

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN *WEBSITE INVENTORY* LOGISTIK DI PT. BANK
RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG
PALEMBANG A RIVAI**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana S1



Oleh :

Muhammad Benny Rizaldi

NIM. 09031282025070

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN *WEBSITE INVENTORY LOGISTIK* DI PT. BANK
RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG
PALEMBANG A RIVAI

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Sistem Informasi S1

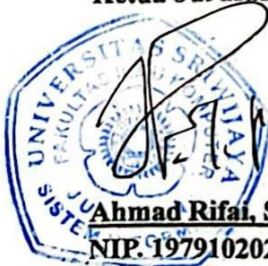
Oleh:

Muhammad Benny Rizaldi

NIM. 09031282025070

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

Palembang, 10 Januari 2025

Pembimbing,



Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
NIP. 198305132023212026

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Benny Rizaldi
NIM : 09031282025070
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan
Website Inventory Logistik Di PT Bank Rakyat Indonesia
(Persero) Tbk. Kantor Cabang Palembang A Rivai.

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 7%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 10 Januari 2025

Muhammad Benny Rizaldi
NIM. 09031282025070

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 31 Desember 2024

Nama : Muhammad Benny Rizaldi

NIM : 09031282025070

Judul Skripsi : Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Website Inventory Logistik Di PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Kantor Cabang Palembang A Rivai.

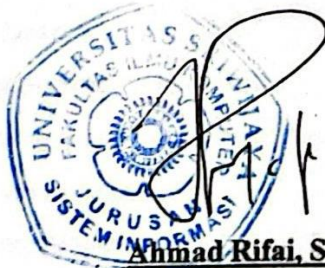
Tim Pembimbing :

1. Pembimbing 1 : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, S.kom., M.kom
3. Penguji : Pacu Putra Suarli, B.CS., M.CS.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“ Hidup akan selalu berakhir dengan indah kawan. Bila belum indah,
Maka belum berakhir. ”*

-Patrick Star

Dengan segenap hati, skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Diri Sendiri
- ❖ Kedua Orang Tua
- ❖ Keluarga Besarku
- ❖ Dosen Pembimbing Akademik
- ❖ Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji
- ❖ Teman Seperjuangan
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staf Faslikom
- ❖ Almamaterku Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Website Inventory Logistik Di PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Kantor Cabang Palembang A Rivai”. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk penyelesaian studi di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis tentu tidak terlepas dari bimbingan, nasihat do’a dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan baik moral maupun material kepada penulis.
3. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran serta motivasi kepada penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sistem Informasi yang memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis
6. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah

membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam proses administrasi kepada penulis.

7. Marsela Abelia yang selalu menemani dalam setiap proses dan menjadi pengingat serta selalu memberikan semangat kepada penulis.
8. Falih Egi Agusyefa dan Sefian Arnan sebagai teman seperjuangan yang telah banyak membantu dan saling memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
9. Seluruh teman-teman Angkatan 2020 dan semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis Menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat menghasilkan sesuatu bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Palembang, 10 Januari 2025

Penulis,



Muhammad Benny Rizaldi

NIM. 09031282025070

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN *WEBSITE INVENTORY LOGISTIK* DI PT. BANK
RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG
PALEMBANG A RIVAI**

Oleh

Muhammad Benny Rizaldi

09031282025070

ABSTRAK

Pada saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat, yang terbukti dari berbagai inovasi yang telah diciptakan di seluruh dunia. Salah satunya adalah penerapan sistem dalam sebuah perusahaan. Contoh dalam kasus ini, ialah proses inventory system yang terjadi pada Bank BRI Palembang masih menggunakan kertas dan belum terkomputerisasi sehingga proses pengumpulan laporan yang lama. Adapun hambatan lainya seperti dokumen yang hilang karena masih berbentuk dokumen kertas dan sulitnya memantau stock persediaan barang logistik karena pegawai harus mengecek dari laporan sebelumnya untuk melihat stock sisa barang bulan tersebut. Dalam konteks perancangan antarmuka pengguna, konsep UCD membantu memastikan konsistensi tampilan aplikasi sesuai dengan preferensi, keinginan, dan kebutuhan pengguna, karena pemahaman mendalam tentang karakteristik pengguna telah dilakukan sebelum proses desain dimulai. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah rancangan website inventory logistik yang dapat digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna dalam mempermudah proses bisnis logistik menggunakan metode User-Centered Design. Proses pengujian yang dilakukan menggunakan usability dengan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan kategori B atau Excellent dengan skor 81,25 yang menunjukkan bahwa desain rancangan aplikasi dalam penelitian ini layak untuk dikembangkan. Dengan rancangan yang dibuat, diharapkan sistem ini dapat meningkatkan efisiensi proses pergudangan, meminimalkan kesalahan pencatatan manual, serta mempermudah proses pengelolaan stok barang dan penyusunan laporan logistik.

Kata kunci : Inventory Logistik, Antarmuka Pengguna, *User Centered Design*.

**APPLICATION OF USER CENTERED DESIGN METHOD IN THE
DESIGN OF LOGISTICS INVENTORY WEBSITE AT PT. BANK RAKYAT
INDONESIA (PERSERO) Tbk. PALEMBANG A RIVAI BRANCH OFFICE**

By

Muhammad Benny Rizaldi

09031282025070

ABSTRACT

At this time, technological development is progressing very rapidly, as evidenced by various innovations that have been created around the world. One of them is the implementation of systems within a company. An example in this case is the inventory system process at Bank BRI Palembang, which still uses paper and has not been computerized, resulting in a lengthy report collection process. Other obstacles include lost documents because they are still in paper form and the difficulty in monitoring the stock of logistics supplies, as employees have to check previous reports to see the remaining stock for that month. In the context of user interface design, the UCD concept helps ensure the consistency of the application's appearance according to the preferences, desires, and needs of the users, as a deep understanding of user characteristics has been conducted before the design process begins. The objective of this research is to create a logistics inventory website design that is usable and easily understood by users in facilitating logistics business processes using the User-Centered Design method. The testing process conducted using usability with the System Usability Scale (SUS) method resulted in a B or Excellent category with a score of 81.25, indicating that the application design in this research is worthy of further development. With the design created, it is expected that this system can improve the efficiency of warehouse processes, minimize manual recording errors, and facilitate the management of stock and the preparation of logistics reports.

Keywords : *Inventory logistics, User Interface, User Centered Design.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Profil PT. Bank Rakyat Indonesia.....	6
2.2 Perancangan Sistem	9
2.3 UI/UX	10
2.4 Website.....	11
2.5 Figma	11
2.6 User Centered Design	12
2.7 Usability Testing	13
2.8 System Usability Scale	15
2.9 Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.2 Jenis Pengumpulan Data	22
3.3 Metode Penelitian	22

3.3.1	Identifikasi	23
3.3.1.1	Observasi	23
3.3.1.2	Wawancara	24
3.3.1.3	Studi Literatur	24
3.3.2	Specify The Context Use	24
3.3.3	Specify User and Organisational Requirement.....	24
3.3.4	Product Design Solutions.....	25
3.3.5	Evaluate Design Against User Requirement	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Identifikasi	26
4.1.1	Hasil Wawancara Petugas (Admin)	26
4.1.2	Hasil Wawancara Pegawai	28
4.2	Specify The Context of Use	31
4.3	Specify User and Organisational Requirement.....	35
4.3.1	Kebutuhan Fungsional Petugas (Admin).....	36
4.3.2	Kebutuhan Fungsional Pegawai.....	36
4.3.3	<i>User flow</i>	38
4.4	Product Design Solutions.....	39
4.4.1	Sitemap	43
4.4.2	Wireframe	45
4.4.3	User Interface.....	55
4.5	Evaluate Design Against User Requirement	65
BAB V KESIMPULAN.....		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BRI Kantor Cabang Palembang A Rivai.....	9
Gambar 2.2 Logo Figma.....	11
Gambar 2.3 Alur Metode UCD	12
Gambar 2.4 Langkah Langkah System Usability Scale	15
Gambar 2.5 Penilaian SUS	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Wawancara Petugas	30
Gambar 4.2 Wawancara Pegawai	30
Gambar 4.3 <i>Group discussion</i> bersama petugas dan pegawai.....	32
Gambar 4.4 User Persona Petugas.....	34
Gambar 4.5 User Persona Pengguna	34
Gambar 4.6 Diskusi kebutuhan fungsional.....	37
Gambar 4.7 <i>User flow</i> Petugas gudang	38
Gambar 4.8 <i>User flow</i> Pegawai	38
Gambar 4.9 Uji rancangan protoype bersama petugas gudang.....	40
Gambar 4.10 Hasil rancangan wireframe	41
Gambar 4.11 Hasil rancangan user interface	41
Gambar 4.12 Sitemap Admin	43
Gambar 4.13 Sitemap pegawai	44
Gambar 4.14 Wireframe Login Admin	45
Gambar 4.15 Wireframe Approve Products	46
Gambar 4.16 Wireframe Laporan Logistik	47
Gambar 4.17 Wireframe Login User	48
Gambar 4.18 Wireframe Registrasi Akun	49
Gambar 4.19 Wireframe Dashboard User	50
Gambar 4.20 Wireframe Products	51
Gambar 4.21 Wireframe Memilih Products	52
Gambar 4.22 Wireframe Menghapus Products	53
Gambar 4.23 Wireframe Logout.....	54
Gambar 4.24 User Interface Login Admin	55
Gambar 4.25 User Interface Approve products	56

Gambar 4.26 User Interface Laporan Logistik.....	57
Gambar 4.27 User Interface Login User	58
Gambar 4.28 User Interface Registrasi Akun.....	59
Gambar 4.29 User Interface Dashboard User.....	60
Gambar 4.30 User Interface Products.....	61
Gambar 4.31 User Interface Memilih Products.....	62
Gambar 4.32 User Interface Menghapus Products.....	63
Gambar 4.33 User Interface Logout.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen Pertanyaan SUS	16
Tabel 2.2 Skor System Usability Scale.....	16
Tabel 2.3 Skala Grafik SUS.....	17
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Petugas (Admin)	27
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Pegawai	28
Tabel 4.3 Data Hasil <i>secondary research</i>	31
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional	35
Tabel 4.5 Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional	35
Tabel 4.6 Hasil Aktivitas dan Pengujian.....	39
Tabel 4.7 Hasil Aktivitas Petugas dan Pegawai.....	65
Tabel 4.8 Pertanyaan SUS	68
Tabel 4.9 Hasil Penyebaran Kuesioner.....	69
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan SUS	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat, yang terbukti dari berbagai inovasi yang telah diciptakan di seluruh dunia. Salah satunya adalah penerapan sistem dalam sebuah perusahaan. (Rukmana et al., 2018).

Sistem Inventory atau manajemen persediaan adalah sistem yang terkait dengan pengelolaan persediaan barang untuk mempermudah kelancaran operasional bisnis. Persediaan sendiri merupakan aset yang mencakup barang-barang yang akan terus berputar dan mengalami perubahan secara terus-menerus. (Mahwan, M. 2021).

Contoh dalam kasus ini, ialah proses *inventory system* yang terjadi pada Bank BRI Palembang masih menggunakan kertas dan belum terkomputerisasi sehingga proses pengumpulan laporan yang lama. Adapun hambatan lainnya seperti dokumen yang hilang karena masih berbentuk dokumen kertas dan sulitnya memantau *stock* persediaan barang logistik karena pegawai harus mengecek dari laporan sebelumnya untuk melihat *stock* sisa barang pada bulan tersebut. Dengan menggunakan *inventory system*, gudang logistik Bank BRI Palembang dapat melakukan perencanaan dan pengendalian persediaan barang dengan lebih efisien dan akurat. Sistem ini membantu dalam memantau jumlah barang yang tersedia, mempermudah proses *output* barang dan membuat cetak laporan berupa nama serta kode barang, dan tanggal pengambilan. sehingga gudang logistik Bank BRI Palembang dapat membuat keputusan yang tepat mengenai pembelian barang dan mengelola persediaan dengan lebih efisien.

Inventory system juga membantu gudang logistik Bank BRI Palembang untuk memantau dan memperbarui informasi barang secara *real-time*. Ini memastikan bahwa semua informasi yang terkait dengan barang, seperti jumlah dan status, selalu *up-to-date* yang dapat diakses oleh petugas gudang logistik untuk memberikan informasi kepada pegawai kantor BRI Palembang yang meminta persediaan barang.

Maka dari itu, diperlukan suatu pengembangan sistem informasi yang mampu mengatasi permasalahan yang ada pada sistem sebelumnya, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk membantu dan mendukung proses bisnis agar menjadi lebih cepat, efisien dan lebih efektif.

Sebelum melakukan pengembangan suatu sistem diperlukan rancangan user interface yang mudah digunakan dan dipahami. Dalam membantu memberikan sebuah pelayanan yang tepat dan pengalaman pengguna yang memuaskan, dibutuhkan perancangan *user interface* untuk membangun program aplikasi tersebut. *User interface* pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten (Setiadi & Setiaji, 2020). *User interface* pada aplikasi dapat mendorong kenyamanan dan dapat diketahui seberapa diminatinya aplikasi tersebut oleh pengguna (Mubarok et al., 2022).

Dalam perancangan user interface ada dua pendekatan yang biasa digunakan yaitu *User Centered Design* (UCD) dan *Human Centered Design* (HCD). Prinsip

dasar dari UCD adalah keterlibatan pengguna, pengukuran empiris dan pengujian, dan desain berulang.

Dalam merancang user interface, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, seperti Design Thinking dan User-Centered Design. Design Thinking adalah pendekatan berbasis sudut pandang pengguna yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah sekaligus menghasilkan inovasi baru. Metode ini dilakukan melalui proses iteratif yang bertujuan memahami pengguna secara mendalam, menantang asumsi yang ada, serta merumuskan masalah dengan jelas untuk menemukan solusi alternatif yang tidak langsung terlihat pada pemahaman awal (Imamul Ikhlas & Zuhri Z, 2022). Design Thinking biasanya dipahami sebagai proses analitis dan kreatif yang memungkinkan individu untuk bereksperimen, membuat prototipe, mendapatkan masukan, dan menyempurnakan desain (Steffi Adam & Suryo Widiyanto, 2019). Metode Design Thinking terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing (Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, 2023). Namun, salah satu kelemahan dalam mengembangkan ide bisnis menggunakan metode design thinking ini adalah kemungkinan produk yang dihasilkan tidak menarik bagi konsumen karena tidak sesuai dengan kebutuhan pasar (Mernisiola Zipa dkk., 2020). Selain itu, pendekatan design thinking ini bersifat subjektif, sehingga keputusan desain dapat dipengaruhi oleh preferensi dan intuisi desainer, yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kebutuhan atau keinginan pengguna sebenarnya. Namun, User Centered Design (UCD), menurut ISO 9241- 210:2010, adalah metode perancangan dan pengembangan sistem yang melibatkan pengguna dalam proses pembangunan sistem sehingga sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Larson

Kaligis & Fatri, 2020). User-Centered Design (UCD) merupakan metode perancangan yang berfokus pada pengguna dengan melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik mereka (Solichuddin & Wahyuni, 2021). User-Centered Design (UCD) menekankan pentingnya keterlibatan langsung dengan pengguna atau calon pengguna dalam proses perancangan melalui metode seperti wawancara, survei, dan pengujian kegunaan (Amimah, 2021). Dalam konteks perancangan antarmuka pengguna, konsep UCD membantu memastikan konsistensi tampilan aplikasi sesuai dengan preferensi, keinginan, dan kebutuhan pengguna, karena pemahaman mendalam tentang karakteristik pengguna telah dilakukan sebelum proses desain dimulai (Indah Fajriati dkk., 2021). Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memilih metode User-Centered Design (UCD) karena website inventory logistik memiliki target pengguna yang spesifik, yaitu petugas gudang dan pegawai kantor Bri. Penggunaan metode UCD diharapkan dapat membantu dalam merancang antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang beragam.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, maka disusunlah sebuah penelitian yang berjudul **“PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN WEBSITE INVENTORY LOGISTIK DI PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG PALEMBANG A RIVAI”** yang diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode *user centered design* (UCD). Serta dapat direalisasikan oleh pengembang website BRI Kantor Cabang Palembang A Rivai dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh user.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang ditemukan yakni bagaimana membuat sebuah rancangan website *inventory logistik* yang dapat digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna dalam mempermudah proses bisnis logistik menggunakan metode *User-Centered Design*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface *website inventory logistik* menggunakan metode *User Centered Design* dan melakukan pengujian Usability Testing dengan metode *System Usability Testing* (SUS).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Penulis, dapat memberikan pengalaman baru dalam membuat sebuah perancangan desain prototype *user interface website inventory logistik* yang berguna dan bermanfaat.
2. Bagi Pengembang, hasil rancangan ini dapat dijadikan sebuah rekomendasi solusi dalam membangun sebuah pelayanan website *inventory logistik* pada Bank BRI kantor Cabang Palembang A Rivai.

1.5 Batasan Masalah

Pada batasan masalah penelitian ini hanya membahas sebuah perancangan tampilan user interface pada pelayanan *inventory logistik* berbasis *website* Pada PT. Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Palembang A Rivai.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil PT BANK RAKYAT INDONESIA

2.1.1 Sejarah BRI

Bank Rakyat Indonesia (BRI) pertama kali didirikan di Purwokerto, Jawa Tengah, oleh Raden Aria Wirjaatmadja dengan nama Hulp-en Spaarbank der Inlandsche Bestuurs Ambtenaren, yang berarti Bank Bantuan dan Simpanan Milik Kaum Priyayi Indonesia (pribumi). Bank ini didirikan pada tanggal 16 Desember 1895, yang kemudian dijadikan sebagai tanggal kelahiran BRI.

Pendiri Bank Rakyat Indonesia, Raden Aria Wirjaatmadja, meletakkan dasar bagi bank ini yang pada periode setelah kemerdekaan Republik Indonesia, berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 1 Tahun 1946 Pasal 1, diakui sebagai Bank Pemerintah pertama di Indonesia. Namun, pada tahun 1948, seiring dengan situasi yang mengharuskan perjuangan mempertahankan kemerdekaan, kegiatan BRI sempat terhenti sementara waktu. Bank ini mulai aktif kembali setelah perjanjian Renville pada tahun 1949 dengan nama baru, Bank Rakyat Indonesia Serikat. Pada tahun 1960, melalui PERPU No. 41, dibentuk Bank Koperasi Tani dan Nelayan (BKTN) yang merupakan hasil peleburan dari BRI, Bank Tani Nelayan, dan Nederlandsche Maatschappij (NHM). Kemudian, berdasarkan Penetapan Presiden (Penpres) No. 9 tahun 1965, BKTN diintegrasikan ke dalam Bank Indonesia dengan nama Bank Indonesia Urusan Koperasi Tani dan Nelayan.

