabel 3.4. Kebutuhan Pengguna ..... 43
Tabel 3.5. Jadwal Penelitian.....103

# DAFTAR GAMBAR


Gambar 2.1 Proses Tahapan *User Centered Design* ..... 11
Gambar 2.2 Contoh *User Persona* ..... 13
Gambar 2.3 Contoh *Wireframe* ..... 13
Gambar 2.4 Contoh alur *Prototype Design* ..... 14
Gambar 2.5 *System Usability Scale Score* ..... 21
Gambar 2.6 Logo Draw.Io ..... 22
Gambar 2.7 Logo Miro App ..... 22
Gambar 2.8 Logo Figma ..... 23
Gambar 3.1 Desain Penelitian ..... 30
Gambar 3.2 *User Persona* (pemilik) ..... 41
Gambar 3.3 *User Persona* (pegawai) ..... 41
Gambar 3.4 *User Persona* (pelanggan 1) ..... 42
Gambar 3.5 *User Persona* (pelanggan 2) ..... 42
Gambar 3.6 *Use Case Diagram* ..... 44
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Login (pemilik) ..... 45
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Daftar Pesanan (pemilik) ..... 46
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Laporan Penjualan (pemilik) ..... 47
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Kelola Produk (pemilik) ..... 49
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Kelola Kategori (pemilik) ..... 50
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Kelola Data Pegawai (pemilik) ..... 52
Gambar 3.13 *Activity Diagram* Kelola Data Pelanggan (pemilik) ..... 53
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Kelola Data Pemilik (pemilik) ..... 55
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Kelola Data Aplikasi (pemilik) ..... 57
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Kelola Metode Pembayaran (pemilik) ..... 58
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Login (pegawai) ..... 59
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Kelola Daftar Pesanan (pegawai) ..... 60
Gambar 3.19 *Activity Diagram* Kelola Data Barang (pegawai) ..... 61
Gambar 3.20 *Activity Diagram* Kelola Kasir (pegawai) ..... 59
Gambar 3.21 *Activity Diagram* Login (pelanggan) ..... 63
Gambar 3.22 *Activity Diagram* Katalog Produk (pelanggan) ..... 64
Gambar 3.23 *Activity Diagram* Keranjang Belanja (pelanggan) ..... 65
Gambar 3.24 *Activity Diagram* Ukuran Produk (pelanggan) ..... 66
Gambar 3.25 *Activity Diagram* Pembelian Produk (pelanggan) ..... 67
Gambar 3.26 *Activity Diagram* Registrasi Akun (pelanggan) ..... 68
Gambar 3.27 *Sequence Diagram* Login dan Logout (pemilik dan pegawai) ..... 69
Gambar 3.28 *Sequence Diagram* Daftar Pesanan (pemilik) ..... 70
Gambar 3.29 *Sequence Diagram* Laporan Penjualan (pemilik) ..... 71
Gambar 3.30 *Sequence Diagram* Kelola Produk (pemilik) ..... 72

Gambar 3.31 *Sequence Diagram* Kelola Kategori (pemilik)..... 73
Gambar 3.32 *Sequence Diagram* Kelola Data Pegawai (pemilik)..... 73
Gambar 3.33 *Sequence Diagram* Kelola Data Pelanggan (pemilik)..... 75
Gambar 3.34 *Sequence Diagram* Kelola Data Pemilik (pemilik)..... 76
Gambar 3.35 *Sequence Diagram* Kelola Data Aplikasi (pemilik)..... 77
Gambar 3.36 *Sequence Diagram* Kelola Metode Pembayaran (pemilik)..... 78
Gambar 3.37 *Sequence Diagram* Kelola Daftar Pesanan (pegawai) ..... 79
Gambar 3.38 *Sequence Diagram* Kelola Data Barang (pegawai)..... 80
Gambar 3.39 *Sequence Diagram* Kelola Kasir (pegawai) ..... 81
Gambar 3.40 *Sequence Diagram* Login (pelanggan)..... 81
Gambar 3.41 *Sequence Diagram* Katalog Produk (pelanggan) ..... 82
Gambar 3.42 *Sequence Diagram* Keranjang Belanja (pelanggan) ..... 83
Gambar 3.43 *Sequence Diagram* Ukuran Produk (pelanggan)..... 84
Gambar 3.44 *Sequence Diagram* Pembelian Produk (pelanggan)..... 85
Gambar 3.45 *Sequence Diagram* Registrasi Akun (pelanggan) ..... 85
Gambar 3.46 Ragam Dialog (pemilik)..... 86
Gambar 3.47 Ragam Dialog (pegawai)..... 86
Gambar 3.48 Ragam Dialog (pelanggan)..... 87
Gambar 3.49 Halaman Login (pemilik dan pegawai)..... 88
Gambar 3.50 Halaman *Dashboard* (pemilik)..... 88
Gambar 3.51 Halaman Daftar Pesanan (pemilik) ..... 89
Gambar 3.52 Halaman Laporan Penjualan (pemilik) ..... 90
Gambar 3.53 Halaman Kelola Produk (pemilik) ..... 91
Gambar 3.54 Halaman Kelola Kategori (pemilik)..... 91
Gambar 3.55 Halaman Data Pegawai (pemilik) ..... 92
Gambar 3.56 Halaman Data Pemilik (pemilik)..... 93
Gambar 3.57 Halaman Data Pelanggan (pemilik) ..... 94
Gambar 3.58 Halaman Data Aplikasi (pemilik) ..... 95
Gambar 3.59 Halaman Metode Pembayaran (pemilik)..... 95
Gambar 3.60 Halaman *Dashboard* (pegawai) ..... 96
Gambar 3.61 Halaman Daftar Pesanan (pegawai) ..... 97
Gambar 3.62 Halaman Kelola Kasir (pegawai) ..... 97
Gambar 3.63 Halaman Kelola Data Barang (pegawai)..... 98
Gambar 3.64 Halaman Login (pelanggan)..... 99
Gambar 3.65 Halaman *Home* (pelanggan)..... 100
Gambar 3.66 Halaman Detail Produk (pelanggan)..... 101
Gambar 3.67 Halaman Keranjang Produk (pelanggan) ..... 102
Gambar 3.68 Halaman Detail Pengiriman (pelanggan) ..... 103
Gambar 3.69 Halaman Pembayaran Produk (pelanggan)..... 104
Gambar 3.70 Halaman Registrasi Akun (pelanggan) ..... 105

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembaran Wawancara

Lampiran 2. Surat Tugas

Lampiran 3. Surat Permononan Izin Penelitian

Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi

Lampiran 6. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 7. Dokumentasi

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dari setiap tahun ke tahun, salah satunya di bidang internet memberikan dampak terhadap di berbagai sektor. Maka di dalamnya akan terjadi hubungan interaksi antara satu dengan lainnya ke seluruh penjuru dunia melalui internet. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media sistem informasi yang dapat diakses ada faktor penting yang harus diperhatikan yaitu kepuasan pengguna dalam menggunakannya.

Perancangan *User Interface* (UI) *User Experience* (UX) telah mendapatkan perhatian khusus pada dunia modern, yang dimana Menurut Fauzi, dkk (2019:2) tampilan desain *user interface* aplikasi dapat mempengaruhi banyak hal, data yang disajikan oleh Google sebanyak 67% pengguna internet melakukan transaksi jika website yang mereka kunjungi adalah website bertampilan *user friendly*. Sebaliknya, sebanyak 61% pengguna akan meninggalkan website dengan desain yang tidak *user friendly*. Menurut Savira dalam Anis Dwi Setyani (2020:3) desain antarmuka dan pengalaman pengguna merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan pada proses pembuatan aplikasi guna memberikan kepercayaan pada user dan Menurut Adam dalam Anis Dwi Setyani (2020:3) untuk mengembangkan sebuah aplikasi tidak boleh sembarangan, harus memperhatikan aspek-aspek tertentu,

salah satunya adalah aspek *User Experience* (UX) ketika menggunakan aplikasi tersebut. Keberhasilan sebuah aplikasi dapat dilihat dari bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi, semakin mudah pengguna mendapatkan dan memahami informasi yang ditawarkan aplikasi maka semakin tinggi nilai kepuasan dari penggunanya. Selain itu, Menurut Simatupang dalam Ahmad Iqbal Yunus (2018:12) *User Centered Design* (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis website. Konsep dari *User Centered Design* (UCD) adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem dan tujuan sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem didasarkan dari pengalaman pengguna agar menghasilkan produk dengan nilai usability yang tinggi.

Toko Amin merupakan toko yang menjual berbagai macam sepatu dan sendal yang berdiri sejak tahun 2009 dan berlokasi di Jalan Halmahera tepatnya di dalam Komplek Pasar Besar Palangkaraya. Di toko Amin tersedia berbagai macam merk yang ditawarkan baik itu sepatu maupun sendal, seperti merk Sepatu Compass, Nike, Adidas, Ardiles, dan lain-lainya.

Berdasarkan observasi di tempat objek penelitian, Pada saat ini toko Amin hanya berupa toko saja, sehingga proses jual beli masih bersifat konvensional, yang mana transaksi penjualan toko Amin dimulai dari pelanggan memlih barang, apabila sesuai pelanggan menyerahkan barang ke pegawai, lalu pegawai menghitung jumlah pembelian dengan kalkulator, setelah selesai melakukan penghitungan pembelian pegawai menyerahkan barang yang telah dibeli ke pelanggan. Lalu, ada beberapa pelanggan dari luar

daerah memesan barang, pelanggan menghubungi secara *online* melalui nomor *WhatsApp* toko Amin, dan pegawai atau pemilik toko memberikan katalog foto produk satu per satu untuk di kirim ke pelanggan, setelah pelanggan menentukan pilihan barang yang dibeli dan membayar barang tersebut, pegawai melakukan proses pengiriman menggunakan jasa pengiriman dan juga untuk saat ini jika pegawai melakukan rekap omzet penjualan perhari hanya mengandalkan catatan hasil penjualan di sebuah buku. Setelah mencatat omzet penjualan perhari maka pegawai akan merekap hasil omzet perbulan yang akan di laporkan ke pemilik toko, pegawai sering mengalami kesulitan dalam mencatat di buku penjualan saat toko sedang ramai, yang mengakibatkan terjadinya kesalahan pencatatan di buku penjualan, karena hasilnya tidak sama dengan barang yang terjual.

Melihat hasil dari observasi diatas maka penulis memberikan solusi terkait permasalahan yang dihadapi bahwa toko ini membutuhkan sebuah program aplikasi penjualan untuk memudahkan yang terlebih khusus kepada pemilik toko dan pegawai maupun pelanggan agar setiap proses transaksi yang lebih mudah dan tidak terbatas wilayah. Sebagai sebuah langkah awal untuk pembuatan aplikasi penjualan maka dilakukanlah terlebih dahulu perancangannya yang memakai prinsip UI/UX dengan menggunakan metode *user centered design*.

Dari hasil pemaparan latar belakang diatas, maka hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah **“PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN SEPATU SENDAL DENGAN MENGGUNAKAN**

**METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA TOKO AMIN PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*".**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah dari penelitian ini yaitu "bagaimana merancang UI/UX aplikasi penjualan sepatu sendal pada toko Amin Palangka Raya menggunakan metode *user centered design*".

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan UI/UX aplikasi penjualan sepatu sendal pada toko Amin Palangka Raya menggunakan metode *user centered design*, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan sebagai berikut :

a. Hasil dari tugas akhir ini berupa perancangan yang memakai prinsip UI/UX dengan menggunakan metode *user centered design* pada toko Amin Palangka Raya berbasis *web mobile*.
b. Penelitian ini melakukan perancangan antarmuka saja dan tidak membangun aplikasi.
c. Sistem perancangan ini berupa proses penjualan barang, mengelola atau menerima data barang, mengelola data transaksi dan laporan penjualan berdasarkan batasan tanggal, bulan, serta tahun.
d. Sistem perancangan ini untuk proses pembayaran bisa melalui tunai dan non tunai seperti pembayaran via Kartu ATM, Dana, Ovo, dan Gopay.

e. Penelitian ini hanya melakukan diruang lingkup pada usaha jual beli di Toko Amin Palangkaraya.

## 1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan perancangan UI/UX aplikasi penjualan sepatu sendal dengan menggunakan metode *user centered design* pada toko Amin Palangkaraya berbasis *web mobile*.

b. Manfaat

1) Bagi pengguna

a) Dapat memberikan perancangan aplikasi kepada pemilik toko agar dapat digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web mobile*.

b) Sebagai referensi developer dalam membangun aplikasi penjualan pada toko Amin Palangkaraya.

2) Bagi penulis

a) Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat pada bangku perkuliahan maupun diluar lingkungan perkuliahan dan mengimplementasikannya pada dunia nyata.

b) Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai cara perancangan aplikasi yang memakai konsep UI/UX dengan menggunakan metode *user centered design*.

c) Sebagai salah satu syarat pemulisan Tugas Akhir pada STMIK Palangkaraya.

3) Bagi STMIK Palangkaraya

a) Sebagai bahan referensi untuk mahasiswa dan menambah atau melengkapi karya tulis ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.

b) Sebagai bahan rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya yang memiliki topik penelitian terkait.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas garis keras penyusunan Tugas Akhir, maka sistematika Tugas Akhir dalam penelitian ini antara lain, sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang "Pendahuluan" yang menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang berbagai konsep dasar teori dan perangkat lunak yang digunakan serta kajian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang tahapan pelaksanaan penelitian dalam merancang UI/UX aplikasi penjualan pada toko Amin Palangkaraya dengan pendekatan *user centered design*.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, berisi hasil, desain antarmuka (*User Interface*) dan pengujian.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, berisi kesimpulan yang di dapat dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## 2.1 Dasar Teori

Pada bab ini diuraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan perangkat lunak yang digunakan.

a. Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2021:6) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

b. Penjualan

Menurut Sadeli dalam Wijaya dan Irawan (2018:5) penjualan adalah suatu tindakan untuk menukar barang atau jasa dengan uang dengan cara mempengaruhi orang lain agar mau memiliki barang yang ditawarkan sehingga kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan.

c. *Website*

Menurut Fristanto (2020:5) *website* merupakan media penyampaian informasi atau sebagai media promosi yang efektif dan efisien, yang dapat di jelajah dimanapun selama tersambung ke jaringan internet.

Sementara, menurut Yeni Susilowati (2019:3) *website* adalah sejumlah halaman web yang memiliki topic saling terkait antara halaman yang satu dengan halaman lain, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web

yang dapat diakses melalui jaringan internet ataupun jaringan wilayah local (LAN).

d. *Web Mobile*

Menurut Eko Priyo Utomo (2021:10) *web mobile* merupakan *web* atau halaman *website* internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat *mobile*.

Perbedaan antara *web mobile* dengan *web* biasa terlihat pada tampilan ukuran layar keduanya, *web mobile* bersifat responsif sehingga dapat menyesuaikan tampilan layar. Penggunaan *mobile* semakin hari semakin meningkat, sehingga pengguna lebih suka menggunakan *smartphone* untuk mengakses berbagai situs yang diinginkan.

e. *User Interface* (UI)

Menurut Utama (2020:7) *user interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, di ajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Maka dapat dikatakan bahwa *user interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. *User interface* (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari *user experience* (UX) yang dapat dilihat.

f. *User Experience* (UX)

Menurut definisi dari (ISO 9241-210), *user experience* adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan suatu produk,

sistem atau layanan. *User experience* merupakan ilmu yang mengkaji tentang apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan sistem sehingga mendapatkan kepuasan setelah menggunakannya. Secara garis besar *user experience* adalah konsekuensi dari pengalaman, sikap, keterampilan, kebiasaan, dan kepribadian yang dihasilkan dari pengalaman dalam menggunakan produk. *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, atau layanan.

Menurut Borrys Hasian dalam Muhammad Rizqi Farhandy Akbar (2021:8) *User experience* memiliki banyak definisi berdasarkan kebutuhannya salah satunya yaitu *"craft user value and visualize userflows into beautiful, testable product, design"* yang dapat diartikan bahwa *User Experience* bertujuan untuk membuat produk yang teruji dan lebih indah serta mudah dimengerti.

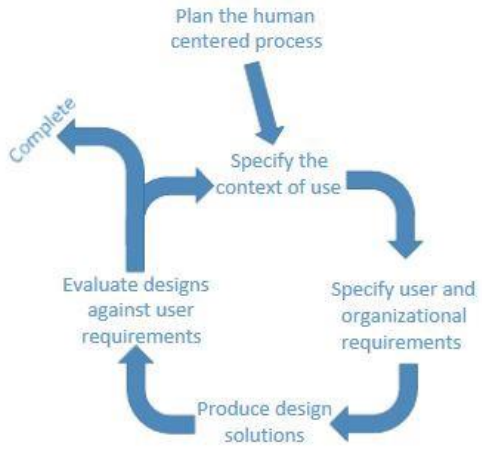
g. Metode *User Centered Design* (UCD)

Menurut Supardianto dan Arief Binsar Tampubolon (2020:75) *user centered design* adalah tahapan-tahapan desain antarmuka yang berfokus pada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja desainnya.

Menurut Benyon dalam Alif Bimananda Cavanaugh (2019:9) *User Centered Design* (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user*. Dalam kaitannya dengan sistem informasi, UCD merupakan bagian dari SDLC *(System Development Life*

*Cycle)*, sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user*.

Metode *user centered design* menempatkan pengguna pada inti pengembangan dan sebagai acuan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Pengalaman dari pengguna yang akan membentuk rancangan itu seperti apa, semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar. Secara umum proses dari UCD berupa iterasi, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya. *User centered design* secara umum memiliki ada 4 tahapan yang mana di jelaskan sebagai berikut :




Gambar 2.1 Proses Tahapan *User Centered Design*

1) Tahap 1: *Specify the context of use*

   Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari calon pengguna dalam keadaan apa akan menggunakan aplikasi.

2) Tahap 2: *Specify user and organization requirements*

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah menentukan kebutuhan dari pengguna. Kebutuhan pengguna di dapat pada saat mengidentifikasi masalah.

3) Tahap 3: *Produce design solution*

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah merancang produk sesuai dengan analisis masalah yang telah di dapat dan kebutuhan pengguna.

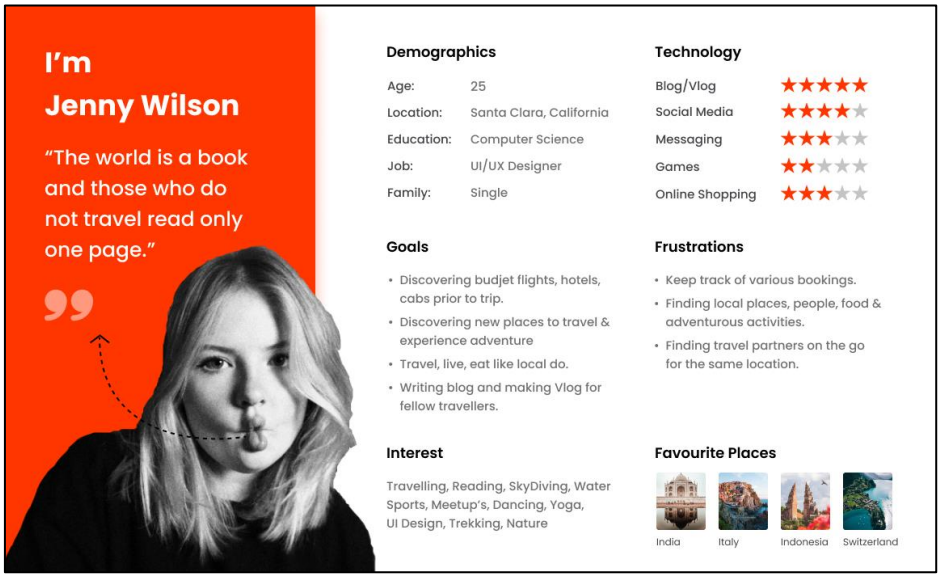
4) Tahap 4: *Evaluate design against user requirement*

Pada tahap keempat dalam penelitian ini adalah melakukan validasi atau pengujian rancangan produk yang telah dibuat. Pengujian dapat berulang jika rancangan produk belum sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pengguna.

h. *User Persona*

Menurut Kemas Khaidar Ali (2019:1) *user persona* adalah gambaran pengguna dan apa saja yang akan pengguna lakukan dengan aplikasi. Dengan kata lain *user persona* adalah gambaran pengguna ideal.

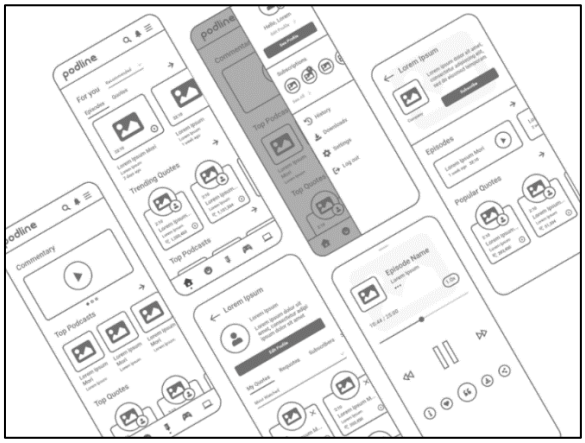
Sedangkan menurut *Federal Ministry of Education and Research* dalam Muhammad Rizqi Farhandy Akbar (2018:13) mengatakan bahwa *User persona* adalah *tool* atau alat pemasaran yang bermanfaat dan bertujuan untuk membantu lebih memahami kelompok sasaran seseorang serta membantu dalam pengambilan keputusan untuk membuat fitur produk, navigasi situs *web* dan bahkan interaksi media sosial lebih ramah pengguna.




Gambar 2.2 Contoh *User Persona*

*Gambar 2.2* merupakan contoh dari *user persona*. Dari *user persona* tersebut dapat dilihat bahwa *user persona* digunakan untuk mengetahui sifat dari calon pengguna sehingga perancangan desain aplikasi menjadi lebih fokus pada kebutuhan dan saran dari calon pengguna.

i. *Wireframe*

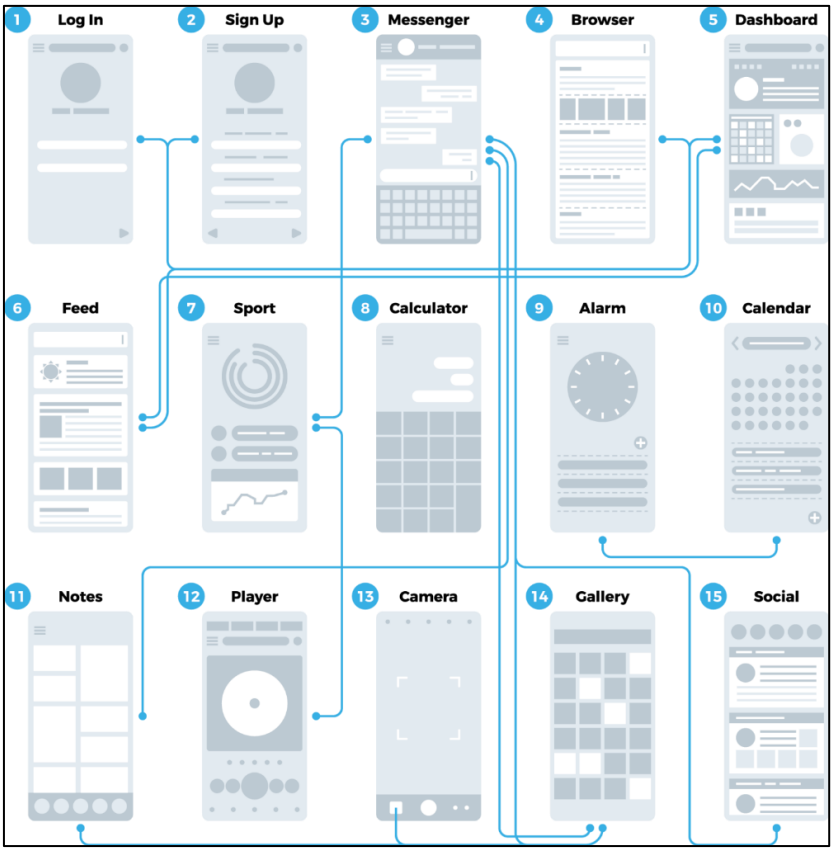


Gambar 2.3 Contoh *Wireframe*

Menurut Astri Monica Sianturi (2019:3) *wireframe* adalah kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum

proses desain sesungguhnya dimulai. Contoh item-item yang bisa ditata diantaranya *banner, header, content, footer, link, form input,* dan lain-lain. Tujuan dibuatnya *wireframe* bukan desain visual, namun menyampaikan susunan, struktur, *layout,* navigasi, dan organisir konten. Maka dari itu, biasanya *wireframe* dibuat dengan warna hitam putih.

j. *Prototyping*




Gambar 2.4 Contoh alur *Prototype Design*

Menurut Gracella Tambunan (2019:3) *prototype* adalah model pertama dari produk yang digunakan untuk menguji konsep atau gambaran dari ide. *Prototype* mewakili model produk yang akan dibangun atau

mensimulasikan struktur, fungsionalitas, dan operasi sistem. Tujuan dari *prototype* itu sendiri ialah :

1) User dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototype.
2) Mendapatkan informasi dan pemahaman tentang pengalaman pengguna.
3) Para perancang dapat mengeluarkan ide-idenya secara visual.
4) Membantu memperlancar komunikasi antara perancang dengan tim developer (pengembang).

k. UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena menyediakan representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudah pemahaman terhadap sistem. UML menawarkan sebuah standard untuk merancang model sebuah sistem dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti perangkat lunak, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis

dalam bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, atau Visual Basic.Net. UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

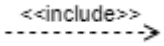
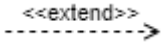
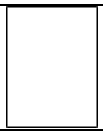
1) *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* digunakan untuk menunjukkan fungsionalitas sistem serta bagaimana pengguna berkomunikasi dengan sistem dalam rangka penggunaan fungsionalitasnya. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang dibuat dan digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sebuah informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berikut simbol-simbol yang ada pada *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

| No. | Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1. |  | *Actor* | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*. |

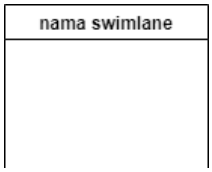
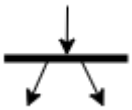
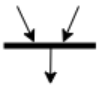
| No. | Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 2. |  | *Use Case* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*. |
| 3. |   | *Include* | Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara eksplisit. |
| 4. |   | *Extend* | Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 5. |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 6. |  | *System* | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |

2) *Activity Diagram*

Menurut Munawar (2018:127) tujuan dari *activity diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya. Berikut simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

| No. | Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1. |  | *Status Awal* | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| 2. |  | *Aktivitas* | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |

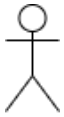
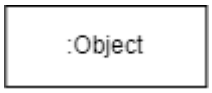
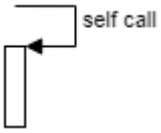
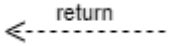
| No. | Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 3. |  | *Status Akhir* | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 4. |  | *Decision* | Asosiasi percabangan dimana jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 5. |  | *Join* | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
| 6. |  | *Swimlane* | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi. |
| 7. |  | *Fork (percabangan)* | Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel. |
| 8. |  | *Join (penggabungan)* | Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan. |

c) *Sequence Diagram*

Diagram sekuen merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan perilaku objek pada *use case* dengan mendeskripsikan proses objek dengan pesan yang dikirimkan. Oleh karena itu, untuk menggambar diagram sekuen harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas diinstansiasi menjadi objek itu.

