

**DESAIN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN PERSEDIAAN BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA UD. SEMOGA
JAYA**

SKRIPSI



Oleh:

**APRILIA ANGGRAINI
NIM: 17.211.1763
DINA RAHMADANI HARAHAP
NIM: 17.211.2696**

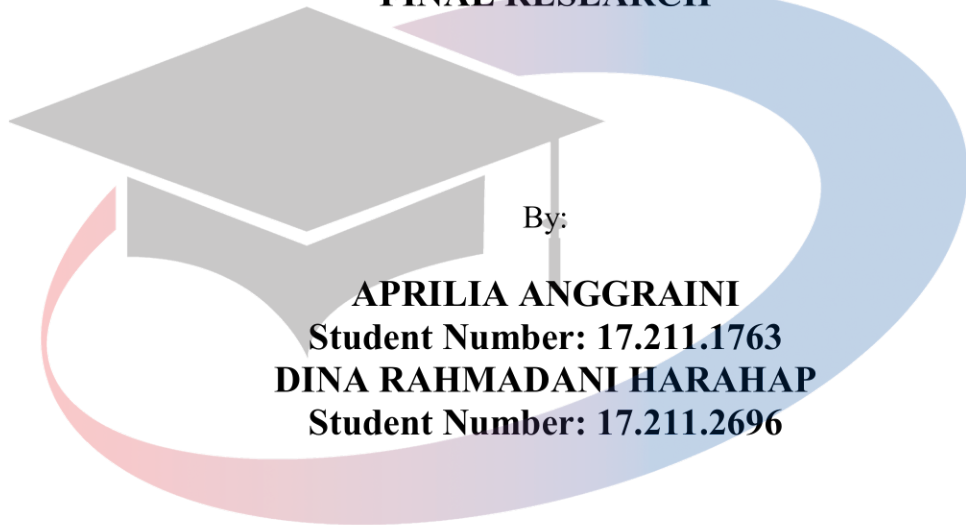
**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2021**

**DESIGN USER INTERFACE SALES AND INVENTORY
INFORMATION SYSTEM WEB-BASED USING USER
CENTERED DESIGN METHOD AT UD. SEMOGA JAYA**

FINAL RESEARCH



By:

APRILIA ANGGRAINI
Student Number: 17.211.1763
DINA RAHMADANI HARAHAP
Student Number: 17.211.2696

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2021**

LEMBARAN PENGESAHAN

**DESAIN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN PERSEDIAAN BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA UD. SEMOGA
JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

APRILIA ANGGRAINI

NIM: 17.211.1763

DINA RAHMADANI HARAHAP

NIM: 17.211.2696

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

Roni Yunis, S.Kom., M.T.

Hita, S.kom., M.TI.

Medan, 21 Juli 2021

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Aprilia Anggraini
NIM : 172111763
Peminatan : Sistem Informasi Enterprise System

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Desain *User Interface* Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada UD. SEMOGA JAYA
Tempat Penelitian : UD. Semoga Jaya
Alamat Penelitian : Sinaman II, Pematang Sidamanik, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bukan saya yang mengerjakannya (membuat), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas hasil penelitian saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya dimasa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 21 Juli 2021
Saya yang membuat pernyataan,

A159DAJX333585623
Aprilia Anggraini

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Dina Rahmadani Harahap
NIM : 172112696
Peminatan : Sistem Informasi Enterprise System

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Desain *User Interface* Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada UD. SEMOGA JAYA
Tempat Penelitian : UD. Semoga Jaya
Alamat Penelitian : Sinaman II, Pematang Sidamanik, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bukan saya yang mengerjakannya (membuat), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas hasil penelitian saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya dimasa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.