Setelah satu bulan berjalan, diterbitkan Penetapan Presiden (Penpres) No. 17 Tahun 1965 yang mengatur pembentukan bank tunggal dengan nama Bank

Negara Indonesia. Dalam ketentuan baru ini, Bank Indonesia Urusan Koperasi, Tani, dan Nelayan (yang sebelumnya merupakan BKTN) diintegrasikan menjadi Bank Negara Indonesia Unit II Bidang Rural, sementara Nederlandsche Maatschappij (NHM) diubah menjadi Bank Negara Indonesia Unit II Bidang Ekspor Impor (Exim).

Berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 1967 tentang Pokok-Pokok Perbankan dan Undang-Undang No. 13 Tahun 1968 tentang Bank Sentral, yang intinya mengembalikan fungsi Bank Indonesia sebagai Bank Sentral, Bank Negara Indonesia Unit II Bidang Rural dan Ekspor Impor kemudian dipisahkan menjadi dua bank, yaitu Bank Rakyat Indonesia (BRI) dan Bank Ekspor Impor Indonesia. Selanjutnya, berdasarkan Undang-Undang No. 21 Tahun 1968, tugas pokok BRI ditetapkan kembali sebagai Bank Umum.

Sejak 1 Agustus 1992, berdasarkan Undang-Undang Perbankan No. 7 Tahun 1992 dan Peraturan Pemerintah RI No. 21 Tahun 1992, status BRI berubah menjadi PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero), dengan kepemilikan yang tetap 100% berada di tangan Pemerintah.

PT. BRI (Persero), yang didirikan sejak tahun 1895, tetap konsisten dalam melayani masyarakat kecil dengan fokus utama pada pemberian fasilitas kredit kepada pengusaha kecil. Hal ini tercermin dalam perkembangan penyaluran Kredit Usaha Kecil (KUK), yang pada tahun 1994 mencapai Rp 6.419 milyar, kemudian meningkat menjadi Rp 8.231,1 milyar pada tahun 1995, dan pada tahun 1999 hingga bulan September mencapai Rp 20.466 milyar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia perbankan, Bank Rakyat Indonesia (BRI) kini memiliki 4.447 unit kerja, yang terdiri dari 1 Kantor Pusat BRI, 12 Kantor Wilayah, 12 Kantor Inspeksi/SPI, 170 Kantor Cabang (dalam negeri), 145 Kantor Cabang Pembantu, 1 Kantor Cabang Khusus, 1 New York Agency, 1 Cayman Islands Agency, 1 Kantor Perwakilan Hong Kong, 40 Kantor Kas Bayar, 6 Kantor Mobil Bank, 193 P.POINT, 3.705 BRI UNIT, dan 357 Pos Pelayanan Desa.

2.1.2 Visi dan Misi BRI

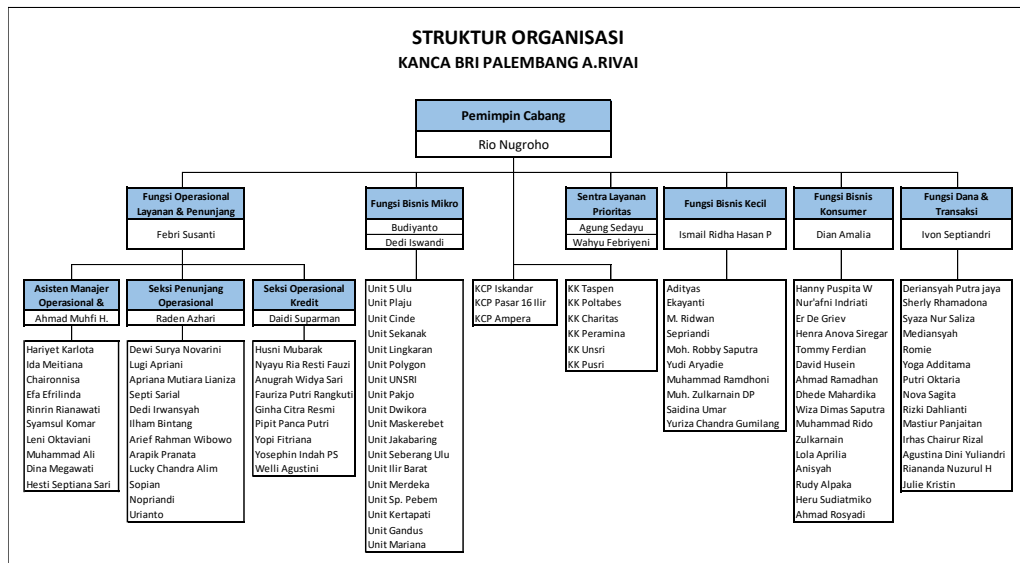
Adapun Visi BRI sebagai berikut :

- a) Menjadi bank komersial terkemuka yang selalu mengutamakan kepuasan nasabah.

Adapun Misi BRI sebagai berikut :

- a) Melakukan operasi perbankan terbaik dengan memprioritaskan layanan kepada usaha mikro dan menengah untuk mendorong pertumbuhan ekonomi.
- b) Memberikan pelayanan prima kepada pelanggan melalui jaringan kerja yang tersebar luas dan didukung oleh sumber daya manusia yang berpengalaman dengan menerapkan praktik manajemen perusahaan yang baik.
- c) Memberikan manfaat dan keuntungan terbaik bagi semua pihak yang berkepentingan.

2.1.3 Struktur Organisasi BRI Kantor Cabang Palembang A. Rivai



Gambar 2.1 Struktur Organisasi BRI Kantor Cabang Palembang A Rivai

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap dalam siklus pengembangan sistem yang dapat didefinisikan sebagai proses untuk menentukan kebutuhan fungsional dan menggambarkan bagaimana suatu sistem akan dibangun. (Rahwanto, E., & Sudaryono, S. (2020).

Perancangan sistem adalah proses mendesain sebuah sistem yang efektif, yang mencakup langkah-langkah operasional dalam pengolahan data serta prosedur-prosedur yang mendukung operasi sistem. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna sistem dan memberikan gambaran yang jelas serta desain yang lengkap kepada programmer dan para ahli yang terlibat dalam pengembangan sistem (Ampu, 2019).

2.3 UI/UX

User Interface (UI) adalah antarmuka pengguna dalam teknologi informasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi tersebut. Langkah-langkah dalam merancang User Interface meliputi memahami karakteristik dan jenis-jenis UI yang baik, menciptakan tampilan UI yang menarik bagi pengguna, memastikan UI mudah digunakan, dan mempertimbangkan dampak interaksi antara elemen-elemen UI dengan pengguna. (Rosiana et al., (2023).

UI atau User Interface adalah bidang yang mempelajari tata letak grafis pada sebuah situs web atau aplikasi. Cakupan UI mencakup elemen-elemen seperti tombol yang dapat diklik oleh pengguna, teks, gambar, kolom untuk memasukkan teks, dan semua item lainnya yang berinteraksi langsung dengan pengguna. (Muhyidin et al., (2020).

User Experience (UX), menurut definisi dari ISO 9241-210, adalah persepsi dan respons seseorang yang muncul sebagai hasil dari interaksi dengan produk dan sistem yang melibatkan pengguna. UX mencakup keseluruhan pengalaman persepsi (emosi dan pemikiran), reaksi, dan perilaku yang dirasakan pengguna saat menggunakan sistem, baik secara langsung maupun tidak langsung. (Rafiq et al., (2023).

User Experience (UX) adalah ilmu yang mempelajari cara merancang dan mengubah perasaan, persepsi, serta perilaku pengguna terhadap tampilan, layanan, dan kinerja suatu produk, sistem, atau jasa. (Kurniawan et al., (2024).

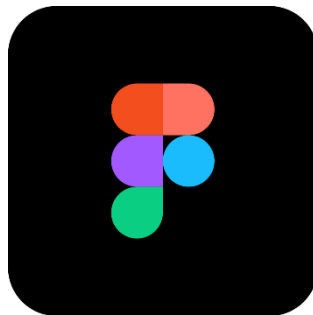
Di sisi lain, User Experience juga mengukur sejauh mana pengguna merasa puas dan nyaman saat menggunakan produk, sistem, atau layanan. (Frayoga et al., (2024).

2.4 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menyajikan informasi berupa teks, gambar statis atau bergerak, animasi, suara, dan/atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis. Halaman-halaman tersebut membentuk suatu rangkaian yang saling terhubung, di mana setiap halaman dihubungkan dengan jaringan halaman lainnya. (Rahwanto et al., (2020).

Website dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang menyajikan informasi dalam bentuk data digital, audio, dan animasi lainnya, yang dapat diakses melalui koneksi internet. (Zahir, A. 2020).

2.5 Figma



Gambar 2.2 Logo Figma

Figma adalah alat berbasis web yang digunakan untuk mengembangkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Alat ini memungkinkan perancangan antarmuka pengguna untuk situs web, aplikasi seluler, dan proyek lainnya. (Sudjiran et al., (2023).

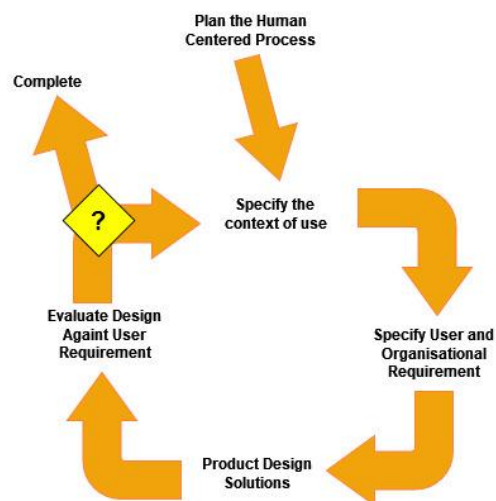
2.6 User Centered Design

User Centered Design (UCD) adalah metode yang berfokus pada kebutuhan calon pengguna (user) dalam setiap tahap atau proses perancangan sistem. Kebutuhan tersebut mencakup kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan produk atau sistem yang dirancang. (Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022).

User Centered Design (UCD) adalah metode penelitian yang pengembangan sistemnya berfokus pada pengguna. Pendekatan ini dalam pengembangan sistem interaktif menempatkan perhatian utama pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam setiap tahap proses perancangan. (Rifai, M., & Akbar, M. (2020).

Dalam (ISO 9241-210:2010) terdapat 5 proses yaitu seperti gambar dibawah:

1. Plan the Human Centered Process
2. Specify the Context of Use
3. Specify User and Organisational Requirement.
4. Product Design Solutions
5. Evaluate Design Against User Requirement



Gambar 2.3 Alur Metode UCD

Langkah pertama dalam User Centered Design (UCD) adalah merencanakan dengan melibatkan pengguna dalam setiap proses. Langkah kedua adalah memahami dan menentukan konteks pengguna, diikuti dengan langkah ketiga, yaitu menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi. Langkah keempat adalah merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan langkah terakhir adalah mengevaluasi desain solusi yang telah dibuat. Proses iterasi dilakukan terus menerus hingga desain yang dibuat memenuhi keinginan pengguna. Jika terjadi ketidaksesuaian desain pada tahap evaluasi, dua langkah yang mungkin diambil adalah kembali ke tahap penentuan kebutuhan pengguna atau merancang solusi lagi sesuai dengan hasil evaluasi sebelumnya. Jika desain solusi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka siklus UCD berakhir.

2.7 Usability Testing

Usability Testing merupakan teknik yang Digunakan untuk mengevaluasi kinerja produk dengan mengujinya pada pengguna utama. (Ramadhan, Danar, & Wahyu, 2019).

Usability merujuk pada sejauh mana sebuah aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan mencapai tujuan penggunaannya. Secara singkat, sebuah aplikasi dianggap memiliki usability yang baik jika aplikasi tersebut mudah digunakan dan fungsinya dapat memenuhi tujuan yang diinginkan oleh pengguna. (Saputra, A. (2019).

Usability Testing perlu mencakup lima hal yaitu :

- a. *Learnability*, Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa sebuah sistem harus mudah dipelajari sehingga pengguna dapat segera

mulai menyelesaikan pekerjaan mereka dengan menggunakan sistem tersebut.

- b. *Efficiency*, Sistem seharusnya efisien dalam penggunaannya, sehingga setelah mempelajari sistem, pengguna dapat mencapai tingkat produktivitas yang tinggi.
- c. *Memorability*, Sebuah sistem seharusnya mudah diingat, sehingga setelah pengguna meninggalkan sistem untuk beberapa waktu, mereka tetap dapat menggunakannya kembali tanpa perlu mempelajarinya dari awal.
- d. *Errors*, Sistem seharusnya memiliki tingkat kesalahan yang rendah, sehingga pengguna akan sedikit melakukan kesalahan saat menggunakan sistem, dan jika kesalahan terjadi, pengguna dapat dengan mudah memperbaikinya.
- e. *Satisfaction*, Sistem harus nyaman digunakan, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi penggunanya.

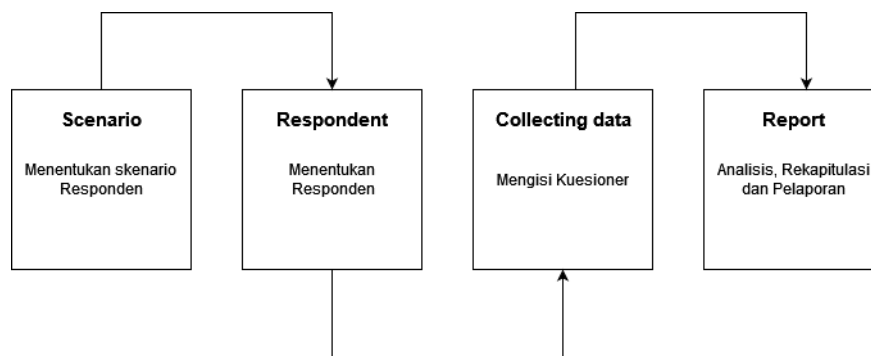
Evaluasi usability melibatkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan produk, dengan tujuan mencapai aspek-aspek kenyamanan pengguna, seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. (Yuliyana, Arthana, & Agustini, 2019).

2.8 System Usability Scale

SUS adalah alat ukur untuk menilai usability produk. Ada beberapa karakteristik SUS yang membuatnya unik dari kuesioner lainnya. (Sidik, A. (2018).

John Brooke membuat Metode Sistem Usability Scale (SUS) untuk membuat cara yang mudah, cepat, dan dapat diandalkan untuk mengukur seberapa nyaman suatu sistem. (Kusumaningtyas et al., (2024).

Pada sistem skala usability (SUS), proses pengujian dimulai dengan penentuan skenario, pemilihan responden atau penentuan responden, pengujian oleh responden, dan rekapitulasi atau penentuan hasil pengujian. (Ependi dkk., 2019)



Gambar 2.4 Langkah-langkah System Usability Scale

Konsep usability testing yang diperkenalkan oleh John Brooke, yaitu System Usability Scale (SUS), adalah skala usability yang andal dan biaya rendah yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem secara keseluruhan. SUS memberikan cara yang efisien untuk mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas penggunaan suatu sistem (Cahyo Wibowo dkk., 2022). Dalam melakukan uji SUS, memiliki sepuluh instrumen seperti terlihat pada Tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Instrumen Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Scale
1.	Saya berpikir bahwa saya ingin menggunakan website inventory logistik ini.	1-5
2.	Saya menemukan website inventory logistik ini terlalu rumit.	1-5
3.	Saya pikir website inventory logistik ini mudah digunakan.	1-5
4.	Saya rasa saya memerlukan dukungan teknis orang untuk dapat menggunakan website inventory logistik ini.	1-5
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam website inventory logistik ini berjalan dengan baik terintegrasi.	1-5
6.	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi (ketidak sesuaian dengan sistem ini) dalam website inventory logistik ini .	1-5
7.	Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakannya website inventory logistik ini dengan sangat cepat.	1-5
8.	Saya menemukan website inventory logistik ini membingungkan untuk digunakan.	1-5
9.	Saya merasa percaya diri menggunakan website inventory logistik ini .	1-5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat memulai dengan website website inventory logistik ini.	1-5

SUS memiliki skala likert lima poin dalam penilaiannya yakni dalam rentang 1-5. Adapun keterangan skala likert yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2.2 :

Tabel 2.2 Skor System Usability Scale

Derajat Skala Likert	Skala	Skor
Sangat setuju	5	4
Setuju	4	3
Netral	3	2
Tidak Setuju	2	1
Sangat Tidak Setuju	1	0

1. Skala Likert 5 poin digunakan saat menghitung SUS. Hal ini menentukan ketentuan yang harus dipenuhi untuk pertanyaan yang bernilai ganjil, nilai yang diberikan responden dalam survei dikurangi 1 dari skor tersebut “Persamaan 1”. Untuk setiap pernyataan bernomor genap, nilainya dikurangi 5 “Persamaan”. Selanjutnya, jumlahkan nilai soal bernomor genap dan ganjil, bagi hasilnya berjumlah responden, lalu kalikan dengan 2,5 “Persamaan 3”.

$$\text{Peringkat ganjil} = (x - 1)$$

$$\text{Peringkat genap} = (5 - x)$$

$$\text{Peringkat SUS} = (\sum(\text{Skor nomor ganjil} + \text{Skor nomor genap})/N) * 2,5$$

2. Skor survei berkisar dari 0 hingga 100, dengan rata-rata skor standar SUS adalah 68. Skor SUS yang lebih besar dari 68 berarti “baik” dan skor yang kurang dari 68 menunjukkan bahwa kegunaan produk atau fitur tersebut memadai. Seiring dengan kemajuannya, penggunaannya oleh pengguna juga harus ditingkatkan. Berikut panduan umum interpretasi skala grafis skor SUS yang dapat dilihat pada Tabel 2.3

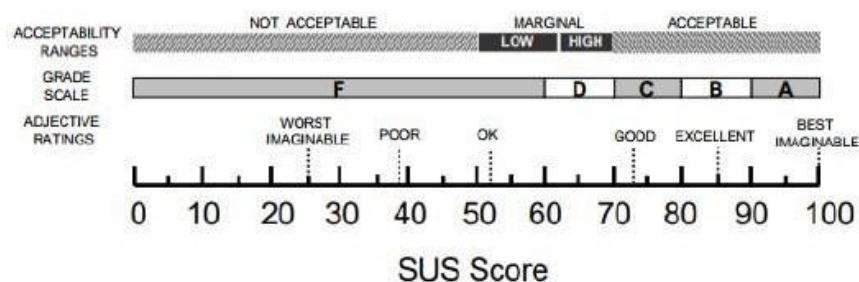
Tabel 2.3 Skala Grafik SUS

SKOR	NILAI	EVALUASI DESKRIPTIF
“>80.3”	“A”	“Excellent”
“67 – 80.3”	“B”	“Good”
“68”	“C”	“Okay”
“51-69”	“D”	“Poor”
“<51”	“E”	“Awful”

Berikut adalah cara perhitungan hasil pengujian System Usability Scale (SUS) (Ependi dkk., 2019) :

1. Pernyataan instrumen nomor ganjil skala jawaban instrumen dikurangi 1
2. Pernyataan instrumen nomor genap maka 5 dikurangi skala jawaban instrumen
3. Hasil penilaian skala 0 - 4 (4 merupakan jawaban terbaik).
4. Melakukan penjumlahan jawaban kemudian dikali dengan 2.5.
5. Menentukan nilai rerata jawaban instrumen pengujian semua responden.