Berikut simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

| No. | Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1. |  | *Actor* | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. |
| 2. |  | *Lifeline* | Menyatakan kehidupan sebuah objek. |
| 3. |  | *Objek* | Menyatakan objek yang berinteraksi pesan. |
| 4. |  | *Waktu aktif* | Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan. |
| 5. |  | Pesan tipe *call* | Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. |
| 6. |  | Pesan tipe *send* | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim. |
| 7. |  | Pesan tipe *return* | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian. |

l. *System Usability Scale*

Menurut John Broke dalam Alif Bimananda Cavanaugh (2021:10) *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu alat yang paling sering digunakan untuk menilai kegunaan (*Usability*) dari suatu sistem ataupun produk *System Usability Scale* digunakan untuk mengukur *usability* dikarenakan memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat dikalkulasikan dengan sederhana dengan hasilnya berupa skor 0-100 sehingga lebih mudah dimengerti, tidak membutuhkan biaya dalam penggunaannya, dan dengan ukuran sampel yang relatif kecil tetap terbukti *valid* dan *reliable*.

*System Usability Scale* terdiri dari 10 pertanyaan dan memiliki 5 pilihan jawaban. Mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju dengan skor masing-masing jawaban mulai dari 1 sampai 5. Berikut pilihan jawaban beserta skornya.

Tabel 2.4 Skor Jawaban SUS

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

Pertanyaan nomor ganjil merupakan pertanyaan yang bernada positif, skor dihitung dengan mengurangi bobot tiap pertanyaan yaitu dikurangi 1 sehingga ditulis xi-1. Sedangkan pertanyaan nomor genap merupakan

pertanyaan yang bernada negatif, skor dihitung dengan mengurangi bobot tiap pertanyaan yaitu dikurangi 5 sehingga ditulis 5-xi. Setelah itu jumlahkan seluruh skor pertanyaan positif dan negatif. Untuk mendapatkan skor SUS, total skor dikalikan dengan 2.5.

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus mengitung skor SUS :

$$\overline{x} = \frac{\sum x}{n}$$

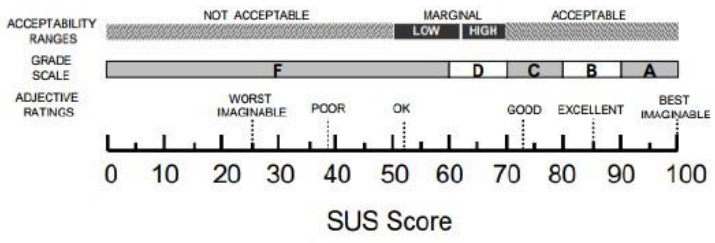
$\overline{x}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor SUS

$n$ = jumlah responden

Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori :

1) *Not Acceptable* = skor 0-50,9
2) *Marginal* = skor 51-70,9
3) *Acceptable* = skor 71-100




Gambar 2.5 *System Usability Scale Score*

m. Draw.Io




Gambar 2.6 Logo Draw.Io

Menurut Seprida Hanum H. (2018:102) draw.io adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk membangun aplikasi diagram dan merupakan aplikasi berbasis *browser-base* paling banyak digunakan didunia. Draw.io dapat disimpan dalam format HTML dan XML. Selain itu, juga dapat langsung disimpan melalui media penyimpanan *online* (Google Drive, Github, Dropbox, OneDrive, penyimpanan lokal). Dengan fungsinya yang *powerfull* sebagai aplikasi gratis. Namun aplikasi ini memiliki kelemahan, yakni untuk dapat menggunakan aplikasi ini komputer harus terkoneksi *internet* untuk dapat mengakses aplikasinya.

n. Miro App




Gambar 2.7 Logo Miro App

Menurut Gary Fox dalam Ihwana As'ad (2021:55) miro adalah tool *virtual whiteboard* yang memudahkan penggunanya untuk berkolaborasi dalam suatu proyek bersama. Dengan begitu, *tool online whiteboard* ini memungkinkan proses kerja yang lebih efektif dan efesien. *Tool* ini bersifat *cloud-base* dan cocok digunakan oleh bisnis baik kecil maupun besar. Miro bisa digunakan dalam beberapa kegiatan, seperti untuk riset, menyusun ide,

membuat *costumer journey*, membuat *user story map*, dan bahkan untuk membuat *wireframe*. Selain praktis, miro juga bisa terhubung dengan *tool-tool* produktivitas lainnya yang sangat penting, seperti *Dropbox*, *Google Suite*, *Jira*, *Slack*, dan juga *Sketch*.

o. Figma




Gambar 2.8 Logo Figma

Menurut M.Agus Muhyidin, dkk (2020:211) figma adalah salah satu *design tool* yang biasa digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux, dan mac dengan terhubung ke internet. Umumnya figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, *web design*, dan bidang lainnya yang sejenis.

Menurut Naufal Azhar (2021:9) Figma merupakan aplikasi berbasis *website* untuk mendesain sebuah *user interface* dan *user experience* yang dapat memudahkan desainer dalam membuat tampilan aplikasi, *website*, serta berbagai komponen *user interface* yang dapat digabungkan dalam *project* lainnya.

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang

berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX *designer* untuk membuat *prototype website* atau desain *interface* aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Berikut Penulis uraikan beberapa hasil kajian penelitian yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul yang telah berhasil dihimpun dan dipaparkan dalam bentuk kajian penelitian yang relevan, sebagai berikut :

Tabel 2.5 Penelitian Yang Relevan

| No. | Penulis/Tahun | Topik Penelitian | Metode Pengembangan PL | Hasil | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| 1. | Rahmadani Shofari/2021 | Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran Pada Toko Erzi di Kota Palangka | *PIECES* | Hasil penelitian ini berupa Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran sebagai sarana memudahkan proses jual beli di toko Erzi. | Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran Pada Toko Erzi menggunakan metode *pieces*, sedangkan penulis menggunakan metode *user centered design*. |
| 2. | Muhammad Fajar/2021 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis *WEB* | | Hasil penelitian ini berupa Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* | Penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis *Web*, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berbasis *Web Mobile*. |
| 3. | Anis Dwi Setyani/2021 | Perancangan UI/UX Aplikasi *E-commerce* Berbasis *Website* Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model *Lean User Experience*. | *Lean User Experience* | Hasil penelitian ini berupa Perancangan UI/UX Aplikasi *E-commerce* Berbasis *Website* Menggunakan Model *Lean User Experience*. | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Berbasis *Web Mobile* yang menggunakan metode *user centered design*. |

| No. | Penulis/Tahun | Topik Penelitian | Metode Pengembangan PL | Hasil | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| 4. | Elda Chandra Shirvanadi dan Moh.Idris,S.Kom, M.Kom/2021 | Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom *Center* Dengan Metode *Design Thinking* | *Design Thinking* | Hasil penelitian ini berupa Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom *Center* Dengan Metode *Design Thinking* | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Berbasis *Web Mobile* yang memakai prinsip UI/UX dan menggunakan pendekatan atau metode *user centered design*. |
| 5. | Bayu Trisakti dan Fandy Indra Permana/2020 | Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Web* Pada CV.Jawi | *Waterfall* | Hasil penelitian ini berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Web* Pada CV.Jawi | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Berbasis *Web Mobile* yang memakai prinsip UI/UX dan menggunakan pendekatan atau metode *user centered design*. |
| 6. | Naufal Aji Dewanto, Herman Tolle, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra/2019 | Perancangan *User Experience* Menggunakan Metode *Human Centered Design* Pada Aplikasi | *Human Centered Design* | Hasil penelitian ini berupa Perancangan *User Experience* Menggunakan Metode *Human Centered Design* Pada Aplikasi | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Berbasis *Web Mobile* yang memakai prinsip UI/UX dan |

| No. | Penulis/Tahun | Topik Penelitian | Metode Pengembangan PL | Hasil | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | | Mobile Portal Berita Tabloidjubi | | Mobile Portal Berita Tabloidjubi | menggunakan pendekatan atau metode *user centered design*. |
| 7. | Endra Rahmawati dan Norma Ningsih/2021 | Perancangan Desain UI/UX untuk Aplikasi Sewa Sawah Online Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember Menggunakan Metode *User Centered Design* | *User Centered Design* | Hasil penelitian ini berupa Perancangan Desain UI/UX untuk Aplikasi Sewa Sawah Online Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember Menggunakan Metode *User Centered Design* | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Berbasis *Web Mobile* yang memakai prinsip UI/UX dan menggunakan pendekatan atau metode *user centered design*. |
| 8. | Arman, Keukeu Rohendi, Nelfira, dan Eri Tanjung | Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Jamur Berbasis Web Pada CV.Branding Padang | *Waterfall* | Hasil penelitian ini berupa Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Jamur Berbasis Web Pada CV.Branding Padang | Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Jamur Pada CV.Branding Padang menggunakan metode *waterfall*, sedangkan penulis menggunakan metode *user centered design*. |
| 9. | Rifqi Taufiq Maulana | Perancangan *User Interface User Experience* Dengan Metode *User Centered* | *User Centered Design* | Hasil dari penelitian ini adalah tampilan Aplikasi Mobile Auctentik dengan | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Berbasis *Web* |

| No. | Penulis/Tahun | Topik Penelitian | Metode Pengembangan PL | Hasil | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| | | *Design* Pada Aplikasi Mobile Auctentik | | Metode *User Centered Design* | *Mobile* yang memakai prinsip UI/UX dan menggunakan pendekatan atau metode *user centered design*. |
| 10. | Ferry Fernando | Perancangan *User Interface User Experience* Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padangpanjang | | Hasil penelitian ini berupa Perancangan *User Interface User Experience* Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padangpanjang | Penelitian yang dibuat penulis berupa Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Berbasis *Web Mobile* yang memakai prinsip UI/UX dan menggunakan pendekatan atau metode *user centered design*. |

# BAB III

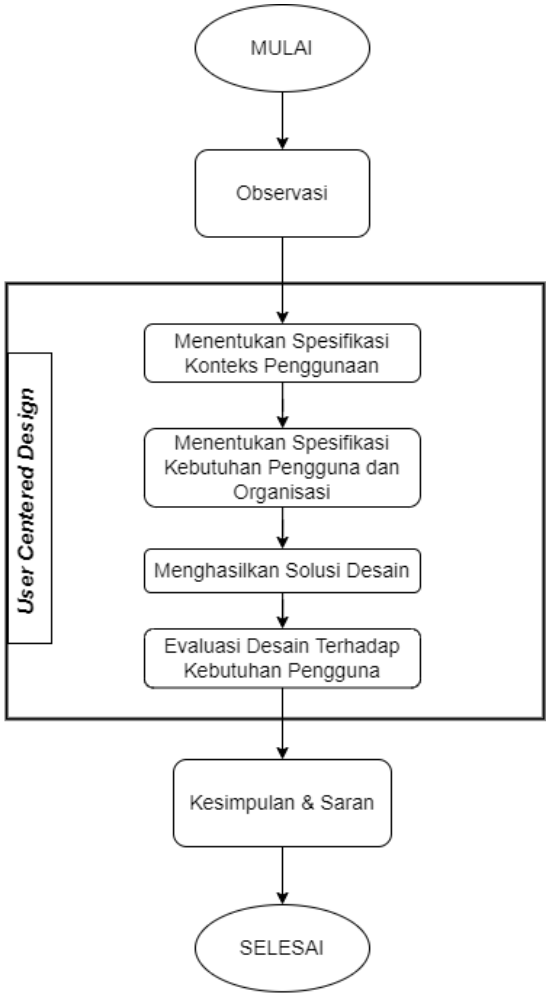
# METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Karena peneliti hanya membutuhkan data informasi mengenai kebutuhan dari pengguna dan penelitian kualitatif prosedur penilaiannya menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati serta lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data. Menurut Sugiyono (2019:18) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

## 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan penulis untuk memberikan gambaran prosedur yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Adapun desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.




Gambar 3.1 Desain Penelitian

Dari gambar diatas dapat di lihat bahwa desain penelitian di mulai dengan melakukan observasi, menentukan spesifikasi konteks penggunaan, menentukan spesifikasi kebutuhan pengguna dan organisasi, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Lalu kemudian membuat kesimpulan serta saran.

## 3.3 Batasan Istilah

Adapun dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah-istilah dan untuk memahami judul yang diangkat penulis, berikut batasan istilah tersebut:

a. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

b. *User Interface* (UI)

*User interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interkasi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. *User interface* juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari *user experience* (UX) yang dapat dilihat.

c. *User Experience* (UX)

*User experience* adalah konsekuensi dari pengalaman sikap, keterampilan, kebiasaan, dan kepribadian yang dihasilkan dari pengalaman dalam menggunakan produk. *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, atau layanan.

d. Penjualan

Penjualan adalah suatu tindakan untuk menukar barang atau jasa dengan uang dengan cara mempengaruhi orang lain agar mau memiliki barang yang ditawarkan sehingga kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan.

e. *User Centered Design* (UCD)

*User centered design* adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user*. Desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan di optimalkan dan fokus pada kebutuhan *user*. Metode *user centered design* menempatkan pengguna pada inti pengembangan dan sebagai acuan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Pengalaman dari pengguna yang akan membentuk rancangan itu seperti apa, semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar.

f. *Web Mobile*

*Web mobile* adalah situs yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* yang dirancang menggunakan standar dan protokol yang sama dengan *desktop web*.

## 3.4 Data dan Sumber Data

### 3.4.1. Data

Data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Sedangkan data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain) seperti jurnal, buku, maupun sumber lainnya.

### 3.4.2. Sumber Data

Adapun pengumpulan data dalam tugas akhir ini menggunakan sumber primer dan sumber sekunder, yaitu sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer didapatkan penulis dengan cara melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada Owner dan Pegawai Toko Amin Palangka Raya, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Untuk observasi, penulis melakukan pengamatan langsung di Toko Amin Palangka Raya untuk mengamati aktivitas dan kejadian yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada objek tersebut.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan penulis dengan cara mempelajari beberapa sumber lain seperti jurnal tentang perancangan UI/UX desain yang menggunakan metode *user centered design* dan buku yang berjudul Petunjuk Memulai UX dari Nol. Selain itu penulis juga melakukan permohonan ijin kepada pihak Toko Amin Palangka Raya yang bertujuan agar pihak tersebut dapat memberikan data atau informasi lain yang diperlukan penulis.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan dan memperoleh data dengan mudah. Instrumen yang

digunakan penulis dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, lembar observasi dan lembar kuesioner responden

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik, pegawai, dan pembeli untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang ada, serta untuk mendapatkan gambaran dalam menyelesaikan masalah. Berikut list pertanyaan wawancara dengan pemilik, pegawai, dan pembeli dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 List Pertanyaan Wawancara

| |
|---|
| Pemilik toko |
| 1. Data diri (nama, usia, status, pekerjaan, dan pendidikan)<br>2. Sudah berapa lama anda menggeluti bidang ini dan kapan berdirinya usaha anda ini ?<br>3. Bagaimana proses terjadinya jual beli dengan pelanggan/pembeli yang dilakukan selama ini ?<br>4. Apa kesulitan atau kendala yang anda hadapi selama melayani pelanggan/pembeli ?<br>5. Bagaimana proses pengelolaan laporan penjualan saat ini ? apakah ada kendala yang anda hadapi dalam proses pengelolaan laporan penjualan ?<br>6. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *website, mobile,* dan sosial media ?<br>7. Apakah anda setuju jika dibuatkan sebuah perancangan aplikasi penjualan yang nantinya rancangan tersebut bisa dipergunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi ?<br>8. Apa tujuan atau harapan anda terkait perancangan aplikasi penjualan tersebut ? |
| Pegawai toko |
| 1. Data diri (nama, usia, status, pekerjaan, dan pendidikan)<br>2. Bagaimana proses terjadinya jual beli dengan pelanggan/pembeli yang dilakukan selama ini ?<br>3. Apa kesulitan atau kendala yang anda hadapi selama melayani pelanggan/pembeli ?<br>4. Bagaimana proses pengelolaan laporan penjualan saat ini ? apakah ada kendala yang anda hadapi dalam proses pengelolaan laporan penjualan ? |

| |
|---|
| 5. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *website, mobile,* dan sosial media ?<br>6. Apakah anda setuju jika dibuatkan sebuah perancangan aplikasi penjualan yang nantinya rancangan tersebut bisa dipergunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi ?<br>7. Apa tujuan atau harapan anda terkait perancangan aplikasi penjualan tersebut ? |
| Pelanggan/pembeli |
| 1. Data diri (nama, usia, status, pekerjaan, dan pendidikan)<br>2. Kapan biasanya anda melakukan pembelian sepatu atau sendal yang baru ?<br>3. Bagaimana proses anda untuk melakukan pembelian sepatu atau sendal yang baru ? dating langsung ke toko atau memesan melalui whatsapp ?<br>4. Apa kendala atau masalah yang anda alami pada saat proses pembelian sepatu dan sendal ?<br>5. Apa harapan atau saran dari anda untuk toko Amin Palangka Raya ?<br>6. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *website, mobile,* dan sosial media ? |

b. Observasi

Dalam observasi ini, penelitian hanya sebagai pengamat independen dengan melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, yaitu pada Toko Amin Palangkaraya. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2 Kegiatan Observasi

| Hari / Tanggal | Kegiatan Observasi |
|---|---|
| Jumat / 22 April 2022 | Situasi dan kondisi lingkungan pada Toko Amin Palangkaraya. |
| Jumat / 22 April 2022 | Aktivitas Pegawai dan Pemilik Toko Amin Palangkaraya. |

c. Kuesioner Responden

Pada tahap ini kuesioner dibuat berdasarkan dari *System Usability Scale* dengan memiliki 10 pertanyaan, yang mana pertanyaan nomor ganjil merupakan pertanyaan yang bernada positif dan pertanyaan nomor genap merupakan pertanyaan bernada negatif. Berikut 10 pertanyaan dari *System Usability Scale* pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3 Kuesioner Responden

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | RG | ST | SS |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Saya sepertinya akan sering menggunakan website ini | | | | | |
| 2 | Saya melihat ada bagian menu website ini yang cukup merepotkan | | | | | |
| 3 | Saya rasa website ini mudah digunakan | | | | | |
| 4 | Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini | | | | | |
| 5 | Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan baik | | | | | |
| 6 | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini) | | | | | |
| 7 | Saya merasa orang lain akan dapat memahami cara menggunakan website ini dengan cepat | | | | | |
| 8 | Saya merasa website ini sulit untuk digunakan | | | | | |
| 9 | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini | | | | | |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini | | | | | |

## 3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

### 3.6.1 Teknik Analisis

Dalam penelitian ini teknik analisis menggunakan model *User Centered Design* (UCD). Kegiatan teknis analisis yang dilakukan penulis dalam tahapan User Centered Design (UCD) adalah sebagai berikut :

a. *Specify the context of use*

   Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi calon pengguna aplikasi atau produk yang dibuat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari calon pengguna dalam keadaan apa akan menggunakan aplikasi.

b. *Specify user and organization requirements*

   Pada tahap ini, penulis menentukan kebutuhan dari pengguna. Kebutuhan pengguna di dapat pada saat mengidentifikasi masalah.

c. *Produce design solution*

   Pada tahap ini, penulis merancang produk sesuai dengan analisis masalah yang telah di dapat dan kebutuhan pengguna.

d. *Evaluate design against user requirement*

   Pada tahap ini, dilakukan validasi atau pengujian rancangan produk yang telah dibuat, tahap ini memiliki tujuan agar mengetahui desain yang sudah dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak. Pengujian dapat berulang jika rancangan produk belum sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pengguna.

### 3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendukung penelitian ini, maka penulis memerlukan data dan informasi yang akurat. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Metode observasi atau pengamatan dengan mengamati secara langsung terjun ke lapangan pada objek penelitian yaitu Toko Amin Palangka Raya.

b. Wawancara

Setelah melakukan observasi, selanjutnya metode yang digunakan adalah wawancara. Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses percakapan atau tanya jawab secara lisan yang diajukan kepada narasumber, yang dimana teknik ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai objek yang sedang diteliti.

Proses wawancara dilakukan langsung kepada Pemilik (*owner)*, Pegawai, dan Pembeli di Toko Amin Palangka Raya.

c. Dokumentasi

Metode selanjutnya yakni dokumentasi, metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen tertulis atau dokumen berupa gambar, yang bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

Pada tahap ini penulis melakukan prosedur dokumentasi dengan cara merekam proses wawancara dan mengambil foto disaat proses wawancara berlangsung.

d. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data atau mencari informasi dari buku-buku, jurnal, media *internet*, serta hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Pada penelitian ini penulis melalukan pengumpulan data dengan cara mencari dan mempelajari dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal maupun dari artikel *internet* yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

## 3.7 Tinjauan Umum

Toko Amin merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam sepatu dan sendal di Kalimantan Tengah khususnya di Kota Cantik Palangka Raya. Berdiri sejak tahun 2009 dan berlokasi di Jalan Halmahera tepatnya di Komplek Pasar Besar Palangkaraya. Di Toko Amin tersedia berbagai macam merk yang ditawarkan baik itu sepatu maupun sendal, seperti merk Kodachi, Nike, Adidas, Ardiles, dan lain-lainnya.

## 3.8 Desain Sistem

Pada bagian ini, akan diuraikan secara jelas rancangan dan desain menggunakan metode *user centered design* yang menjadi komponen penyusun untuk membangun tampilan aplikasi dalam “Perancangan UI/UX Aplikasi

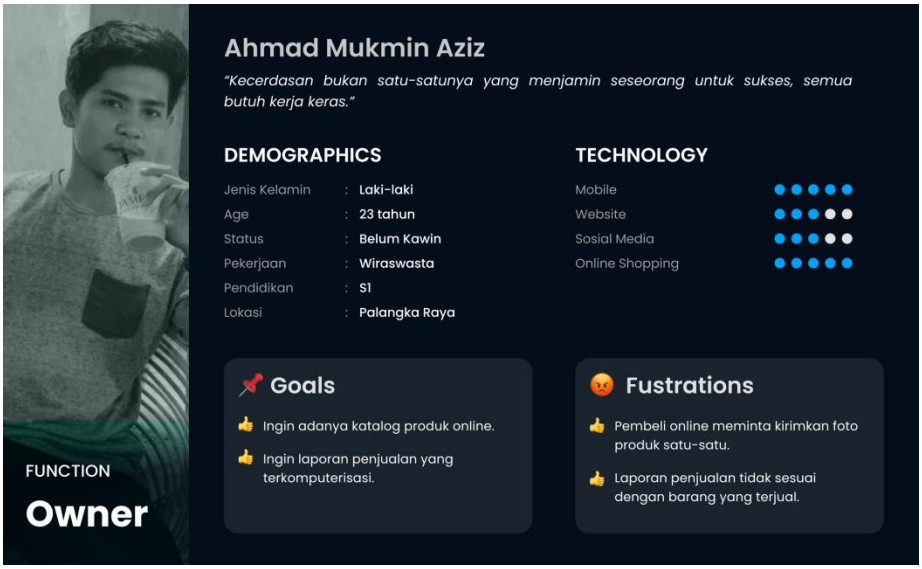
Penjualan Sepatu Sendal Menggunakan Metode *User Centered Design* pada Toko Amin Palangka Raya".

a. Spesifikasi Konteks Penggunaan *(Specify the Context of Use)*

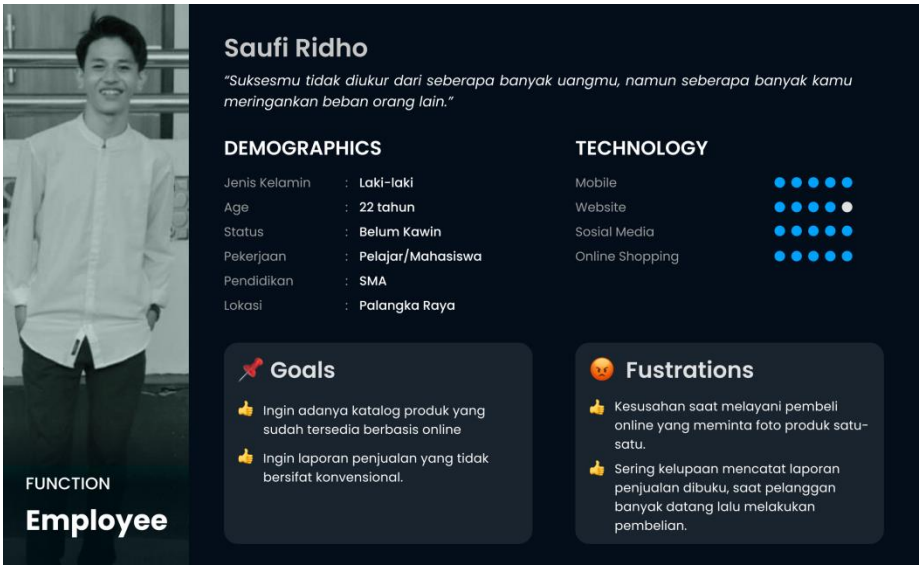
Tahapan ini merupakan mengidentifikasi orang yang akan menggunakan produk. Kegiatan ini akan menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut :

1) *User Persona*

*User persona* merupakan gambaran dari calon pengguna aplikasinya nanti. *User persona* berisikan profil dari calon pengguna yang dijadikan dasar dari rancangan sehingga tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah untuk digunakan. Berdasarkan hasil wawancara, kemudian dilakukan analisis karakteristik pengguna dengan menyusun *user persona*. *User persona* terbagi berdasarkan gambaran kelompok pengguna yang terdiri dari pemilik toko, pegawai, dan pembeli. Berikut merupakan *user persona* yang menggambarkan dari pemilik dan pegawai toko Amin Palangkaraya berdasarkan wawancara yang telah dilakukan.




Gambar 3.2 *User Persona* (Pemilik Toko)

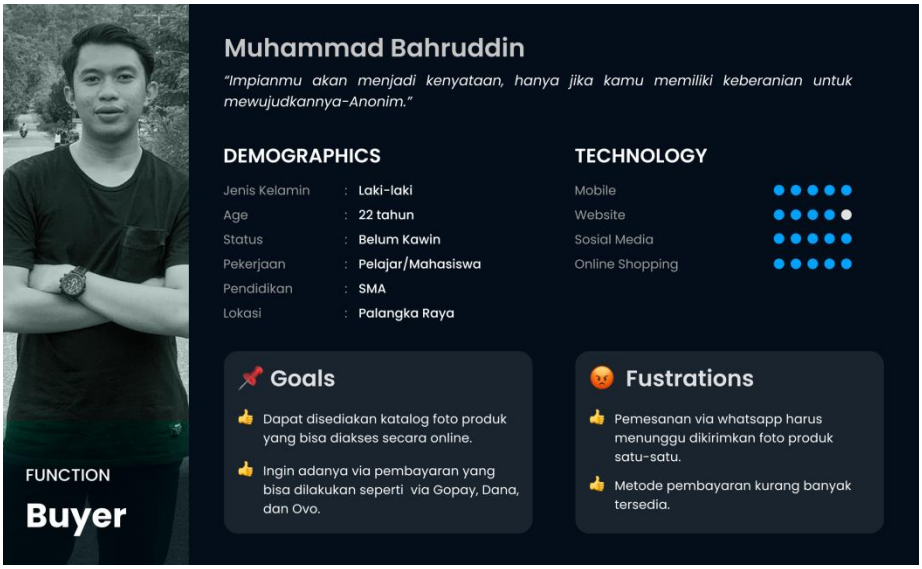



Gambar 3.3 *User Persona* (Pegawai Toko)

Selanjutnya yaitu *user persona* yang menggambarkan dari kelompok pembeli di toko Amin Palangkaraya. *User persona* dari pembeli terdapat dua orang yaitu bernama M.Fauzi Rahman dan M.Bahrudin. Berikut adalah hasil *user persona* dari kelompok pembeli berdasarkan wawancara yang telah dilakukan.