DESAIN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA UD. SEMOGA

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat cepat sehingga teknologi informasi yang begitu pesat mengakibatkan persaingan bisnis yang semakin ketat memaksa UMKM ataupun pertokoan memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan transaksi dengan efektif dan efisien. UD. Semoga Jaya merupakan usaha grosir yang bergerak di bidang penjualan barang kebutuhan sehari-hari yang sedang berkembang namun pemanfaatan teknologi kurang di maksimalkan untuk meningkatkan kelancaran dalam mengelola usaha seperti dengan pemanfaatan website. Grosir membutuhkan suatu sistem informasi sebagai alat bantu pencatatan data, pengelolaan data untuk mempermudah melakukan pencatatan transaksi, pengelolaan transaksi, pembuatan laporan serta menjadi tempat penyimpanan data informasi yang tersktutur untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dan kapan saja dapat diakses. Dalam penelitain ini, penulis menerapkan metode penelitian menggunakan UCD (User Centered Design) dalam merancang sistem informasi pembelian, penjualan, dan persediaan. Tahap-tahap yang digunakan antara lain Plan the User Centered Design process (Interview), Understand and specify context of use (Konteks pengguna), Specify user requirements and organization Requirement (UML), Product design solutions (Prototype low-fi), Evaluate design again requirements (Evaluasi prototype hi-fi), Design Solutioment User Requirement (Solusi). Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi dengan menggunakan Maze membuktikan bahwa sistem yang baru dibuat dapat membantu kinerja objek dalam menjalankan aktivitas pembelian, penjualan dan mamantau data stok.

Kata kunci: Sistem Informasi, UCD, UML, Prototype, Usability Testing, Maze

Abstract

Advances in technology are currently developing very quickly so that rapidly growing information technology results in increasingly fierce business competition forcing UMKM or shops to use information technology to support transaction activities effectively and efficiently. UD. Semoga Jaya is a wholesale business that is engaged in the sale of daily necessities which is developing but the use of technology is not maximized to improve the smooth running of business such as by using the website. Wholesalers need an information system as a tool for data recording, data management to make it easier to record transactions, manage transactions, make reports and become a structured information data repository to increase effectiveness and efficiency and can be accessed anytime. In this research, the author applies a research method using UCD (User Centered Design) in designing purchasing, sales, and inventory information systems. The steps used include Plan the User Centered Design process (interview), Understand and specify context of use (User context), Specify user requirements and organization Requirements (UML), Product design solutions (Low-fi prototype), Evaluate design again requirements

(Evaluation of hi-fi prototypes), Design Solutions User Requirements (Solutions). Based on the results of analysis and evaluation using Maze proves that the newly created system can help the performance of objects in carrying out purchasing, selling and monitoring stock data activities.

Keywords: *Information System, UCD, UML, Prototype, Usability Testing, Maze*



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Desain *User Interface* Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada UD. SEMOGA JAYA” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dan penulisan Tugas Akhir adalah untuk menyelesaikan pendidikan guna mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Mikroskil Medan. Serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan melakukan metode riset dengan lebih baik lagi.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya motivasi, bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Roni Yunis, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah banyak melakukan bimbingan, memberikan saran dan motivasi agar Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik, selalu memberikan saran untuk mencoba hal yang baru bagi penulis
2. Ibu Hita, S.Kom., M.TI., selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis selama ini.
3. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.Kom., M.Kom., selaku ketua STMIK Mikroskil Medan.
4. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
5. Ibu Chatrine Silvia, S.kom., M.MSI., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
6. Ibu Catherine, S.Kom., M.MSI. selaku wali kelas ES B-Sore
7. Ibu Angela, S.Kom., M.MSI. selaku wali kelas ES A-Sore
8. Bapak dan ibu dosen STMIK Mikroskil Medan