Untuk mencapai kesimpulan akhir, tiga indikasi penilaian digunakan: Range Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Ratings. Range acceptability terdiri dari tiga tingkatan, yaitu acceptable, marginal, dan best imaginable. Skala kelas terdiri dari lima tingkat, yaitu A, B, C, D, dan F. Rangkaian adjektif terdiri dari tingkatan yang lebih rendah, yaitu worst imaginable, poor, ok, good, excellent, dan best imaginable (Nopita dkk., 2022).



Gambar 2.5 Penilaian SUS

2.9 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu

Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
(Dicky Larson Kaligis & Refyul Rey Fatri, 2020)	Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis WEB Dengan Metode User Centered Design	Menggunakan Metode User Centered Design dan Wawancara	Hasil dari penelitian ini adalah Skor kegunaan meningkat dari 79,7 menjadi 85,6 Metodologi UCD secara efektif meningkatkan kegunaan dan pengalaman pengguna Serta Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut termasuk mengintegrasikan fitur survei tambahan.
(Syahril Rizal R I & Surya Adi Saputra, 2023)	Perancangan Ui/Ux Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design	Penelitian ini menggunakan Metode User Centered Design dan menggunakan studi literatur untuk pengumpulan data	Rancangan UI/UX design aplikasi ini menghasilkan 3 aspek permasalahan yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran. Model User Centered Design (UCD) digunakan untuk pengembangan aplikasi.

(Sulistya Ernawati & Aries Dwi Indriyanti, 2022)	Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode User Centered Design (UCD) dan Usability Testing menggunakan Metode System Usability Scale	Berdasarkan hasil Dari Penelitian ini Desain aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif, Desain Berpusat pada Pengguna meningkatkan proses pengembangan aplikasi Dan Evaluasi prototipe mencapai peringkat 'Baik' dengan skor 80.125
(Rizka Dwi Cahyani & Aries Dwi Indriyanti, 2022)	Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode User Centered Design dan Menggunakan Metode System Usability Scale	Hasil dari Penelitian ini Adalah Penerapan Metodologi Desain Berpusat Pengguna yang efektif dikonfirmasi dan Desain ulang meningkatkan skor kegunaan dari 27,35 menjadi 88,333 System Usability Scale (SUS) mengevaluasi kegunaan situs web sebelum dan sesudah desain ulang
(Adityo Satrio Bagaskoro, Rahmat Fauzi & Nia Ambarsari, 2020)	Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode User Centered Design	Menggunakan metode User Centered Design (UCD) dan Software Usability Scale	Hasil dari penelitian ini Desain yang berfokus pada pendekatan yang berpusat pada pengguna meningkatkan kegunaan Serta

	Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus: SMA Santa Maria 3 Cimahi		Desain yang efektif meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa. Aplikasi e-Learning menerima skor kegunaan yang dapat diterima sebesar 71,6
(Muhammad Restu Alfiansyah, Anita Muliawati, & Ria Astriratma, 2022)	Analisis User Interface Dan User Experience Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Brimo (Bri Mobile)	Metode penelitian yang digunakan adalah metode User Centered Design (UCD) dan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)	Berdasarkan analisis hasil penilaian aplikasi BRImo saat ini menggunakan metode Usability Scale of System (SUS), diperoleh rata-rata skor sebesar 60, yang menunjukkan bahwa aplikasi BRImo masih di bawah rata-rata dan tidak dapat diterima. Di sisi lain, analisis hasil penilaian sistem redesign aplikasi BRImo menggunakan metode User Centered Design (UCD) memperoleh rata-rata skor sebesar 77, yang menunjukkan bahwa sistem dapat diterima.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

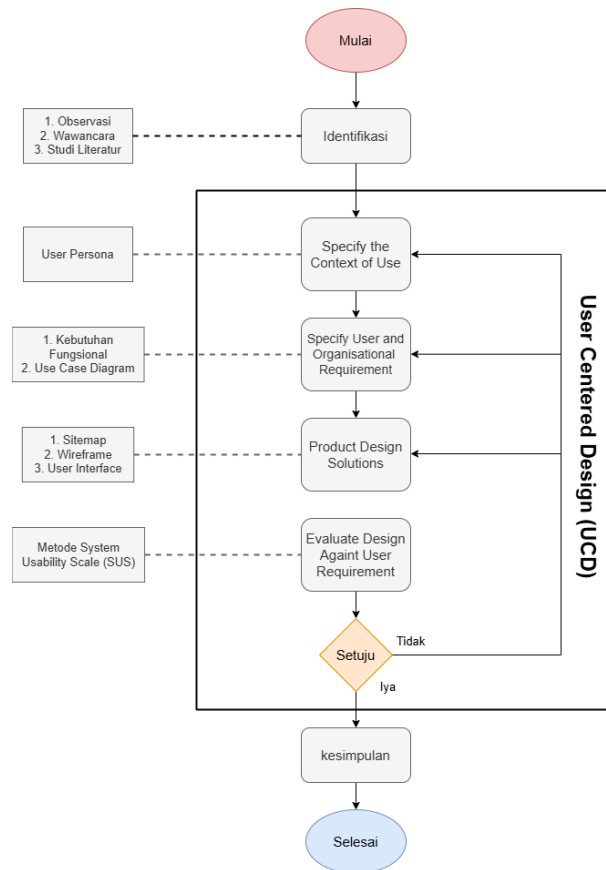
Objek dalam penelitian ini adalah analisis, perancangan, implementasi, dan evaluasi kebutuhan antarmuka pengguna. Website berupa tampilan inventory logistik pada PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero), Tbk. Cabang A.rivai Palembang. Subjek nya yaitu petugas divisi pengadaan (ATK) dan pegawai pada Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A. Rivai Palembang.

3.2 Jenis Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yakni data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data langsung yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner kepada pegawai kantor yang ada di Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A. Rivai Palembang. Data sekunder didapatkan dari studi literatur yang berupa jurnal, website, artikel, dan referensi lainnya.

3.3 Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan metode User Center Design (UCD) yang selanjutnya akan di evaluasi dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Alur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.3.1 Identifikasi

Pada tahap ini, akan dilakukanya identifikasi tentang penelitian yang mana akan dilakukan observasi, wawancara, dan studi literatur yang mendukung tentang penelitian.

3.3.1.1 Observasi

Pada tahap ini, Observasi dilakukan dengan mengamati objek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati proses bisnis yang terjadi pada inventory logistik yang dilakukan oleh petugas dan juga bagaimana sistem alur permintaan dan pengambilan barang (ATK) inventory logistik Pada Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A. Rivai Palembang.

3.3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan petugas yang berjaga pada gudang logistik serta pegawai yang sedang mengajukan permintaan dan pengambilan barang.

3.3.1.3 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan memanfaatkan teori dan penelitian sebelumnya sebagai referensi dan acuan dalam penelitian. Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk mencari data terkait dasar teori serta referensi yang relevan melalui jurnal, makalah, dan artikel. Referensi tersebut berfokus pada metode User Centered Design (UCD) dan System Usability Scale (SUS).

3.3.2 Specify The Context of Use

Proses tahap ini merupakan proses analisis yang dilakukan saat pertama kali akan memulai seluruh proses rancangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan riset pengguna untuk mendapatkan dan memahami kebutuhan serta keinginan user terkait perancangan User Interface website inventory logistik. Riset pengguna dilakukan melalui wawancara. Setelah dilakukan proses wawancara akan menghasilkan User Persona. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal sesuai dengan ekspektasi pengguna.

3.3.3 Specify User and Organisational Requirement

Pada tahap ini akan menentukan kebutuhan pengguna. Untuk menentukan kebutuhan pengguna, peneliti membuat spesifikasi kebutuhan pengguna dengan cara mengelompokkan masalah dan solusi dari hasil riset pengguna. Setelah itu akan dilakukan Kebutuhan Fungsional Pengguna dan *User flow*.

3.3.4 Product Design Solutions

Setelah menyelesaikan tahap sebelumnya, akan dilakukan tahap rancangan solusi desain. Untuk melakukan rancangan desain akan dilakukan proses pembuatan Sitemap untuk memudahkan pegawai dan petugas ATK melakukan navigasi dan menampilkan arsitektur rancangan yang telah dibuat, lalu selanjutnya proses Wireframe untuk memberikan gambaran tentang layout dari tampilan rancangan User Interface yang akan dibuat, dan proses terakhir yaitu pembuatan perancangan User Interface Website Inventory Logistik.

3.3.5 Evaluate Design Against User Requirement

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari metode UCD. Pada tahap ini dilakukan pengujian *user interface* dan kegunaan dengan melakukan evaluasi untuk prototype yang telah dibuat dengan cara menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian kegunaan ini dilakukan oleh beberapa pengguna sistem selaku responden dari kuisioner. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui nilai kegunaan yang di nilai dari responden apakah user interface sudah sesuai kebutuhan petugas inventory logistik dan pegawai atau belum.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identifikasi

Tahap pertama kali yang peneliti lakukan yaitu mengikuti dan mengobservasi bagaimana terjadinya proses bisnis inventory logistik selama berlangsung. Setelah dari observasi, peneliti melakukan wawancara tanya jawab ke beberapa petugas pengadaan barang logistik dan pegawai terkait apa saja keluhan dan kendala yang terjadi pada saat proses inventory logistik berlangsung. Selanjutnya peneliti juga melakukan riset berupa studi literatur lebih dalam dengan mencari jurnal, artikel, dan buku untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada saat terjadinya proses inventory logistik pada PT. Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A Rivai Palembang.

Berikut ini adalah tabel hasil wawancara antara peneliti dan petugas Gudang:

4.1.1 Hasil Wawancara Petugas (Admin)

Nama	: Iqbal Prakasa
Umur	: 30 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki- Laki
Jabatan	: Petugas Arsip pergudangan

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Petugas (Admin)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa tugas utama Anda sebagai petugas pergudangan?	Mengelola stok barang, mencatat barang masuk dan keluar, serta memastikan data inventaris tetap akurat.
2.	Untuk Saat ini Bagaimana proses pencatatan terkait permintaan pengadaan barang pada Gudang logistik Bri Kantor Cabang A Rivai Palembang?	Proses pencatatan yang terjadi saat ini masih dilakukan dengan cara manual, yaitu pencatatan menggunakan kertas.
3.	Kira – kira apa kendala yang terjadi pada saat proses perhitungan kembali berkas permintaan barang untuk dijadikan laporan pada setiap akhir bulan?	Sering terjadi kesalahan pencatatan, sulit mencari data barang dengan cepat. saat akan menghitung kembali barang yang keluar pada bulan tersebut memakan waktu yang lumayan lama karena masih di hitung manual.
4.	Seperti apa rancangan website yang diinginkan?	Bentuk rancangan website harus bisa menyelesaikan permasalahan yang ada, penambahan fitur stock barang dan dapat mencetak dokumen ke Excel sehingga dapat memenuhi kebutuhan secara efektif dan efisien.
5.	Bagaimana proses pelaporan stok barang dilakukan?	Saya menghitung barang secara manual, mencatat hasilnya, lalu membuat laporan menggunakan program excel.
6.	Apa fitur utama yang Anda harapkan dari website pergudangan?	Pencatatan barang masuk dan keluar secara otomatis, pelacakan stok barang secara real-time, dan pembuatan laporan yang cepat dan akurat.

7.	Apakah Anda membutuhkan fitur pencarian cepat untuk menemukan data barang tertentu?	Sangat perlu, karena kadang mencari data barang secara manual membutuhkan waktu lama.
8.	Apakah Anda pernah menggunakan sistem berbasis web sebelumnya? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda dengan sistem itu?	Ya, saya pernah, dan saya merasa antarmukanya harus sederhana agar mudah dipahami oleh semua petugas, termasuk yang tidak terlalu mahir teknologi.
9.	Apakah Anda membutuhkan fitur pencarian cepat untuk menemukan data barang tertentu?	Sangat perlu, karena kadang mencari data barang secara manual membutuhkan waktu lama.
10.	Apakah Anda memiliki saran tambahan terkait desain atau fitur website pergudangan ini nantinya?	Sebaiknya tampilannya sederhana, ada angka pemberitahuan jumlah stok saat ini, dan sistemnya harus cepat serta responsif.

4.1.2 Hasil Wawancara Pegawai

Nama : Ahmad Yusuf
 Umur : 55 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki- Laki
 Jabatan : Pegawai TIE EDC RO Palembang

Tabel 4.2 Hasil Wawancara Pegawai

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses permintaan barang dilakukan saat ini?	langsung meminta barang kepada petugas gudang secara lisan.
2.	Apakah Anda mencatat barang yang Anda ambil dari gudang?	Biasanya hanya petugas gudang yang mencatat, sementara saya menerima barang berdasarkan daftar yang saya serahkan.

3.	Bagaimana menurut Anda jika ada sistem berbasis web untuk mempermudah proses permintaan barang?	Sangat membantu, terutama jika saya bisa melihat ketersediaan stok barang secara langsung sebelum mengajukan permintaan.
4.	Fitur apa saja yang Anda harapkan dari sistem tersebut?	Fitur pengecekan stok secara real-time, pengajuan permintaan barang secara online.
5.	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan petugas gudang saat ini?	Biasanya datang langsung ke gudang untuk menyampaikan permintaan barang.
6.	Apakah menurut Anda waktu pengambilan barang bisa lebih efisien dengan sistem berbasis web?	Sangat mungkin, karena saya bisa menghindari bolak-balik jika sudah tahu barang tersedia atau tidak sebelum datang ke gudang.
7.	Apakah Anda memiliki preferensi tertentu terkait desain atau tampilan sistem?	Saya lebih suka tampilan yang sederhana dan mudah dipahami, dengan panduan jelas untuk mencari dan meminta barang.
8.	Apakah Anda pernah menggunakan sistem berbasis web sebelumnya? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?	Ya, pengalaman saya cukup baik selama sistemnya user-friendly dan mudah diakses dari perangkat yang sering saya gunakan.
9.	Berapa lama waktu yang Anda butuhkan untuk mempelajari sistem baru?	Tidak terlalu lama, mungkin 1 hari untuk pelatihan, asalkan sistemnya tidak terlalu rumit.
10.	Apakah Anda memiliki saran tambahan terkait fitur yang diperlukan di sistem pergudangan?	Sebaiknya tambahkan fitur pengecekan stock barang, dan fitur penghapusan barang saat akan diajukan agar tidak lebih atau kurang barang yang kita minta sebelum permintaan benar benar terkirim.

Gambar dibawah ini adalah bukti dokumentasi pada tahap awal wawancara antara peneliti yang bertanya langsung kepada petugas gudang dan pegawai terkait bagaimana proses yang terjadi pada gudang logistik Bri kantor cabang Palembang A rivai.



Gambar 4.1 Wawancara petugas



Gambar 4.2 Wawancara pegawai

Melalui wawancara ini, peneliti mencatat masukan dan data yang relevan, yang nantinya akan menjadi dasar untuk merancang prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Petugas gudang dan pegawai berperan aktif dengan memberikan penjelasan mengenai proses logistik yang berjalan serta kendala spesifik yang mereka hadapi dalam sistem saat ini.

4.2 Specify The Context of Use

Pada tahapan kali ini, diawali dengan melakukan *secondary research* guna mengumpulkan permasalahan yang ada dan mengidentifikasi kebutuhan inventory logistik terkait sistem pencatatan yang masih manual dan fitur cetak laporan akhir bulan. *Secondary research* dilakukan dengan melakukan *group discussion* bersama petugas gudang dan pegawai bank bri guna mengetahui kebutuhan pengguna pada Website inventory logistik ini nantinya.

Berdasarkan *secondary research* tersebut, didapatkanlah data seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3 Data Hasil *secondary research*

No	Hasil Temuan Riset	Sumber
(Competitive Analysis)		
1.	Proses pencatatan stok barang manual memakan waktu lama dan rentan terjadi kesalahan.	<i>Group discussion</i>
2.	Pengguna membutuhkan fitur untuk memantau stok barang secara real-time.	
3.	Kurangnya sistem terintegrasi yang menggabungkan data stok barang dan laporan gudang.	
4.	Sistem laporan manual sulit diakses dan membutuhkan waktu untuk penyusunan.	
5.	Pengguna membutuhkan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan.	
Keinginan / Kebutuhan User		
1.	Fitur otomatisasi pencatatan stok barang untuk mengurangi kesalahan manual.	<i>Group discussion</i>
2.	Dashboard real-time untuk memantau stok barang secara langsung.	

3.	Akses laporan stok barang yang cepat dan dapat diunduh dalam format Excel.	
4.	Sistem pencarian stok barang berdasarkan nama atau kategori.	
5.	Antarmuka yang mudah dipahami dan responsif.	

Berikut ini peneliti melampirkan gambar dokumentasi bukti hasil group discussion yang peneliti lakukan bersama petugas gudang dan pegawai.



Gambar 4.3 *Group discussion* bersama petugas dan pegawai

Foto ini menunjukkan kegiatan diskusi kelompok yang melibatkan petugas gudang dan pegawai kantor. Dalam tahap ini, peneliti bersama pengguna utama berdiskusi untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan sistem yang diinginkan, kendala yang mereka hadapi dalam proses kerja saat ini, serta usulan perbaikan untuk meningkatkan efisiensi.

