

# Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Pada Web Inventori Toko KickID

Jonathan Aditya Ramadhan<sup>1</sup>, Andrianingsih Andrianingsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Jurusan Sistem Informasi  
Perguruan Tinggi Universitas Nasional

E-mail: jonathanadityaramadhan2019@student.unas.ac.id, andrianingsih@civitas.unas.ac.id

## ABSTRAK

*Kemajuan teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat, sehingga permintaan untuk pengelolaan data yang cepat dan akurat. Salah satu aspek pengelolaan data yang penting adalah sistem inventaris, yaitu proses pengolahan data barang di suatu ruangan. Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan di Toko Sepatu, terdapat masalah dengan kurang terincinya sistem inventarisasi yang telah ada, sehingga persediaan stok barang belum dapat dikontrol dengan baik. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem inventaris pada Aplikasi Persediaan Barang Toko KickID menggunakan metode User Centered Design. Tujuan utama dari pengembangan sistem inventaris ini adalah untuk meningkatkan efisiensi ketersediaan stok barang dan memberikan informasi stok barang yang jelas di perusahaan. Selain itu, hasil pengembangan sistem inventaris juga akan membantu mengoptimalkan penggunaan ruangan. Untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap sistem yang penulis buat, dilakukan pengujian usability berupa System Usability Scale (SUS) dengan menyebarkan kuesioner kepada 26 responden. Kuesioner berisi 10 pertanyaan, dan responden menilai dengan skala mulai dari angka 1 sampai 5 untuk setiap pertanyaan. Berdasarkan perhitungan pengujian SUS maka dikategorikan acceptable dengan skor yang diperoleh yaitu 81.*

**Kata Kunci:** Inventori, KickID, User Centered Design, Usebility

## ABSTRACT

*The advancement of information technology is rapidly progressing, leading to a high demand for fast and accurate data management. One essential aspect of data management is inventory systems, which involve processing data for goods in a specific room. However, based on research conducted at Toko Sepatu (Shoe Store), there are issues with the lack of detail in the existing inventory system, resulting in inadequate control over stock inventory. Therefore, the author aims to design and develop an inventory system for the KickID Store Inventory Application using the User-Centered Design method. The primary goal of this inventory system development is to enhance the efficiency of stock availability and provide clear stock information within the company. Additionally, the results of the inventory system development will also help optimize space utilization. To determine user satisfaction with the system created by the author, a usability test was conducted using the System Usability Scale (SUS) by distributing questionnaires to 26 respondents. The questionnaire consisted of 10 questions, and respondents rated each question on a scale ranging from 1 to 5. Based on the calculation of the SUS test, the obtained score was categorized as acceptable with a score of 81.*

**Keywords:** Inventory, KickID, User Centered Design, Usebility

## 1. PENDAHULUAN

Berjalan dengan berkembangnya ilmu teknologi komputer yang sangat pesat dan semakin ketat persaingan bisnis di dalam dunia usaha, kecepatan dan ketepatan dalam bertindak merupakan suatu hal yang utama, Pengelolaan yang baik pada suatu usaha sangat diperlukan untuk memperlancar kinerja dan ada beberapa sistem pada suatu usaha, salah satunya adalah sistem inventori barang, yang berfungsi untuk mengetahui jumlah persediaan barang[1]

Inventarisasi dalam suatu perusahaan atau pelaku usaha memiliki hubungan yang erat dengan pengumpulan informasi tentang aktivitas dan transaksi yang terkait dengan pemasukan dan pengeluaran barang atau produk dari perusahaan atau pelaku usaha tersebut. Karena inventarisasi memiliki peran yang sangat penting, maka sistem inventarisasi berbasis teknologi informasi (TI) menjadi sangat diperlukan untuk mempermudah pencatatan dan pengelolaan transaksi dibandingkan dengan pencatatan manual. Inventarisasi, yang juga dikenal sebagai persediaan, merupakan simpanan barang berupa bahan mentah, material, atau produk jadi yang disimpan untuk digunakan di masa depan atau dalam periode tertentu[2].