9. Surya Abdi Sentoso selaku pemilik UD. Semoga Jaya yang telah memberi dan menyediakan tempat bagi penulis untuk memperoleh data yang di perlukan.
10. Teristimewa kepada kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi baik secara moril dan material untuk terus melakukan tanggung jawab dalam menyesuaikan Tugas Akhir ini dengan baik serta memberi doa dan dukungan tak henti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Kepada yang spesial Kim Hanbin yang selalu memberi *support mental*
12. Teman- teman penulis tersayang, DION TAN yang sebagai salah satu orang terpenting dalam pengerjaan skripsi ini, Nalsal Suciati Bangun, Tri Indah Hayati, Dian Tesalonika Siagian, Kiki Andriani, Febby Carera, Meilisa serta seluruh keluarga besar STMIK Mikroskil Medan yang telah memberi motivasi dan semangat.
13. Pihak-pihak yang tidak disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.
14. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thanks me for never quitting, I wanna thank me for being a giver, I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari isi dan teknik penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari tata Bahasa maupun materi yang terkandung didalamnya yang disebabkan terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati, agar dapat dijadikan sebagai perbaikan dan bermanfaat untuk penulisan laporan Tugas Akhir selanjutnya.

Medan, 21 Juli 2021

Penulis,

Aprilia Anggrain

Dina Rahmadani Harahap

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Sistem Informasi	7
2.1.1 Sistem	7
2.1.2 Informasi	8
2.1.3 Sistem Informasi.....	10
2.2 Pembelian.....	11
2.3 Penjualan	11
2.4 Persediaan.....	12
2.5 Interaksi Manusia dan Komputer	13
2.6 Perancangan Sistem.....	14
2.6.1 User Interface	14
2.6.2 User Experience	16
2.6.3 User Centered Design (UCD).....	18
2.6.3.1 Aturan UCD.....	19
2.6.3.2 Metode UCD.....	20
2.6.4 Prototype	21
2.6.4.1 Wireframe	21
2.6.4.2 Test	22
2.7 Unified Modeling Language (UML).....	23

2.7.1	Use Case Diagram	23
2.7.2	Activity Diagram	25
2.7.3	Sequence Diagram.....	27
2.7.4	Class Diagram	27
BAB III ANALISIS SISTEM.....		29
3.1	Plan the User Centered Design Process	29
3.2	Understand and Specify Context of User	30
3.2.1	Pengguna	31
3.2.2	Tujuan dan Tugas <i>User</i>	31
3.3	Specify User Requirements and Organization Requirement.....	32
3.4	Product Design Solutions	36
3.4.1	Use Case Diagram	36
3.4.2	Activity Diagram	55
3.4.2.1	Activity Diagram Pembelian	55
3.4.2.2	<i>Activity</i> Diagram Penjualan	56
3.4.2.3	<i>Activity</i> Diagram Persediaan.....	57
3.4.3	Sequence Diagram.....	58
3.4.4	Class Diagram	69
3.4.5	Prototype Low – Fidelity.....	70
3.4.5.1	Rancangan front-end.....	70
3.4.5.2	Rancangan Back-end	80
BAB IV DESAIN SISTEM.....		99
4.1	Evaluation Design Againsts User Requirements	99
4.1.1	Prototype High – Fidelity	99
4.1.1.1	Website Platform Front End	99
4.1.1.2	Website Platform Back End	108
4.1.2	<i>Usability Testing</i>	127
4.1.3	Melakukan Usability Testing dengan Maze Design.....	131
4.1.4	Hasil <i>Test</i>	132
4.2	<i>Designs</i> Solutionment User Experiment	156
4.2.1	Perbaikan <i>Prototype Hi-Fi</i> Pelanggan.....	156
4.2.2	Perbaikan <i>Prototype Hi-Fi</i> Admin.....	157

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	159
5.1 Kesimpulan.....	159
5.2 Saran.....	159
DAFTAR PUSTAKA.....	161
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	164