Beberapa poin yang dibahas mencakup:


1. Identifikasi masalah pada proses manual pencatatan stok barang.
2. Pengumpulan ide dan masukan untuk fitur-fitur utama yang diharapkan hadir dalam sistem.
3. Diskusi terkait desain antarmuka yang mudah digunakan oleh semua pihak yang terlibat.

Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan langsung dari pengguna akhir sehingga desain produk nantinya dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selanjutnya peneliti melakukan riset pengguna untuk mendapatkan dan memahami kebutuhan dan keinginan user yang sesuai. Riset pengguna dilakukan dengan proses tahapan pembuatan profil pengguna (*user persona*). Data *user persona* ini diambil dari hasil wawancara yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

User persona memiliki peran penting dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna pada *website*. Dalam pembuatan *user persona*, akan dianalisis masalah terkait bagaimana cara terjadinya proses pergudangan logistik dan tujuannya akan ditentukan berdasarkan hasil wawancara. Hal ini bertujuan untuk merumuskan solusi yang akan dijelaskan pada tahap selanjutnya.

User Persona



Iqbal Prakasa
 Umur : 30 Tahun
 Jenis Kelamin : Pria
 Jabatan : Petugas
 Penunjang Operasional

LATAR BELAKANG

Iqbal Prakasa adalah seorang petugas yang ada pada divisi seksi penunjang operasional pada PT. Bank Rakyat Indonesia kantor Cabang A. Rivai Palembang yang bertugas sebagai Admin atau petugas gudang logistik pengadaan barang (ATK).

FRUSTASI


- Media sebagai alat pencatat pengeluaran dan pemasukan pada gudang masih berupa lembaran kertas.
- beberapa kali ada dokumen hasil pencatatan yang tercecer sehingga catatan hilang.
- waktu yang dibutuhkan untuk menghitung persediaan barang dan stock akhir bulan lumayan lama.

TUJUAN

- Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi berupa website petugas dengan mudah memantau stock barang yang ada saat ini.
- perhitungan dan pelaporan stock barang setiap akhir bulan lebih cepat dan simple.
- adanya website inventory logistik ini dapat meminimalisir terjadinya hilang dokumen karena tercecer.

Gambar 4.4 User Persona Petugas

User Persona



Ahmad Yusuf
 Umur : 55
 Jenis Kelamin : Pria
 Jabatan : Pegawai TIE
 EDC RO Palembang

LATAR BELAKANG

Ahmad Yusuf merupakan seorang pegawai yang ditugaskan pada TIE EDC RO Palembang, setiap butuh peralatan (ATK) atau dokumen kertas Yusuf selalu pergi ke divisi pengadaan barang inventory logistik untuk meminta kepada petugas yang berjaga pada gudang tersebut.

FRUSTASI

- pegawai harus pergi ke operasional penunjang pada divisi pengadaan barang dan meminta langsung kebutuhan (ATK) apa saja yang ia perlukan.
- tidak dapat melihat stock barang apa saja yang sedang tersedia pada divisi pengadaan inventory logistik.
- waktu yang terbuang karena meminta keperluan (ATK) secara langsung pada petugas pengadaan logistik

TUJUAN

- Dengan adanya sistem inventory logistik ini pegawai dapat meminta barang (ATK) melalui website yang sudah dirancang nantinya.
- pegawai dapat mengetahui barang yang dimintanya tersedia atau tidak pada divisi pengadaan barang logistik.
- menghemat waktu karena pegawai tidak perlu menemui secara langsung jika ingin meminta barang (ATK).

Gambar 4.5 User Persona Pengguna

4.3 Specify User and Organisational Requirement

Tahapan selanjutnya adalah tahap Specify User and Organisational Requirement atau Menentukan kebutuhan dari pengguna. Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam perancangan yang sedang dilakukan.

Kebutuhan tersebut didapatkan dari hasil tahap sebelumnya, yaitu hasil wawancara yang nantinya akan disesuaikan dengan data pendukung.

Setelah mendapatkan hasil temuan riset dari tahap sebelumnya di hasilkan lah kebutuhan fungsional dan non fungsional seperti seperti pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Pengguna
1.	Sistem otomatisasi pencatatan stok barang yang dapat mencatat barang masuk dan keluar secara real-time.	Petugas Gudang
2.	Dashboard real-time untuk memantau stok barang yang tersedia di gudang.	Pegawai Kantor
3.	Fitur pencarian stok barang berdasarkan nama, kategori, atau kode barang.	Petugas Gudang, Pegawai Kantor
4.	Sistem pelaporan yang dapat menghasilkan laporan stok barang dalam format Excel.	Petugas Gudang
5.	Fitur manajemen kategori barang untuk membantu pengelompokan stok di gudang.	Petugas Gudang

Tabel 4.5 Kebutuhan *Non* fungsional

No	Kebutuhan <i>Non</i> -Fungsional	Pengguna
1.	Antarmuka pengguna yang sederhana dan responsif untuk memudahkan akses di perangkat apa pun.	Petugas Gudang, Pegawai Kantor

2.	Waktu respons sistem yang cepat untuk menghindari keterlambatan informasi.	Petugas Gudang, Pegawai Kantor
3.	Sistem yang aman untuk mencegah akses tidak sah pada data inventaris.	Organisasi
4.	Skalabilitas sistem untuk mendukung peningkatan volume data di masa depan.	Organisasi
5.	Ketersediaan sistem 24/7 untuk memastikan akses tidak terganggu.	Organisasi

Dari hasil data tabel diatas Peneliti dapat membuat Kebutuhan Fungsional pengguna berupa petugas (Admin), pegawai dan *User flow*.

4.3.1 Kebutuhan Fungsional Petugas (Admin)

Admin merupakan pengguna yang memiliki kewenangan penuh dalam dalam mengelola website inventory logistik. Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari Petugas (Admin) :

- Admin dapat melakukan Login
- Admin dapat approve permintaan barang
- Admin dapat mensortir berdasarkan tanggal dan bulan terkait pengeluaran barang yang terjadi pada tahun tersebut
- Admin dapat mengunduh dan mencetak laporan bulanan
- Admin dapat melakukan Logout

4.3.2 Kebutuhan Fungsional Pegawai

Pegawai merupakan pengguna yang akan secara langsung mengakses dan menggunakan website inventory logistik. Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari pegawai :

- Pegawai dapat melakukan Registrasi akun

- Pegawai dapat melakukan Login
- Pegawai dapat melihat jumlah stock barang
- Pegawai dapat memilih barang kebutuhan (ATK) yang mereka minta
- Pegawai dapat melakukan Logout

Data berupa tabel kebutuhan fungsional dan *non* fungsional diatas didapatkan peneliti dari hasil diskusi group ber empat yang di lakukan oleh peneliti sendiri, petugas gudang, pegawai, dan perwakilan orang dari organisasi. Berikut ini foto bukti dokumentasi hasil dari kegiatan diatas:



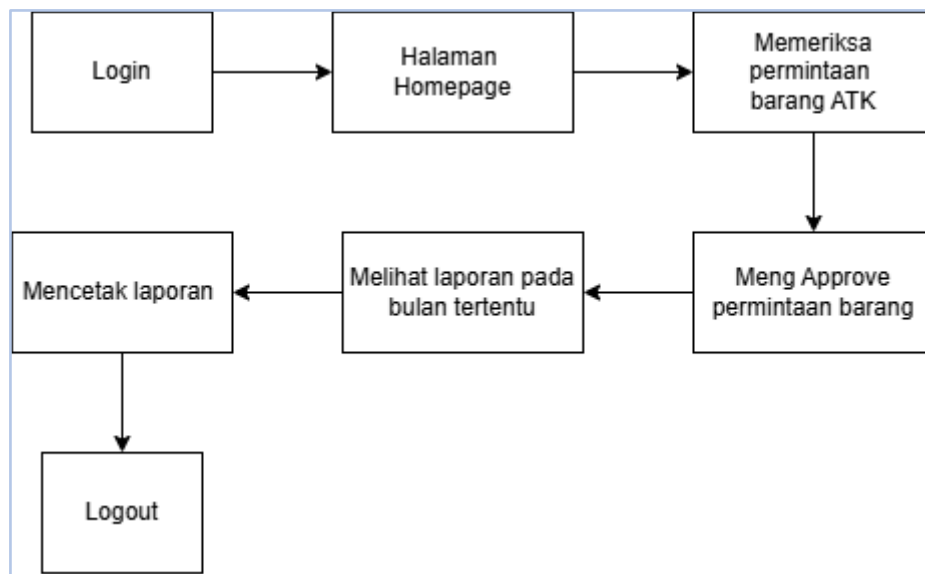
Gambar 4.6 Diskusi kebutuhan fungsional

Pada gambar 4.6 diatas adalah kegiatan diskusi kelompok yang melibatkan empat orang, yaitu petugas gudang, pegawai kantor, orang dari organisasi bri dan peneliti. Dalam diskusi ini, fokus utama adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan organisasi terkait perancangan sistem inventory logistik.

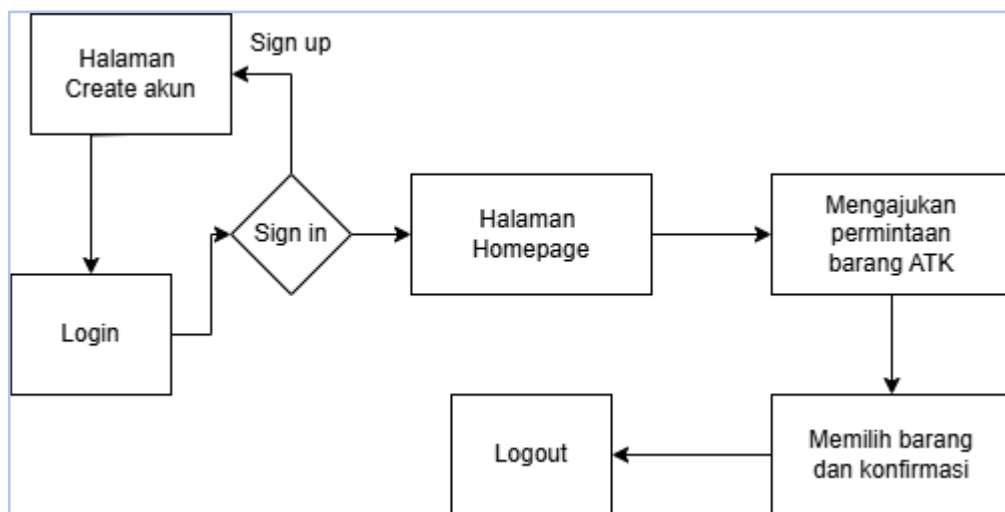
Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi dapat terakomodasi dengan baik dalam desain sistem yang akan dikembangkan.

4.3.3 User Flow

Pada *user flow* terdapat pengguna yang terlibat dalam sistem. Pengguna tersebut yang menggunakan atau berinteraksi dengan sistem yang nantinya berperan langsung dalam proses keluar-masuk. Pengguna dalam kasus ini adalah petugas (admin) dari pihak pengadaan barang inventory logistik dan pegawai pada bank rakyat indonesia kantor cabang a rivai Palembang.



Gambar 4.7 *User flow* petugas gudang



Gambar 4.8 *User flow* pegawai

4.4 Product Design Solutions

Pada Tahap ini dilakukan rancangan website inventory logistik berdasarkan dengan kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan tiga tahapan yaitu tahap Sitemap, tahap wireframe dan yang terakhir tahap rancangan user interface inventory logistik.

Sebelum memasuki tahap itu peneliti merancang solusi desain produk ke dalam data berbentuk tabel yang melibatkan pengguna secara langsung untuk memastikan kebutuhan mereka terpenuhi.

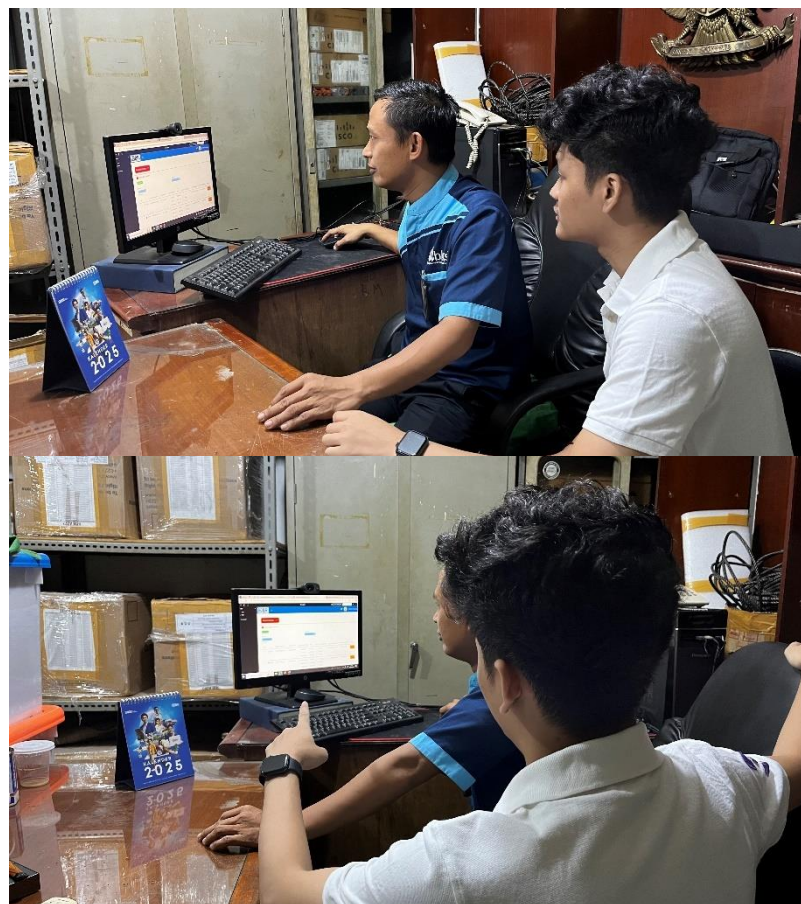
Proses ini meliputi pembuatan prototype dan pengujian usability, di bawah ini adalah tabel yang menggambarkan hasil dari aktivitas dan pengujian yang peneliti lakukan langsung kepada petugas (Admin) dan pegawai kantor Bri :

Tabel 4.6 Hasil Aktivitas dan Pengujian

No	Aktivitas	Keterlibatan Pengguna	Hasil Kegiatan
1.	Pembuatan Sitemap	Diskusi dengan petugas gudang dan pegawai untuk memahami struktur navigasi yang diinginkan.	Sitemap yang mencerminkan kebutuhan pengguna, dengan fokus pada aksesibilitas dan kemudahan navigasi.
2.	Pembuatan Wireframe	Pengguna (admin dan pegawai) diminta memberikan masukan terhadap sketsa awal layout website.	Perbaikan layout wireframe berdasarkan masukan pengguna agar lebih intuitif dan sesuai kebutuhan.
3.	Pembuatan Prototype	Prototipe interaktif dibuat dan diuji oleh pengguna untuk memastikan kemudahan penggunaan.	Feedback diterima dari pengguna terkait elemen visual dan fungsionalitas, lalu dilakukan iterasi desain.

4.	Pengujian Usability	Prototipe diuji oleh admin dan pegawai melalui tugas tertentu, seperti mencari nama barang atau mengajukan permintaan.	Identifikasi masalah usability yang kemudian diperbaiki, seperti memperjelas ikon atau mempercepat respons transisi sistem.
5.	Iterasi Desain	Perubahan dilakukan berdasarkan masukan dari pengujian sebelumnya.	Iterasi menghasilkan desain yang lebih responsif, sederhana, dan sesuai preferensi pengguna.

Berikut ini peneliti melampirkan gambar dokumentasi hasil dari mencoba langsung kepada petugas gudang dan pegawai terkait rancangan wireframe dan user interface yang peneliti lakukan bersama petugas gudang dan pegawai.



Gambar 4.9 Uji rancangan prototype bersama petugas gudang



Gambar 4.10 Hasil rancangan wireframe



Gambar 4.11 Hasil rancangan user interface

Gambar diatas menunjukkan proses pengujian rancangan wireframe dan antarmuka pengguna (user interface) sistem inventory logistik kepada petugas gudang dan pegawai. Pada kegiatan ini, peneliti menjelaskan elemen-elemen desain yang telah dirancang pada layar komputer, seperti tata letak menu, navigasi, dan fitur utama.

Petugas yang terlibat memberikan respons dan masukan secara langsung, yang nantinya akan menjadi dasar untuk penyempurnaan rancangan sebelum tahap implementasi lebih lanjut.

Keterlibatan pengguna dalam setiap aktivitas yang tercantum pada tabel di atas dan gambar di atas menunjukkan pendekatan iteratif yang menjadi inti dari metode User Centered Design (UCD). Diskusi awal dengan pengguna memastikan bahwa setiap kebutuhan telah diidentifikasi dengan tepat, sedangkan pengujian prototype membantu mengevaluasi apakah rancangan awal telah sesuai dengan ekspektasi pengguna.

Desain sistem terus diperbaiki melalui iterasi yang didasarkan pada masukan langsung dari petugas gudang dan pegawai. Hal ini memastikan bahwa setiap komponen rancangan, mulai dari struktur navigasi hingga prototype akhir, mampu memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien.

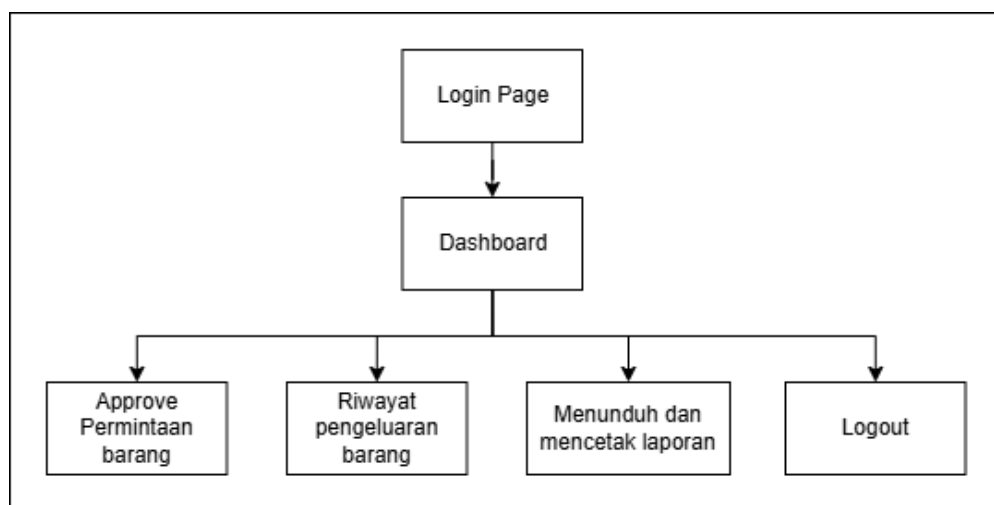
Hasil dari keterlibatan ini adalah rancangan yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional, tetapi juga memastikan bahwa website inventory logistik dapat digunakan secara efektif oleh seluruh petugas dan pegawai Bri kantor Cabang Palembang A Rivai. Langkah ini juga memperkuat validitas

desain karena didasarkan pada data di atas dan umpan balik langsung dari pengguna, sehingga meningkatkan kemungkinan adopsi sistem pada tahap implementasi.