Toko KickID adalah sebuah usaha toko sepatu yang menyediakan berbagai jenis sepatu dari beberapa merek terkenal.. Penjualan pada toko Kick ID hanya melalui online tanpa adanya gerai. Mayoritas pelanggan KickID merupakan pencinta sepatu kets, sehingga pelanggan yang membeli langsung bertanya tentang sepatu yang mereka cari, namun sering kali timbul masalah dimana ketika pengecekan ketersediaan barang sangat sulit karena tidak terorganisir dengan baik. Sehingga pelanggan tidak mendapatkan informasi apakah sepatu yang mereka cari tersedia atau tidaknya dalam waktu yang singkat/ pendataan barang masuk dan keluar masih menggunakan cara manual, yang menyebabkan stok barang tidak terkontrol dan sulitnya dalam pencarian stok barang[3].

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan aplikasi Persediaan Barang yang dapat mengelola sistem inventori menjadi lebih baik dan terstruktur dengan desain yang dibuat sesuai kebutuhan pengguna adalah solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pada Toko KickID. Dengan aplikasi tersebut, pengelolaan dan monitoring barang pada sistem inventori dapat dilakukan dengan mudah dan lebih efisien. Selain itu, desain yang dibuat sesuai kebutuhan pengguna akan membuat pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut, sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan meningkatkan akurasi data.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, diperlukan pengembangan sistem inventori yang dapat meningkatkan manajemen dan pemantauan barang yang sudah tercatat secara terkomputerisasi sehingga penyimpanan barang dapat terstruktur dan efisien. Oleh karena itu, merancang aplikasi persediaan barang dengan menggunakan pendekatan UCD (user centered design) adalah solusi yang tepat. UCD digunakan untuk menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan aplikasi. Dengan memperhatikan kebutuhan dan perspektif pengguna, aplikasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami, digunakan, dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna[4].

## 2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem di mana perancang hanya menekankan pada kebutuhan pengguna saat membuat dan mengembangkan rancangan. Untuk menghasilkan desain yang memperhatikan kebutuhan pengguna, mereka terus terlibat dalam setiap tahap pengembangan sistem. Kemampuan untuk menghasilkan hasil desain yang bermanfaat bagi pengguna merupakan hasil akhir dari metode ini.[5].

### 2.1. Alur tahap UCD

Ada empat tahap dalam proses pengembangan produk menggunakan User Centered Design, dan alur dari setiap tahap dapat dilihat dalam gambar berikut:



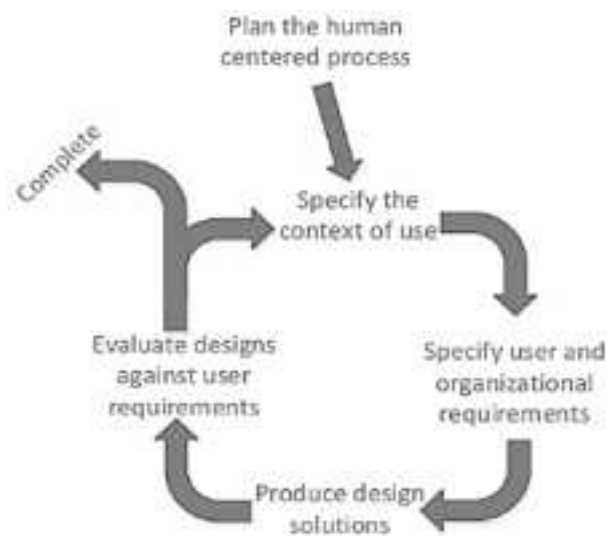
Gambar.1 Alur Tahap UCD[4]

- a. Analysis  
Tahap pertama dalam UCD adalah Analisis, dimana masalah yang ada dianalisis, dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.
- b. Design  
Tahap kedua adalah membuat konsep desain untuk produk akhir yang akan dihasilkan. Pembuatan konsep desain dilakukan untuk meminimalisir kesalahan pada tahap implementasi produk.
- c. Evaluation  
Pada tahap ketiga, tujuannya adalah mengevaluasi konsep desain yang telah dibuat. Evaluasi ini dilakukan oleh end-user produk untuk mengetahui tingkat kenyamanan terhadap produk yang akan dibuat. Ketika pengguna merasa kesulitan untuk menggunakan produk, proses yang dilakukan pada tahap 2, membuat desain untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan pada desain sebelumnya, harus diulang. Tahap evaluasi dilakukan kembali terhadap desain yang telah dibuat dan setelah pengguna dapat menggunakan produk secara efektif melalui desain yang dibuat maka proses UCD dapat dilanjutkan ke tahap akhir yaitu implementasi.
- d. Implementation  
Implementasi merupakan tahap akhir dari proses UCD, di mana desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya akan diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman dan dibuat menjadi produk akhir yang dapat digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini, perlu dilakukan uji coba produk untuk memastikan bahwa produk telah berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengembangan dokumentasi produk dan pelatihan bagi pengguna agar dapat menggunakan produk dengan baik dan optimal.