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Susunan Elemen UE	17
Gambar 2.2	<i>User Centered Design</i>	19
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Pembelian.....	55
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Pembelian.....	56
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Persediaan	57
Gambar 3.5	<i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Pelanggan.....	58
Gambar 3.6	<i>Sequence Diagram</i> Login	59
Gambar 3.7	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Profil.....	59
Gambar 3.8	<i>Sequence Diagram</i> Update Profil.....	60
Gambar 3.9	<i>Sequence Diagram</i> Mengecek Stok Barang.....	60
Gambar 3.10	<i>Sequence Diagram</i> Data Pesanan.....	61
Gambar 3.11	<i>Sequence Diagram</i> Data Supplier	61
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Mengecek Pembelian.....	62
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> Return Pembelian.....	62
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Pembelian	63
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Penjualan.....	63
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	64
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram</i> Pengiriman	64
Gambar 3.18	<i>Sequence Diagram</i> Retur Penjualan	65
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	66
Gambar 3.20	<i>Sequence Diagram</i> Stok Barang Masuk.....	66
Gambar 3.21	<i>Sequence Diagram</i> Stok Barang Keluar.....	67
Gambar 3.22	<i>Sequence Diagram</i> Penyesuaian Stok	68
Gambar 3.23	<i>Sequence Diagram</i> Persediaan Barang.....	68
Gambar 3.24	<i>Class Diagram</i>	69
Gambar 3.25	Rancangan <i>Home</i> Pelanggan	70
Gambar 3.26	Rancangan Pendaftaran	71
Gambar 3.27	Rancangan <i>Login</i>	71
Gambar 3.28	Rancangan Lupa Kata Sandi	72

Gambar 3.29	Rancangan Pemberitahuan <i>Link</i> Lupa Kata Sandi	72
Gambar 3.30	Rancangan Buat Kata Sandi Baru	73
Gambar 3.31	Rancangan Katalog Barang	73
Gambar 3.32	Rancangan Detail Barang	74
Gambar 3.33	Rancangan Metode Pengiriman.....	75
Gambar 3.34	Rancangan Keranjang Barang	75
Gambar 3.35	Rancangan <i>Checkout</i> Barang dengan COD.....	76
Gambar 3.36	Rancangan <i>Checkout</i> Via Tranfer Bank	77
Gambar 3.37	Rancangan Detail Pesanan	77
Gambar 3.38	Rancangan <i>Tracking</i> Pengiriman	78
Gambar 3.39	Rancangan Rincian Pesanan.....	78
Gambar 3.40	Rancangan Retur Pemesanan	79
Gambar 3.41	Rancangan Kelola akun.....	79
Gambar 3.42	Rancangan <i>Login</i> Pemilik.....	80
Gambar 3.43	Rancangan Reset Kata Sandi.....	80
Gambar 3.44	Rancangan Notifikasi Konfrimasi Link.....	81
Gambar 3.45	Rancangan Buat Kata Sandi Baru	81
Gambar 3.46	Rancangan <i>Dashboard</i>	82
Gambar 3.47	Rancangan Laporan Persediaan.....	82
Gambar 3.48	Rancangan Laporan Pembelian	83
Gambar 3.49	Rancangan Laporan Retur Pembelian	83
Gambar 3.50	Rancangan Laporan <i>Supplier</i>	84
Gambar 3.51	Rancangan Laporan Penjualan	84
Gambar 3.52	Rancangan Laporan Retur Penjualan	85
Gambar 3.53	Rancangan Laporan Pengiriman.....	85
Gambar 3.54	Rancangan Edit Profil.....	86
Gambar 3.55	Rancangan <i>Login</i> Admin.....	86
Gambar 3.56	Rancangan Reset Kata Sandi.....	87
Gambar 3.57	Rancangan Notifikasi Konfrimasi Link.....	87
Gambar 3.58	Rancangan Buat Kata Sandi Baru	88
Gambar 3.59	Rancangan <i>Dashboard</i>	88
Gambar 3.60	Rancangan Data Barang	89