4.4.1 Sitemap

Untuk melakukan rancangan *user interface* website inventory logistik *sitemap* yang telah dirancang dibagi menjadi dua berdasarkan penggunanya yaitu *sitemap* untuk website inventory logistik dengan pengguna petugas (admin) divisi pengadaan barang logistik bagian penunjang operasional dan *sitemap* untuk website inventory logistik dengan pengguna yaitu pegawai Bank Rakyat Indonesia Kantor cabang A. Rivai Palembang.

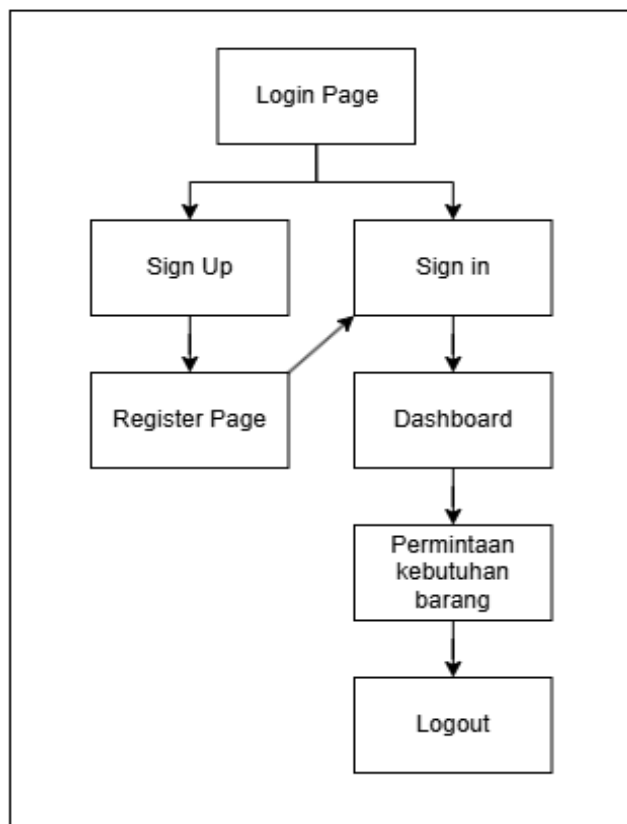
4.4.1.1 Sitemap Admin



Gambar 4.12 Sitemap Admin

Pada Sitemap Admin Tampilan awal website akan ada Login Page, lalu ke halaman Dashboard. Pada halaman dashboard admin ini terdapat 4 menu halaman, Yaitu Halaman Permintaan Product, Halaman Laporan Logistik, Halaman Pengaturan dan Halaman Logout.

4.4.1.2 Sitemap Pegawai



Gambar 4.13 Sitemap Pegawai

Pada Sitemap Pegawai Tampilan awal akan berada pada Login Page, Lalu berlanjut ke Sign Up dan Sign in, jika tidak memiliki akun maka akan diarahkan ke Halaman Register setelah membuat akun maka user dapat langsung Sign in. Selanjutnya user telah masuk ke Halaman Dashboard yang terdapat 4 pilihan menu, Yaitu Halaman Dashboard, Halaman Products, Halaman Categories, Halaman Setting, Dan menu pesan yang terdapat pada pojok kanan atas untuk mengetahui status pengajuan permintaan barang pegawai. Terakhir Sitemap Pegawai adalah Halaman Logout.

4.4.2 Wireframe

Wireframe pada Perancangan website inventory logistik ini terbagi menjadi 2, yaitu wireframe untuk admin dan wireframe untuk pegawai.

4.4.2.1 Wireframe Login Admin



Gambar 4.14 Wireframe Login Admin

Gambar 4.6 merupakan wireframe dari halaman login untuk Admin dari website inventory logistik. Sebelum masuk ke Dashboard website Admin harus Login terlebih dahulu.

4.4.2.2 Wireframe Approve Products

Logo Bri

Admin Gudang

Permintaan

Menunggu Approve

Approve

Search :

Show 2 entries

No	#	Nama Pegawai	unit Kerja	Nama Barang	Jumlah Pengajuan	Tgl Pengajuan	Status
1	<input type="checkbox"/> Pilih	Rahmansyah	Kc Dwikora	Spidol Cutter Lem Kertas	x Pcs x Pcs x Pcs	06-March-2023	waiting Approve
2	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Alif Chandra	Kc A Rival	Tinta Printer Map Kpr Clipboard	x Pcs x Pcs x Pcs	06-March-2023	waiting Approve

Showing 2 to 2 of 2 entries

Bri Kanca A Rival Inventory System Logistics

Gambar 4.15 Wireframe Approve Products

Gambar 4.7 merupakan tampilan dari Wireframe Halaman Approve Products yang hanya dapat diakses oleh admin. Pada halaman terdapat tampilan data berupa nama pegawai, unit kerja, nama barang, jumlah pengajuan, tanggal pengajuan, dan status nya apakah sudah di approve atau masih waiting.

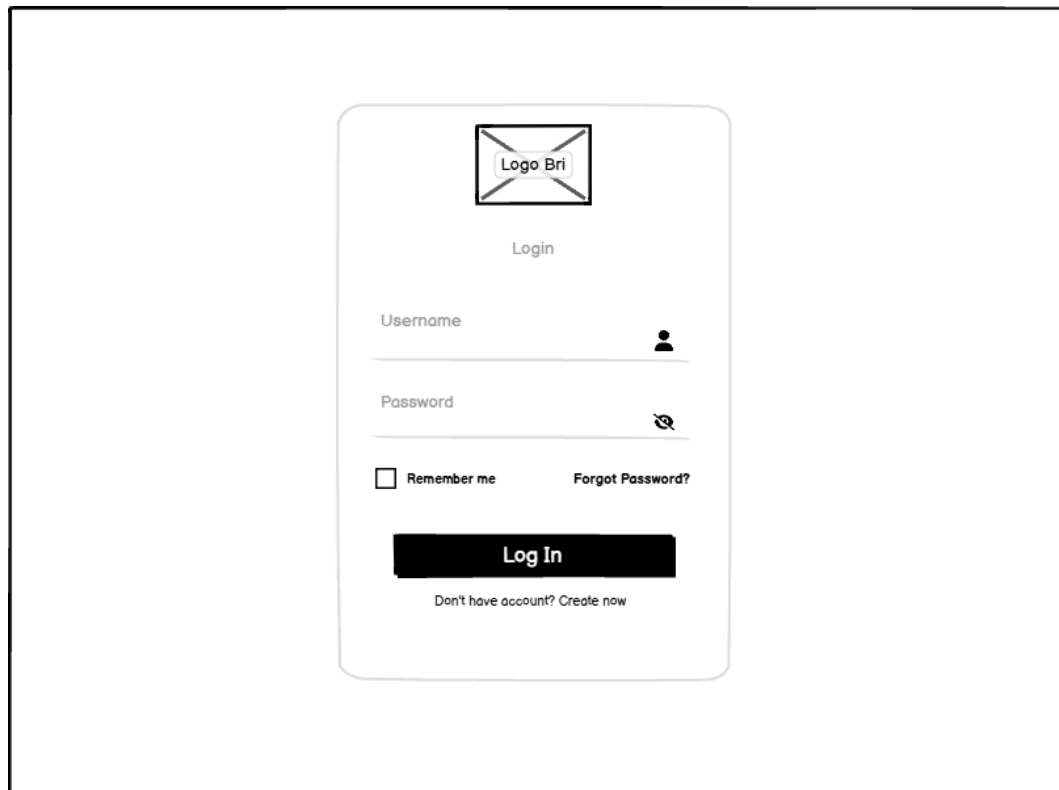
4.4.2.3 Wireframe Laporan Logistik

No	#	Nama Pegawai	unit Kerja	Nama Barang	Jumlah Pengajuan	Tgl Pengajuan	Jam
1	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Rahmansyah	Kc Dwikora	Spidol Cutter Lem Kertas	x Pcs x Pcs x Pcs	06-March-2023	09:07 WIB
2	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Alif Chandra	Kc A Rival	Tinta Printer Map Kpr Clipboard	x Pcs x Pcs x Pcs	06-March-2023	13:40 WIB
3	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	David Laris	Kc Merdeka	Amplop Map Briguna Map Plastik Staples Formulir KPR	x Pcs x Pcs x Pcs x Pcs x Pcs	06-March-2023	10:12 WIB

Gambar 4.16 Wireframe Laporan Logistik

Pada gambar 4.8 merupakan tampilan halaman dari laporan logistik bulanan admin. Pada halaman ini terdapat menu penerimaan dan pengeluaran, terdapat pula data pegawai yang sudah di approve pada bulan tersebut yang selanjutnya admin dapat mencetak data inventory logistik karena sudah ada fitur cetak / download pada pojok kanan bawah.

4.4.2.4 Wireframe Login User



Gambar 4.17 Wireframe Login User

Pada gambar 4.9 merupakan wireframe halaman login user, pada halaman ini user dapat membuat akun jika belum ada akun dan bisa langsung sign in jika punya akun dan login pada website inventory logistik.

4.4.2.5 Wireframe Registrasi Akun

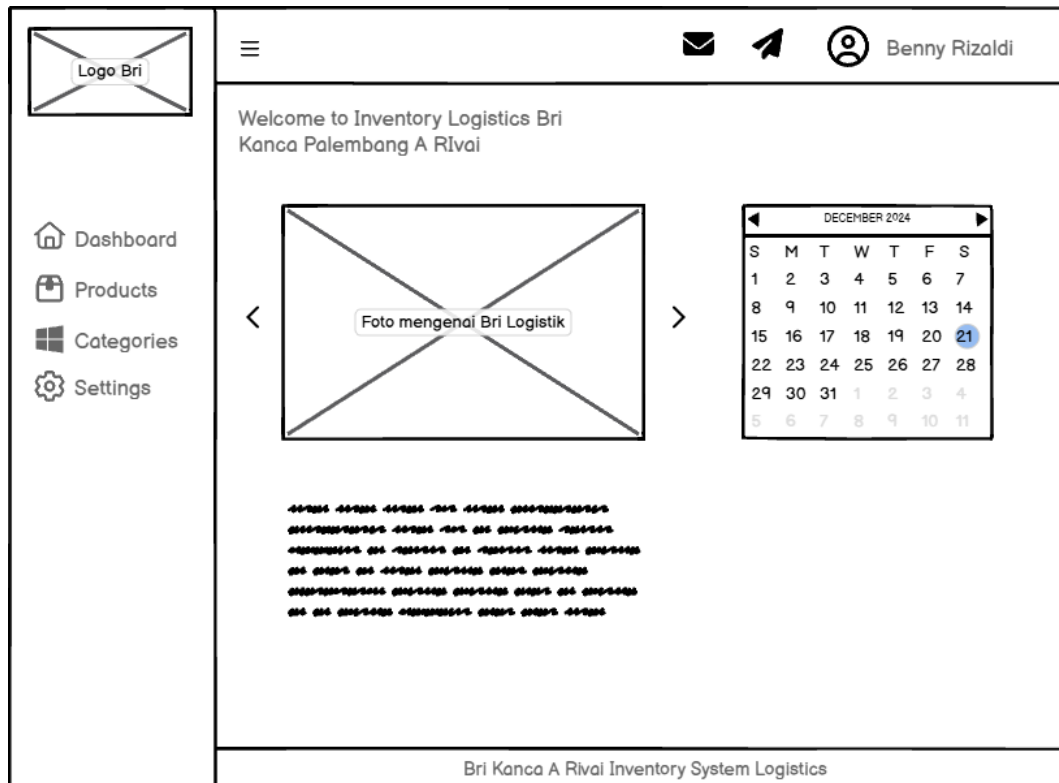
The wireframe shows a registration form titled "Create Account" with the instruction "Fill in the data below completely and correctly". The form contains the following fields and elements:

- Input field: Nama lengkap*
- Input field: NIK*
- Input field: NIP*
- Input field: Unit Kerja* with a dropdown arrow
- Input field: Username*
- Input field: Password*
- Input field: Email*
- Input field: No Hp*
- Image placeholder: A square box with an 'X' and the text "Logo Bri" inside, with "LOGISTIK" written below it.
- Button: A black button with the text "Create" in white.

Gambar 4.18 Wireframe Registrasi Akun

Tahapan selanjutnya pada gambar 4.10 adalah wireframe registrasi akun yang dimana belum memiliki akun maka akan dilanjutkan ke halaman registrasi akun kemudian jika sudah user akan dikembalikan ke halaman sebelumnya untuk login kembali.

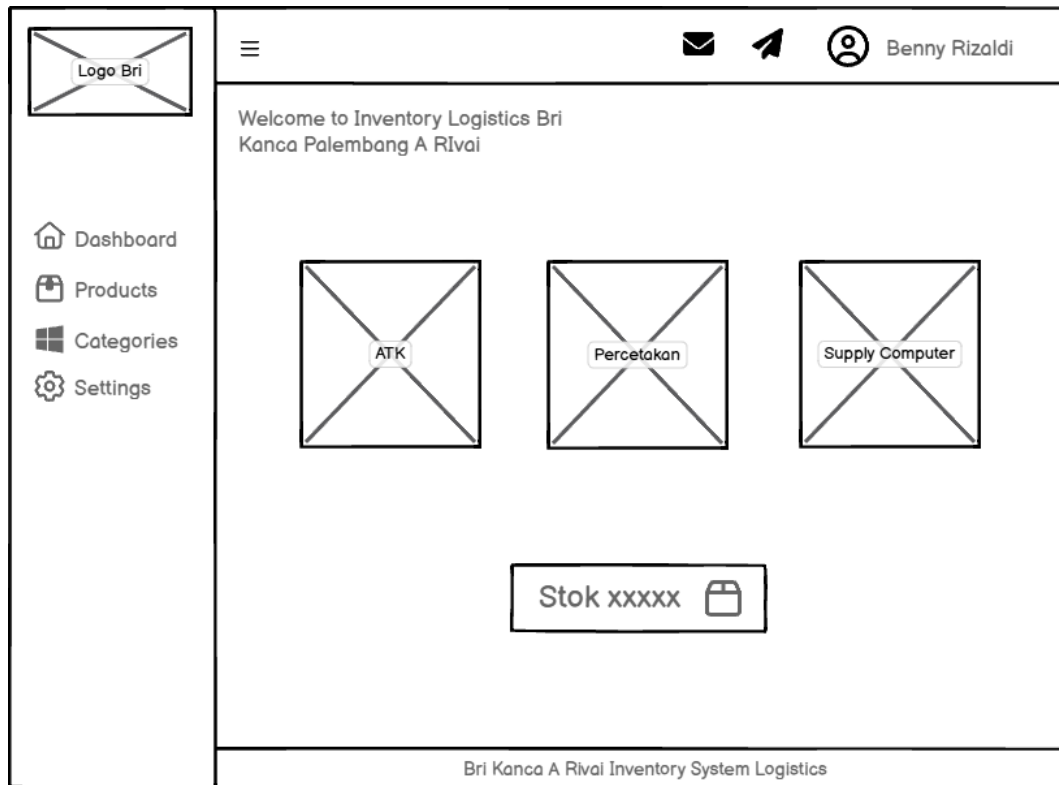
4.4.2.6 Wireframe Dashboard User



Gambar 4.19 Wireframe Dashboard User

Setelah login user masuk ke halaman dashboard utama website inventory logistik seperti pada gambar 4.11 di atas, yang dimana pada pada halaman ini terdapat informasi umum mengenai logistik pada bank rakyat indonesia kantor cabang palembang a rivai dan memiliki menu products, categories, dan settings.

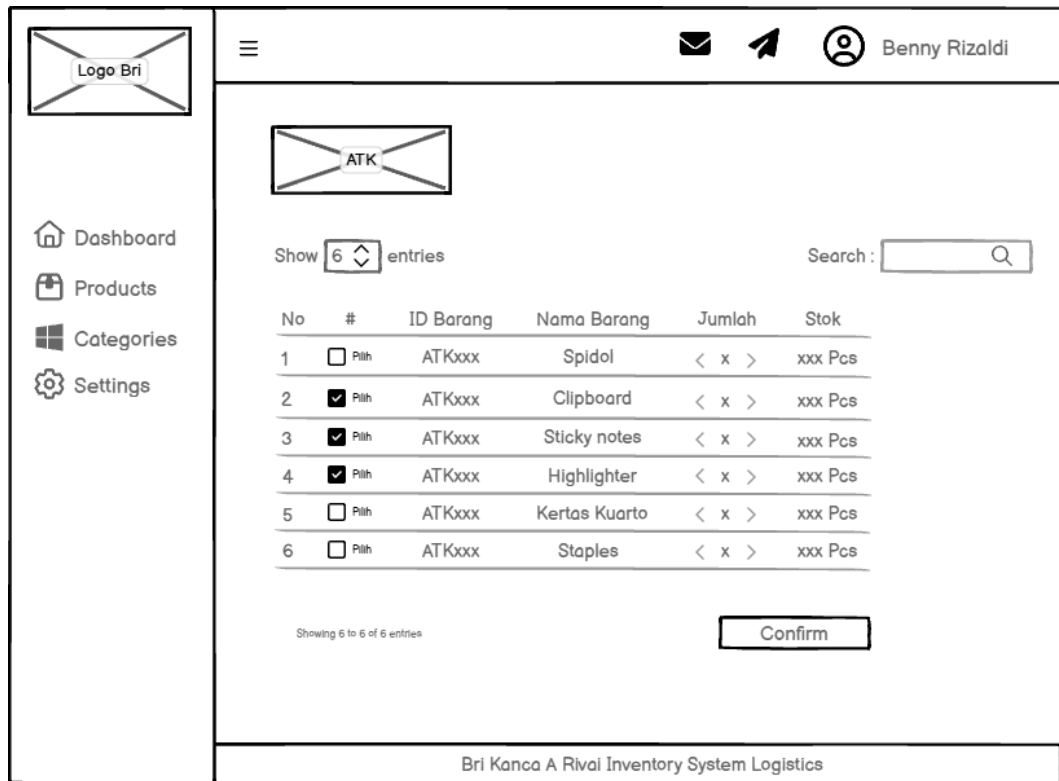
4.4.2.7 Wireframe Products



Gambar 4.20 Wireframe Products

Gambar 4.12 adalah tampilan dari wireframe products yang dimana pada halaman products ini terdapat 3 menu yaitu barang ATK, barang percetakan, dan barang berupa supply computer. Pada halaman ini pula terdapat informasi berupa stok barang.