## 2.2 Diagram Tahapan metode UCD

User research, yaitu riset atau penelitian terhadap pengguna, adalah hal yang sangat penting dalam melaksanakan pendekatan UCD. Tujuannya adalah untuk membantu pengembang memahami dengan lebih baik orang-orang yang menjadi target pengguna dari sistem yang sedang dikembangkan.[6].



Gambar.2 Diagram metode User Centered Design[4]

### 1. Plan the Human Centered Design

Melakukan diskusi kebutuhan user dengan orang-orang yang akan terlibat dengan membangun project dan sistem yang berfokus pada pengguna dari awal hingga akhir. Pengguna yang terlibat harus menyadari dan memahami tentang metode ini melalui studi literature, penelitian atau seminar.

### 2. Specify the context of use

Tahap Specify the context of use adalah tahap dimana kita mengidentifikasi pengguna dan lingkungan dimana produk akan digunakan. Hal ini sangat penting karena produk yang dibuat haruslah cocok dengan pengguna dan lingkungannya agar dapat memberikan nilai tambah dan kenyamanan bagi pengguna[7]. Tahap ini juga melibatkan analisis kebutuhan pengguna, seperti karakteristik pengguna, tugas yang dilakukan pengguna, serta lingkungan dan kondisi dimana produk akan digunakan. Dengan demikian, tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat dapat terintegrasi dengan baik ke dalam kebutuhan pengguna dan lingkungan dimana produk akan digunakan.

### 3. *Specify user and organisational requirements*

Dalam langkah awal ini, informasi dan data dikumpulkan dengan tujuan memahami kebutuhan pengguna. Setelah informasi terkumpul, data akan diatur berdasarkan kebutuhan pengguna dan selanjutnya dijelaskan dalam berbagai format, seperti gambar atau grafik. Kolaborasi dengan desain mungkin terjadi di tahap ini, dengan tujuan membuat storyboard yang dapat memperjelas tujuan utama dalam menciptakan produk yang dapat memberikan manfaat bagi pengguna.

- Jenis data dan sumber data yang digunakan  
Untuk pengembangan sistem inventori ini, jenis data yang akan digunakan adalah data primer, yang diperoleh langsung oleh penulis. Sumber data berasal dari pegawai yang akan menggunakan sistem inventori, seperti yang telah dijelaskan di tahap sebelumnya yaitu "menentukan konteks penggunaan". Data-data tersebut didapatkan melalui kuesioner yang disebarluaskan melalui media sosial maupun kontak pribadi penulis untuk melengkapi kebutuhan penelitian.
- Alat untuk pengumpulan data  
Data yang diperoleh digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang keinginan pengguna dalam perancangan desain. Dalam teknik ini, desain dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan cocok untuk digunakan dalam metode UCD. Metode UCD membutuhkan partisipasi pengguna dalam proses perancangan sistem agar pengguna mudah memahami penggunaan sistem tersebut. Oleh karena itu, data yang diperoleh melalui kuesioner akan membantu untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna dalam pengembangan sistem inventori.

### 4. *Product design solutions*

Pada tahap perancangan solusi, peneliti akan membuat rencana untuk mengembangkan solusi untuk sistem berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tujuan tahap ini adalah untuk menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat memperbaiki masalah yang telah diidentifikasi pada tahap analisis.

### 5. *Evaluate design against user requirements*

Tahap evaluasi adalah bagian penting dari pengembangan sistem untuk memeriksa apakah tujuan pengguna telah tercapai. Pada tahap ini, hasil solusi yang diperoleh dari tahap sebelumnya dinilai sehubungan dengan kebutuhan pengguna untuk menentukan fitur apa yang harus dimasukkan dalam sistem ini[8].

## 2.3 Metode System Usability Scale

Untuk menganalisis usability dari sistem yang direncanakan, bisa dilakukan dengan melakukan pengujian menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS)[9]. Kuesioner SUS digunakan untuk mengevaluasi aspek kepuasan pengguna terhadap sistem yang diuji, sehingga dapat diketahui sejauh mana tingkat usability sistem dan apakah sistem tersebut memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak[10]. System Usability Scale (SUS) adalah alat survei yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh tingkat usability suatu sistem[11],

sehingga dapat diketahui dengan baik apakah sistem ini memiliki manfaat atau tidak bagi user[12].