Gambar 3.4 *User Persona* (Pembeli 1)




Gambar 3.5 *User Persona* (Pembeli 2)

b. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna dan Organisasi *(Specify User and Organization Requirements)*

Tahapan ini akan melakukan identifikasi kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna yang akan teridentifikasi merupakan bagian dari tahapan hasil wawancara.

1) Identifikasi kebutuhan pengguna

Identifikasi kebutuhan pengguna didapat berdasarkan beberapa pertanyaan yang telah diajukan melalui wawancara kepada beberapa responden, didapatkan kesimpulan dari kebutuhan pengguna mengenai fitur yang akan dirancang, yaitu :

Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna

| Jenis Pengguna | Kebutuhan |
|---|---|
| *Owner* (pemilik toko) | a. Halaman katalog produk online.<br>b. Sistem laporan penjualan yang terkomputerisasi. |
| *Employee* (pegawai toko) | a. Halaman katalog produk online.<br>b. Sistem laporan penjualan yang tidak bersifat konvensional. |
| *Buyer* (pembeli) | a. Ingin stok produk barang terkontrol ketersediaannya.<br>b. Sistem pembayaran bisa melalui via Gopay, Dana, dan Ovo.<br>c. Halaman katalog produk yang bisa diakses secara online. |

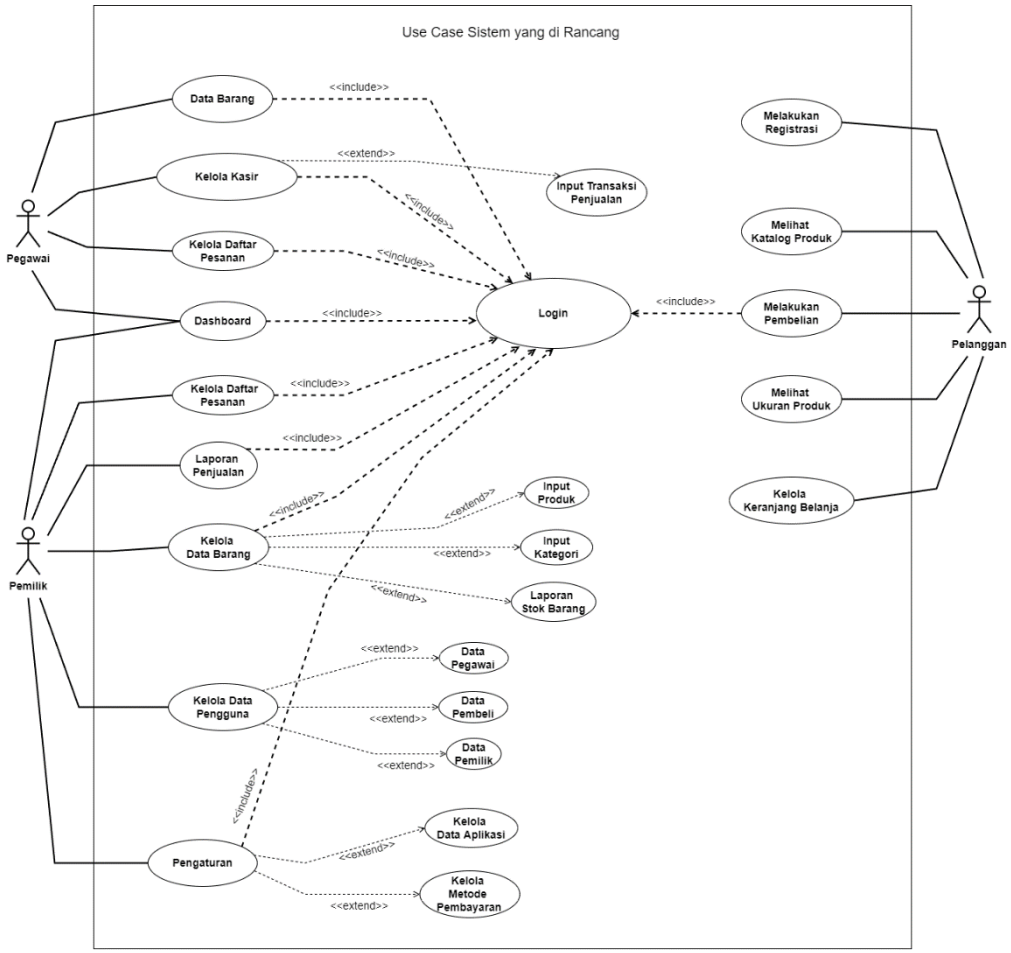
2) Desain Proses

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang penulis gunakan ialah *Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram*.

a) *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor*, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya memberikan

gambaran singkat hubungan antara *use case*, *actor*, dan sistem. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar 3.6 dibawah ini :




Gambar 3.6 *Use Case Diagram* sistem yang dirancang

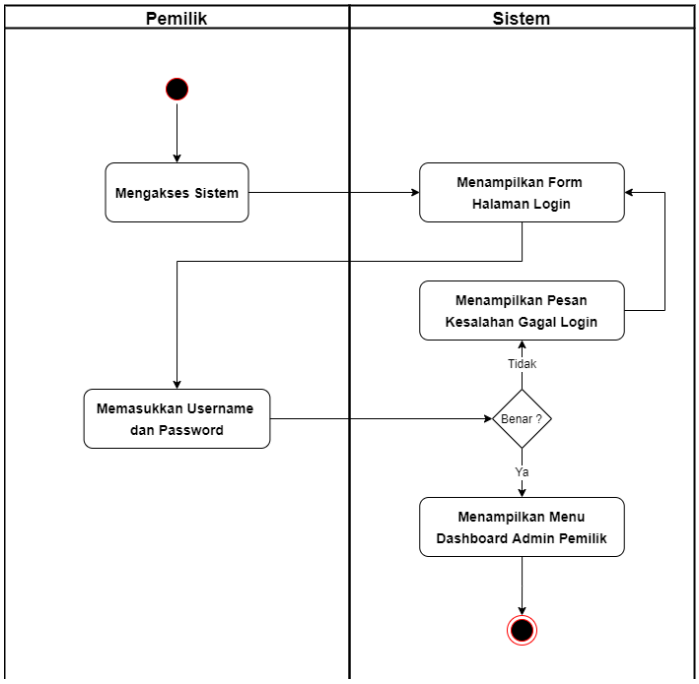
b) *Activity Diagram*

*Activity Diagram* merupakan gambaran alur cara kerja sistem. Berikut adalah *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang.

1) *Activity Diagram* Login (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk *Login* Pemilik, aktivitas ini dimulai dengan Pemilik mengakses sistem, sistem akan menampilkan halaman *Form Login*, selanjutnya Pemilik

diminta memasukkan *username* dan *password* kemudian mengklik tombol *Login*, apabila data yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan Pemilik diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kembali, tetapi apabila data yang dimasukkan benar maka sistem akan merespon untuk menampilkan halaman *Dashboard*.

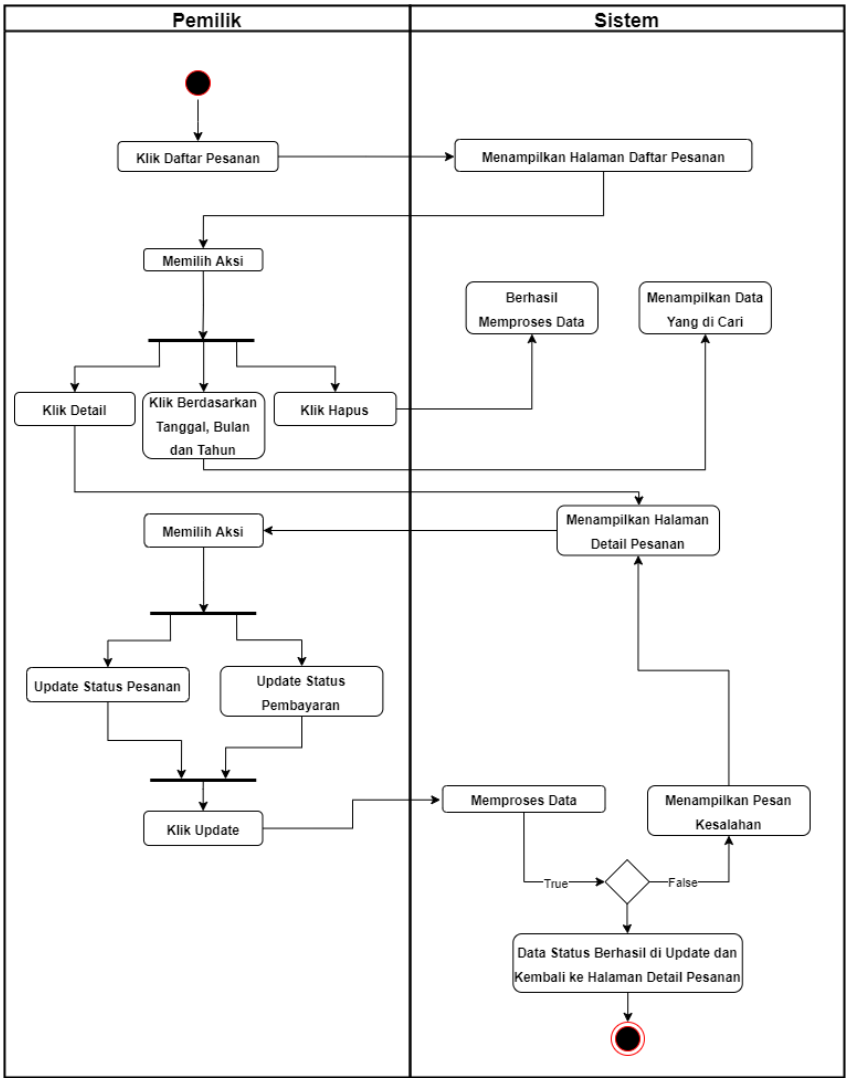



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Login (Pemilik)

2) *Activity Diagram* Daftar Pesanan (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Daftar Pesanan, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu Daftar Pesanan, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data Daftar Pesanan, pemilik dapat memilih aksi klik pencarian data berdasarkan kalender, klik detail, dan klik hapus. Jika pegawai sudah melakukan aksi klik detail, kemudian sistem

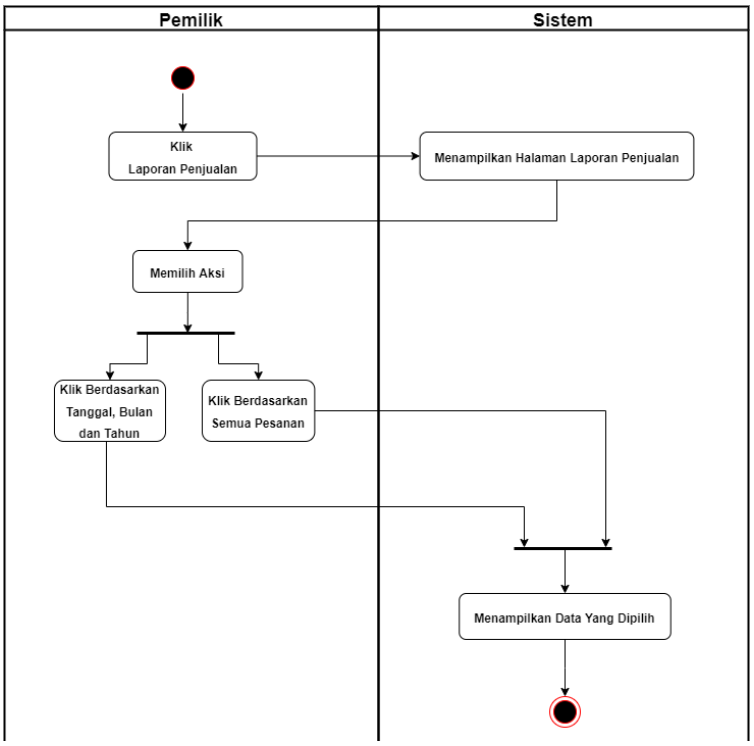
merespon menampilkan halaman detail pesanan, lalu pemilik dapat memilih aksi *update* status pesanan atau status pembayaran setelah itu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman detail pesanan dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan status berhasil diperbaharui dan kembali ke halaman detail pesanan.




Gambar 3.8 *Activity Diagram* Daftar Pesanan (Pemilik)

3) *Activity Diagram* Laporan Penjualan (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk melihat Laporan Penjualan, aktivitas dimulai dengan Pemilik mengklik menu Laporan Penjualan, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman laporan penjualan, Pemilik dapat memilih aksi mengklik berdasarkan semua pesanan atau mengklik berdasarkan kalender dalam melalukan pencarian data laporan penjualan. Jika Pemilik sudah melakukan salah satu dari kegiatan aksi tersebut, maka sistem merespon dengan menampilkan data yang telah dipilih.



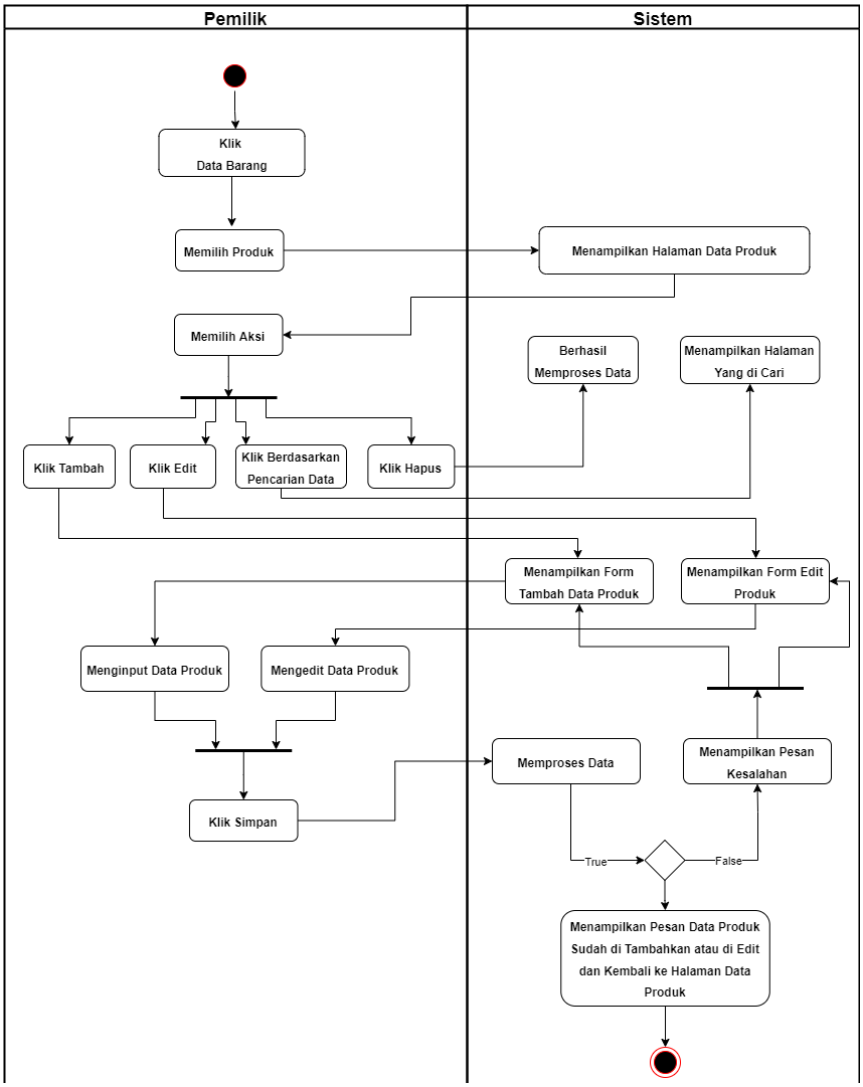

Gambar 3.9 *Activity Diagram* Laporan Penjualan (Pemilik)

4) *Activity Diagram* Kelola Data Barang (Pemilik)

*Activity Diagram* Kelola Data Barang memiliki dua sub-bagian yaitu kelola produk dan kelola kategori. Berikut dibawah ini penjelasan masing-masing dari sub-bagian *Activity Diagram* kelola data barang :

a) *Activity Diagram* Produk (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Barang, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu Data Barang lalu memilih Produk, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data produk, pemilik dapat memilih aksi klik tambah, klik edit, klik berdasarkan pencarian data, dan klik hapus. Jika pemilik sudah melakukan aksi klik tambah dan menginput data baru lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman form tambah data produk dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data produk sudah berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman data produk.

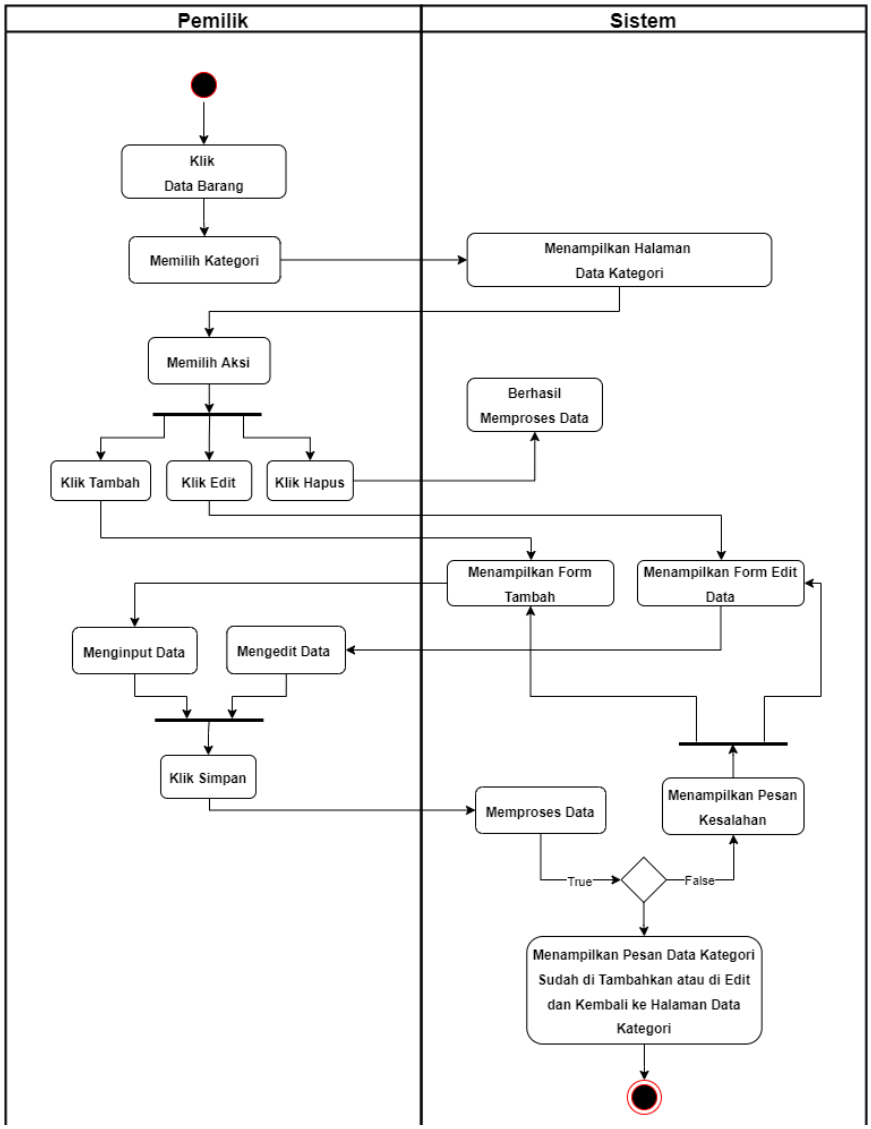



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Produk (Pemilik)

b) *Activity Diagram* Kategori (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Barang, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu Data Barang lalu memilih Kategori, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data kategori, pemilik dapat memilih aksi klik tambah, klik edit, dan klik hapus. Jika pemilik sudah melakukan aksi klik tambah dan menginput data baru lalu

mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman form tambah data kategori dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data kategori sudah berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman data kategori.



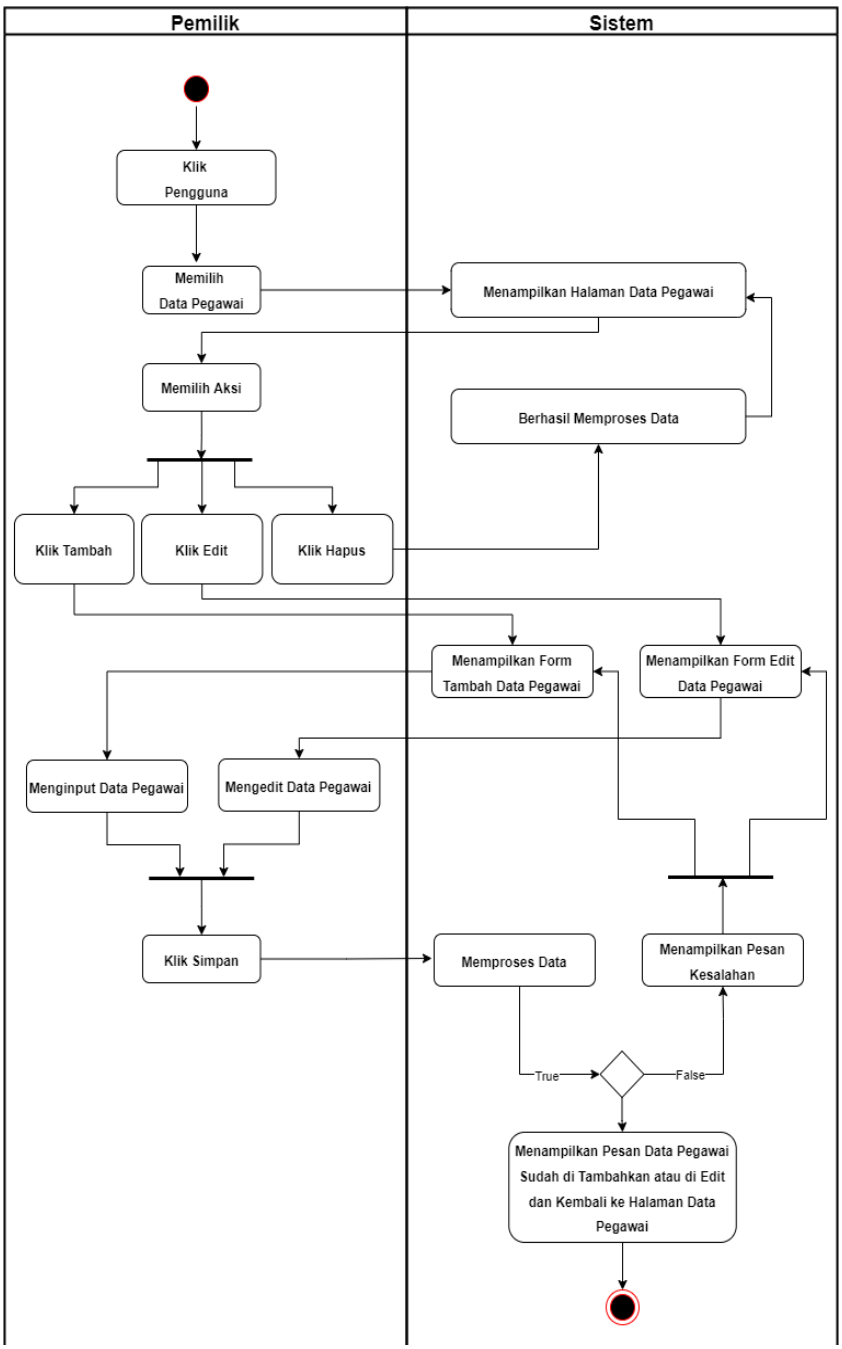

Gambar 3.11 *Activity Diagram* Kategori (Pemilik)

5) *Activity Diagram* Kelola Data Pengguna (Pemilik)

*Activity Diagram* Kelola Data Pengguna memiliki tiga sub-bagian yaitu kelola data pegawai, kelola data pelanggan, dan kelola data akun pemilik. Berikut dibawah ini penjelasan masing-masing dari sub-bagian *Activity Diagram* kelola data pengguna :

a) *Activity Diagram* Kelola Data Pegawai (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Pegawai, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu data pengguna lalu memilih data pegawai, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data pegawai, pemilik dapat memilih aksi tambah data, edit data, hapus data pegawai. Jika pemilik sudah melakukan aksi Tambah dan menginput data pegawai baru lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman tambah data pegawai dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data pegawai berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman data pegawai.