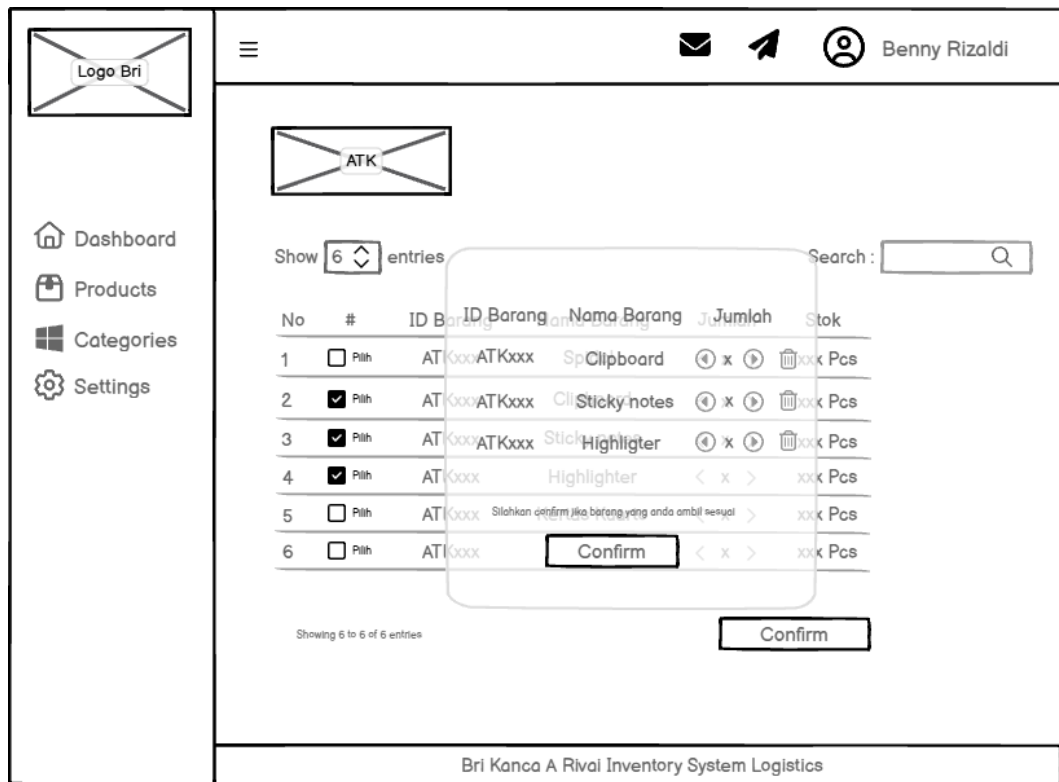
4.4.2.8 Wireframe Memilih Products



Gambar 4.21 Wireframe Memilih Products

Pada gambar 4.13 adalah wireframe dari halaman memilih products, yang dimana dihalaman ini terdapat informasi berupa barang (ATK) yang tersedia pada inventory logistik yang selanjutnya user dapat memilih dan confirm untuk melakukan pengajuan permintaan barang.

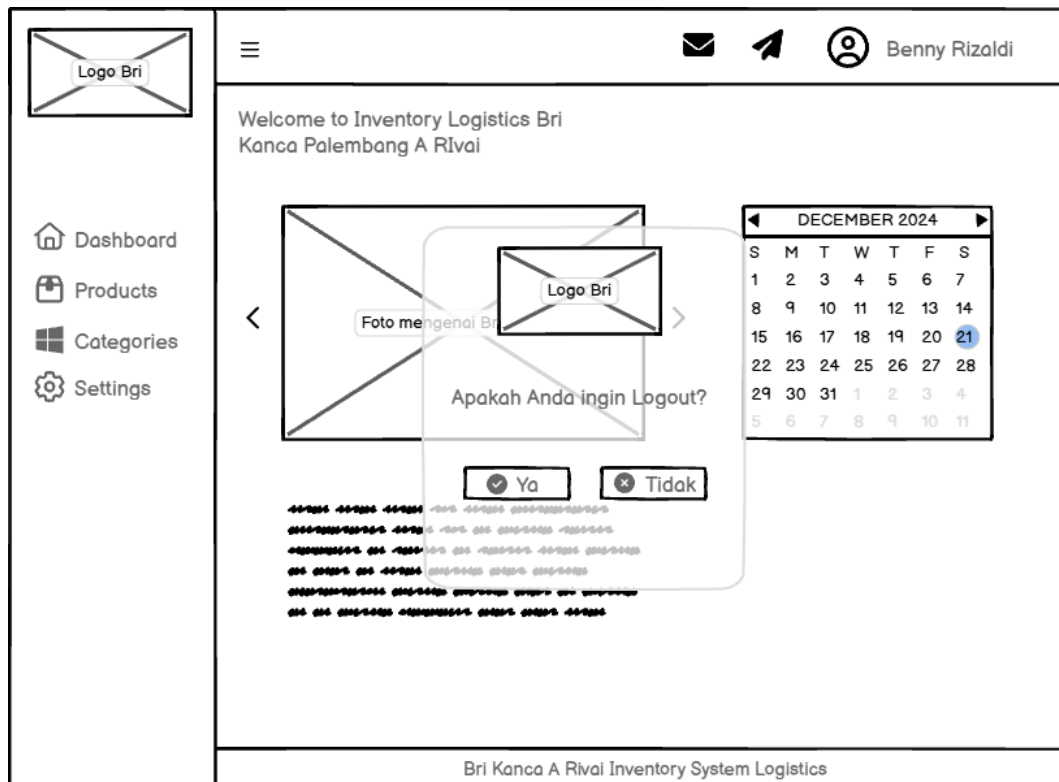
4.4.2.9 Wireframe Menghapus Products



Gambar 4.22 Wireframe Menghapus Products

Pada gambar 4.14 merupakan wireframe menghapus products yang dimana saat user mengconfirm permintaan barang nya pada halaman sebelumnya user akan di hadapkan dengan menu hapus atau tambah products sebelum permintaan benar benar terkirim pada petugas inventory logistik.

4.4.2.10 Wireframe Logout



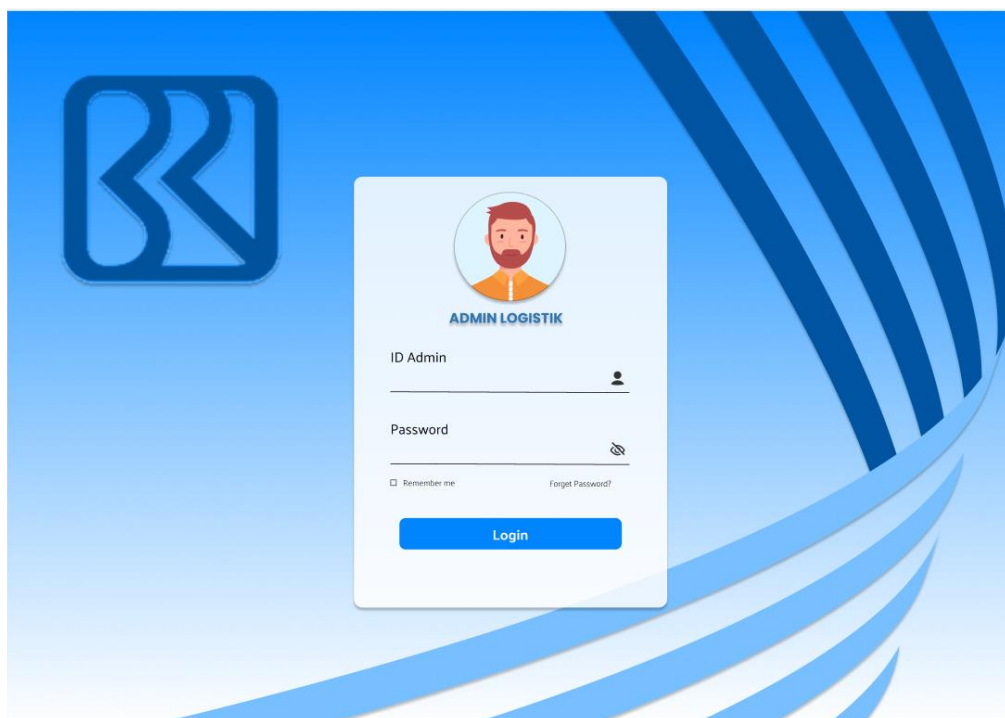
Gambar 4.23 Wireframe Logout

Tahapan terakhir seperti pada gambar 4.15 wireframe logout, yang dimana jika petugas dan pegawai sudah melakukan permintaan dan approve barang, sebagai tahapan terakhir mereka bisa logout dari website inventory logistik.

4.4.3 User Interface

Setelah melalui tahapan wireframe selanjutnya adalah Tahap User Interface. Sama seperti pada tahap Wireframe, Pada tahapan User Interface Website Inventory Logistik terbagi menjadi 2 user, yaitu Petugas (Admin) logistik dan Pegawai Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A. Rivai Palembang.

4.4.3.1 User Interface Login Admin



Gambar 4.24 User Interface Login Admin

Gambar 4.16 adalah User Interface dari Login Admin. Sebelum masuk ke halaman Dashboard, Admin harus melakukan login terlebih dahulu dengan cara memasukkan alamat Email dan Password.

4.4.3.2 User Interface Approve Products

The screenshot displays the 'Menunggu Approve' section of the BRI Inventory System Logistics. It features a search bar, a 'Show' dropdown set to '2 entries', and a table of pending requests. The table has the following data:

No	#	Nama Pegawai	Unit Kerja	Nama barang	Stok	Jumlah Pengajuan	Tgl Pengajuan	Jam Pengajuan	Status
1	<input type="checkbox"/> Pilih	Rahmansyah	Kc Dwikora	Spidol	528 Pcs	4 Pcs	06-March-2023	09:07 WIB	Waiting Approve
				Cutter	257 Pcs	6 Pcs			
				Lem Kertas	89 Pcs	3 Pcs			
2	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Alif Chandra	Kc A Rivai	Tinta Printer	72 Pcs	3 Pcs	06-March-2023	13:40 WIB	Waiting Approve
				Map KPR	1932 Pcs	12 Pcs			
				Clipboard	824 Pcs	34 Pcs			

Showing 2 to 2 of 2 entries

BRI Kantor A Rivai | Inventory System Logistics

Gambar 4.25 User Interface Approve products

Gambar 4.17 merupakan tampilan halaman approve products disini admin gudang dapat melihat daftar nama pegawai yang sedang mengajukan permintaan barang Atk, terdapat tabel nama pegawai lengkap dengan unit kerja, tanggal pengajuan, jam pengajuan, dan status pengajuan. Selanjutnya admin dapat memilih nama pegawai yang mengajukan dengan memilih approve dan permintaan barang akan tersimpan ke database untuk laporan pengeluaran barang nantinya.

4.4.3.3 User Interface Laporan Logistik

Report Logistics

March 2023

dd/mm/yy dd/mm/yy Search

Penerimaan Pengeluaran

No	#	Nama Pegawai	Unit Kerja	Nama barang	Stok	Jumlah Pengajuan	Tgl Pengajuan	Jam Pengajuan
1	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Rahmansyah	Kc Dwikora	Spidal Cutter Lem Kertas	528 Pcs 257 Pcs 89 Pcs	4 Pcs 6 Pcs 3 Pcs	06-March-2023	09:07 WIB
2	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Alif Chandra	Kc A Rivai	Tinta Printer Map KPR Clipboard	72 Pcs 1932 Pcs 824 Pcs	3 Pcs 12 Pcs 34 Pcs	06-March-2023	13:40 WIB
3	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	David Laris	Kc Merdeka	Amplop Map Briguna Map Plastik Staples Formulir KPR	378 Pcs 482 Pcs 254 Pcs 623 Pcs 427 Pcs	12 Pcs 6 Pcs 6 Pcs 2 Pcs 24 Pcs	06-March-2023	10:12 WIB
4	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	Welly Agustini	Kc Sudirman	Sticky Notes Struk Roll	174 Pcs 563 Pcs	3 Pcs 2 Pcs	06-March-2023	09:30 WIB

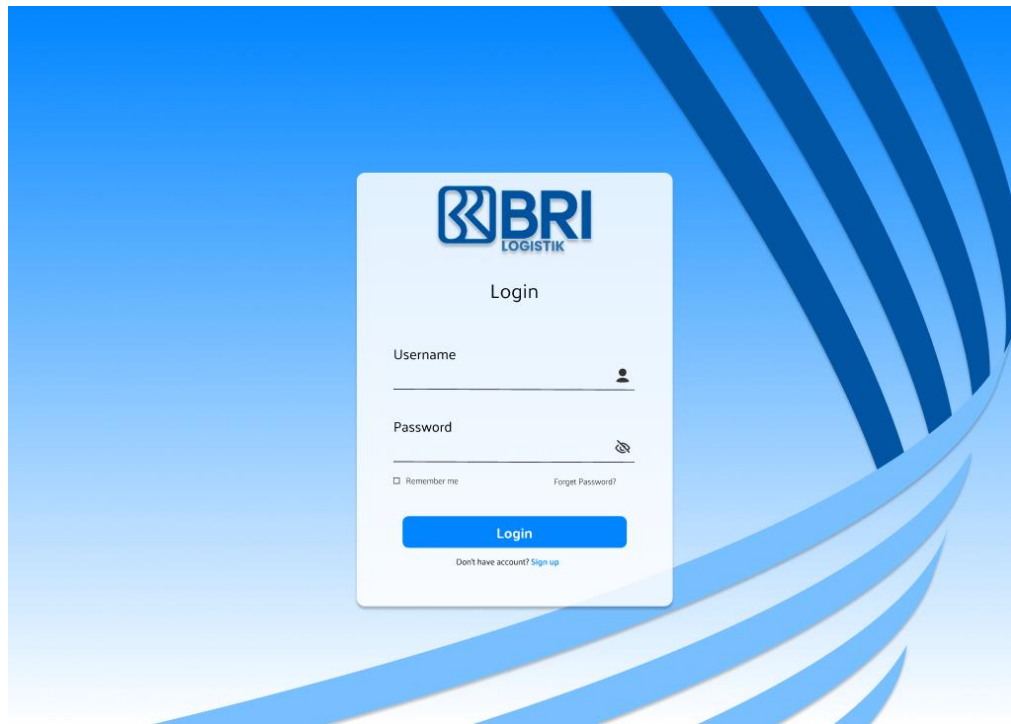
< 1 > Excel Worksheet

Bri Kanca A Rivai | Inventory System Logistics

Gambar 4.26 User Interface Laporan Logistik

Gambar 4.18 merupakan tampilan halaman user interface laporan logistik. Pada halaman laporan logistik ini admin dapat memilih laporan pada bulan berapa yang akan dilihat, terdapat juga pilihan penerimaan dan pengeluaran. Admin dapat melihat pengeluaran barang pada bulan tersebut yang berisikan informasi nama pegawai yang mengajukan permintaan, unit kerja, barang yang di ambil, jumlah barang yang diambil, tanggal pengajuan, dan jam pengajuan. Pada halaman bawah terdapat fitur cetak laporan untuk admin mencetak laporan pada akhir bulan.

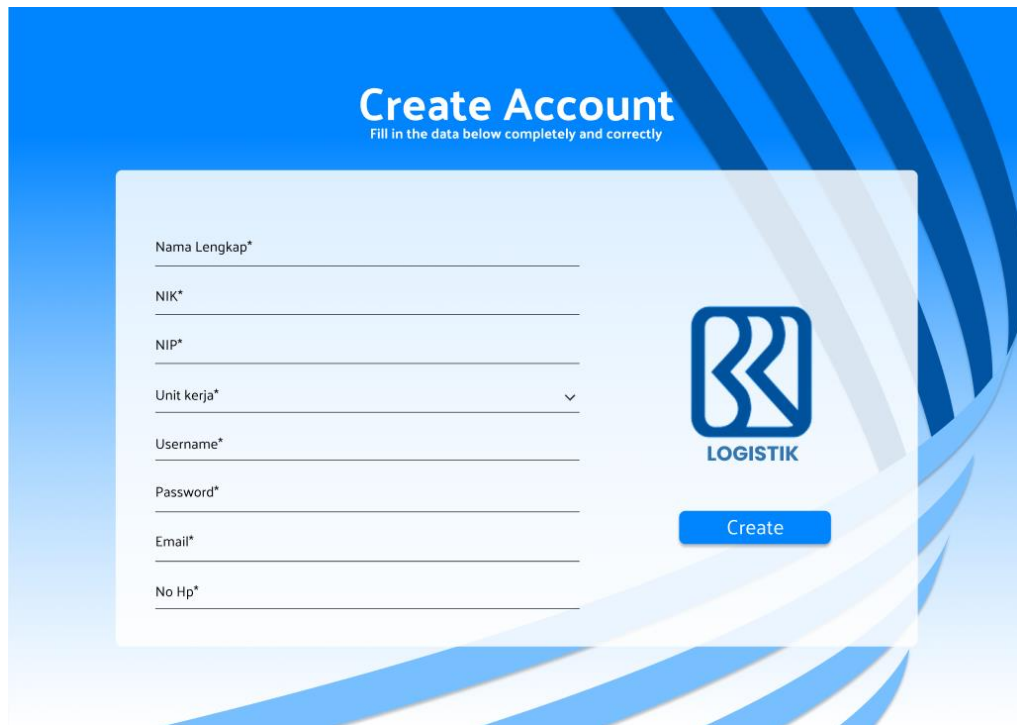
4.4.3.4 User Interface Login User



Gambar 4.27 User Interface Login User

Pada gambar 4.19 merupakan tampilan halaman user interface login user pada halaman login user ini para pengguna website inventory logistik Bri harus login terlebih dahulu agar dapat mengakses website dengan menginputkan username dan password yang telah terdaftar, jika belum ada maka user dapat mendaftarkan akun terlebih dahulu.