Model ini diaplikasikan dengan memakai 10 pertanyaan dengan pengukuran jawaban menggunakan skala likert, dimana pertanyaan disusun dengan bentuk kuesioner. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian. Metode uji pengguna SUS ini menggunakan 10 item pertanyaan seperti pada tabel berikut ini:

*Tabel 1. Daftar Kuesioner SUS*

No	Daftar Pertanyaan
1	Saya berpikir bahwa akan menggunakan/membutuhkan sistem ini nantinya
2	Menurut saya, Sulit untuk memakai sistem ini
3	Menurut saya, Sistem ini mudah saat saya mengoperasikannya
4	Menurut saya, untuk mengoperasikan sistem ini saya membutuhkan bantuan dari orang lain
5	Menurut saya, Fitur didalam sudah berfungsi dengan baik
6	Menurut saya, ada beberapa hal yang tidak sesuai dengan sistem inventori
7	Menurut saya, banyak orang dengan mudah memahami cara menggunakan sistem inventori ini
8	Menurut saya, Sistem ini sulit untuk digunakan
9	Menurut saya, Tidak ada kendala dalam mengoperasikan sistem inventori ini
10	Menurut saya, Membutuhkan waktu yang lama untuk mengerti fitur-fitur yang terdapat pada sistem inventori ini

Kemudian diikuti dengan lima opsi jawaban untuk setiap pertanyannya dimulai dengan Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Setiap item kontribusi skor memiliki nilai dari 1 sampai 5, dimulai dari:

a. Sangat Tidak Setuju = Skor 1

b. Tidak Setuju = Skor 2

c. Netral = Skor 3

d. Setuju = Skor 4

e. Sangat Setuju = Skor 5

Untuk mendapatkan skor SUS terdapat rumus perhitungan, yaitu :

$$(Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) \\ + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10) * 2,5$$

Untuk menghitung nilai rata-rata SUS, dengan rumus :  $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$ . Dengan Keterangan :

$\bar{x}$  = Skor/nilai rata-rata SUS.

$\sum x$  = Total Skor/nilai SUS.

$N$  = Banyaknya responden.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang diimplementasikan pada penelitian ini adalah metode User Centered Design yang biasa disebut UCD[13]. UCD adalah proses tahapan desain interface yang memiliki tujuan yang fokus pengguna digunakan untuk merancang Sistem Informasi Manajemen Inventory Barang[14].

#### 1. *Plan the human centered process*

Selama fase ini, penulis melakukan observasi untuk menemukan proses sistem inventory yang sedang berjalan. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengenal pengguna aplikasi itu sendiri, sehingga mereka dapat memperoleh umpan balik dengan cepat, mendapatkan wawasan untuk memecahkan masalah yang ada, dan membuat perubahan desain tanpa ragu. Selain itu, pada bagian ini dibagikan kuesioner kepada pengguna untuk desain pengembangan sistem inventaris.

#### 2. *Specify the context of use*

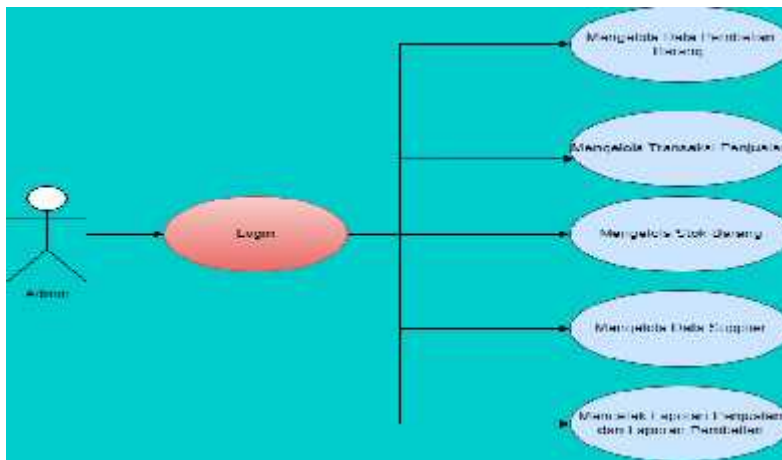
Pengamatan dan penelitian pengguna yang dilakukan antara 24 Mei 2023 sampai 15 Juni 2023 memungkinkan penulis untuk menggambarkan masalah yang ditemukan dalam sistem inventaris perusahaan.