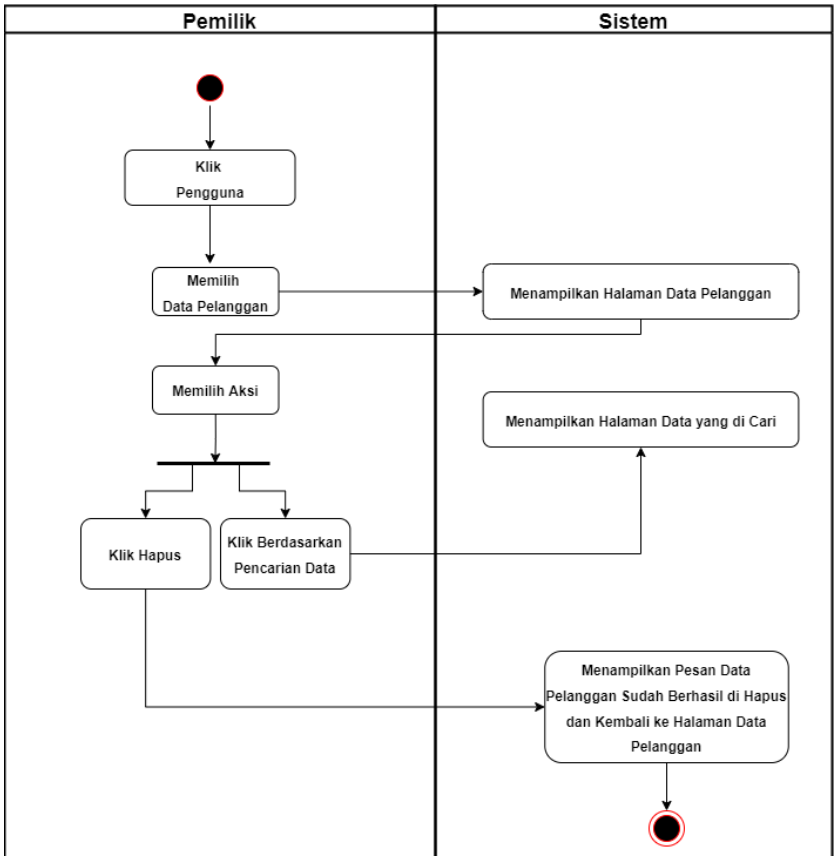



Gambar 3.12 *Activity Diagram* Kelola Data Pegawai (Pemilik)

b) *Activiy Diagram* Kelola Data Pelanggan (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Pelanggan, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu

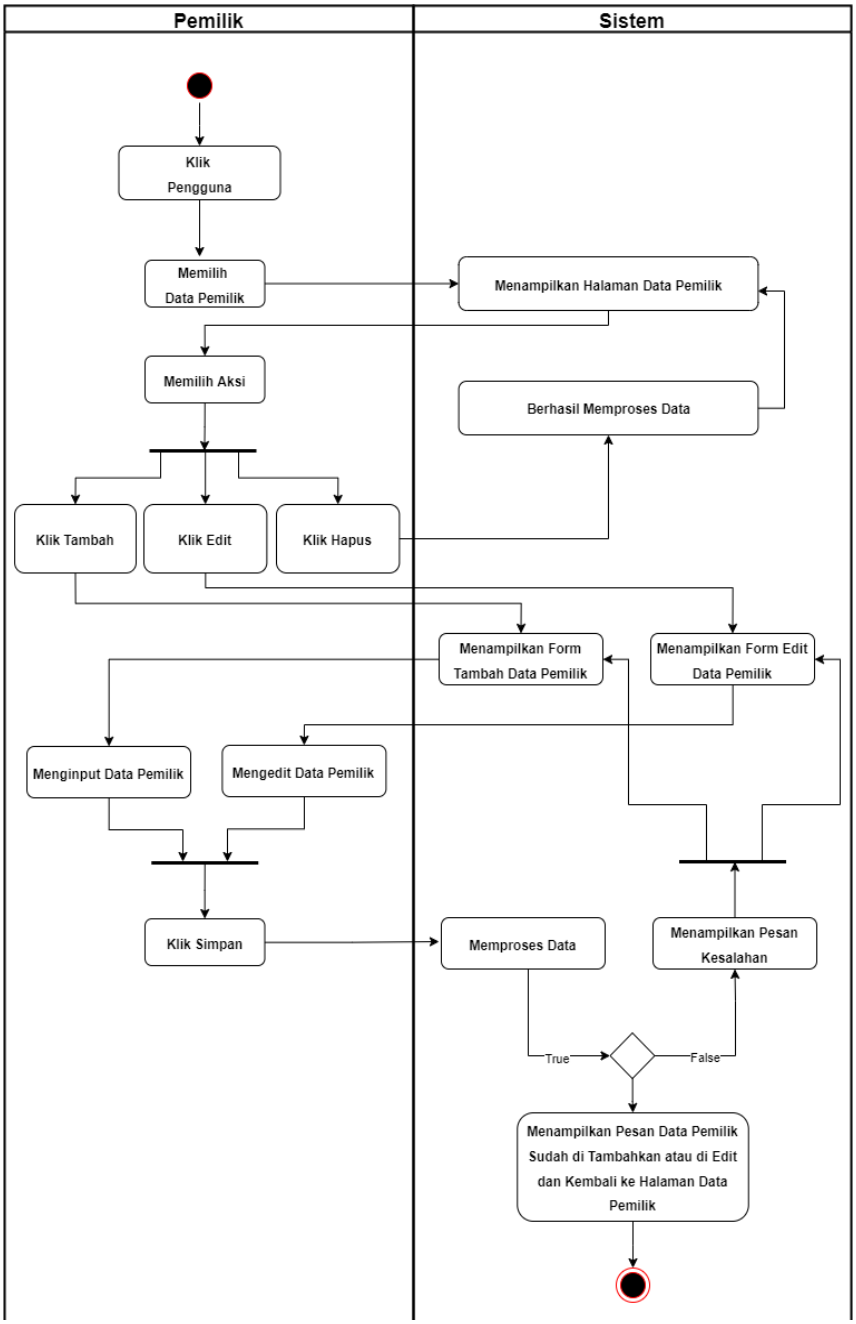
data pengguna lalu memilih data pelanggan, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data pelanggan, pemilik dapat memilih aksi mengklik berdasarkan pencarian data dan mengklik hapus data. Jika pemilik memilih aksi berdasarkan pencarian data maka sistem menampilkan halaman data yang di cari dan jika pemilik memilih aksi hapus data maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data berhasil di hapus dan kembali ke halaman data pelanggan.




Gambar 3.13 *Activity Diagram* Kelola Data Pelanggan (Pemilik)

c) *Activity Diagram* Kelola Data Pemilik (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Pemilik, aktivitas dimulai dengan admin mengklik menu data pengguna lalu memilih data pemilik, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data pemilik, admin dapat memilih aksi tambah data, edit data, hapus data pemilik. Jika admin sudah melakukan aksi Tambah dan menginput data pemilik baru lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman tambah data pemilik dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data pemilik berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman data pemilik.




Gambar 3.14 *Activiy Diagram* Kelola Data Pemilik

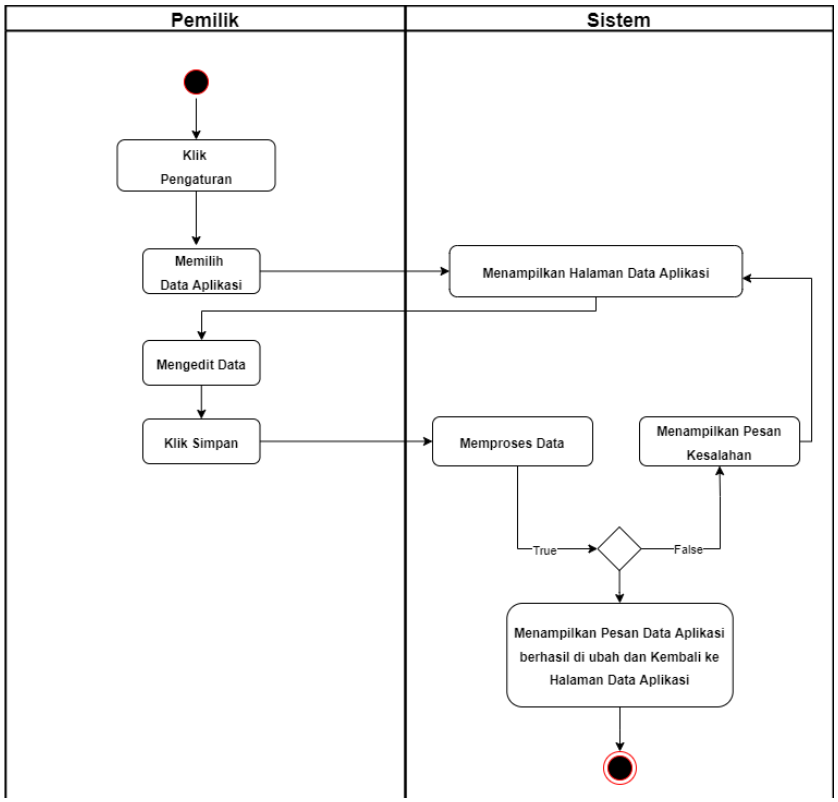
6) *Activity Diagram* Kelola Pengaturan (Pemilik)

*Activity Diagram* Kelola Pengaturan memiliki dua sub-bagian yaitu kelola data aplikasi dan kelola data metode pembayaran.

Berikut dibawah ini penjelasan masing-masing dari sub-bagian *Activity Diagram* kelola pengaturan :

a) *Activity Diagram* Kelola Data Aplikasi (Pemilik)

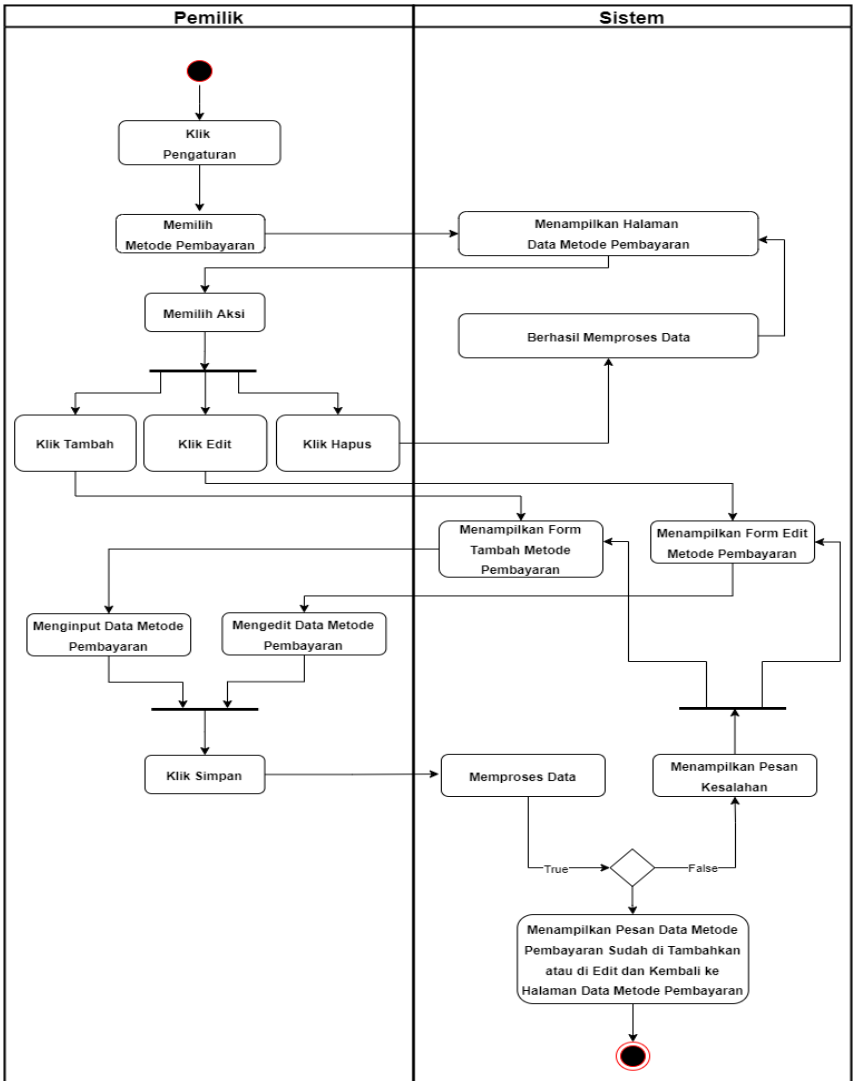
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Aplikasi, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu Pengaturan lalu memilih Data Aplikasi, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data aplikasi. Pemilik memilih aksi mengedit data, lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman tambah data aplikasi dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data aplikasi berhasil diubah dan kembali ke halaman data aplikasi.



Gambar 3.15 *Activity Diagram* Kelola Data Aplikasi (Pemilik)

b) *Activity Diagram* Kelola Metode Pembayaran (Pemilik)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Metode Pembayaran, aktivitas dimulai dengan pemilik mengklik menu Pengaturan lalu memilih Metode Pembayaran, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data metode pembayaran, pemilik dapat memilih aksi tambah, edit, dan hapus data. Jika pemilik sudah melakukan aksi Tambah dan menginput data baru lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman tambah data metode pembayaran dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data metode pembayaran berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman data metode pembayaran.

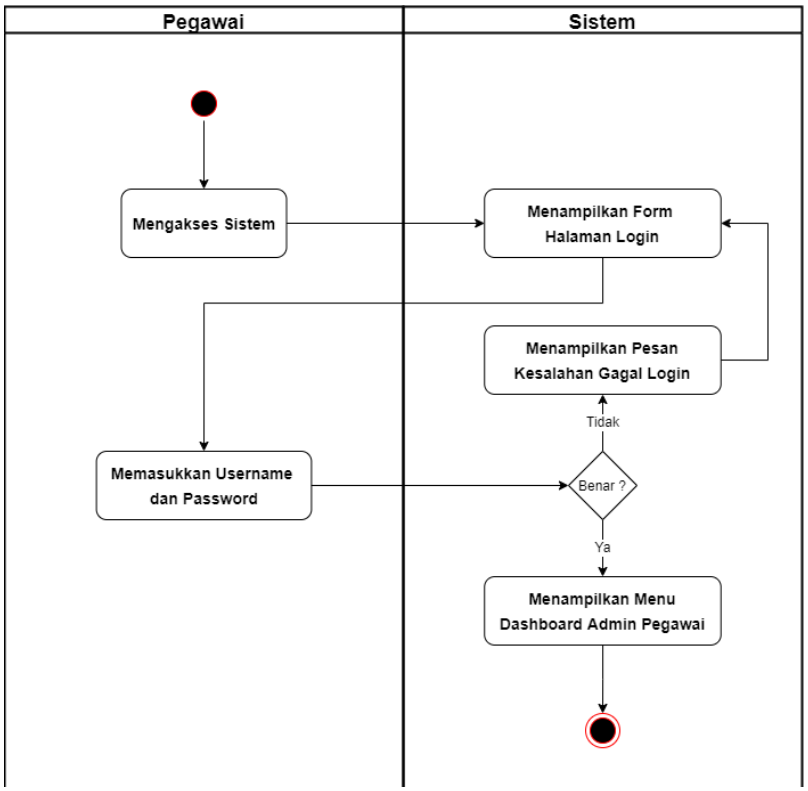



Gambar 3.16 *Activity Diagram* Metode Pembayaran (Pemilik)

7) *Activity Diagram* Halaman Login (Pegawai)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk *Login* Pegawai, aktivitas ini dimulai dengan Pegawai mengakses sistem, sistem akan menampilkan halaman *Form Login*, selanjutnya Pegawai diminta memasukkan *username* dan *password* kemudian mengklik tombol *Login*, apabila data yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan Pegawai diminta untuk

memasukkan *username* dan *password* kembali, tetapi apabila data yang dimasukkan benar maka sistem akan merespon untuk menampilkan halaman *Dashboard*.

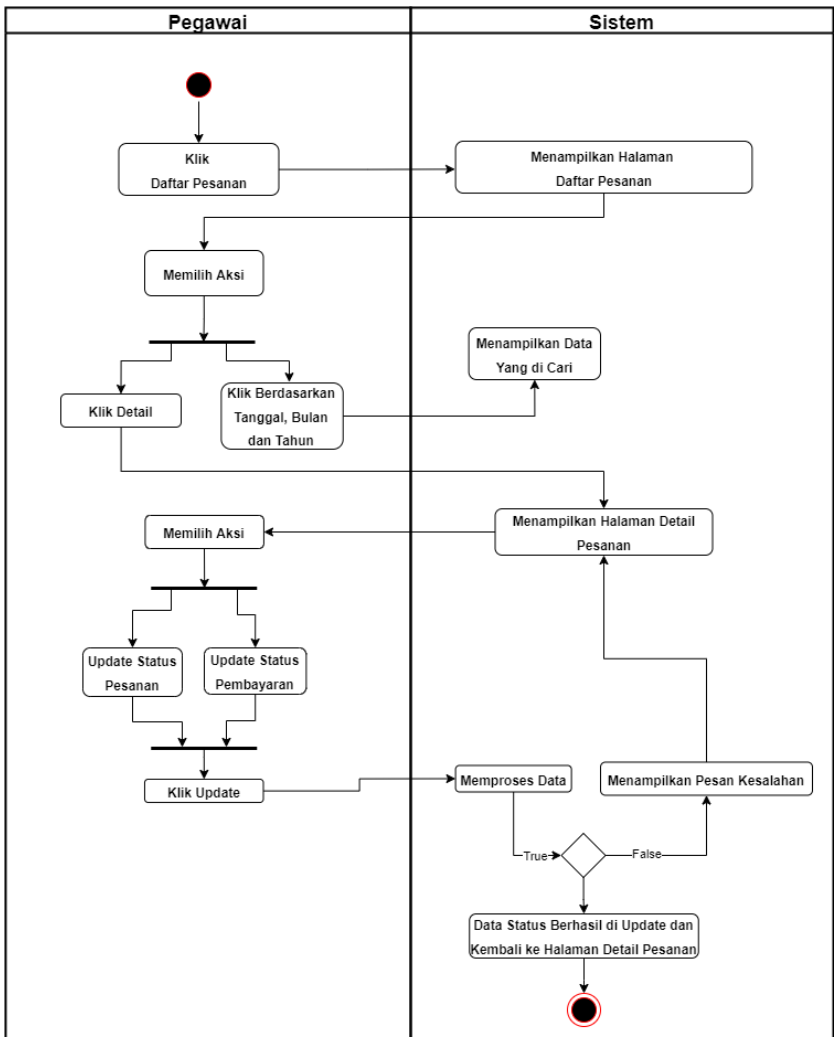



Gambar 3.17 *Activity Diagram* Halaman Login (Pegawai)

8) *Activity Diagram* Kelola Daftar Pesanan (Pegawai)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Daftar Pesanan, aktivitas dimulai dengan pegawai mengklik menu Daftar Pesanan, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data Daftar Pesanan, pegawai dapat memilih aksi klik pencarian data berdasarkan kalender dan klik detail. Jika pegawai sudah melakukan aksi klik detail, kemudian sistem merespon menampilkan halaman detail pesanan, lalu pegawai dapat memilih

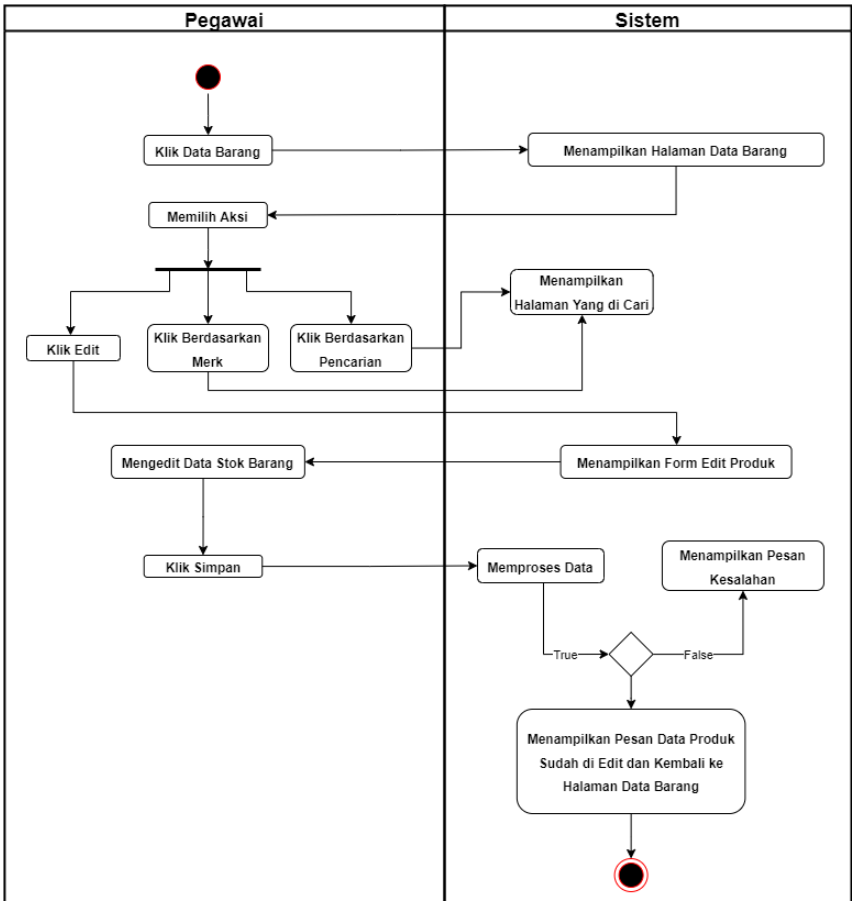
aksi *update* status pesanan atau status pembayaran setelah itu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman detail pesanan dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan pesan status berhasil diperbaharui dan kembali ke halaman detail pesanan.




Gambar 3.18 *Activity Diagram* Kelola Daftar Pesanan (Pegawai)

9) *Activity Diagram* Kelola Data Barang (Pegawai)

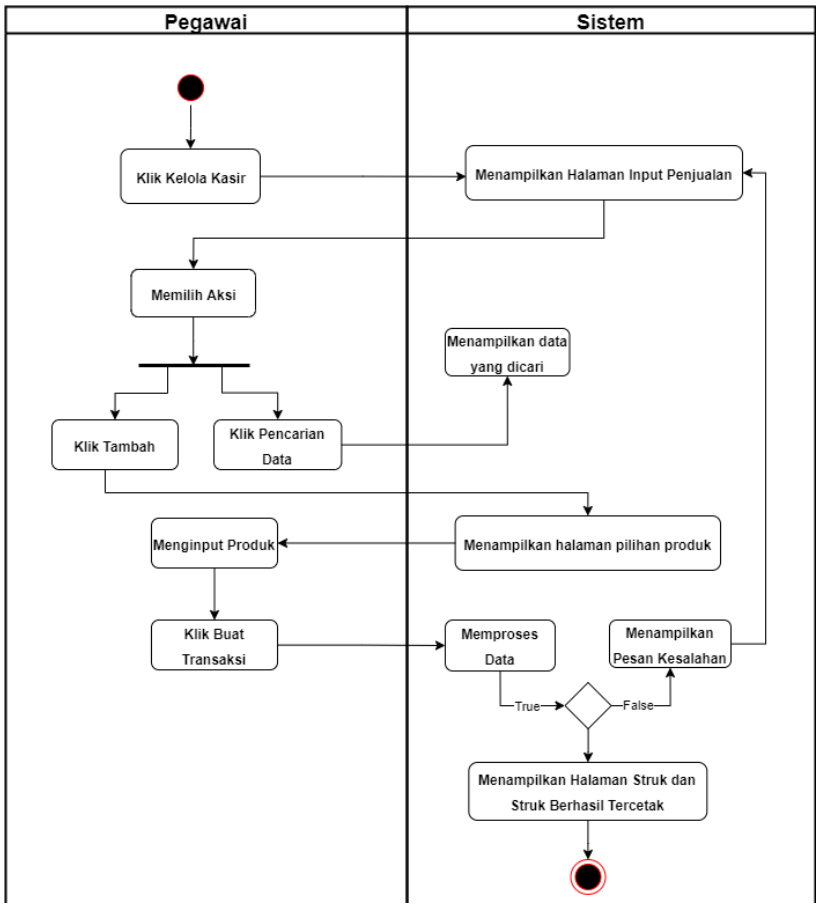
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola Data Barang, aktivitas dimulai dengan pegawai mengklik menu Data Barang, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data barang, pegawai dapat memilih aksi pencarian data berdasarkan merk, pencarian data berdasarkan *search*, dan klik edit. Jika pemilik sudah melakukan aksi klik edit dan mengedit data jumlah stok barang lalu mengklik simpan, maka sistem merespon untuk menampilkan pesan data stok barang sudah berhasil di *update* dan kembali ke halaman data barang.




Gambar 3.19 *Activity Diagram* Data Barang (Pegawai)

10) *Activity Diagram* Kelola Data Kasir (Pegawai)

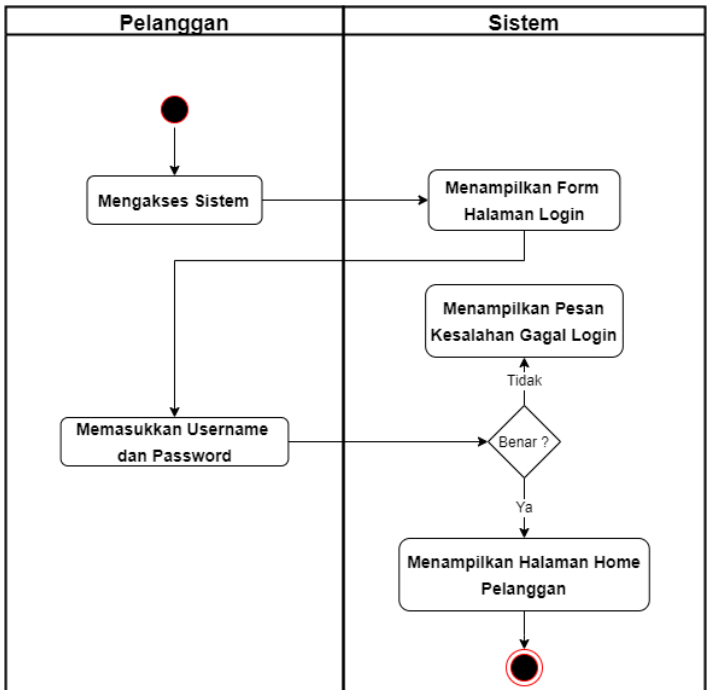
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data Kasir, aktivitas dimulai dengan pegawai mengklik menu kelola kasir, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman input penjualan, lalu pegawai dapat memilih aksi klik tambah dan klik hapus. Jika pegawai sudah melakukan aksi klik tambah dan menginput produk serta mengklik buat transaksi, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman input penjualan dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan halaman struk serta struk berhasil tercetak.




Gambar 3.20 *Activity Diagram* Kelola Data Kasir (Pegawai)

11) *Activity Diagram* Login (Pelanggan)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk *Login* Pelanggan, aktivitas ini dimulai dengan Pelanggan mengakses sistem, sistem akan menampilkan halaman *Form Login*, selanjutnya Pelanggan diminta memasukkan *username* dan *password* kemudian mengklik tombol *Login*, apabila data yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan Pelanggan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kembali, tetapi apabila data yang dimasukkan benar maka sistem akan merespon untuk menampilkan halaman *Home* Pelanggan.

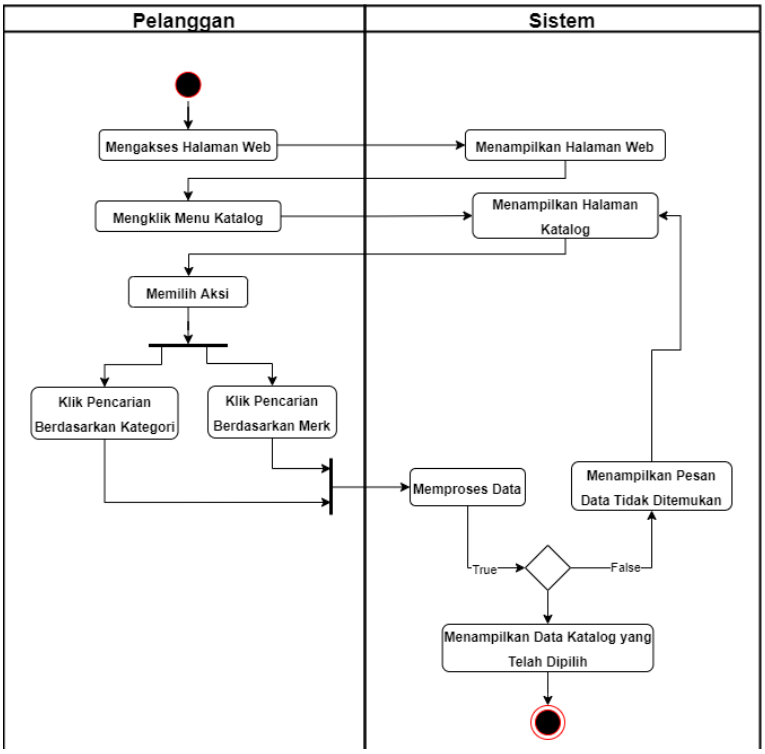



Gambar 3.21 *Activity Diagram Login* (Pelanggan)

12) *Activity Diagram* Katalog Produk (Pelanggan)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas halaman katalog produk, aktivitas dimulai dengan pelanggan mengklik menu

katalog produk, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data katalog produk, pelanggan dapat memilih aksi mengklik berdasarkan kategori dan berdasarkan merk. Jika pelanggan sudah melakukan salah satu dari kegiatan aksi tersebut, maka sistem merespon dengan menampilkan data yang telah dipilih dan dicari.