4.4.3.5 User Interface Registrasi Akun



Create Account
Fill in the data below completely and correctly

Nama Lengkap*

NIK*

NIP*

Unit kerja* ▾

Username*

Password*

Email*

No Hp*

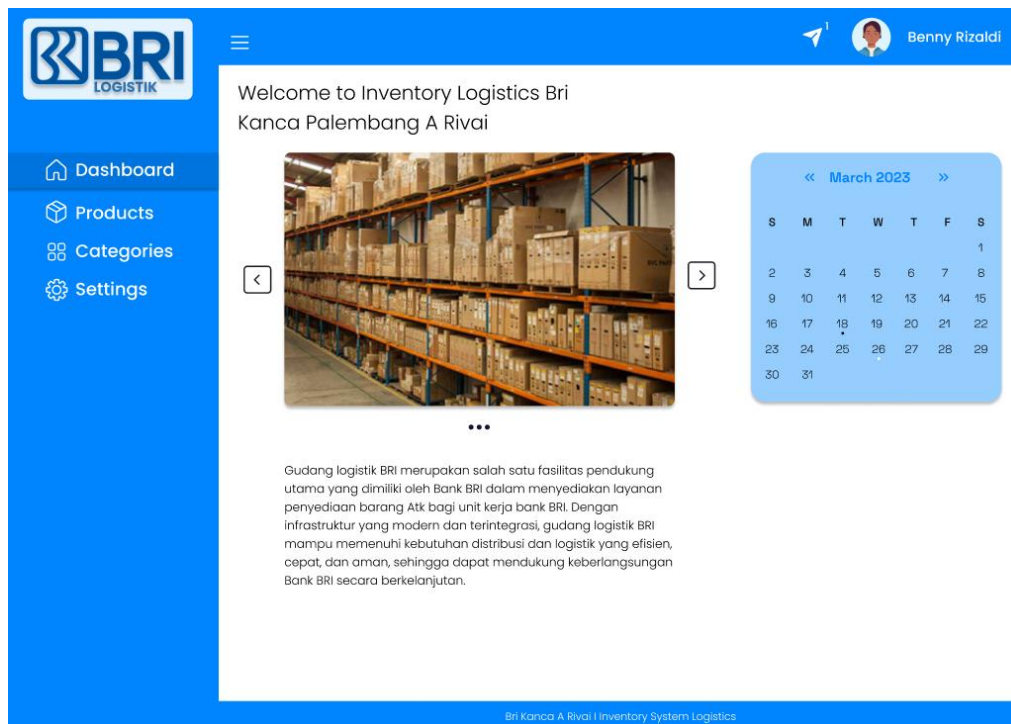
LOGISTIK

Create

Gambar 4.28 User Interface Registrasi Akun

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan user interface registrasi akun, Pada halaman Registrasi akun ini pengguna dapat menginputkan data yang sudah diminta halaman, selanjutnya jika sudah terisi dengan benar maka pengguna dapat membuat akun dan kembali ke halaman login untuk masuk ke website inventory logistik Bri.

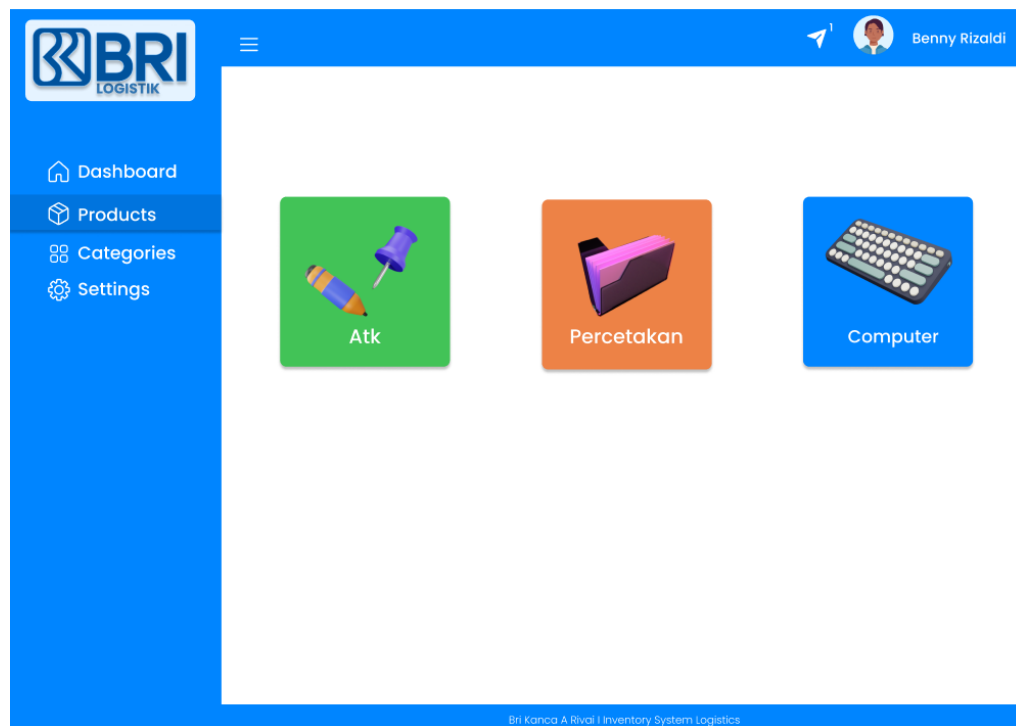
4.4.3.6 User Interface Dashboard User



Gambar 4.29 User Interface Dashboard User

Pada gambar 4.21 merupakan halaman user interface dashboard user, Pada halaman utama ini user dihadapkan dengan menu pilihan berupa dashboard yang berisi informasi umum mengenai logistik Bri dan tanggal, products, categories, dan fitur settings.

4.4.3.7 User Interface Products



Gambar 4.30 User Interface Products

Pada gambar 4.22 merupakan halaman user interface products yang dimana pada halaman ini disediakan fitur products yang isi nya berupa menu pilihan barang Atk berupa Alat tulis, percetakan, dan supply computer. User juga dapat langsung melihat total stok barang yang ada pada gudang logistik.

4.4.3.8 User Interface Memilih Products

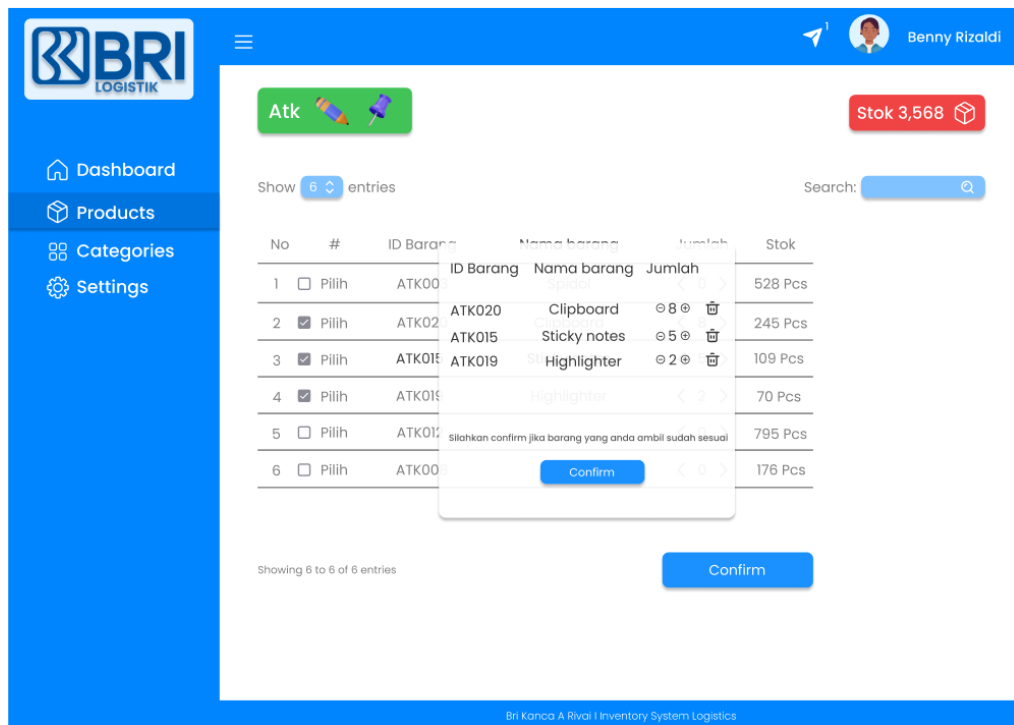
The screenshot displays the 'Memilih Products' (Select Products) interface in the BRI LOGISTIK system. The interface includes a sidebar with navigation options: Dashboard, Products (selected), Categories, and Settings. The main content area features a header with the 'Atk' category and a stock indicator showing 'Stok 3,568'. Below this, there is a search bar and a table listing available products. The table has columns for 'No', '#', 'ID Barang', 'Nama barang', 'Jumlah', and 'Stok'. The products listed are Spidol, Clipboard, Sticky notes, Highlighter, Kertas Kuarto, and Staples. Each row includes a 'Pilih' (Select) checkbox and a quantity selector. A 'Confirm' button is located at the bottom right of the table area. The footer of the interface reads 'Bri Kanca A Rivali | Inventory System Logistics'.

No	#	ID Barang	Nama barang	Jumlah	Stok
1	<input type="checkbox"/> Pilih	ATK003	Spidol	< 0 >	528 Pcs
2	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	ATK020	Clipboard	< 8 >	245 Pcs
3	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	ATK015	Sticky notes	< 5 >	109 Pcs
4	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	ATK019	Highlighter	< 2 >	70 Pcs
5	<input type="checkbox"/> Pilih	ATK012	Kertas Kuarto	< 0 >	795 Pcs
6	<input type="checkbox"/> Pilih	ATK008	Staples	< 0 >	176 Pcs

Gambar 4.31 User Interface Memilih Products

Pada gambar 4.23 merupakan halaman user interface memilih products yang dimana pada halaman memilih products user dapat memilih list barang yang sedang dibutuhkan, user juga dapat langsung mencari barang dengan fitur *search* disamping selanjutnya jika user sudah memilih barang dan menentukan jumlah yang akan diambil maka user harus meng*confirm* permintaan agar dapat di *approve* admin gudang.

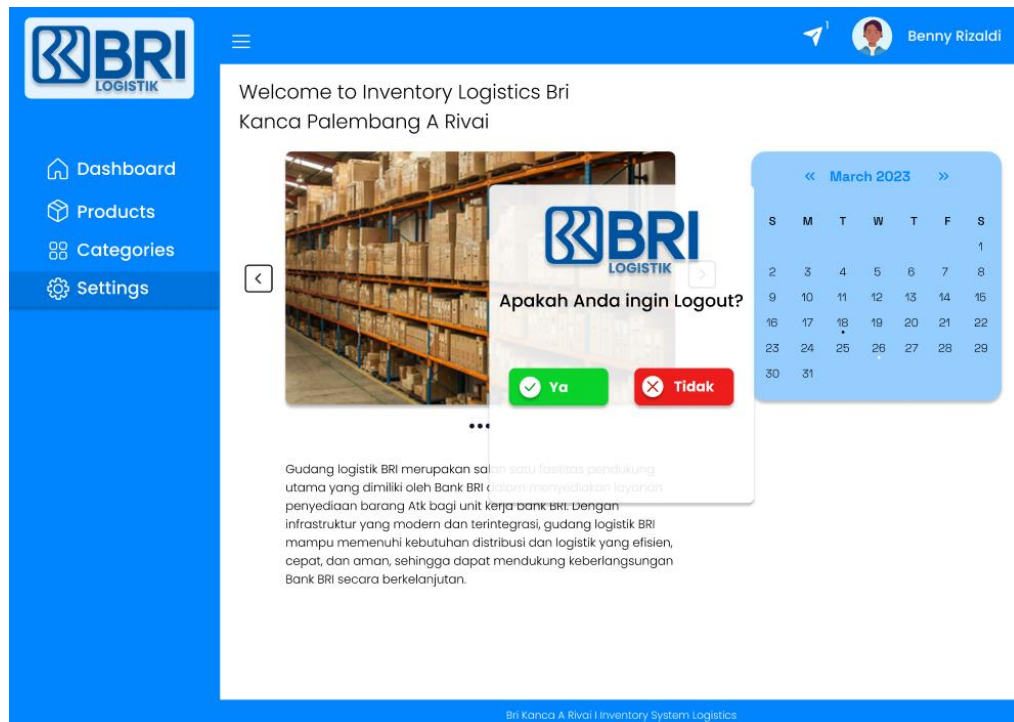
4.4.3.9 User Interface Menghapus Products



Gambar 4.32 User Interface Menghapus Products

Pada gambar 4.24 merupakan halaman user interface menghapus products, pada halaman ini setelah user mengklik confirm pada halaman sebelumnya user akan di tampilkan confirm sekali lagi dengan fitur seperti menambahkan jumlah barang lagi atau menghapus barang sebelum permintaan benar benar di confirm dan dikirim ke petugas inventory logistik.

4.4.3.10 User Interface Logout



Gambar 4.33 User Interface Logout

Pada gambar 4.25 di atas user interface logout merupakan tahap terakhir dari website inventory logistik ini pada halaman ini user dapat memilih fitur *settings* pada sisi kiri website yang selanjutnya user memilih menu logout untuk keluar dari website inventory logistik Bri.

4.5 Evaluate Design Against User Requirement

Pada tahap ini keterlibatan langsung pengguna menjadi aspek yang sangat penting untuk menilai apakah desain yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Evaluasi dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti pengujian prototype, pengumpulan data menggunakan kuesioner, dan diskusi. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan pada desain, tetapi juga untuk mengumpulkan masukan yang dapat digunakan untuk menyempurnakan sistem.

Proses evaluasi ini melibatkan pengguna utama, yaitu petugas gudang dan pegawai, yang menguji langsung prototype dan memberikan umpan balik berdasarkan pengalaman mereka. Keterlibatan ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat diterima oleh pengguna dan memberikan manfaat sesuai dengan tujuan penelitian. Rincian keterlibatan pengguna pada tahap ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Aktivitas Petugas dan Pegawai

No	Aktivitas	Keterlibatan Pengguna	Hasil Kegiatan
1.	Pengujian Prototype	Admin gudang dan pegawai bank menguji prototype dengan menjalankan skenario, seperti login, klik produk untuk mencari barang, mengajukan permintaan barang, melihat stok barang, sampai dengan selesai logout.	Identifikasi masalah usability, seperti navigasi yang kurang intuitif, kemudian dilakukan perbaikan pada desain.

2.	Penyebaran Kuesioner Usability	Pengguna diminta menjawab kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk memberikan penilaian terhadap prototype yang sudah mereka jalankan tadi.	Diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 81,25 yang menunjukkan desain layak dan memenuhi kebutuhan pengguna.
3.	Pengamatan Langsung	Peneliti mengamati bagaimana pengguna menjalankan prototipe dalam skenario nyata untuk mempelajari interaksi dan hambatan mereka.	Ditemukan beberapa kendala dalam alur penggunaan fitur tertentu yang selanjutnya diperbaiki untuk meningkatkan efisiensi.
4.	Dokumentasi Hasil Evaluasi	Hasil pengujian dan umpan balik pengguna dicatat untuk menjadi bahan pengembangan sistem pada tahap berikutnya.	Laporan evaluasi dibuat untuk mendukung keputusan bahwa desain siap diimplementasikan lebih lanjut.

Berikut ini peneliti melampirkan gambar dokumentasi hasil dari mencoba hasil prototype dan kuesioner secara langsung kepada petugas gudang dan pegawai kantor terkait rancangan website inventory logistik ini.



Gambar 4.32 Pengisian kuesioner petugas gudang dan pegawai



Gambar 4.33 Pengisian kuesioner dan uji prototype pada pegawai

Pada gambar 4.33 diatas peneliti sedang menyebarkan kuesioner dan menguji prototype website secara langsung kepada petugas gudang dan pegawai terkait. Peneliti selalu memberikan panduan kepada responden dalam mengakses dan mengisi kuesioner berbasis System Usability Scale (SUS), yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan prototype website yang telah dirancang. Selama proses ini, peneliti turut mendampingi responden untuk memastikan pemahaman yang tepat terhadap kuesioner maupun prototype yang diuji.

Keterlibatan pengguna pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain prototype telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka. Melalui pengujian langsung dengan skenario realistis, pengguna dapat memberikan masukan terkait pengalaman mereka saat menggunakan prototype. Selain itu, hasil kuesioner SUS memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang dibuat.

Selanjutnya pada tahapan ini seperti yang di tuliskan pada tabel nomor 2 dilakukan usability testing pada rancangan user interface website inventory logistik. Usability Testing menggunakan metode System Usability Scale (SUS) Agar bisa mengetahui kebutuhan dari pengguna sudah terpenuhi atau belum, Pengujian ini dilakukan sebanyak 10 orang dengan cara menyebarkan kuesioner. Pada Kuisoner tersebut juga dilengkapi dengantautan untuk menuju link Prototype Rancangan Website Inventory Logistik. Responden diminta menjawab kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 opsi pilihan jawaban. Tabel berikut ini adalah isi dari pertanyaan metode SUS yang disebarakan ke responden.