1. Dari hasil kuesioner menyatakan 90 % dari 10 jumlah responden menyatakan bahwasannya memerlukan sistem inventori yang mudah digunakan dengan baik.
2. Sistem inventori yang menampilkan informasi stok barang di gudang yang memungkinkan sistem inventori berjalan dengan baik.
3. Sistem inventori yang bisa merekap laporan stok barang yang ada didalam sistem inventori sehingga mempermudah dan mempersingkat kerja pengguna.

#### 3. *Specify user and organisational requirements*

- *Use Case Diagram*

Berikut adalah use case diagram yang menggambarkan proses interaksi antara sistem yang dibuat dengan aktor. Di sini pengguna harus mengintervensi aplikasi terlebih dahulu.

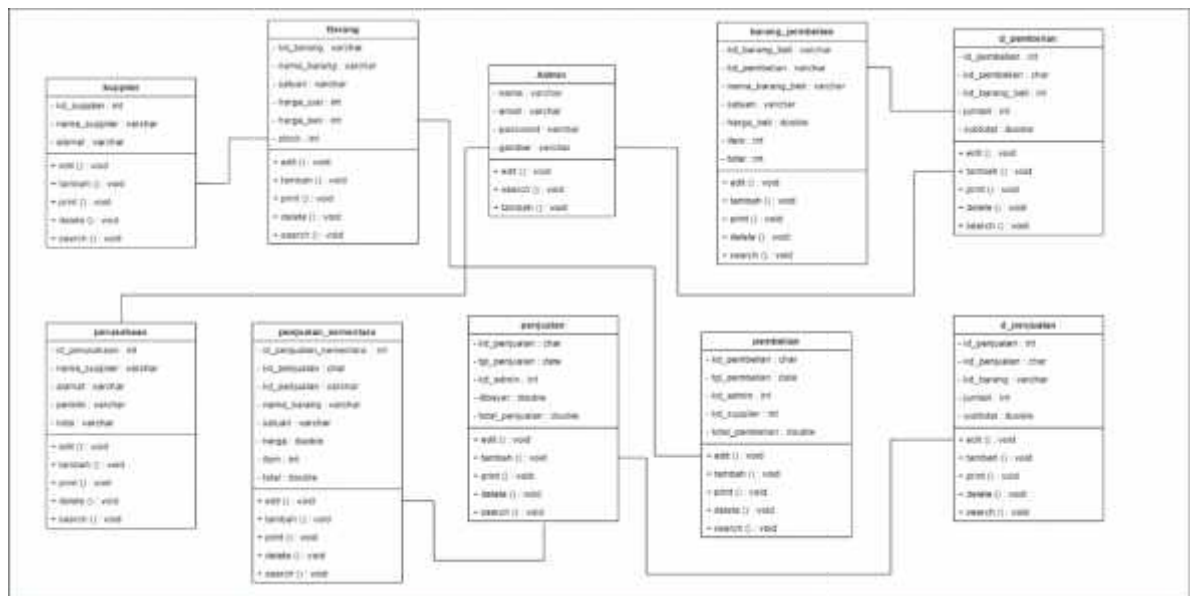


Gambar 3. Use Case Diagram Inventory

Setelah melakukan login admin dapat mengelola data pembelian barang, Transaksi penjualan, Stok barang, Data supplier, Mencetak Laporan penjualan dan pembelian.

- Class Diagram

Berikut merupakan Class Diagram yang menjelaskan proses class apa saja yang terdapat dalam sistem yang akan dikembangkan.



Gambar 4. Class Diagram Inventory

#### 4. Product Design Solution

##### a. Prototype

Setelah mengklarifikasi kebutuhan pengguna, peneliti melanjutkan merancang berdasarkan jawaban responden. Prototipe aplikasi dibuat dan dievaluasi untuk



mengukur kepuasan pengguna. Diharapkan dengan prototipe pertama ini, responden mendapatkan gambaran singkat tentang aplikasi inventarisasi.