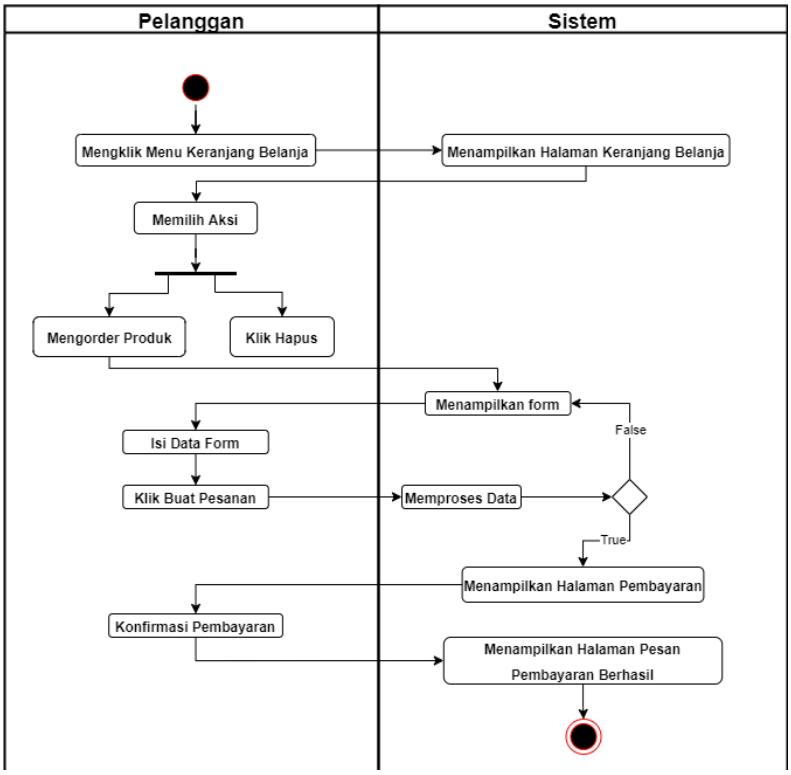



Gambar 3.22 *Activity Diagram* Katalog Produk (Pelanggan)

13) *Activity Diagram* Keranjang Belanja (Pelanggan)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas halaman keranjang belanja, aktivitas dimulai dengan pelanggan mengklik menu keranjang, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data keranjang belanja, pelanggan dapat melakukan aksi order produk dan menghapus produk yang sudah ditambahkan ke

keranjang. Jika pelanggan sudah melakukan aksi order produk dan mengisi data form lalu mengklik buat pesanan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman form data dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan halaman pembayaran, pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran dan sistem menampilkan halaman pesan pembayaran berhasil.

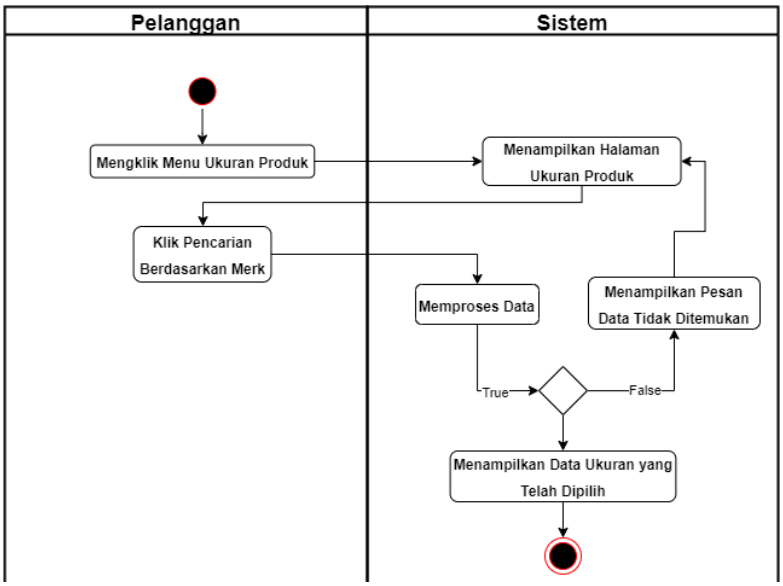



Gambar 3.23 *Activity Diagram* Keranjang Belanja (Pelanggan)

14) *Activity Diagram* Ukuran Produk (Pelanggan)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas halaman ukuran produk, aktivitas dimulai dengan pelanggan mengklik menu ukuran produk, kemudian sistem merespon dengan menampilkan

halaman data ukuran produk, pelanggan dapat memilih aksi mengklik berdasarkan merk. Jika pelanggan sudah melakukan salah satu dari kegiatan aksi tersebut, maka sistem merespon dengan menampilkan data yang telah dipilih.

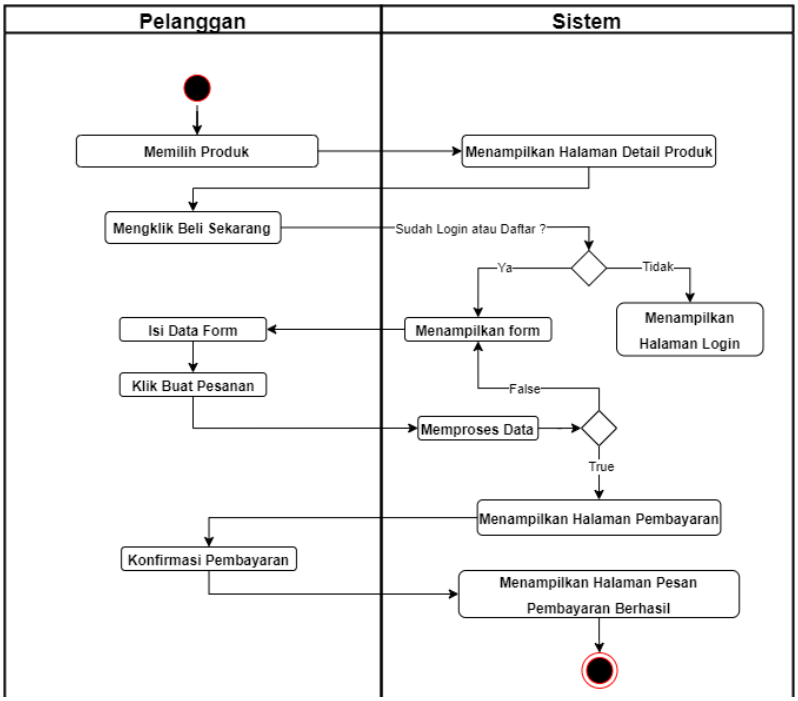



Gambar 3.24 *Activity Diagram* Ukuran Produk (Pelanggan)

15) *Activity Diagram* Pembelian Produk (Pelanggan)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas halaman pembelian produk, aktivitas dimulai dengan pelanggan mengklik produk, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman detail produk, pelanggan dapat melakukan aksi klik beli sekarang. Jika pelanggan sudah melakukan aksi klik beli sekarang, maka sistem melakukan validasi apabila pelanggan belum login sistem merespon dengan menampilkan halaman login, apabila pelanggan sudah login sistem merespon dengan menampilkan halaman form dan pelanggan mengisi data form lalu mengklik

buat pesanan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman form data dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan halaman pembayaran, pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran dan sistem menampilkan halaman pesan pembayaran berhasil.

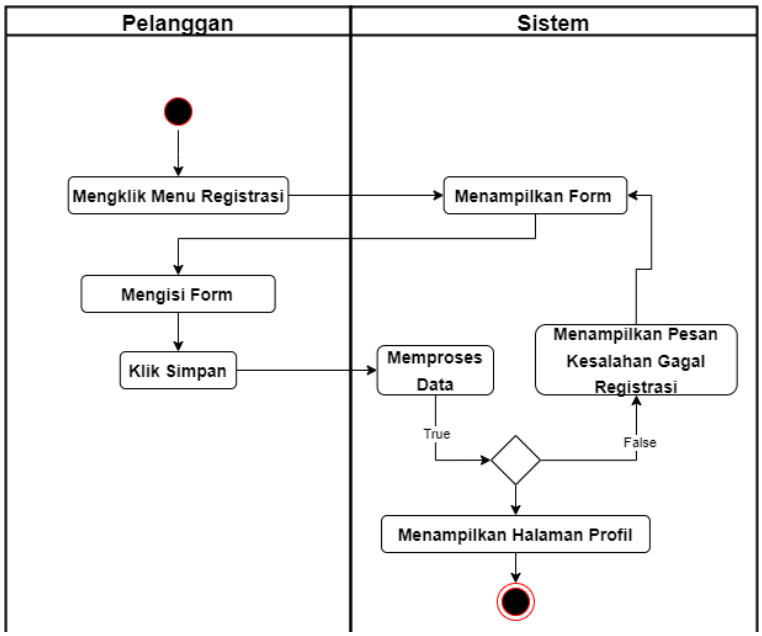



Gambar 3.25 *Activity Diagram* Pembelian Produk

16) *Activity Diagram* Registrasi Akun Baru (Pelanggan)

Gambar dibawah ini merupakan aktivitas registrasi akun baru, aktivitas dimulai dengan pelanggan mengklik menu registrasi, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman form data, pelanggan melakukan pengisian data form lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan

pesan kesalahan dan kembali ke halaman form data dan jika data bernilai *true* maka sistem merespon untuk menampilkan halaman profil akun yang baru saja diregistrasi.




Gambar 3.26 *Activity Diagram* Registrasi Akun (Pelanggan)

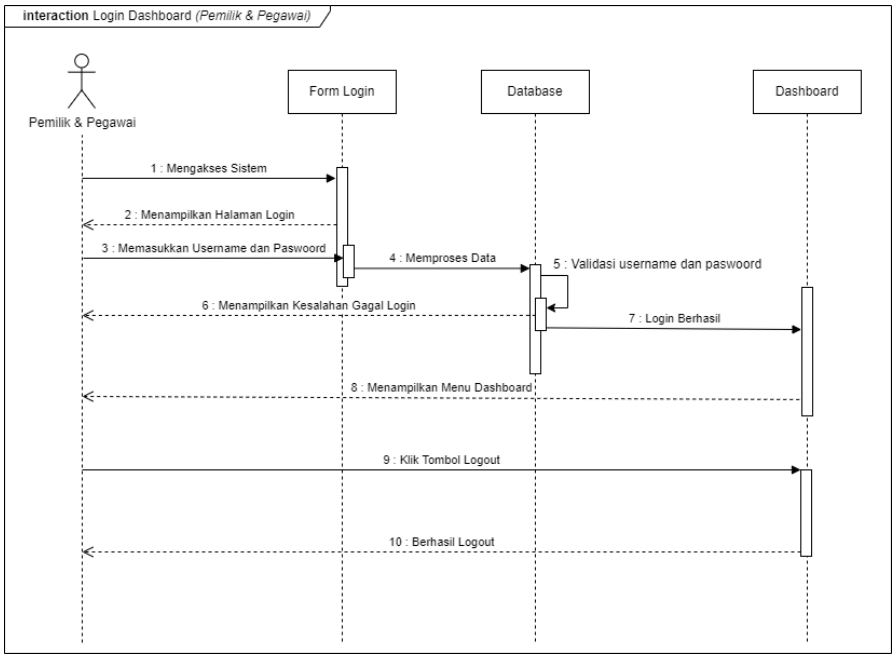
c) *Sequence Diagram*

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Toko Amin Palangkaraya Berbasis *Web Mobile.*

1) *Sequence Diagram Login* dan *Logout* (Pemilik dan Pegawai)

Pemilik atau Pegawai mengakses halaman *Login* lalu sistem merespon dengan menampilkan *Form Login*, lalu mengisi *username* dan *password* jika benar maka akan dilanjutkan ke halaman *Dashboard*, jika salah maka menampilkan pesan *error*

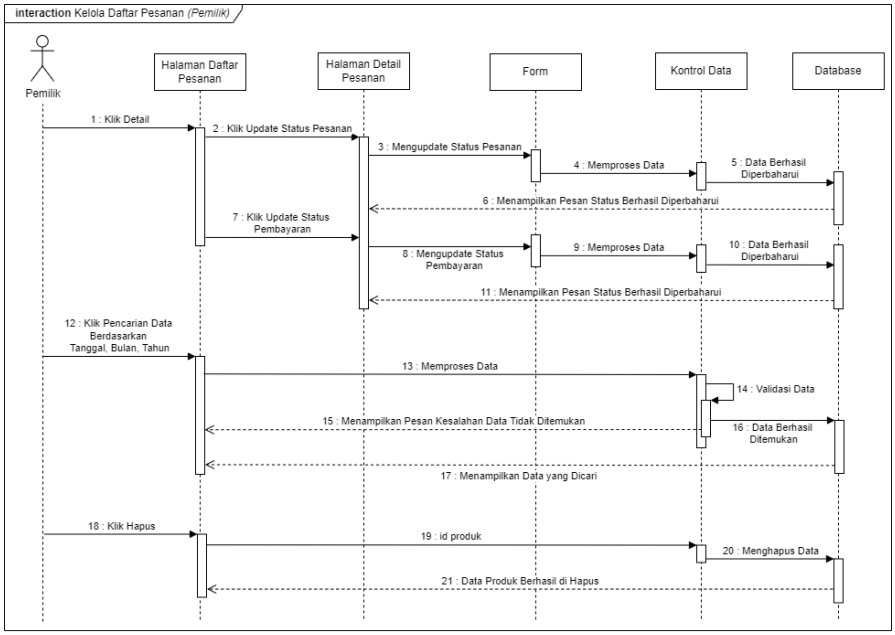
dan untuk *Logout*, Pemilik atau Pegawai dapat mengklik tombol *Logout*.




Gambar 3.27 *Sequence Diagram Login* dan *Logout*

2) *Sequence Diagram* Daftar Pesanan (Pemilik)

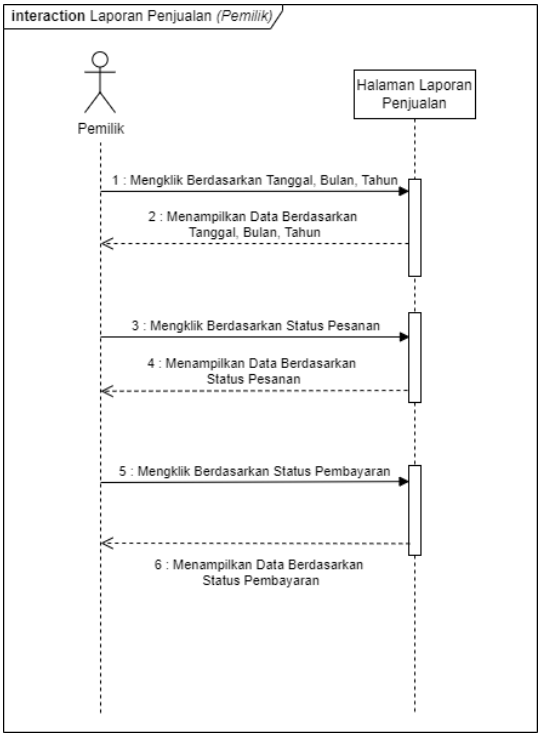
Pemilik mengakses daftar pesanan dan sistem menampilkan halaman data daftar pesanan. Pemilik melakukan klik detail, lalu pemilik dapat melakukan *update* status pesanan dan *update* status pembayaran, jika sudah melakukan *update* maka sistem memproses data dan menampilkan pesan status berhasil diperbaharui. Pemilik melakukan klik pencarian data berdasarkan kalender maka sistem menampilkan data berdasarkan tanggal, bulan, tahun yang telah dipilih. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.




Gambar 3.28 *Sequence Diagram* Daftar Pesanan (Pemilik)

3) *Sequence Diagram* Laporan Penjualan (Pemilik)

Pemilik mengakses laporan penjualan dan sistem menampilkan halaman laporan penjualan, Pemilik dapat melakukan pencarian data dengan mengklik berdasarkan kalender, mengklik berdasarkan status pesanan, dan mengklik berdasarkan status pembayaran. Jika Pemilik mengklik berdasarkan kalender maka sistem menampilkan data berdasarkan tanggal, bulan, tahun yang telah dipilih, jika Pemilik mengklik berdasarkan status pesanan maka sistem menampilkan data berdasarkan status pesanan yang telah dipilih, dan jika Pemilik mengklik berdasarkan status pembayaran maka sistem menampilkan data berdasarkan status pembayaran yang telah dipilih.




Gambar 3.29 *Sequence Diagram* Laporan Penjualan (Pemilik)

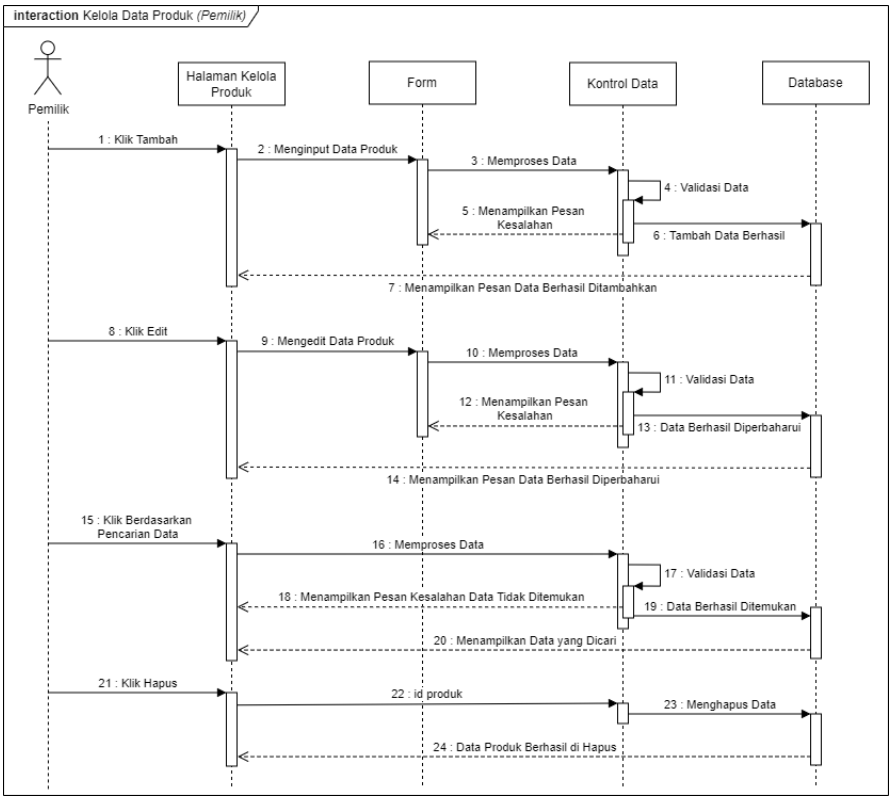
4) *Sequence Diagram* Data Barang (Pemilik)

*Sequence Diagram* Data Barang memiliki dua sub-bagian yaitu kelola data produk dan kelola data kategori. Berikut dibawah ini penjelasan masing-masing dari sub-bagian *Sequence Diagram* data barang :

a) *Sequence Diagram* Produk (Pemilik)

Pemilik mengakses data produk dan sistem menampilkan halaman data produk. Pemilik melakukan tambah data jika benar maka sistem menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika berhasil maka data produk berhasil diperbaharui. Pemilik melakukan klik berdasarkan pencarian

dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.

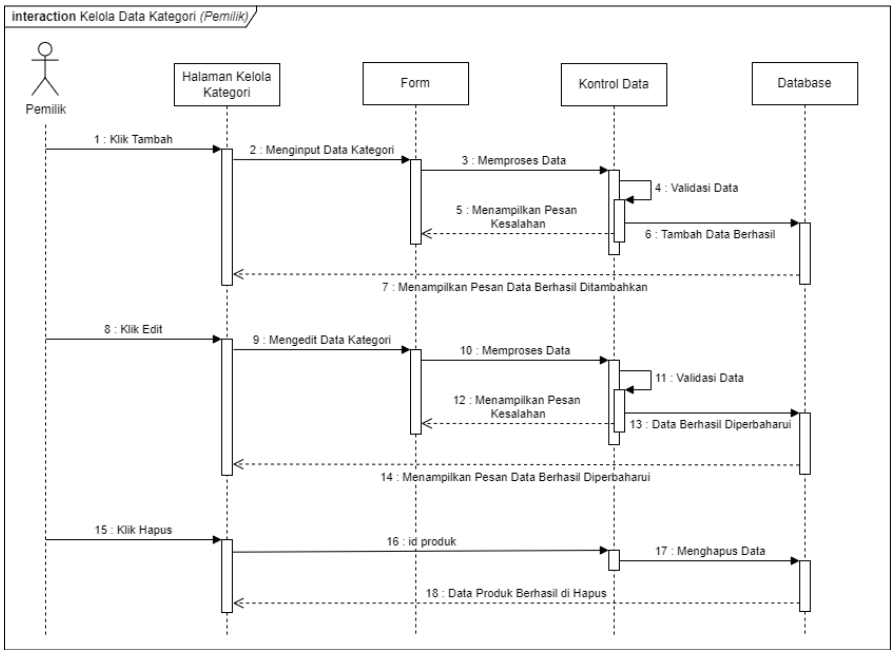



Gambar 3.30 *Sequence Diagram* Produk (Pemilik)

b) *Sequence Diagram* Kategori (Pemilik)

Pemilik mengakses data kategori dan sistem menampilkan halaman data kategori. Pemilik melakukan tambah data jika benar maka sistem menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika berhasil maka data produk berhasil

diperbaharui. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.




Gambar 3.31 *Sequence Diagram* Kategori (Pemilik)

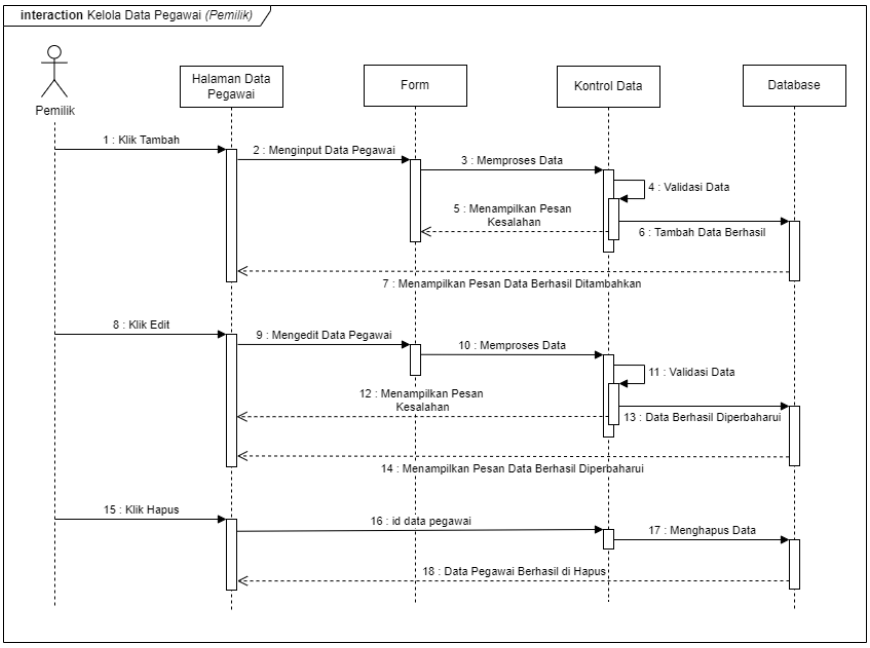
5) *Sequence Diagram* Data Pengguna (Pemilik)

*Sequence Diagram* Data Pengguna memiliki tiga sub-bagian yaitu kelola data pegawai, kelola data pelanggan, dan kelola data akun pemilik. Berikut dibawah ini penjelasan masing-masing dari sub-bagian *Sequence Diagram* data pengguna :

a) *Sequence Diagram* Kelola Data Pegawai (Pemilik)

Pemilik mengakses data pegawai dan sistem menampilkan halaman data pegawai, Pemilik melakukan tambah data jika benar maka sistem menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika berhasil maka data pegawai berhasil

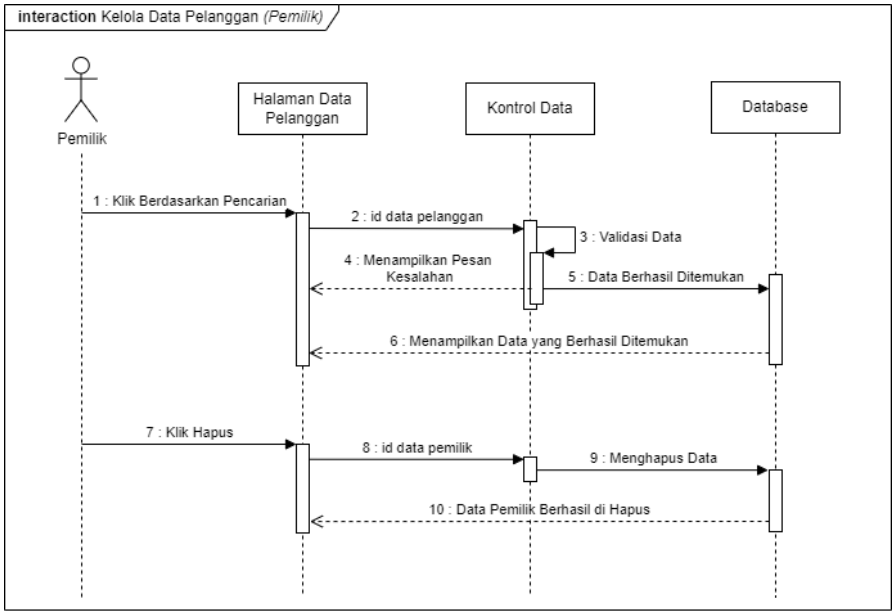
diperbaharui. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.