Tabel 4.8 Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Scale
1.	Saya berpikir bahwa saya ingin menggunakan website inventory logistik ini.	<u>1-5</u>
2.	Saya menemukan website inventory logistik ini terlalu rumit.	1-5
3.	Saya pikir website inventory logistik mudah digunakan.	1-5
4.	Saya rasa saya memerlukan dukungan teknis orang untuk dapat menggunakan website inventory logistik ini.	1-5
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam website inventory logistik berjalan dengan baik terintegrasi.	1-5
6.	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi (ketidak sesuaian dengan sistem ini) dalam website inventory logistik ini.	1-5
7.	Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakannya website inventory logistik ini dengan sangat cepat.	1-5
8.	Saya menemukan website inventory logistik ini membingungkan untuk digunakan.	1-5
9.	Saya merasa percaya diri menggunakan website inventory logistik ini.	1-5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat memulai dengan website inventory logistik ini.	1-5

Untuk hasil dari kuesioner Rancangan Website Inventory Logistik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Penyebaran Kuesioner

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R 1	5	3	4	2	4	2	4	2	4	1
R 2	5	2	5	5	5	2	4	1	5	2
R 3	5	4	5	2	5	1	5	2	5	2
R 4	5	2	5	1	5	2	4	1	5	2
R 5	5	2	5	2	5	1	5	2	4	3
R 6	4	2	5	2	5	1	5	2	4	4
R 7	4	1	5	3	4	2	5	1	5	3
R 8	5	4	5	2	4	1	4	2	4	1
R 9	5	3	4	4	3	1	4	2	5	1
R 10	5	3	5	3	5	2	5	1	4	2

Setelah mendapatkan hasil kuesioner, selanjutnya dilakukan penghitungan hasil kuesioner dengan menggunakan metode System Usability Scale dengan persyaratan berikut :

- Peringkat ganjil = $(x - 1)$
- Peringkat genap = $(5 - x)$
- Peringkat SUS = $(\sum(\text{Skor nomor ganjil} + \text{Skor nomor genap})/N) * 2,5$

Range nilai kuesioner adalah 0-100 dengan skor rata – rata standar SUS adalah 68, dimana skor SUS diatas 68 berarti baik sedangkan dibawah nilai 68 maka hasil

rancangan aplikasi belum layak untuk dikembangkan. Untuk hasil penghitungan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.10 berikut ini :

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Nilai SUS
R 1	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
R 2	4	3	4	0	4	3	3	4	4	3	32	80
R 3	4	1	4	3	4	4	4	3	4	3	34	85
R 4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	36	90
R 5	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	34	85
R 6	3	3	4	3	4	4	4	3	3	1	32	80
R 7	3	4	4	2	3	3	4	4	4	2	33	82,5
R 8	4	1	4	3	3	4	3	3	3	4	32	80
R 9	4	2	3	1	2	4	3	3	4	4	30	75
R 10	4	2	4	2	4	3	4	4	3	3	31	77,5
Total Nilai SUS											812,5	
Rata-Rata Nilai SUS											81,25	

Dari Hasil penghitungan kuesioner di atas, rancangan website inventory logistik ini memperoleh nilai akhir SUS sebesar 81,25. Dalam skala nilai SUS perancangan website ini masuk dalam grade B atau Excellent dengan tingkat Acceptable sehingga perancangan website inventory logistik ini dinilai layak untuk di kembangkan.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan rancangan dalam penelitian ini dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian menghasilkan rancangan user interface website inventory logistik dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD). Penulis juga berharap Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A Rivai Palembang bisa memakai dan melanjutkan ketahap yang lebih serius dalam mengimplementasikan rancangan ini. Dengan melaksanakan pengajuan pengembangan website ini untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pada divisi penunjang operasional pengadaan barang logistik.
2. Proses pengujian yang dilakukan menggunakan *usability* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan kategori B atau Excellent dengan skor 81,25 yang menunjukkan bahwa desain rancangan aplikasi dalam penelitian ini layak untuk dikembangkan.
3. Dengan rancangan yang dibuat, diharapkan sistem ini dapat meningkatkan efisiensi proses pergudangan, meminimalkan kesalahan pencatatan manual, serta mempermudah proses pengelolaan stok barang dan penyusunan laporan logistik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Rancangan user interface ini masih dalam bentuk desain antar muka sehingga harapan besarnya dapat digunakan oleh pihak Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A rivai Palembang agar mengembangkan rancangan user interface ini menjadi dalam bentuk website sehingga dapat digunakan.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan fitur website yang ada seiring berjalanya waktu dan sesuai dengan kebutuhan proses yang terjadi pada Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A Rivai Palembang terkhususnya pada divisi seksi penunjang operasional arsip pergudangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amput, F. (2019). Perancangan Sistem Informasi Reservasi Kamar Berbasis Web Pada Hotel Karmila Bandung. *Jurnal Sistem Informatika Dan Informasi*, 1, 1–476.
- Amimah. (2021). *Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi JRKU menggunakan User Centere Design (UCD)*.
- Cahyo Wibowo, N., Lathif Mardi Suryanto, T., Annas, F., & Billah, tasim.(2022). *Evaluating the Usability of Virtual Tour Application Using the System Usability Scale (SUS) Method a Case Study: Virtual Tour UPN Veteran Jawa Timur*
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Frayoga, A., Nilawati, N., & Sany, E. (2024). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE BOOTCHIN COFFE. *Jurnal Manajamen Informatika Jayakarta*, 4(1), 126-237.
- Handayani, P., Utami, S., Septiani, W. D., Darwati, I., Erawati, W., Ramdani, P. M., Suparni, E., Putra, O. P., & Sunge, A. S. (2019). The E-Commerce Implementation to Improve the Agricultural Product by using User Centered Design Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1).
- Imamul Ikhlas, & Zukhri Z. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track*.
- Indah Fajriati, D., Rosi Subhiyakto, E., & Mockup, P. (2021). PERANCANGAN MOCKUP USER INTERFACE (UI) BERDASARKAN USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI BELAJAR BAHASA ARAB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal TeknikInformatika*, 14(2). <https://doi.org/10.15408/jti.v14i2.21704>
- Juman, K. K. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Antrian Pada PT. Bank Rakyat Indonesia (PERSERO) TBK. Unit Pasar Timbul.
- Kurniawan, A. Y., Sany, E., & Megawaty, M. (2024). PENERAPAN UI/UX PADA E-COMMERCE BATIK JAMBI DUO SERANGKAI BERBASIS WEB (STUDI KASUS GERAJ BATIK JAMBI DUO SERANGKAI). *Jurnal Manajamen Informatika Jayakarta*, 4(1), 114-125.
- Kusumaningtyas, A., & Prihandoko, P. (2024). Evaluasi Layanan Kesehatan Aplikasi Depok Single Window Dengan Metode System Usability Scale dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(1), 167-174.

- Larson Kaligis, D., & Fatri, R. R. (2020). *PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN* (Vol. 21). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Mubarok, A. Z., Carudin, C., & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6368–6380. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
- Mahwan, M. (2021). Penerapan Metode Reorder Point (ROP) dalam Persediaan Sabun Cuci Merk “B-Light” pada UD. Dhofir Jaya di Desa Pemecutan Kaja Kecamatan Denpasar Utara. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 11(2), 199-205.\
- Mernisiola Zipa, M., Suranto, B., & Vitra Papatungan, I. (2020). *Penerapan Metode Lean Startup Pada Aplikasi EVORIA*.
- Rahwanto, E., & Sudaryono, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Inter Aneka Plasindo. *PANDAWA*, 2(3), 335-358.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3).
- Rafiq, A., & Suranto, B. (2023). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX. *AUTOMATA*, 4(2).
- Rahwanto, E., & Sudaryono, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Inter Aneka Plasindo. *PANDAWA*, 2(3), 335-358.
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 1(4), 197-208.
- Ramadhan, D. W. (2019). Pengujian usability website time excelindo menggunakan system usability scale (sus)(studi kasus: website time excelindo). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139-147.
- SNopita, M., Dian Purnamasari, S., & Yudiastuti, H. (2022). Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). Dalam *Jurnal Mantik* (Vol. 6, Nomor 3). Online.

- Steffi Adam, & Suryo Widiatoro. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 3.
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. Dalam *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* (Vol. 04).
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83-88.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(3), 206-212.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). *Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi*.
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 74-85.
- Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152-161.
- Yuliyana, T., Arthana, I. K. R., & Agustini, K. (2019). Usability Testing pada Aplikasi POTWIS. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 8(1), 12-22.
- Zahir, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran live streaming pengetahuan komputer berbasis website. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(2), 1-7.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022, October). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 3, No. 1, pp. 17-26).

L
A
M
P
I
R
A
N

LAMPIRAN A. Pengumuman SK Tugas Akhir



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JURUSAN SISTEM INFORMASI
Jalan Palembang – Prabumulih Km 32, Ogan Ilir, Kode Pos 30662
Telp.(0711) 7072729, 379249, 581700 Faksimile (0711) 379248, 581710
Pos el. : info@ilkom.unsri.ac.id

Pengumuman

Nomor : 246/UN9.1.9.3/AK/2023

Berikut diumumkan tentang pembimbing tugas akhir mahasiswa angkatan 2020 berdasarkan usulan mahasiswa yang dibahas pada rapat jurusan bulan Maret. Setiap mahasiswa dihimbau agar secara aktif menghubungi dosen pembimbing masing-masing untuk membahas perihal teknis proses pembimbingan yang akan dilakukan.

Demikian pengumuman ini dibuat agar para mahasiswa dan dosen dapat segera memulai proses pembimbingan dengan sebaik-baiknya.

Palembang, 20 Maret 2023
Ketua Jurusan,

Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JURUSAN SISTEM INFORMASI
Jalan Palembang – Prabumulih Km 32, Ogan Ilir, Kode Pos 30662
Telp.(0711) 7072729, 379249, 581700 Faksimile (0711) 379248, 581710
Pos el. : info@ilkom.unsri.ac.id

Lampiran Surat

Nomor : 246/UN9.1.9.3/AK/2023
Tanggal : 20 Maret 2023
Hal : Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa Angkatan 2020 Kelas Bilingual

No.	NIM	Nama	Pembimbing 1	Pembimbing 2
1	09031282025072	Meutya Dewi Salsabila	Dwi Rosa Indah, M.T.	-
2	09031382025133	Putri Ariyanti	Ken Ditha Tania, S.Kom., M.Kom.	-
3	09031382025115	Tharisa Antya Perdani	Endang Lestari Ruskan, M.T.	Allsella Meiriza, M.T.
4	09031382025125	Zhafira Zafitri	Apriansyah Putra, M.Kom.	-
5	09031182025029	Luthfiah Mufidah	Ken Ditha Tania, S.Kom., M.Kom.	-
6	09031382025120	Tiara Annisa	Dwi Rosa Indah, M.T.	-
7	09031282025039	Anggun Ramadina	Ken Ditha Tania, S.Kom., M.Kom.	-
8	09031182025015	Muhammad Luthfi Al-Ghifari	Ken Ditha Tania, S.Kom., M.Kom.	-
9	09031382025114	Reza Saputra	M. Rudi Sanjaya, M.Kom	-
10	09031382025142	Devano Danendra Raffif	Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T	-
11	09031382025106	Aziz Saputra	M. Rudi Sanjaya, M.Kom	-
12	09031382025107	Kenny Triana Febriani	Apriansyah Putra, M.Kom.	-
13	09031382025144	Kumara Aditya Ramadhan	Allsella Meiriza, S.Kom., M.T.	-
14	09031382025118	Mulyadi	Allsella Meiriza, S.Kom., M.T.	-
15	09031282025070	Muhammad Benny Rizaldi	Allsella Meiriza, S.Kom., M.T.	-

LAMPIRAN B. Kuesioner



Kuesioner System Usability Scale (SUS) terhadap Rancangan Prototype UI Website BRI Inventory Logistik

B I U  

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan Nama Saya Muhammad Benny Rizaldi, Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Bilingual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir dengan judul "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA WEBSITE INVENTORY LOGISTIK DI PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG PALEMBANG A RIVALI"

Tujuan adanya kuesioner ini adalah untuk menganalisis rancangan UI Website Inventory Logistik apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan adalah Bapak/Ibu yang bekerja pada PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. kantor Cabang A. Rivali Palembang khusus nya pada ruang lingkup kanwil A Rivali dan divisi Brimen.

Pada Kuesioner ini tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, dan identitas dari responden akan terjamin kerahasiannya, sehingga saya harap Bapak/Ibu dapat berkenan untuk menjawab pertanyaan pertanyaan kuesioner ini.

Sebelum menjawab pertanyaan, Silahkan Bapak/Ibu mengakses link prototype yang telah disediakan pada link berikut ini:

Prototype Pegawai : <https://www.figma.com/proto/kcYWybyD9G5kNM0wz4DTQy/Bri-Logistik?node-id=1-2&t=eDzdznz0SREvna29J-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&show-proto-sidebar=1>

Prototype Petugas (Admin) : <https://www.figma.com/proto/kcYWybyD9G5kNM0wz4DTQy/Bri-Logistik?node-id=17-747&t=0fyEvA60hbVWvrp-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=17%3A747&show-proto-sidebar=1>

Setelah mencoba prototype, silahkan berikan penilaian Bapak/Ibu pada Kuesioner ini Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan Terima Kasih.

B I U   

Terdapat 10 Pertanyaan, Masing-masing pertanyaan terdapat 5 opsi respon yaitu sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Terima Kasih kepada Bapak/Ibu yang sudah membantu peneliti mengisi Kuesioner ini. Data yang saudara berikan tidak akan disebar karena data tersebut hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini.

Email

Teks jawaban singkat

Nama Lengkap *

Teks jawaban singkat

Divisi / Lingkup Kerja *

Teks jawaban singkat

Usia *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki - laki

Perempuan

1. Saya berpikir bahwa saya ingin menggunakan website inventory logistik ini? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

2. Saya menemukan website inventory logistik ini terlalu rumit? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

3. Saya pikir website inventory logistik mudah digunakan? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

4. Saya rasa saya memerlukan dukungan teknis orang untuk dapat menggunakan website inventory logistik ini? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai fungsi dalam website inventory logistik berjalan dengan baik terintegrasi? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

6. Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi (ketidaksesuaian dengan sistem ini) dalam website inventory logistik ini? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

7. Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakannya website inventory logistik ini dengan sangat cepat? *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

7. Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakannya website inventory logistik ini dengan sangat cepat? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

8. Saya menemukan website inventory logistik ini *
membangungkan untuk digunakan?

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

9. Saya merasa percaya diri menggunakan website inventory logistik ini? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat memulai dengan website inventory logistik ini? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

LAMPIRAN C. Hasil kuesioner

10 jawaban

[Lihat di Spreadsheet](#)

Ringkasan Pertanyaan Individual

Terdapat 10 Pertanyaan, Masing-masing pertanyaan terdapat 5 opsi respon yaitu sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Email

5 jawaban

dipmduabelas@gmail.com

4

Marlin.Stefiani.Kumala@corp.bri.co.id

Fikri7777aye@gmail.com

Widiyasari.129038@corp.bri.co.id

Nama Lengkap

10 jawaban

Dipo juliansyah

Welli Agustini

Ahmad Yusuf

Marlin Stefiani Kumala B

Fikri pranata

Diah Meiriska Suharyani Seba

Anugrah widiyasari

K. M. Husin

Iqbal prakasa

Divisi / Lingkup Kerja

10 jawaban

Ite departement

Administrasi

TIE EDC RO Palembang

BO Palembang A Rivai

TIE

Kanca Palembang A.Rivai

Petugas operasional kredit

LAMPIRAN D. Hasil Pengecekan Turnitin

PENERAPANi METODEi USERi CENTEREDi DESIGNi PADAi
PERANCANANi WEBSITEi INVENTORYi LOGISTIKi DIi PT.i BANKi
RAKYATI INDONESIAi (PERSERO)i Tbk.i KANTORI CABANGi
PALEMBANGi Ai RIVAI

ORIGINALITY REPORT

7 %	7 %	2 %	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS









PRIMARY SOURCES

1	repository.unsri.ac.id Internet Source	1 %
2	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
3	widuri.raharja.info Internet Source	1 %
4	repository.pelitabangsa.ac.id:8080 Internet Source	<1 %
5	123dok.com Internet Source	<1 %
6	ojs.stiami.ac.id Internet Source	<1 %
7	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
8	jurnal.kharisma.ac.id Internet Source	<1 %

LAMPIRAN E. Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing

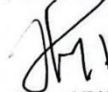
Kartu Konsultasi

Nama : Muhammad Benny Rizaldi
 NIM : 09031282025070
 Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
 Judul Skripsi : PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN WEBSITE INVENTORY LOGISTIK DI PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG PALEMBANG A RIVAI
 Pembimbing I : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.

No.	Tanggal	Hasil Konsultasi	Paraf Pembimbing
1.	19 Juli 2024	Melakukan pengajuan judul	
2.	05 Agustus 2024	Pembahasan masalah penelitian	
3.	19 Agustus 2024	Melakukan konsultasi judul dan metode penelitian	
4.	10 September 2024	Acc Judul	
5.	09 Oktober 2024	Konsultasi BAB I	
6.	16 Oktober 2024	Revisi BAB I	
7.	18 Oktober 2024	Acc BAB I	
8.	01 November 2024	Melanjutkan konsultasi BAB II dan BAB III	
9.	12 November 2024	Revisi BAB II dan BAB III	
10.	16 Desember 2024	Acc BAB II dan BAB III	
11.	19 Desember 2024	Acc Desk Evaluation	
12.	23 Desember 2024	Melakukan Desk Evaluation	
13.	24 Desember 2024	Konsultasi BAB IV	
14.	25 Desember 2024	Revisi BAB IV dan melanjutkan BAB V	
15.	26 Desember 2024	Acc BAB IV dan BAB V	

16.	26 Desember 2024	Konfirmasi penyelesaian Skripsi dari BAB I sampai dengan BAB V	f
17.	27 Desember 2024	Acc sidang komprehensif	f

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

LAMPIRAN F. Form Perbaikan Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Palembang – Prabumulih Km. 32 Inderalaya Ogan Ilir Kode Pos 30662
Telepon (0711)7072729, 379249, 581700 Faximile (0711) 379248, 581710
web : ilkom@unsri.ac.id

FORM PERBAIKAN UJIAN KOMPREHENSIF *)

Nama Mahasiswa : Muhammad Benny Rizaldi
NIM : 09031282025070
Jurusan : Sistem Informasi Kelas Bilingual
Hari/Tanggal : Selasa / 31 Desember 2024
Waktu : 10:00 - 11:00 WIB
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN WEBSITE INVENTORY LOGISTIK DI PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG PALEMBANG A RIVAI
Pembimbing 1 : Allsela Meiriza , S.kom., M.T
Pembimbing 2 : -
Perbaikan : 1. Tambahkan Hasil wawancara Pada tahap Identifikasi
2. Tambahkan Bukti Keterlibatan langsung Petugas & Penguji
3. Pada Setiap Alur Proses Metode UCD
4.
5.
6.

Jangka Waktu Perbaikan..... hari

Telah diperbaiki sesuai dengan saran dan koreksi tim penguji ujian KOMPREHENSIF.

No.	Nama Penguji	Status Penguji	Tanda Tangan
1.	Ken Ditha Tania, S.KOM., M.KOM	Ketua	
3.	-	Sekretaris	
4.	Allsela Meiriza , S.KOM., M.T	Pembimbing 1	
5.	-	Pembimbing 2	
6.	Pacu Putra, B.CS., M.CS	Penguji	



Inderalaya, 31 Desember 2024

Mengetahui
Ketua Jurusan

Ahmad Rifai, M.T.

NIP 197910202010121003

*) Lembar untuk mahasiswa : Diberikan kepada mahasiswa oleh penguji dan digunakan sebagai syarat untuk menjilid Laporan Tugas Akhir (belum boleh dijilid jika belum mendapatkan tanda tangan dari tim penguji ujian komprehensif)