Gambar 5. Rancangan Halaman Antarmuka

b. Implementasi

Implementasi sistem Pada tahap ini pengembangan sistem dilanjutkan dengan melakukan konstruksi aplikasi dengan menggunakan metode pengembangan prototype. Struktur ini melibatkan implementasi desain sistem yang diberikan. Tampilan perangkat lunak diperkenalkan agar pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak yang mereka buat. Pengguna menggunakan antarmuka pengguna program untuk berinteraksi dengan perangkat lunak yang dibuat. Antarmuka pengguna memungkinkan pengguna untuk memasukkan data dalam program, mengolah data dan menggunakan berbagai fungsi dan fitur Implementasi sistem digunakan sebagai tolok ukur atau uji coba dari hasil program yang dibuat untuk pengembangan sistem lebih lanjut. Implementasinya adalah sebagai berikut:

- Halaman Login

Halaman login dapat digunakan sebagai halaman login pengguna. Pengguna harus memasukkan username dan password untuk login. Jika login berhasil, Anda bisa masuk ke halaman website. Jika login gagal, anda akan tetap di halaman login.



Gambar 6. Tampilan Login

- Halaman Dashboard  
Menu dashboard merupakan halaman yang digunakan admin untuk menginputkan halaman dashboard, terdapat stok barang, menu penjualan, pembelian, data supplier, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan profit dan pengaturan data admin serta perusahaan, yang bisa di lihat pada tampilan berikut :

No	Kategori	Nama	Stok	Status	Pembelian	Penjualan	Aksi
1	Barang	Barang 1	100	OK	10000	10000	[Edit] [Hapus]
2	Barang	Barang 2	200	OK	20000	20000	[Edit] [Hapus]
3	Barang	Barang 3	300	OK	30000	30000	[Edit] [Hapus]
4	Barang	Barang 4	400	OK	40000	40000	[Edit] [Hapus]
5	Barang	Barang 5	500	OK	50000	50000	[Edit] [Hapus]
6	Barang	Barang 6	600	OK	60000	60000	[Edit] [Hapus]
7	Barang	Barang 7	700	OK	70000	70000	[Edit] [Hapus]
8	Barang	Barang 8	800	OK	80000	80000	[Edit] [Hapus]
9	Barang	Barang 9	900	OK	90000	90000	[Edit] [Hapus]
10	Barang	Barang 10	1000	OK	100000	100000	[Edit] [Hapus]

Gambar 7. Tampilan Halaman Dashboard

- Halaman Menu Stok Barang  
Dari layar menu inventori ini, pengguna dapat langsung menambahkan stok barang, mengedit barang, menghapus barang,
  - a. Tambah barang

Gambar 8. Tambah Data Barang

b. Edit data



Gambar 9. Ubah Data Barang

c. Hapus Data Barang



Gambar 10. Hapus Data Barang

- Print data barang  
Layar cetak item ini merupakan menu yang memudahkan pengguna untuk meringkas item. Saat kita klik print, sistem langsung mengarahkan kita ke halaman konfirmasi print, apakah mau menyimpan atau print file.

KiGhid

LAPORAN STOK BARANG

No	Uraian	Saldo Awal	Saldo Akhir	Perubahan
1	...	...	...	...
2	...	...	...	...
3	...	...	...	...
4	...	...	...	...
5	...	...	...	...
6	...	...	...	...
7	...	...	...	...
8	...	...	...	...
9	...	...	...	...
10	...	...	...	...
11	...	...	...	...
12	...	...	...	...
13	...	...	...	...
14	...	...	...	...
15	...	...	...	...
16	...	...	...	...
17	...	...	...	...
18	...	...	...	...
19	...	...	...	...
20	...	...	...	...
21	...	...	...	...
22	...	...	...	...
23	...	...	...	...
24	...	...	...	...
25	...	...	...	...
26	...	...	...	...
27	...	...	...	...
28	...	...	...	...
29	...	...	...	...
30	...	...	...	...
31	...	...	...	...
32	...	...	...	...
33	...	...	...	...
34	...	...	...	...
35	...	...	...	...
36	...	...	...	...
37	...	...	...	...
38	...	...	...	...
39	...	...	...	...
40	...	...	...	...
41	...	...	...	...
42	...	...	...	...
43	...	...	...	...
44	...	...	...	...
45	...	...	...	...
46	...	...	...	...
47	...	...	...	...
48	...	...	...	...
49	...	...	...	...
50	...	...	...	...
51	...	...	...	...
52	...	...	...	...
53	...	...	...	...
54	...	...	...	...
55	...	...	...	...
56	...	...	...	...
57	...	...	...	...
58	...	...	...	...
59	...	...	...	...
60	...	...	...	...
61	...	...	...	...
62	...	...	...	...
63	...	...	...	...
64	...	...	...	...
65	...	...	...	...
66	...	...	...	...
67	...	...	...	...
68	...	...	...	...
69	...	...	...	...
70	...	...	...	...
71	...	...	...	...
72	...	...	...	...
73	...	...	...	...
74	...	...	...	...
75	...	...	...	...
76	...	...	...	...
77	...	...	...	...
78	...	...	...	...
79	...	...	...	...
80	...	...	...	...
81	...	...	...	...
82	...	...	...	...
83	...	...	...	...
84	...	...	...	...
85	...	...	...	...
86	...	...	...	...
87	...	...	...	...
88	...	...	...	...
89	...	...	...	...
90	...	...	...	...
91	...	...	...	...
92	...	...	...	...
93	...	...	...	...
94	...	...	...	...
95	...	...	...	...
96	...	...	...	...
97	...	...	...	...
98	...	...	...	...
99	...	...	...	...
100	...	...	...	...