Gambar 3.32 *Sequence Diagram* Kelola Data Pegawai (Pemilik)

b) *Sequence Diagram* Kelola Data Pelanggan (Pemilik)

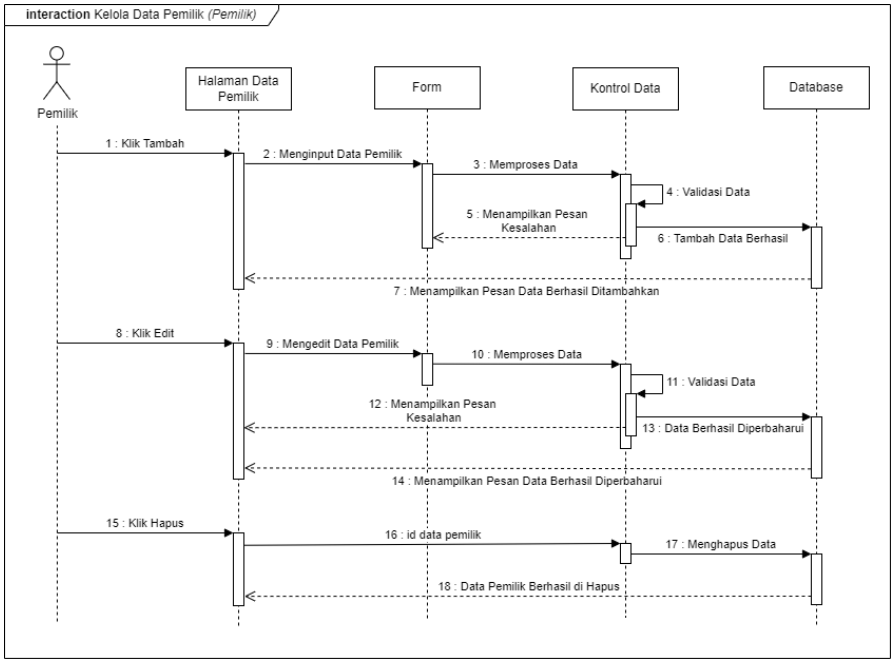
Pemilik mengakses data pelanggan dan sistem menampilkan halaman data pelanggan, Pemilik melakukan klik berdasarkan pencarian dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.




Gambar 3.33 *Sequence Diagram* Kelola Data Pelanggan (Pemilik)

c) *Sequence Diagram* Kelola Data Pemilik (Pemilik)

Pemilik mengakses data akun pemilik dan sistem menampilkan halaman data pemilik, Pemilik melakukan tambah data jika benar maka sistem menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika berhasil maka data pemilik berhasil diperbaharui. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.



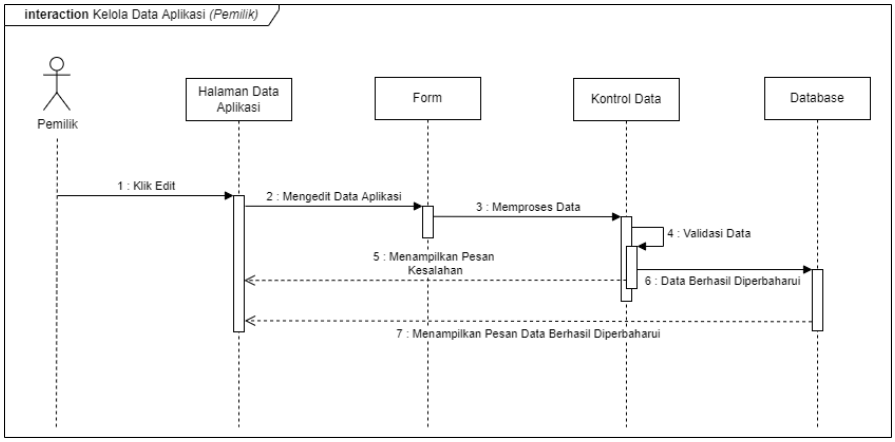

Gambar 3.34 *Sequence Diagram* Kelola Data Pemilik (Pemilik)

6) *Sequence Diagram* Data Pengaturan (Pemilik)

*Sequence Diagram* Data Pengaturan memiliki dua sub-bagian yaitu kelola data aplikasi dan kelola data metode pembayaran. Berikut dibawah ini penjelasan masing-masing dari sub-bagian *Sequence Diagram* data pengaturan :

a) *Sequence Diagram* Data Aplikasi (Pemilik)

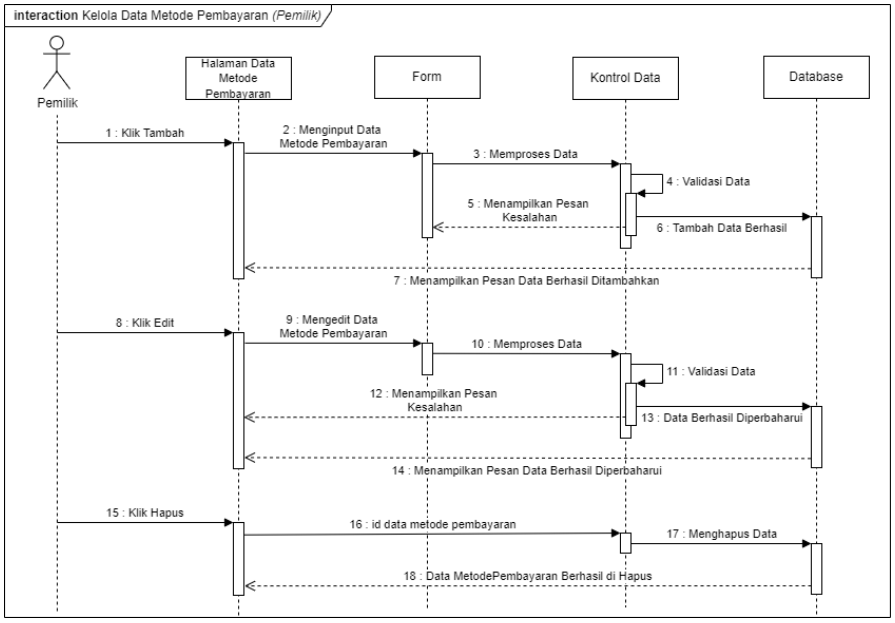
Pemilik mengakses data aplikasi dan sistem menampilkan halaman data aplikasi. Pemilik dapat melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*, jika berhasil maka sistem menampilkan pesan berhasil dan data aplikasi berhasil diperbaharui.




Gambar 3.35 *Sequence Diagram* Kelola Data Aplikasi (Pemilik)

b) *Sequence Diagram* Kelola Metode Pembayaran (Pemilik)

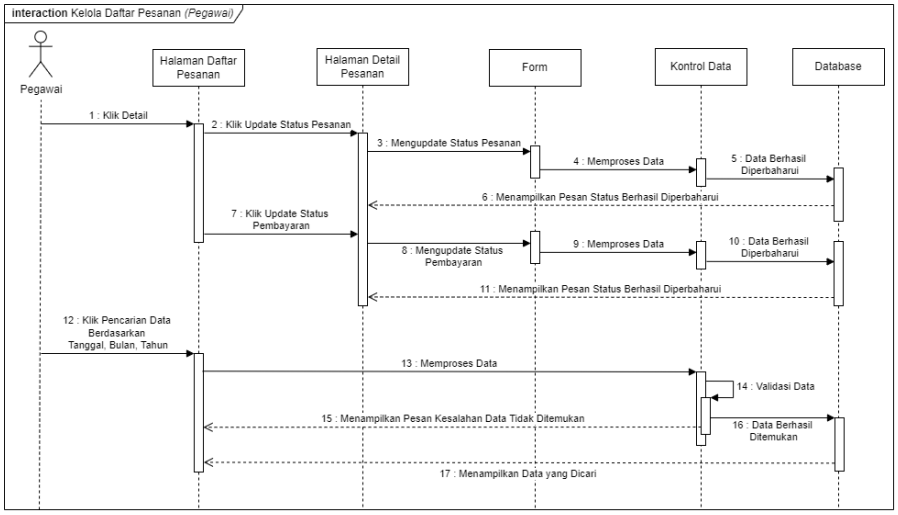
Pemilik mengakses data metode pembayaran dan sistem menampilkan halaman data metode pembayaran. Pemilik melakukan tambah data jika benar maka sistem menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pemilik melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika berhasil maka data metode pembayaran berhasil diperbaharui. Pemilik dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.




Gambar 3.36 *Sequence Diagram* Kelola Metode Pembayaran (Pemilik)

7) *Sequence Diagram* Kelola Daftar Pesanan (Pegawai)

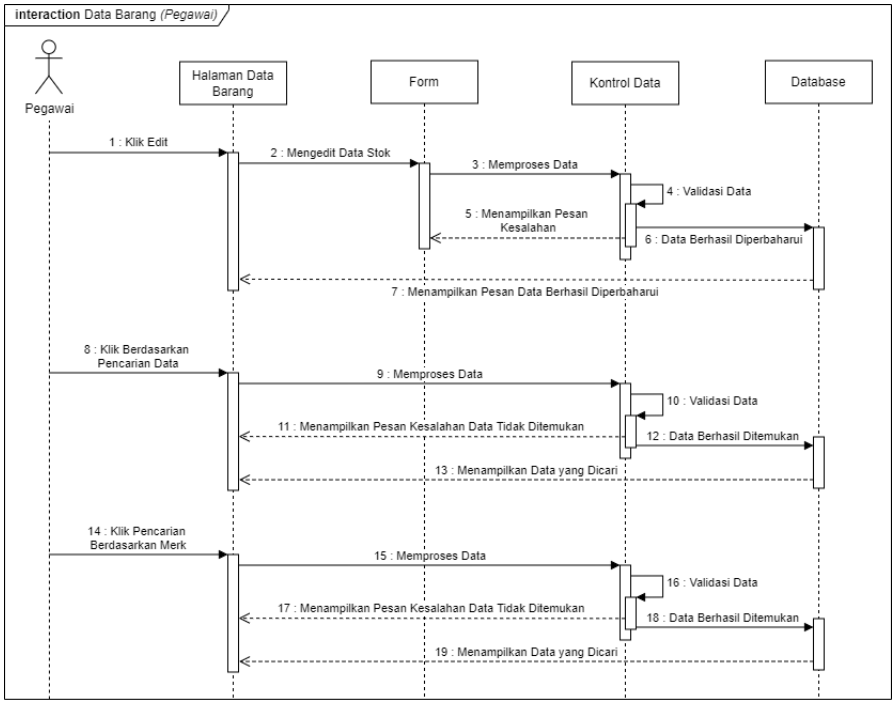
Pegawai mengakses daftar pesanan dan sistem menampilkan halaman data daftar pesanan. Pegawai melakukan klik detail, lalu pegawai dapat melakukan *update* status pesanan dan *update* status pembayaran, jika sudah melakukan *update* maka sistem memproses data dan menampilkan pesan status berhasil diperbaharui. Pegawai melakukan klik pencarian data berdasarkan kalender maka sistem menampilkan data berdasarkan tanggal, bulan, tahun yang telah dipilih.




Gambar 3.37 *Sequence Diagram* Kelola Daftar Pesanan (Pegawai)

8) *Sequence Diagram* Data Barang (Pegawai)

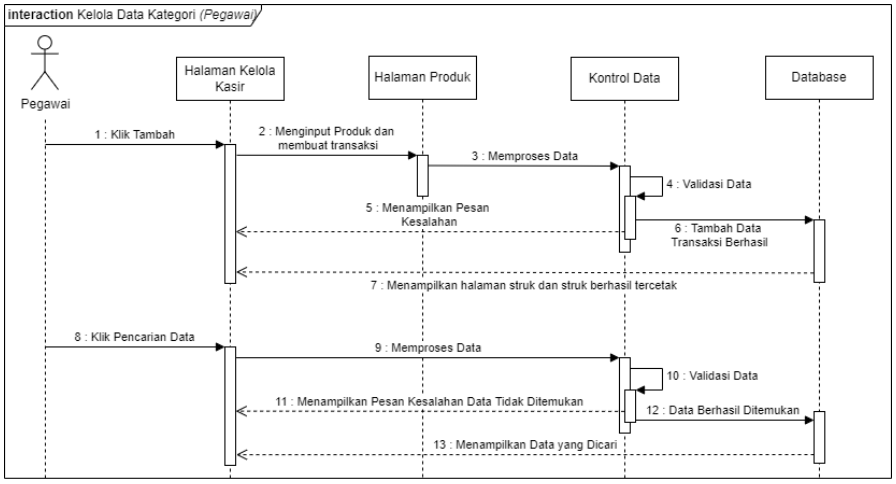
Pegawai mengakses data barang dan sistem menampilkan halaman data barang. Pegawai melakukan klik edit, lalu pegawai hanya dapat mengedit jumlah stok barang, jika sudah melakukan edit jumlah stok barang maka sistem memproses data dan menampilkan pesan status berhasil diperbaharui. Pegawai melakukan klik berdasarkan pencarian data dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan data tidak ditemukan. Pegawai melakukan pencarian berdasarkan merk dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan.




Gambar 3.38 *Sequence Diagram* Data Barang (Pegawai)

9) *Sequence Diagram* Kelola Kasir (Pegawai)

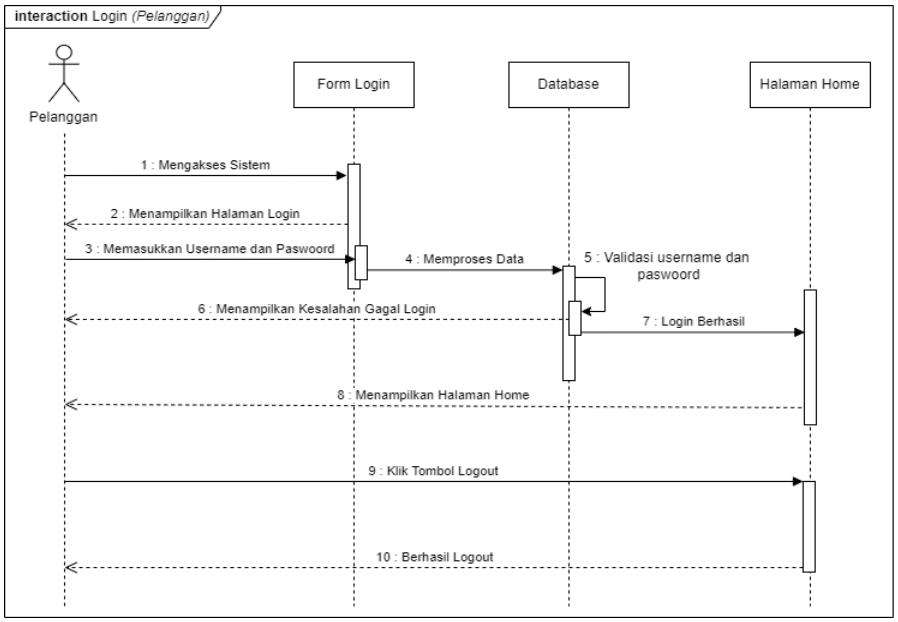
Pegawai mengakses data kasir dan sistem menampilkan halaman data kasir. Pegawai melakukan tambah data dan menginput produk, jika benar maka sistem menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*. Pegawai melakukan klik berdasarkan pencarian dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*.




Gambar 3.39 *Sequence Diagram* Kelola Kasir

10) *Sequence Diagram* Login (Pelanggan)

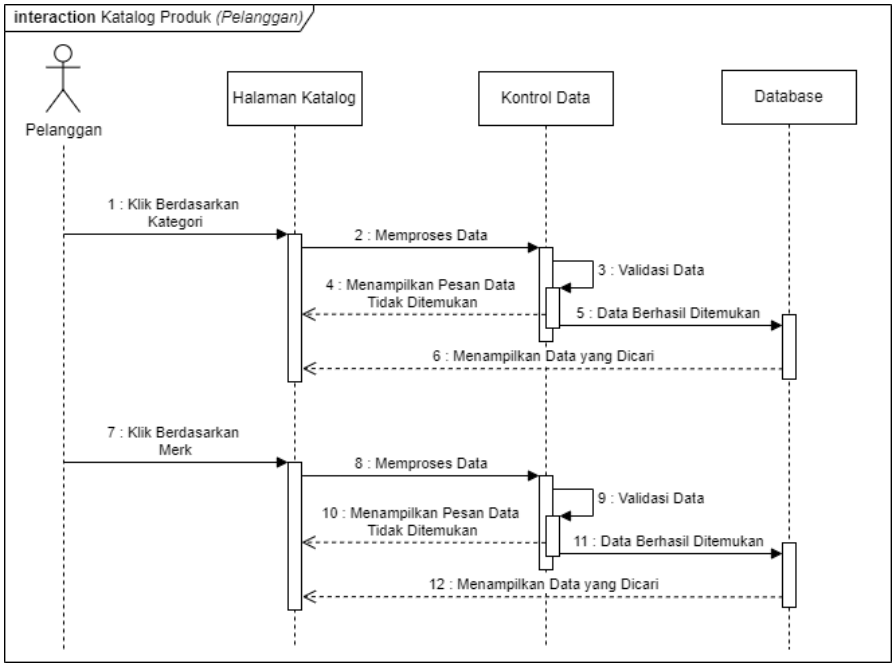
Pelanggan mengakses halaman *Login* lalu sistem merespon dengan menampilkan *Form Login*, lalu mengisi *username* dan *password* jika benar maka akan dilanjutkan ke halaman *Home*, jika salah maka menampilkan pesan *error* dan untuk *Logout*, Pelanggan dapat mengklik tombol *Logout*.




Gambar 3.40 *Sequence Diagram* Login (Pelanggan)

11) *Sequence Diagram* Katalog Produk (Pelanggan)

Pelanggan mengakses katalog produk dan sistem menampilkan halaman data katalog produk. Pelanggan melakukan klik berdasarkan kategori dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error* dan pelanggan melakukan klik berdasarkan merk dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*.

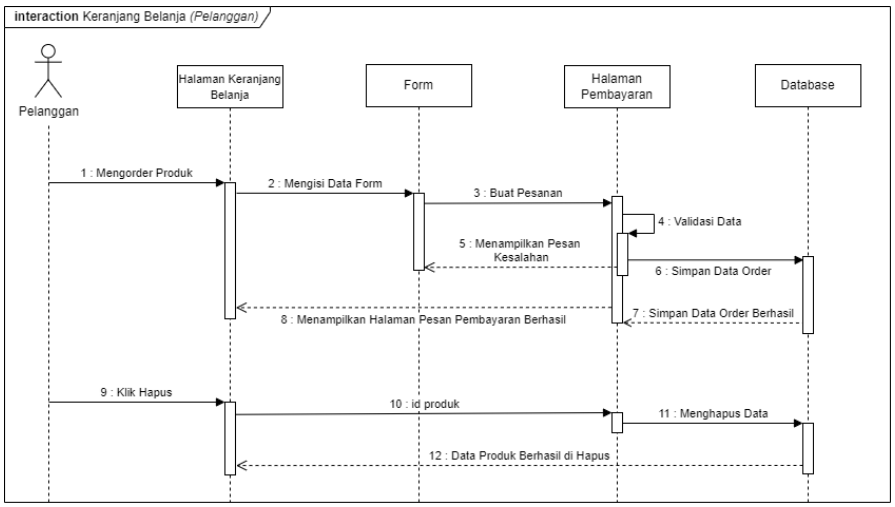



Gambar 3.41 *Sequence Diagram* Katalog Produk

12) *Sequence Diagram* Keranjang Belanja (Pelanggan)

Pelanggan mengakses halaman keranjang belanja dan sistem menampilkan halaman data keranjang belanja. Pelanggan melakukan aksi order produk lalu mengisi data form dan

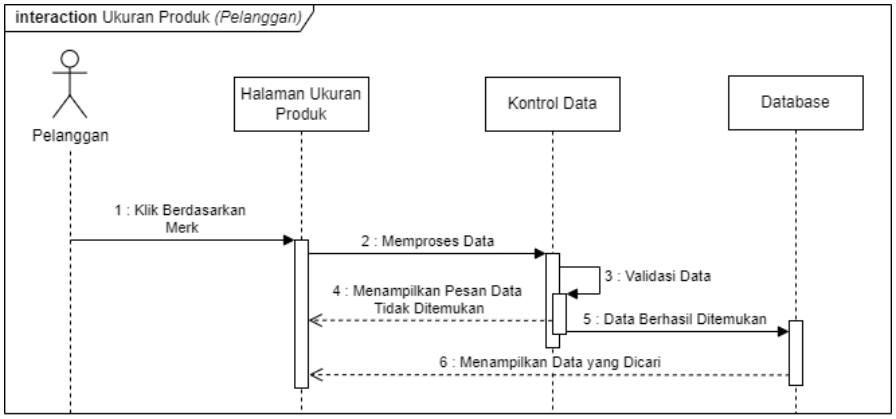
divalidasi sistem, jika benar maka sistem menyimpan data pembayaran ke database dan menampilkan halaman pesan pembayaran berhasil, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error* lalu kembali ke halaman form dan pelanggan dapat menghapus data dan sistem menampilkan pesan berhasil dihapus.




Gambar 3.42 *Sequence Diagram* Keranjang Belanja (Pelanggan)

13) *Sequence Diagram* Ukuran Produk (Pelanggan)

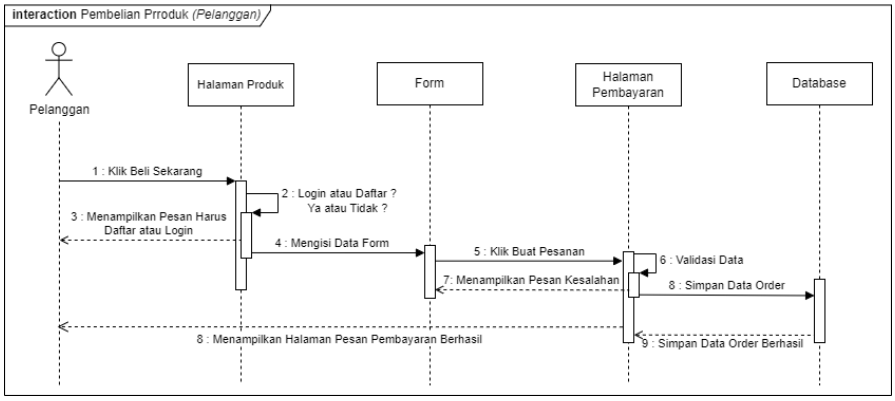
Pelanggan mengakses ukuran produk dan sistem menampilkan halaman data ukuran produk. Pelanggan melakukan klik berdasarkan merk dan divalidasi sistem, jika benar maka sistem menampilkan data yang berhasil ditemukan, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error*.




Gambar 3.43 *Sequence Diagram* Ukuran Produk (Pelanggan)

14) *Sequence Diagram* Pembelian Produk (Pelanggan)

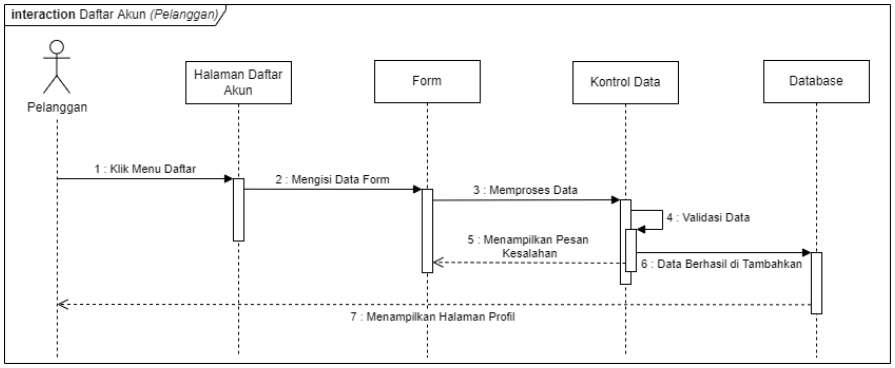
Pelanggan memilih produk dan sistem menampilkan halaman detail produk. Pelanggan melakukan klik beli sekarang dan divalidasi sistem apakah sudah login atau belum, jika belum maka sistem menampilkan pesan harus login atau daftar, jika sudah login maka sistem menampilkan halaman form, lalu pelanggan mengisi form dan mengklik buat pesanan maka sistem melakukan validasi data, jika nilainya *false* maka sistem merespon dengan menampilkan pesan kesalahan, jika nilainya *true* maka sistem menampilkan halaman pembayaran lalu pelanggan mengkonfirmasi pembayaran dan sistem menampilkan halaman pesan pembayaran berhasil.




Gambar 3.44 *Sequence Diagram* Pembelian Produk (Pelanggan)

15) *Sequence Diagram* Registrasi Akun Baru (Pelanggan)

Pelanggan mengakses menu daftar dan sistem menampilkan halaman daftar akun. Pelanggan melakukan pengisian data form dan divalidasi sistem, jika salah maka sistem menampilkan pesan *error* lalu kembali ke halaman form, jika benar maka sistem menyimpan data akun ke *database* dan menampilkan halaman profil akun.