Gambar 3.61	Rancangan Tambah Data Barang	89
Gambar 3.62	Rancangan Stok Opname	90
Gambar 3.63	Rancangan Data Stok Opname	90
Gambar 3.64	Rancangan Input Penyesuaian	91
Gambar 3.65	Rancangan Data Barang Pembelian	91
Gambar 3.66	Rancangan Tambah Data Pembelian.....	92
Gambar 3.67	Rancangan Tambah Retur Pembelian	92
Gambar 3.68	Rancangan Laporan Retur Pembelian	93
Gambar 3.69	Rancangan Data <i>Supplier</i>	93
Gambar 3.70	Halaman Tambah Data <i>Supplier</i>	94
Gambar 3.71	Rancangan Data Penjualan	94
Gambar 3.72	Halaman Tambah Data Penjualan	95
Gambar 3.73	Halaman Tambah Data Retur Penjualan	95
Gambar 3.74	Halaman Laporan Data Retur Penjualan	96
Gambar 3.75	Rancangan Informasi Pesanan.....	96
Gambar 3.76	Rancangan Data Pengiriman	97
Gambar 3.77	Rancangan Tambah Data Pengiriman	97
Gambar 3.78	Rancangan Edit Profil.....	98
Gambar 4.1	Halaman <i>Home</i>	99
Gambar 4.2	Halaman Daftar Pelanggan.....	100
Gambar 4.3	Halaman Masuk Pelanggan	100
Gambar 4.4	Halaman Lupa Kata Sandi.....	101
Gambar 4.5	Halaman Reset Kata Sandi	101
Gambar 4.6	Halaman Buat Kata Sandi Baru.....	102
Gambar 4.7	Halaman Katalog Pelanggan	102
Gambar 4.8	Halaman Detail Produk Barang.....	103
Gambar 4.9	Halaman Metode Pengiriman	104
Gambar 4.10	Halaman Keranjang Barang	104
Gambar 4.11	Halaman <i>Checkout</i> Barang COD.....	105
Gambar 4.12	Halaman <i>Checkout</i> Barang Via Transfer Bank	105
Gambar 4.13	Halaman Detail Pesanan.....	106
Gambar 4.14	Halaman <i>Tracking</i> Pengiriman.....	106

Gambar 4.15	Halaman Rincian Pesanan	107
Gambar 4.16	Halaman Retur Barang	107
Gambar 4.17	Halaman Edit Profil	108
Gambar 4.18	Halaman <i>Login</i> Pemilik	108
Gambar 4.19	Halaman Lupa Kata Sandi	109
Gambar 4.20	Halaman Notifikasi Konfirmasi Link	109
Gambar 4.21	Halaman Buat Kata Sandi Baru	110
Gambar 4.22	Halaman <i>Dashboard</i>	110
Gambar 4.23	Halaman Laporan Persediaan	111
Gambar 4.24	Halaman Laporan Data Pembelian	111
Gambar 4.25	Halaman Laporan Data Retur Pembelian	112
Gambar 4.26	Halaman Laporan Data <i>Supplier</i>	112
Gambar 4.27	Halaman Laporan Data Penjualan	113
Gambar 4.28	Halaman Laporan Data Retur Penjualan	113
Gambar 4.29	Halaman Laporan Data Pengiriman	114
Gambar 4.30	Halaman Kelola Profil	114
Gambar 4.31	Halaman <i>Login</i> Admin	115
Gambar 4.32	Halaman Lupa Kata Sandi	115
Gambar 4.33	Halaman Notifikasi Konfirmasi Link	116
Gambar 4.34	Halaman Buat Kata Sandi Baru	116
Gambar 4.35	Halaman Dashboard	117
Gambar 4.36	Halaman Data Barang	117
Gambar 4.37	Halaman Tambah Data Barang	118
Gambar 4.38	Halaman Stok Opname	118
Gambar 4.39	Halaman Data Stok Opname	119
Gambar 4.40	Halaman Penyesuaian	119
Gambar 4.41	Halaman Data Pembelian	120
Gambar 4.42	Halaman Tambah Data Pembelian	120
Gambar 4.43	Halaman Tambah Data Retur Pembelian	121
Gambar 4.44	Halaman Data Retur Pembelian	122
Gambar 4.45	Halaman Data Supplier	122
Gambar 4.46	Halaman Tambah Data Supplier	123