Gambar 11. Tampilan Laporan Stok Barang

Pada gambar diatas merupakan tampilan laporan dari stok barang yang dimiliki.

## 5. Evaluasi Desain

Pada tahap akhir, desain diujikan kepada pengguna. Setelah itu, sistem dievaluasi berdasarkan kebutuhan pengguna. Setelah itu penulis melakukan koreksi dan menyimak kembali agar desain sesuai dengan kebutuhan pengguna[7]. Disini saya menggunakan kuesioner untuk melihat apakah rancangan pengembangan sistem ini sudah sesuai atau belum.

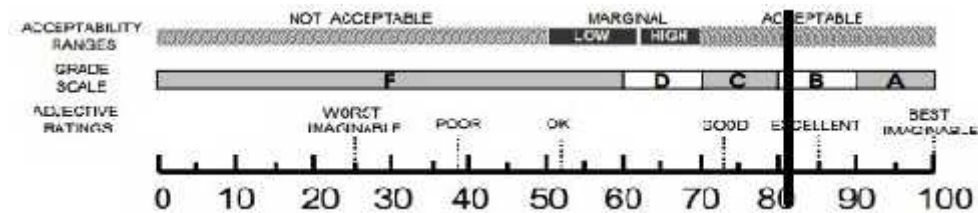
- Pengujian Usability

Pengujian ini menggunakan metode SUS yang telah dilakukan pembagian kuesioner kepada 9 responden. Pertanyaan kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Jawaban dari pernyataan tersebut memiliki skala nilai 1 sampai 5[3]. Adapun hasil pernyataan dari kuesioner tersebut menggunakan metode SUS dapat dilihat pada tabel 1

Responden	Hasil Perhitungan Data										Total	Skor Total x 2,5
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	5	2	5	2	5	2	5	1	5	2	34	85
R2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	33	82,5
R3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	36	90
R4	5	1	4	2	5	1	4	5	1	5	37	92,5
R5	4	3	4	4	5	3	4	2	4	2	35	87,5
R6	5	1	4	1	5	2	5	1	5	1	30	75
R7	3	2	4	3	4	2	3	2	4	2	29	72,5
R8	5	4	5	2	5	4	3	1	5	3	37	92,5
R9	4	2	5	1	5	2	5	1	5	1	31	77,5
R10	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32	80
R11	4	2	4	1	4	2	4	1	4	2	28	70
R12	5	1	5	1	5	5	5	1	5	1	34	85
R13	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	32	80
R14	5	1	4	1	5	2	5	1	4	1	29	72,5
R15	5	1	5	2	4	1	5	1	5	1	30	75
R16	4	3	4	2	4	2	5	2	4	2	32	80
R17	3	1	5	3	4	1	4	2	5	1	29	72,5
R18	5	3	2	4	5	3	2	3	3	4	34	85
R19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	29	72,5
R20	5	1	5	2	4	2	5	1	5	1	31	77,5
R21	4	3	4	3	5	2	4	2	3	3	33	82,5
R22	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	47	117,5
R23	5	4	4	3	5	4	4	4	4	2	39	97,5
R24	3	2	4	2	3	3	3	2	2	3	27	67,5
R25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	75
R26	4	1	4	2	3	2	5	2	4	2	29	72,5
Skor Hasil Kata-rata											81	