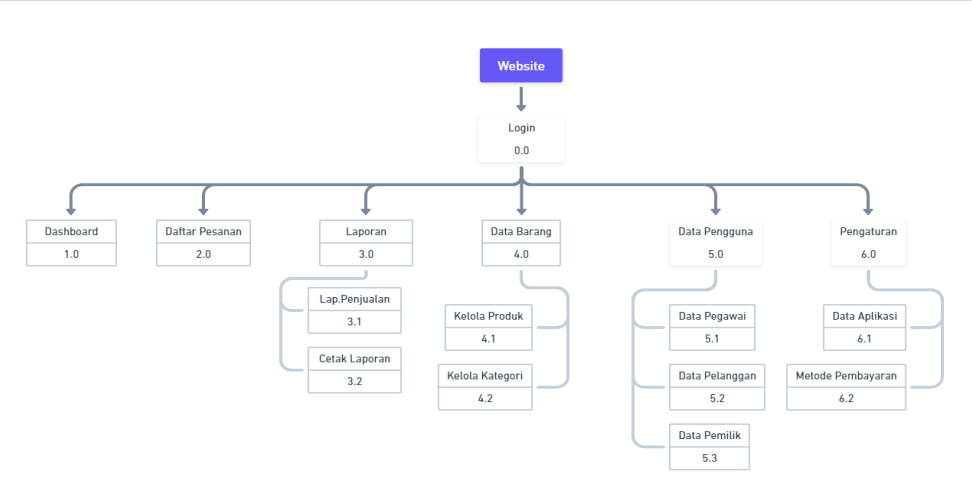



Gambar 3.45 *Sequence Diagram* Registrasi Akun Baru (Pelanggan)

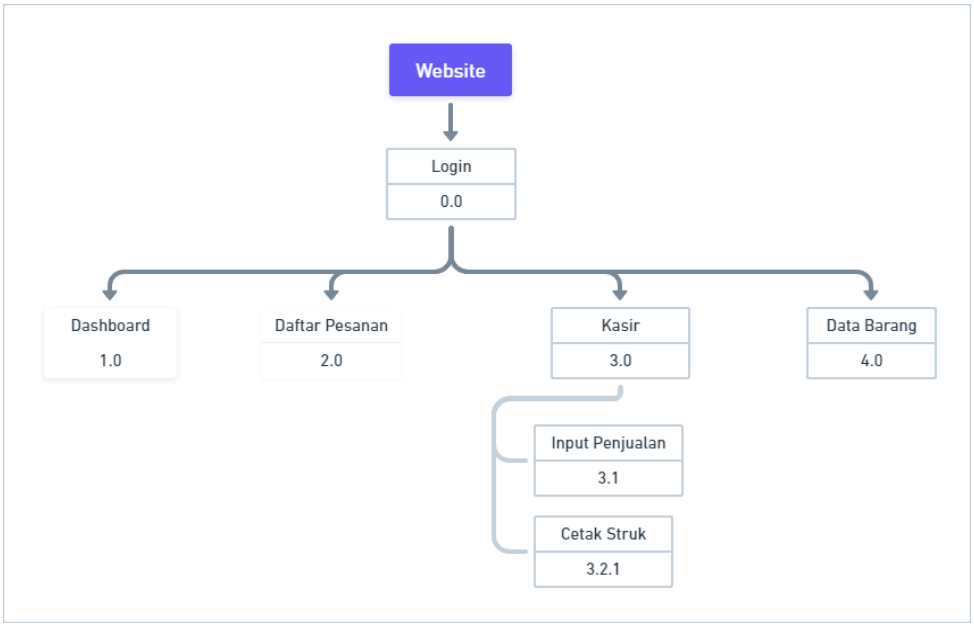
3) Rancangan Urutan Komponen Dialog

Komponen dialog atau ragam dialog merupakan proses pertukaran komunikasi antara satu atau lebih dalam mengambil kaidah informasi

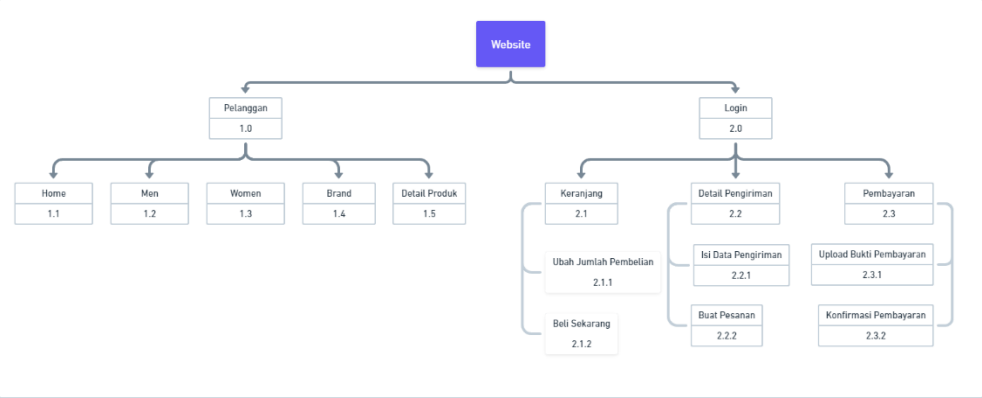
dalam user dan sistem komputer. Berikut dibawah ini merupakan gambar rancangan urutan komponen dialog yang terdiri dari 3 aktor :




Gambar 3.46 Ragam Dialog (pemilik)




Gambar 3.47 Ragam Dialog (Pegawai)



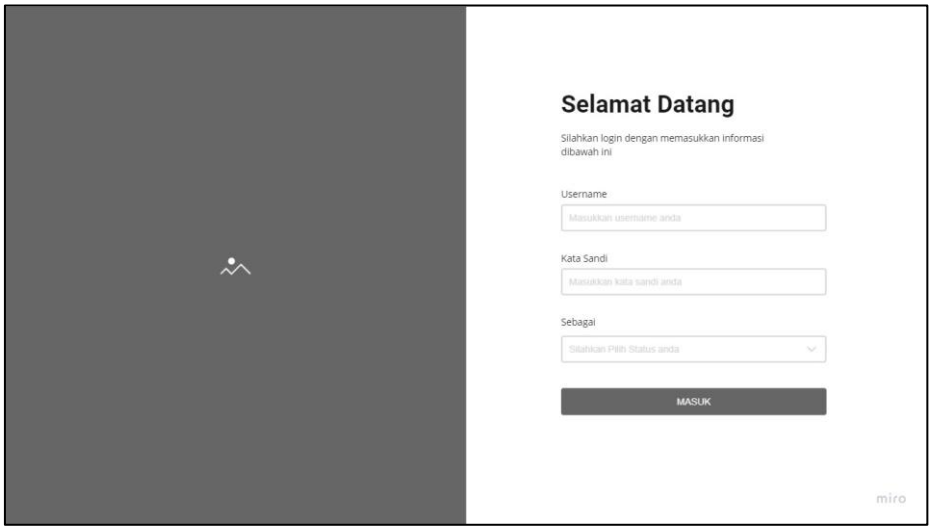

Gambar 3.48 Ragam Dialog (Pelanggan)

4) *Wireframe*

*Wireframe* adalah kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Berikut dibawah ini adalah *wireframe* Perancangan Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal pada Toko Amin Palangkaraya.

a) Halaman *Login* (Pemilik dan Pegawai)

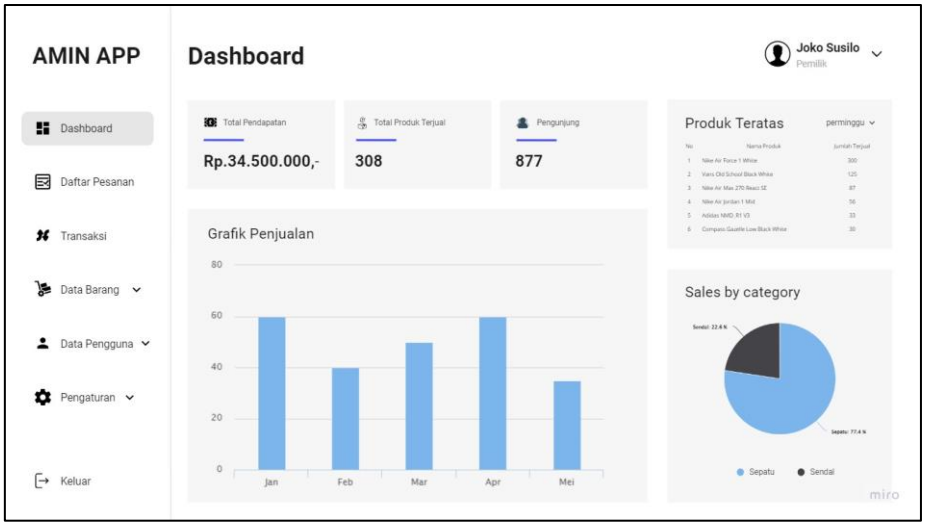
Halaman *login* adalah halaman awal yang muncul ketika sistem diakses, Pemilik atau Pegawai harus memasukkan *username* dan *password* sebelum ke halaman utama (*dashboard*) untuk mendapatkan akses sistem yang telah dibuat. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.49 Halaman *Login* (Pemilik dan Pegawai)

b) Halaman *Dashboard* (Pemilik)

Halaman *dashboard* adalah beranda awal ketika Pemilik berhasil *login*. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :

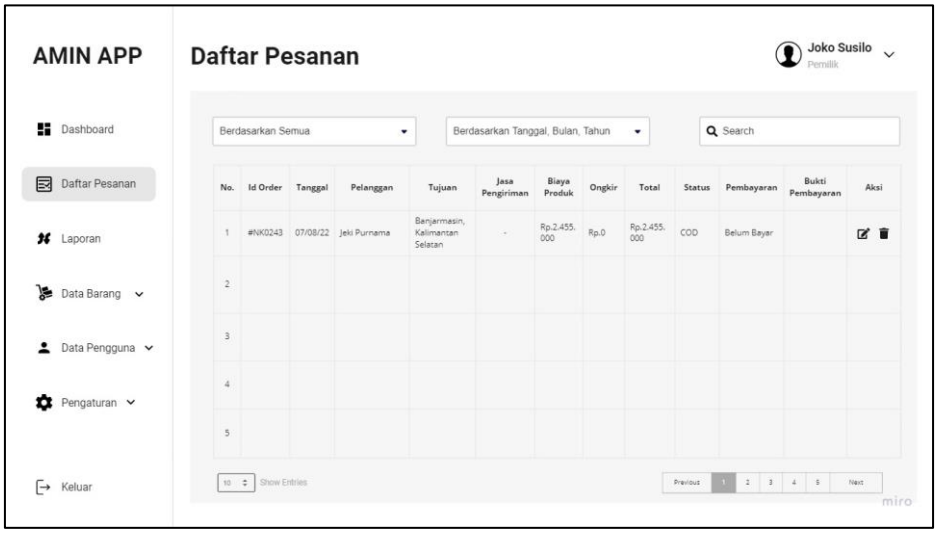



Gambar 3.50 Halaman *Dashboard* (Pemilik)

c) Halaman Daftar Pesanan (Pemilik)

Halaman daftar pesanan adalah halaman yang muncul ketika Pemilik mengklik menu daftar pesanan. Pada rancangan tampilan ini Pemilik

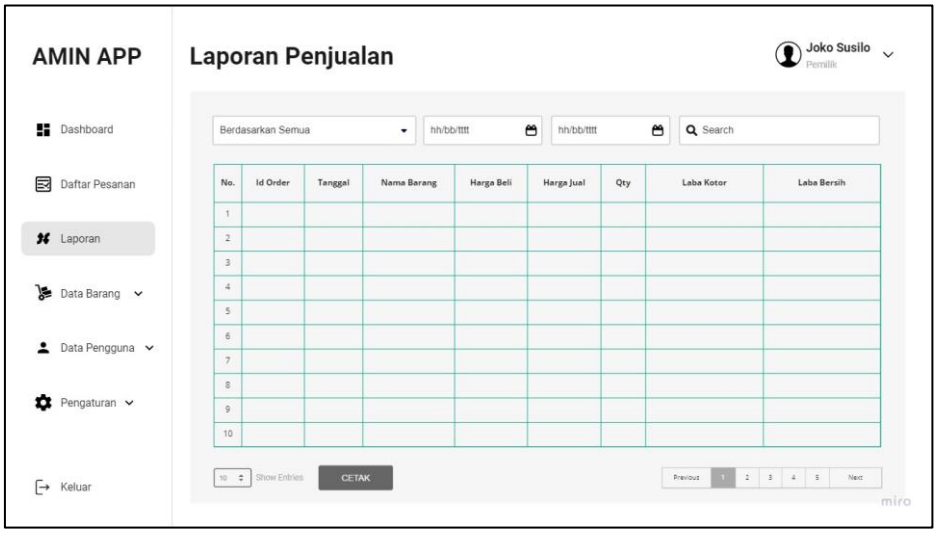
dapat mencari data dengan pencarian berdasarkan semua data, berdasarkan kalender, dan berdasarkan mesin pencarian atau *search*. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.51 Halaman Daftar Pesanan (Pemilik)

d) Halaman Laporan Penjualan (Pemilik)

Halaman laporan penjualan adalah halaman yang muncul ketika menu laporan di klik. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat mencari data dengan pencarian berdasarkan semua data, berdasarkan kalender, dan berdasarkan mesin pencarian atau *search*. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :



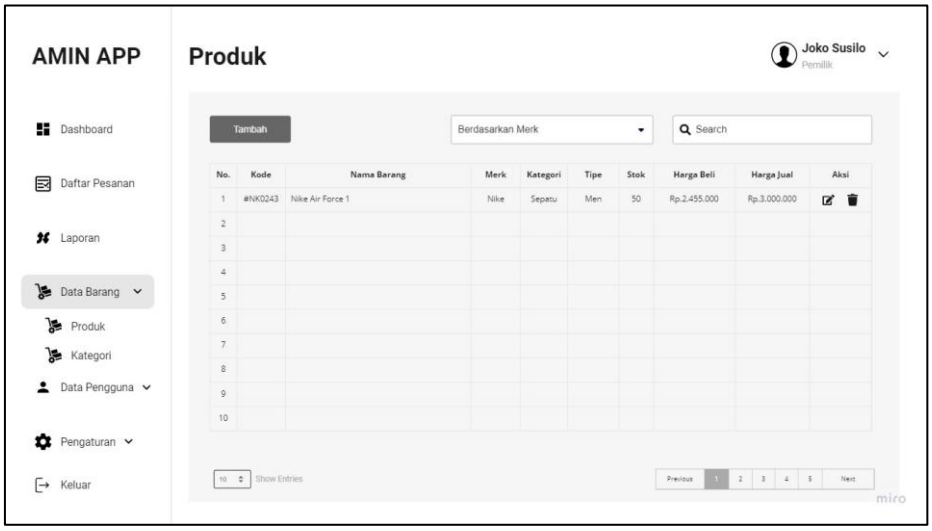

Gambar 3.52 Halaman Laporan Penjualan (Pemilik)

e) Halaman Data Barang (Pemilik)

Halaman data barang memiliki dua sub-bagian yaitu kelola data produk dan kelola data kategori. Berikut dibawah ini *wireframe* masing-masing dari sub-bagian data pengaturan :

1) Halaman Produk (Pemilik)

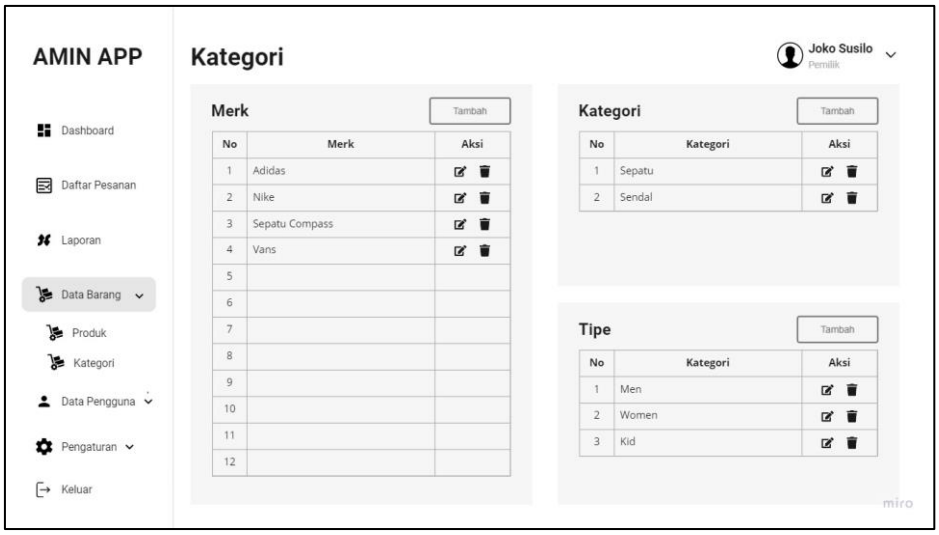
Halaman kelola produk adalah halaman yang muncul ketika mengklik menu data barang lalu memilih produk. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat melakukan mengedit, menambahkan, dan menghapus data. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.53 Halaman Produk (Pemilik)

2) Halaman Kategori (Pemilik)

Halaman kelola kategori adalah halaman yang muncul ketika mengklik menu data barang lalu memilih kategori. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat melakukan mengedit, menambahkan, dan menghapus data. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :



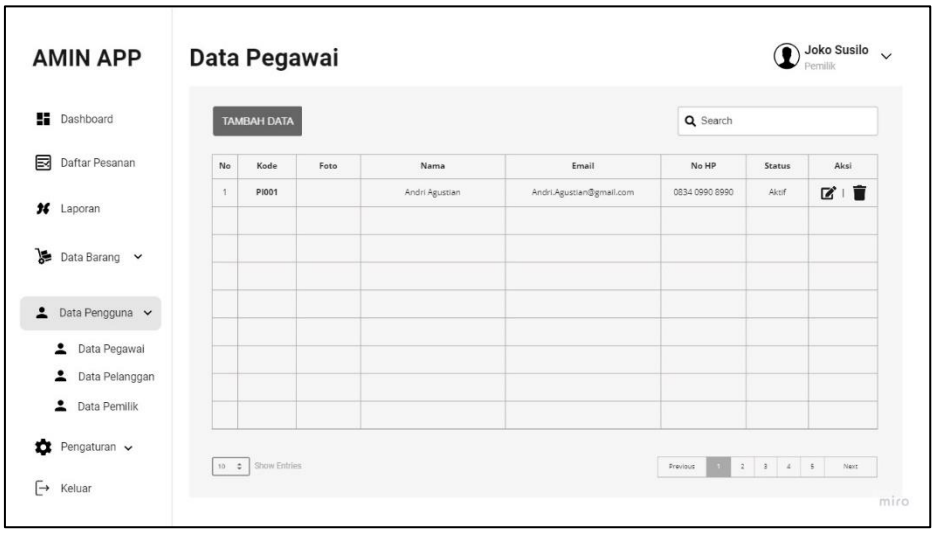

Gambar 3.54 Halaman Kategori (Pemilik)

f) Halaman Data Pengguna (Pemilik)

Halaman data pengguna memiliki tiga sub-bagian yaitu kelola data pegawai, kelola data pelanggan, dan kelola data pemilik. Berikut dibawah ini *wireframe* masing-masing dari sub-bagian data pengguna :

1) Halaman Data Pegawai (Pemilik)

Halaman data pegawai adalah halaman yang muncul ketika mengklik data pengguna lalu memilih data pegawai. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat menambahkan data pegawai dan melakukan pencarian data berdasarkan mesin pencarian atau *search*. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :

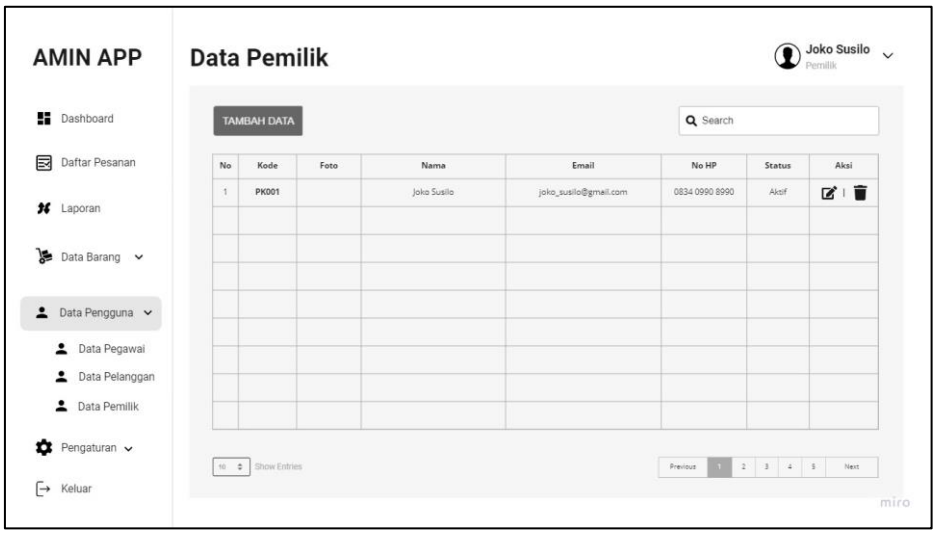



Gambar 3.55 Halaman Data Pegawai (Pemilik)

2) Halaman Data Pemilik (Pemilik)

Halaman data pemilik adalah halaman yang muncul ketika mengklik data pengguna lalu memilih data pemilik. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat menambahkan data pemilik

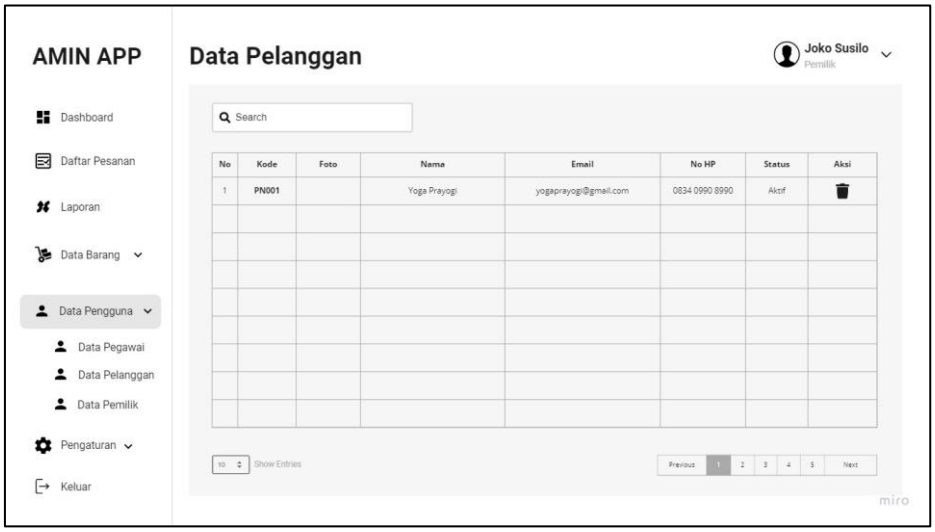
baru dan melakukan pencarian data berdasarkan mesin pencarian atau *search*. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.56 Halaman Data Pemilik (Pemilik)

3) Halaman Data Pelanggan (Pemilik)

Halaman data pelanggan adalah halaman yang muncul ketika mengklik data pengguna lalu memilih data pelanggan. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat melakukan pencarian data berdasarkan mesin pencarian atau *search* dan menghapus data. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :



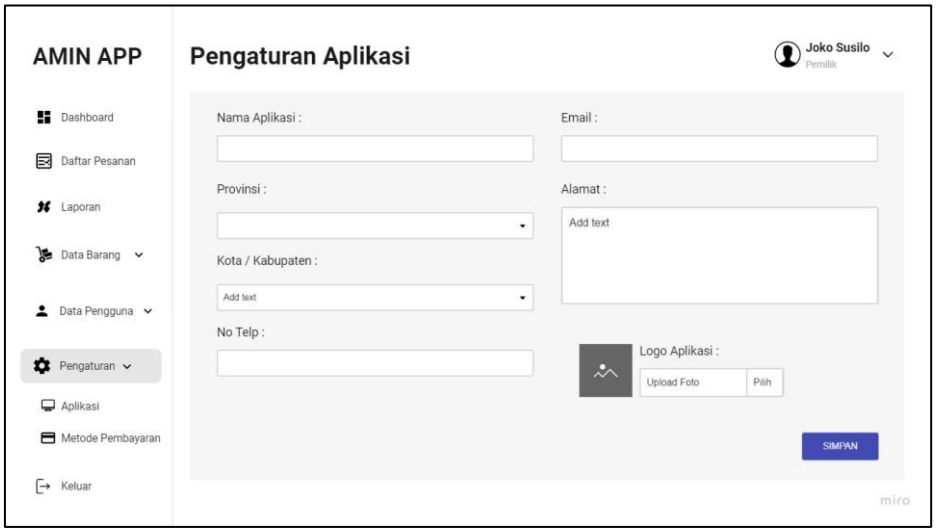

Gambar 3.57 Halaman Data Pelanggan (Pemilik)

g) Halaman Pengaturan (Pemilik)

Halaman data pengaturan memiliki dua sub-bagian yaitu kelola data aplikasi dan kelola metode pembayaran. Berikut dibawah ini *wireframe* masing-masing dari sub-bagian data pengaturan :

1) Halaman Data Aplikasi (Pemilik)

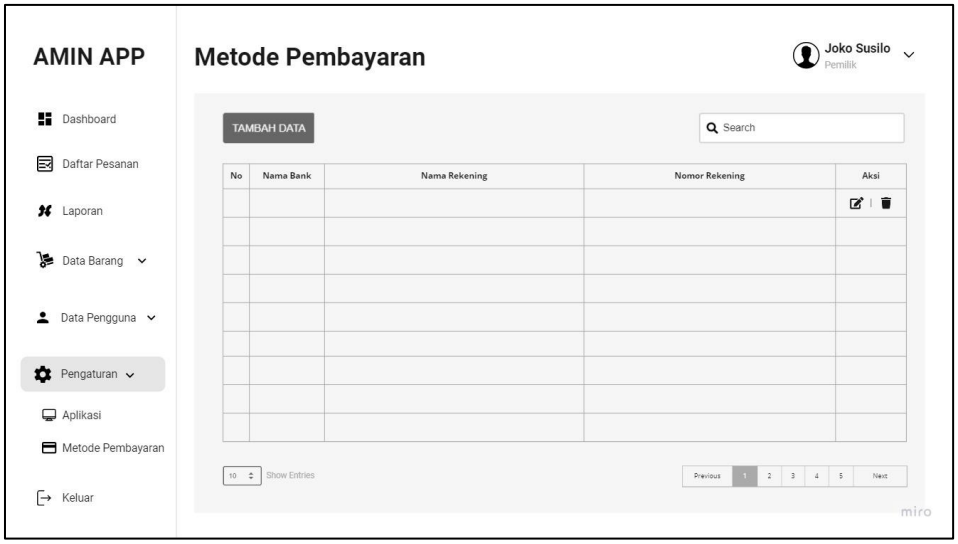
Halaman data aplikasi adalah halaman yang muncul ketika mengklik menu pengaturan lalu memilih aplikasi. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat melakukan edit data aplikasi yang sudah ada. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.58 Halaman Data Aplikasi (Pemilik)

2) Halaman Metode Pembayaran (Pemilik)

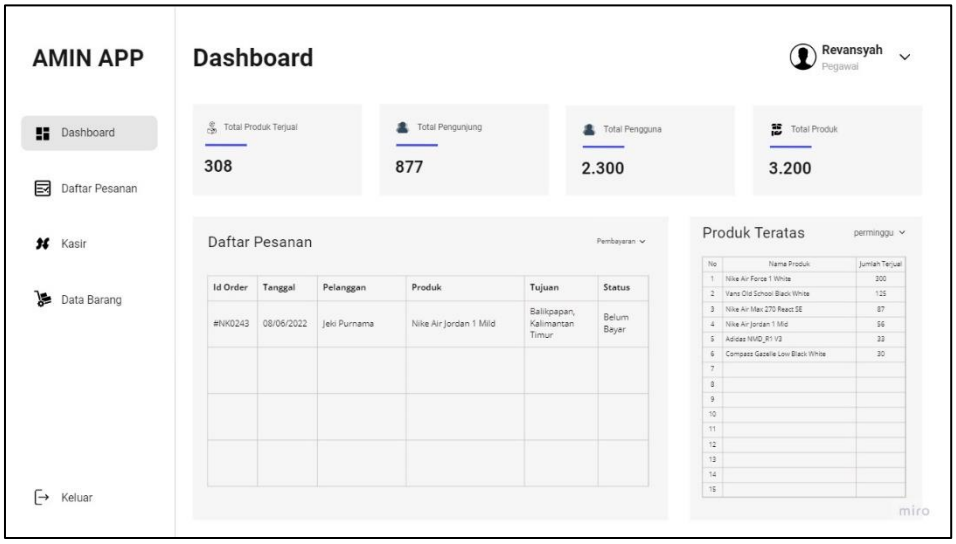
Halaman data metode pembayaran adalah halaman yang muncul ketika mengklik menu pengaturan lalu memilih metode pembayaran. Pada rancangan tampilan ini Pemilik dapat melakukan mengedit, menambahkan, dan menghapus data. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.59 Halaman Metode Pembayaran (Pemilik)

h) Halaman *Dashboard* (Pegawai)