Gambar 4.47	Halaman Data Penjualan	123
Gambar 4.48	Halaman Tambah Data Penjualan	124
Gambar 4.49	Halaman Tambah Data Retur Penjualan	124
Gambar 4.50	Halaman Laporan Retur Penjualan.....	125
Gambar 4.51	Halaman Informasi Pesanan	125
Gambar 4.52	Halaman Laporan Data Pengiriman	126
Gambar 4.53	Halaman Tambah Data Pengiriman.....	126
Gambar 4.54	Halaman Edit Profil.....	127
Gambar 4.55	<i>Usability Breakdown</i> Lihat Katalog Barang.....	133
Gambar 4.56	<i>Heatmap</i> Lihat Katalog Barang.....	133
Gambar 4.57	<i>Usability Breakdown</i> Lihat Detail Barang	134
Gambar 4.58	<i>Heatmap</i> Lihat Detail Barang.....	134
Gambar 4.59	<i>Usability Breakdown</i> Masukkan Keranjang	135
Gambar 4.60	<i>Heatmap</i> Masukkan Keranjang	135
Gambar 4.61	<i>Usability Breakdown</i> Checkout Pembayaran	136
Gambar 4.62	<i>Heatmap</i> Checkout Pembayaran	136
Gambar 4.63	<i>Usability Breakdown</i> Ajukan Retur.....	137
Gambar 4.64	<i>Heatmap</i> Ajukan Retur	138
Gambar 4.65	Hasil Jawaban Pertanyaan	138
Gambar 4.66	Hasil Skala Pendapat	139
Gambar 4.67	Hasil Tanggapan.....	139
Gambar 4.68	Total Skor <i>Usability Breakdown</i> Pada Pelanggan.....	140
Gambar 4.69	<i>Usability Breakdown</i> Laporan Data Persediaan	140
Gambar 4.70	<i>Heatmap</i> Laporan Data Persediaan	141
Gambar 4.71	<i>Usability Breakdown</i> Laporan Data dan Retur Pembelian.....	142
Gambar 4.72	<i>Heatmap</i> Laporan Data dan Retur Pembelian	142
Gambar 4.73	<i>Usability Breakdown</i> Laporan Data <i>Supplier</i>	143
Gambar 4.74	<i>Heatmap</i> Laporan Data <i>Supplier</i>	143
Gambar 4.75	<i>Usability Breakdown</i> Laporan Data dan Retur Penjualan.....	144
Gambar 4.76	<i>Heatmap</i> Laporan Data dan Retur Penjualan	145
Gambar 4.77	<i>Usability Breakdown</i> Laporan Data Pengiriman	145
Gambar 4.78	<i>Heatmap</i> Laporan Data Pengiriman	146

Gambar 4.79	Hasil Skala Pendapat	146
Gambar 4.80	Hasil Tanggapan	147
Gambar 4.81	Total skor <i>Usability Test</i> Website bagian Pemilik	147
Gambar 4.82	<i>Usability Breakdown</i> Mengupdate Data Persediaan	148
Gambar 4.83	<i>Heatmap</i> Mengupdate Data Persediaan.....	148
Gambar 4.84	<i>Usability Breakdown</i> Tambah Data Pembelian.....	149
Gambar 4.85	<i>Heatmap</i> Tambah Data Pembelian	150
Gambar 4.86	<i>Usability Breakdown</i> Tambah Data Penjualan	150
Gambar 4.87	<i>Heatmap</i> Tambah Data Penjualan	151
Gambar 4.88	<i>Usability Breakdown</i> Tambah Retur Pembelian	151
Gambar 4.89	<i>Heatmap</i> Tambah Data Retur Pembelian	152
Gambar 4.90	<i>Usability Breakdown</i> Mengupdate Pengiriman.....	153
Gambar 4.91	<i>Heatmap</i> Mengupdate Pengiriman	153
Gambar 4.92	Hasil Skala Pendapat	154
Gambar 4.93	Hasil Jawaban Pertanyaan	154
Gambar 4.94	Hasil Tanggapan	155
Gambar 4.95	Total skor <i>Usability Test Website</i> bagian Admin	155
Gambar 4.96	Perbaikan Halaman <i>Home Website</i>	156
Gambar 4.97	Perbaikan Halaman Katalog Barang	156
Gambar 4.98	Perbaikan Halaman Data Pengiriman Barang	157