Tabel 1. Skor Pengisian Kuesioner

Berdasarkan hasil perhitungan. Mendapatkan rata-rata dengan skor akhir 81 dengan garis yang warna hitam. berdasarkan rentan nilai usability dapat gambarkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Hasil SUS

Hasil yang didapatkan dari Perhitungan SUS yaitu skor 81 mencapai kategori *acceptable* dalam kepuasan pengguna

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa, Sistem inventori yang dibangun sesuai dengan tahapan-tahapan metode UCD. Sistem yang dirancang ini dapat mempermudah proses pencatatan barang keluar masuk yang sudah terkomputerisasi sehingga lebih mudah dan cepat dalam pencarian barang yang diperlukan dan dengan adanya sistem inventori ini dapat menggantikan pencatatan yang masih menggunakan kertas dan mengurangi penggunaan ataupun penumpukan kertas pada toko KickID.

Sistem inventori yang dirancang dapat mencatat transaksi pemesanan, pengiriman, keluar masuknya barang ,dan transaksi penjualan, sehingga pemilik toko dapat menerima informasi proses transaksi yang terjadi setiap harinya dengan cepat dan efisien, serta proses pencetakan laporan dapat diterima lebih cepat karena sudah terkomputerisasi. Saat pengelolaan barang masuk dan keluar pengguna menggunakan form guna input data barang, kemudian data tersimpan di database.

Hasil perhitungan skor dari pengujian kuesioner System usability scale (SUS) adalah 81. Artinya sistem ini telah mencapai kategori *acceptable* dalam hal kepuasan pengguna.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan sistem inventori yang lebih baik adalah :

1. Sistem inventori berbasis website yang telah dirancang ini diharapkan bisa kembangkan menjadi sebuah sistem aplikasi yang berbasis mobile dan android.
2. Untuk skor kepuasan pengguna yaitu 81 mungkin bisa bertambah tinggi lagi, dengan mengembangkan UX (User Experience) pada sistem ini agar mencapai skor lebih tinggi dari sebelumnya untuk kepuasan pengguna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Satriyadi and R. Amalia, "OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science PERANCANGAN SISTEM INVENTORY BARANG BERBASIS WEB PADA GUDANG (STUDI KASUS TOKO MANASIKANA)," vol. 2, no. 1, 2023.

- [2] E. Mufida, E. Rahmawati, and H. Hertiana, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA SALON KECANTIKAN," *Jurnal Mantik Penusa*, vol. 3, no. 3, pp. 99–102, 2019.
- [3] S. Tanu Putra, "Analysis and Design Ecommerce with User Centered Design (UCD) Method at PT. Multi Prima Mandiri Sukses," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/te>
- [4] M. Aset et al., "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi," 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- [5] BINUS UNIVERSITY, "User Centered Design," BINUS UNIVERSITY, May 31, 2019.
- [6] Y. A. Rahman, E. Dwi Wahyuni, and D. Surya Pradana, "Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design," *REPOSITOR*, vol. 2, no. 4, pp. 503–510, 2020.
- [7] M. Nanja, Y. Lasena, and H. Dalai, "Perancangan Sitem Uji Kebergunaan Aplikasi Berbasis Web Menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 6, no. 4, p. 2022, 2022, doi: 10.35870/jti.
- [8] H. Rachmi and S. Nurwahyuni, "Penguujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale," *Al-khidmah*, vol. 1, no. 2, p. 86, Dec. 2018, doi: 10.29406/al-khidmah.v1i2.1155.
- [9] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)," 2019. [Online]. Available: <https://excelindo.co.id>
- [10] R. Rumini and N. Norhikmah, "Evaluasi System Usability Scale Pada Sistem Presensi Pengunjung Resource Center," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 1145, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4721.
- [11] A. Setiawati, A. Rahim, and D. Kisbianty, "Pengembangan dan Pengujian Aspek Usability pada Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus : STIKOM Dinamika Bangsa Jambi)," 2018.
- [12] J. Sains, D. Teknologi, A. Aan, and J. Permana, "MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS : UMKMBULELENG.COM)," 2019, [Online]. Available: <http://umkmbuleleng.com>.
- [13] D. Kirana Safitri and A. Andrianingsih, "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ UI/UX Analysis for Redesigning Smart-SITA Front-End Web with UCD and UEQ Methods," 2022.
- [14] A. Megasari, S. & Muchlis, S. Tinggi, M. Informatika, and D. K. Prabumulih, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce: Studi Kasus Toko Martijo 123," 2021.