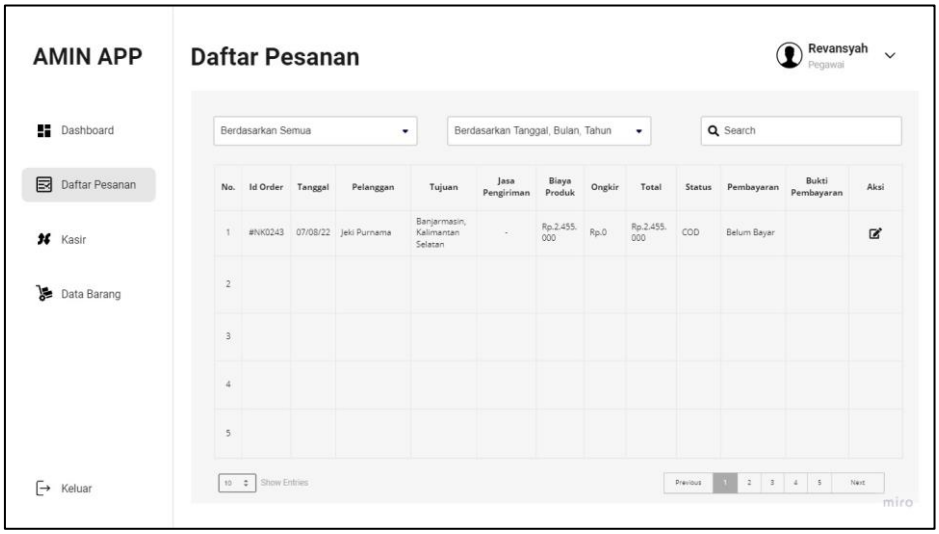
Halaman *dashboard* adalah beranda awal ketika Pegawai berhasil *login*. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.60 Halaman *Dashboard* (Pegawai)

i) Halaman Daftar Pesanan (Pegawai)

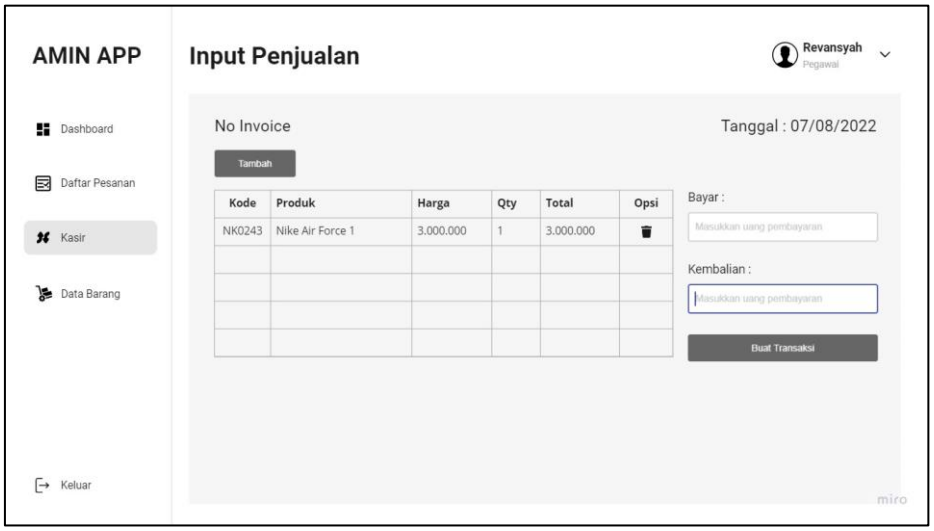
Halaman daftar pesanan adalah halaman yang muncul ketika menu daftar pesanan di klik. Pada rancangan tampilan ini Pegawai dapat mengedit data, menghapus data, mencari data berdasarkan semua data, berdasarkan kalender, berdasarkan mesin pencarian atau *search*, Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.61 Halaman Daftar Pesanan (Pegawai)

j) Halaman Kasir (Pegawai)

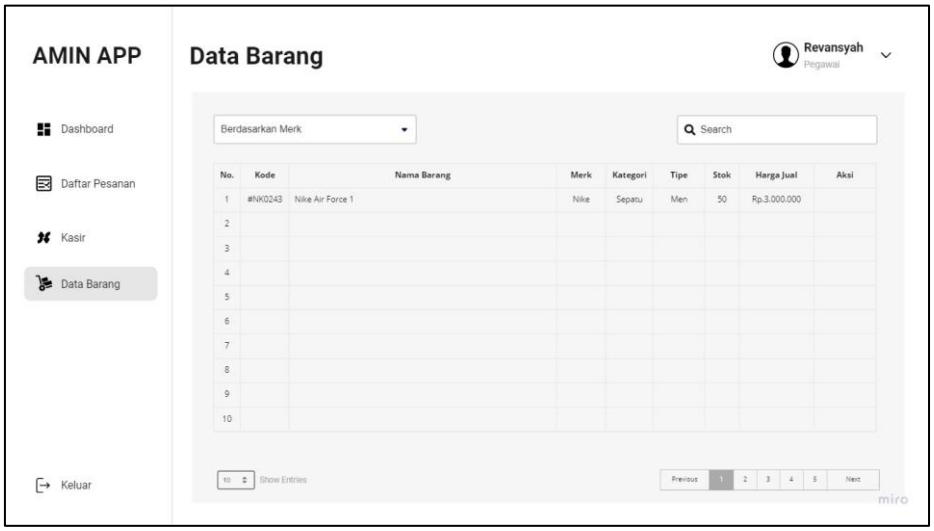
Halaman kasir adalah halaman yang muncul ketika menu kasir di klik. Pada rancangan tampilan ini Pegawai dapat menginput penjualan dan menghapus. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.62 Halaman Kasir (Pegawai)

k) Halaman Data Barang (Pegawai)

Halaman data barang adalah halaman yang muncul ketika menu data barang di klik. Pada rancangan tampilan ini Pegawai dapat mengedit data stok barang, mencari data berdasarkan merk, dan mencari data berdasarkan pencarian. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.63 Halaman Data Barang (Pegawai)

l) Halaman Login (Pelanggan)

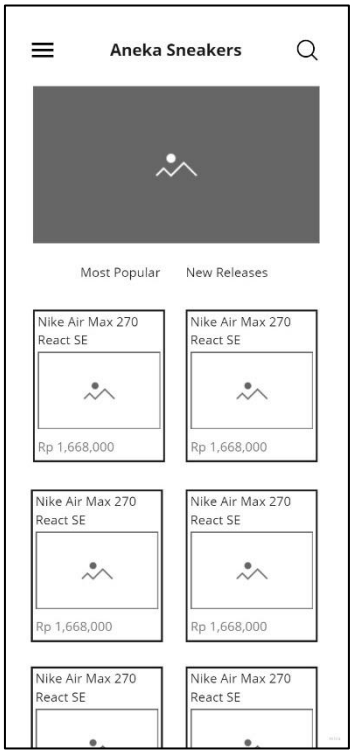
Halaman login pelanggan adalah halaman yang muncul ketika pelanggan mengakses situs web aplikasi penjualan. Pada rancangan tampilan ini Pelanggan dapat melakukan login dengan memasukkan *email* dan kata sandi serta di tampilan ini Pelanggan dapat mengklik Daftar untuk melakukan registrasi akun baru. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.64 Halaman Login (Pelanggan)

m) Halaman *Home* Aplikasi Penjualan (Pelanggan)

Halaman *home* adalah halaman yang muncul ketika pelanggan berhasil mengakses aplikasi dengan melalukan login. Pada rancangan tampilan ini Pelanggan dapat melakukan pencarian produk dan mengklik produk untuk melihat bagian detail produk. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.65 Halaman Home Aplikasi Penjualan (Pelanggan)

n) Halaman Detail Produk (Pelanggan)

Halaman detail produk adalah halaman yang muncul ketika sebuah produk di klik. Pada rancangan tampilan ini Pelanggan dapat melakukan pemilihan ukuran, memasukkan produk ke keranjang, dan melakukan pembelian dengan mengklik beli sekarang. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.66 Halaman Detail Produk (Pelanggan)

o) Halaman Keranjang Produk (Pelanggan)

Halaman keranjang produk adalah halaman yang muncul ketika mengklik menu keranjang. Pada rancangan tampilan ini Pelanggan dapat melihat jumlah total belanja, dapat melakukan penambahan atau pengurangan jumlah produk yang ingin dibeli, dan mengklik beli sekarang. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.67 Halaman Keranjang Produk (Pelanggan)

p) Halaman Detail Pengiriman (Pelanggan)

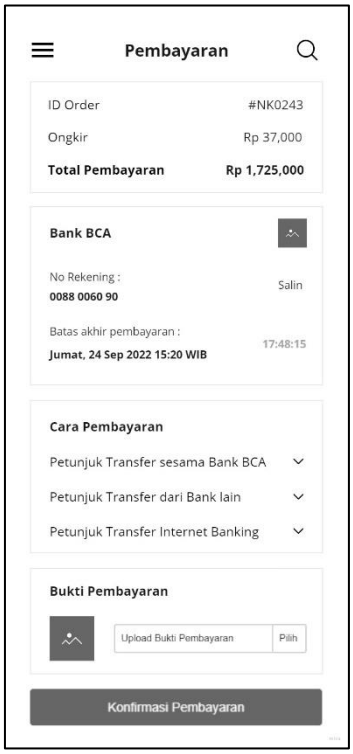
Halaman detail pengiriman adalah halaman yang muncul ketika mengklik tombol beli sekarang. Pada rancangan tampilan ini Pelanggan dapat mengisi rincian data pengiriman. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.68 Halaman Detail Pengiriman (Pelanggan)

q) Halaman Pembayaran Produk (Pelanggan)

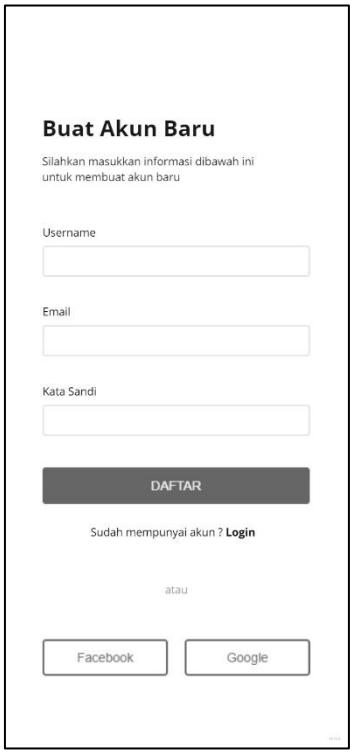
Halaman pembayaran produk adalah halaman yang muncul ketika sudah mengisi data pada detail pengiriman lalu mengklik buat pesanan. Pada rancangan tampilan ini Pelanggan dapat melihat detail tentang pembayaran dan mengupload bukti pembayaran lalu mengkonfirmasi pembayaran. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.69 Halaman Pembayaran Produk (Pelanggan)

s) Halaman Registrasi (Pelanggan)

Halaman registrasi adalah halaman yang muncul ketika mengklik daftar di halaman login. Berikut *wireframe* seperti pada gambar dibawah ini :




Gambar 3.70 Halaman Registrasi (Pelanggan)

## 3.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Jadwal Penelitian

| No | Rencana Kegiatan | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Apr | | | | Mei | | | | Jun | | | | Jul | | | | Ags | | | | Sep | | | | Okt | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Obervasi Awal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Identifikasi Masalah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Penyusunan Proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Seminar Proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Penyelesaian Laporan Tugas Akhir | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Sidang Tugas Akhir | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

# DAFTAR PUSTAKA


Maulana, Rifqi Taufiq. (2022). *Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik.* Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.

Rahmawati, Endra dan Norma Ningsih. (2021). *Perancangan Desain UI/UX Untuk Aplikasi Sewa Sawah Online Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember Menggunakan Metode User Centered Design*. Jurnal SPIRIT, 13(2), 17-27. https://jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/196/204

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma.* Jurnal Digit, 10(2), 208-209.

Fernando, Ferry. (2020). *Perancangan User Interface (UI) User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota PadangPanjang*. Jurnal Tanra, 7(2), 101-111.

Supardianto., & Arief B. T. (2020). *Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau*. Jurnal AIC, 4(1), 74-83.

Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language).* Bandung: Informatika.

Hasian, Borrys. (2019). *Cara Praktis Membuat UX Design Aplikasi.* Singapura: Notion.

Arman., Rohendi, Keukeu., Nelfira., & Tanjung, Eri. (2019). *Perancangan User Interface Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Jamur Berbasis Web Pada CV.Branding Padang.* Jurnal Zonasi, 1(1), 1-9.

Dewananto, N. A., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). *Perancangan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Aplikasi Mobile Portal Berita Tabloidjubi.* Jurnal PTIK, 3(3), 2916-2922.

Santoso, R. P. Mohammad Bagus. (2018). *Perancangan User Interface Marketplace UKM Batik Menggunakan Metode User Centered Design.* Surabaya : STIKOM Surabaya.

# L A M P I R A N

**LEMBAR WAWANCARA**

**Narasumber : Ahmad Mukmin Aziz (Pemilik Toko Sepatu Amin)**

**Pewawancara : Wahid Izami**

---

1. Sudah berapa lama anda menggeluti bidang ini dan kapan berdirinya usaha anda ini ?

   Jawaban : Saya mulai menggeluti usaha ini disaat orang tua memberi kepercayaan kepada diri saya untuk melanjutkan pengelolaan toko ini sekitar tahun 2015 yang berarti sudah 7 tahun lamanya dan untuk berdirinya di tahun 2009.

2. Bagaimana proses terjadinya jual beli dengan Pelanggan yang dilakukan selama ini ?

   Jawaban : Untuk jual beli prosesnya seperti toko pada umumnya , yaitu pelanggan yang langsung datang ke toko mereka memilih barang lalu membayarnya, sementara ada juga sebagian pelanggan yang memesan melalui whatsapp.

3. Apa kesulitan atau kendala yang anda hadapi selama melayani pelanggan ?

   Jawaban : Kesulitan yang lumayan sering saya hadapi bahkan pegawai saya pun juga sering mengalaminya, yaitu ketika pelanggan yang melakukan pemesanan melalui kontak WA, lalu pelanggan tersebut meminta katalog produk, sehingga kami mengirimnya satu-satu ke pelanggan tersebut.

4. Bagaimana proses pengelolaan laporan penjualan saat ini ? apakah ada kendala yang anda hadapi dalam proses pengelolaan laporan penjualan ?

Jawaban : Saat ini proses pengelolaan laporan penjualan yaitu dicatat di sebuah buku penjualan dan kendala pengelolaan laporan yang sekarang dihadapi yaitu sering terjadinya laporan yang tidak sesuai dengan barang yang terjual.

5. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *mobile*, *website*, *sosial media,* dan belanja online ?

   Jawaban : *mobile* : 5 , *website* : 3 , *sosial media* : 3 , dan belanja online : 5

6. Apakah anda setuju jika dibuatkan sebuah perancangan aplikasi penjualan yang nantinya rancangan tersebut bisa dipergunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi ?

   Jawaban : Saya sangat setuju. Karena itu tujuannya baik, saya berharap agar dapat membantu disaat saya dan pengembang ingin membuat aplikasi penjualan untuk toko milik saya sendiri.

7. Apa tujuan atau harapan anda terkait perancangan aplikasi penjualan tersebut ?

   Jawaban : Harapannya agar dibuatkan perancangan yang memecahkan masalah yang saya hadapi seperti katalog produk online dan laporan penjualan yang terkomputerisasi.

**LEMBAR WAWANCARA**

**Narasumber : Saufi Ridha (Pegawai Toko Sepatu Amin)**

**Pewawancara : Wahid Izami**

---

1. Bagaimana proses jual beli dengan Pelanggan yang dilakukan selama ini ?

   Jawaban : Proses ketika saya melayani pelanggan yang datang langsung ke toko yaitu membantu mereka memilihkan barang yang ukurannya cocok dengan ukuran kaki mereka, lalu ketika sesudah melakukan pembayarannya saya mencatat penjualan di buku penjualan. Sedangkan untuk pelanggan yang memesan melalui whatsapp, saya melayani mereka dengan mengirim foto produk yang mereka butuhkan.

2. Apa kesulitan atau kendala yang anda hadapi selama melayani pelanggan ?

   Jawaban : Untuk kesulitan yang saya hadapi ketika melayani pelanggan yang memesan melalui whatsapp lalu mereka meminta katalog produk, maka saya harus mengirim katalog produk tersebut satu-satu.

3. Bagaimana proses pengelolaan laporan penjualan saat ini ? apakah ada kendala yang anda hadapi dalam proses pengelolaan laporan penjualan ?

   Jawaban : Untuk proses pengelolaan laporan penjualan yang biasa saya lakukan setiap ada pembelian yaitu mencatatnya disebuah buku biasa dan kendala dalam proses pengelolaan laporan yang saya alami ketika pelanggan banyak datang ke toko lalu melakukan pembelian, disitulah saya mengalami kelupaan untuk mencatat di setiap pembelian dalam buku penjualan.

4. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *mobile, website, sosial media,* dan belanja online ?

   Jawaban : *mobile* : 5 , *website* : 4 , *sosial media* : 5 , dan belanja online : 5

5. Apakah anda setuju jika dibuatkan sebuah perancangan aplikasi penjualan yang nantinya rancangan tersebut bisa dipergunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi ?

   Jawaban : Saya setuju. Untuk hal itu tanggapan saya semoga dengan dilakukannya hal tersebut dapat memecahkan beberapa masalah.

6. Apa tujuan atau harapan anda terkait perancangan aplikasi penjualan tersebut ?

   Jawaban : Tujuan atau harapannya agar bisa dibuatkan dalam proses perancangan yaitu tampilan katalog produk dan rancangan laporan penjualan yang tidak bersifat konvensional.

**LEMBAR WAWANCARA**

**Narasumber : Muhammad Bahrudin (Pelanggan)**

**Pewawancara : Wahid Izami**

---

1. Kapan biasanya anda melakukan pembelian sepatu atau sendal yang baru ?

   Jawaban : Untuk membeli yang khususnya sepatu disaat saya memasuki ajaran baru dalam bangku perkuliahan.

2. Bagaimana proses anda untuk melakukan pembelian sepatu atau sendal yang baru ? datang langsung ke toko atau memesan melalui whatsapp ?

   Jawaban : Saya biasanya melakukan cek barang dulu dengan cara menanyakan di whatsapp, lalu setelah ada konfirmasi bahwa barang yang saya inginkan tersedia, maka saya datang ke toko untuk melakukan pembayaran.

3. Apa kendala atau masalah yang anda alami pada saat proses pembelian sepatu dan sendal ?

   Jawaban : Kendalanya yaitu disaat saya ingin memesan melalui whatsapp yang mana saya harus menunggu dari pihak toko untuk mengirimkan foto produk dan juga dalam proses pemesanan lewat whatsapp untuk metode pembayarannya kurang banyak mendukung dalam via pembayarannya, sedangkan rekening yang saya punya berbeda dengan punyanya penjual, sehingga terkena biaya administrasi.

4. Apa harapan atau saran dari anda untuk Toko Amin Palangkaraya ?

   Jawaban : Harapan saya yaitu semoga dapat disediakan katalog foto produk yang bisa diakses secara online dan untuk via pembayarannya di perbanyak lagi,

apalagi di zaman sekarang sudah banyak sekali dompet digital seperti pembayaran melalui akun Gopay, Dana, dan Ovo yang hal tersebut bisa dimanfaatkan.

5. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *mobile*, *website*, *sosial media,* dan belanja online ?

   Jawaban : *mobile* : 5 , *website* : 4 , *sosial media* : 5 , dan belanja online : 5

**LEMBAR WAWANCARA**

**Narasumber : Muhammad Fauzi Rahman (Pelanggan)**

**Pewawancara : Wahid Izami**

---

1. Kapan biasanya anda melakukan pembelian sepatu atau sendal yang baru ?

   Jawaban : Kadang saya melakukan pembelian baik itu sepatu ataupun sendal di saat saya merasa apabila sudah tidak layak pakai atau rusak.

2. Bagaimana proses anda untuk melakukan pembelian sepatu atau sendal yang baru ? datang langsung ke toko atau memesan melalui whatsapp ?

   Jawaban : Saya lebih memilih datang ke toko langsung.

3. Apa kendala atau masalah yang anda alami pada saat proses pembelian sepatu dan sendal ?

   Jawaban : Untuk kendala yang saya alami ketika datang ke toko dan menemukan produk yang saya inginkan tapi ternyata stok ukuran yang sesuai dengan kaki saya malah kosong, jadi kendala saya di bagian stok baranglah yang kurang terkontrol.

4. Apa harapan atau saran dari anda untuk Toko Amin Palangkaraya ?

   Jawaban : Saran saya yaitu di bagian stok barang agar lebih terkontrol lagi penyediaanya. Agar di saat pelanggan datang dan menanyakan produk, maka produk yang di inginkan pelanggan tersedia stoknya.

5. Dari angka 1 sampai 5, menurut anda berapa nilai yang dari keahlian anda dalam menggunakan *mobile, website, sosial media,* dan belanja online ?

   Jawaban : *mobile* : 5 , *website* : 4 , *sosial media* : 5 , dan belanja online : 5

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

# SURAT TUGAS

No. 156/STMIK-3.C.1/AK/IV/2022

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Susi Hendartie, M. Kom.
   N I K : 197803202008001
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Christia Putra, S. Kom., M. M. SI
   N I K : 198512232021102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | WAHID IZAMI |
| N I M | : | C1857201062 |
| Judul Tugas Akhir | : | Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Pada Toko Amin Palangka Raya Berbasis Web Mobile |

Berlaku sampai dengan : 01 April 2023

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 01 April 2022
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

**Norhayati, M.Pd.**
NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**STMIK PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No. 114 - Telp. 0536-3224593 - Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id - Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 248/STMIK-C.1/AP/IV/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Sepatu Amin**
Jalan Halmahera
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | WAHID IZAMI |
| NIM | : | C1857201062 |
| Prodi (Jenjang) | : | Sistem Informasi (S1) |
| Thn. Akad. (Semester) | : | 2021/2022 (8) |
| Lama Penelitian | : | 26 April 2022 s.d 30 November 2022 |
| Tempat Penelitian | : | Toko Sepatu Amin Palangka Raya |

Dengan judul Tugas Akhir:

**Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Pada Toko Amin Palangka Raya Berbasis Web Mobile**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 26 April 2022
Ketua,

**Suparno, M.Kom.**
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

TOKO SEPATU DAN SENDAL

# AMIN PALANGKARAYA

Jalan Halmahera (Komplek Pasar Besar) – Telp/Hp. 0896-2060-0847

Palangka Raya, 3 Mei 2022

No Surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

**Ketua STMIK Palangkaraya**

di- Tempat

Dengan Hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penelitian dan pengumpulan data untuk tugas akhir yang Bapak/ibu kirimkan pada tanggal 26 April 2022 dengan nomor surat ***248/STMIK-C.I/AK/IV/2022***

Nama : Wahid Izami

NIM : C1857201062

Telah kami setujui untuk melaksanakan penelitian di Toko Sepatu Amin dengan permasalahan dan judul Tugas Akhir **"Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Toko Amin Palangka Raya Berbasis *Web Mobile*"**. Kami tidak keberatan dengan hal tersebut, dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian di tempat kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Owner Toko Amin

AMIN SHOP

***AHMAD MUKMIN AZIZ***

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

# KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : WAHID IZAMI
NIM : C1B57 201062
No. Hp :
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Pada Toko Amin Palangka Raya Berbasis Web Mobile

| No. | Tanggal Konsultasi | | Uraian | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|
| | Terima | Kembali | | |
| 1. | 25/04-2022 | 25/04-22 | - Bermula Referensi harap dimasukkan ke Bab II, untuk Penelitian yg relevan Melengkapi tabel Gambar terakhir<br>- Lanjutkan ke Bab III | |
| 2. | 28/04-2022 | 28/04-22 | Selesaikan Bab III | |
| 3. | 28/04-2022 | 28/04-22 | - Check lagi format Penulisan<br>- ditambahkan gambar flow Prototyping<br>- tambahkan Penjabaran teori untuk User Experience dan tambahkan Penjelasan User Persona | |
| 4. | 09/05-2022 | 09/05-2022 | - Sesuaikan lagi Manfaat "bagi Penggunanya"<br>- Revisi Instrumen Penelitian | |
| 5 | 06/01-2022 | | .tambahkan Usecase, Activity, Sequence diagram | |
| 6. | 06/05-2022 | | -Desain Penelitian, Jurnal apa saja dan buku2 apa saja sebutkan saja<br>- lanjutkan Desain sistem dan Jadwal Penelitiannya | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I.

Sri Hendartie

Dosen Pembimbing II.

CHRISTIT PUTRA

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

# KARTU KEGIATAN KONSULTASI
## TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : WAHID LAMI
NIM : C1B57 2010 62
No. Hp : .....
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Pada Toko Amin Palangkaraya Berbasis Web Mobile

| No. | Tanggal Konsultasi | | Uraian | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|
| | Terima | Kembali | | |
| 7. | 24/08-2022 | | - Check lagi format penulisan pedoman tahun 2022<br>- Dasar teori diganti jadi kajian teori | |
| 8. | 27/08-2022 | | - Perbaiki paragraf / tulisan pada penulisan<br>- Instrumen penelitian disesuaikan sesuai dengan instrumen pada Buku pedoman | |
| 9 | 27/8-2022 | | - use case diagram perbaiki<br>- penulisan perbaiki | |
| 10. | 1/09-22 | 1/09-22 | Acc seminar | |
| 11 | 1/09-22 | 1/09-22 | Acc Seminar | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Sari Handarkè

Dosen Pembimbing II,

CHRISTIA PUTRA

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

# KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : WAHID 12AMI
NIM : C1B5720106 2
Program Studi : Sistem Informasi

| No. | Hari/ Tanggal | Judul | Mahasiswa Penyaji | Nama Tim Dosen | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sabtu, 21 Mei 22 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Pada Lina Decoration Manis mata Berbasis Web | M. Angga Saputra | 1. Hafiz Riyadli M.kom<br>2. Bayu Protama Nugroho, S.T. M.kom<br>3. Christia Rura, S.kom., M.MSI | |
| 2. | Sabtu, 11 Juni 22 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Inventaris Barang Pada Toko Rg 4 Fishing Store Berbasis Web | Muhammad Ihza Mahendra | 1. Deden Andriawan, M.kom<br>2. Susi Hendartie, M.kom<br>3. Agung Prabowo, S.kom, M.Msi | |
| 3. | Selasa 21 Juni 22 | Analisa dan perancangan sistem pengunaan Diamond Game berbasis web pada one shop | Aryo muhammad Nelvin | 1. Hafiz Riyaldi m.kom<br>2. Rommi kaestria, M.kom<br>3. Deden Andriawan, M.kom | |

Palangka Raya, 2022
Mahasiswa ybs,

Wahid Izani

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

# KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

**Nama Mahasiswa** : WAHID IZAMI
**NIM** : C1057201062
**Program Studi** : Sistem Informasi

| No. | Hari/ Tanggal | Judul | Mahasiswa Penyaji | Nama Tim Dosen | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|---|
| 4. | Rabu 22 Juni 22 | Penerapan metode simple Additive Weighting (SAW) Dalam pengambilan keputusan Penerimaan karyawan pada toko Arya palangka Raya | Yanuariko Ravinia putra | Rommi Kaestra, M.Kom<br>Susi Herdartie, M.Kom<br>Elli Rusdiana, M.Kom | |
| 5. | Kamis 23 Juni 2022 | Sistem Informasi Penjualan Voucher ~~Game~~ online shop Palangka Raya Berbasis Android | Rado Marsdino | * Susi Herdartie, M.Kom<br>* Ferdiyani Haris, M.Kom<br>* Kosmiati, M.Kom | |

Palangka Raya, 2022
Mahasiswa ybs,

**Keterangan :**
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Dipindai dengan CamScanner

## LEMBAR DOKUMENTASI

Dokumentasi saat melakukan proses wawancara