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	24
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 2.3	Simbol- Simbol <i>Sequence Diagram</i>	27
Tabel 2.4	<i>Class Diagram</i>	28
Tabel 3.1	Interview.....	29
Tabel 3.2	Deskripsi <i>Contex Of User</i>	31
Tabel 3.3	<i>Framework PIECES</i>	35
Tabel 3.4	Definisi Aktor <i>Use Case</i>	37
Tabel 3.5	Definisi Aktivitas <i>Use Case</i>	38
Tabel 3.6	Narasi Pendaftaran Aktor Pelanggan Pada <i>Use Case Diagram</i>	39
Tabel 3.7	Narasi Login Aktor Pelanggan, Admin, dan Pemilik Pada <i>Use Case Diagram</i>	40
Tabel 3.8	Narasi Kelola Profil Pada <i>Use Case Diagram</i>	41
Tabel 3.9	Narasi Update Profil Pada <i>Use Case Diagram</i>	42
Tabel 3.10	Narasi Mengecek Stock Barang Pada <i>Use Case Diagram</i>	43
Tabel 3.11	Narasi Menginput Data Pesanan Pada <i>Use Case Diagram</i>	43
Tabel 3.12	Narasi Menginput Data Supplier Pada <i>Use Case Diagram</i>	44
Tabel 3.13	Narasi Mengecek Pembelian Barang Pada <i>Use Case Diagram</i>	45
Tabel 3.14	Narasi Melakukan Retur Pembelian Pada <i>Use Case Diagram</i>	45
Tabel 3.15	Narasi Melihat Laporan Pembelian Pada <i>Use Case Diagram</i>	46
Tabel 3.16	Narasi Melakukan Pemesanan Pada <i>Use Case Diagram</i>	47
Tabel 3.17	Narasi Melakukan Pembayaran Pada <i>Use Case Diagram</i>	48
Tabel 3.18	Narasi Pengiriman Barang Pada <i>Use Case Diagram</i>	49
Tabel 3.19	Narasi Melakukan Return Penjualan Pada <i>Use Case Diagram</i>	50
Tabel 3.20	Narasi Melihat Laporan Penjualan Pada <i>Use Case Diagram</i>	51
Tabel 3.21	Narasi Mengecek Stock Barang Masuk Pada <i>Use Case Diagram</i>	52
Tabel 3.22	Narasi Mengecek Stock Barang Keluar Pada <i>Use Case Diagram</i>	53
Tabel 3.23	Narasi Melakukan Penyesuaian Stok Barang Pada <i>Use Case Diagram</i> .	54
Tabel 3.24	Narasi Melihat Laporan Persediaan Pada <i>Use Case Diagram</i>	54
Tabel 4.1	Tester.....	127

Tabel 4.2	<i>Task Usabilty Testing</i> Pelanggan	128
Tabel 4.3	<i>Task Usabilty Testing</i> Pemilik.....	129
Tabel 4.4	<i>Task Usabilty Testing</i> Admin.....	130
Tabel 4.5	Kategori Skor Maze Design	131



UNIVERSITAS MIKROSKIL