

## SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Benny Rizaldi  
NIM : 09031282025070  
Prodi : Sistem Informasi Bilingual

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/Tesis/Disertasi/Lap. 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" adalah 7%.

Dicek oleh operator \*: 1. Dosen Pembimbing

2. UPT Perpustakaan

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

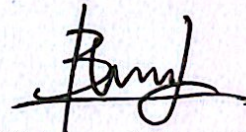
Menyetujui  
Dosen pembimbing,



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

Palembang, 27 Desember 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Benny Rizaldi  
NIM.09031282025070

**\*Lingkari salah satu jawaban, tempat anda melakukan pengecekan Similarity**

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

*by Muhammad Benny Rizaldi*

---

**Submission date:** 31-Dec-2024 10:50AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2558538279

**File name:** Skripsi\_Benny\_Revisi\_1\_1.docx (3.02M)

**Word count:** 4870

**Character count:** 33792

## 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 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 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 & Zukhri 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 Widiatoro, 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** <sup>11</sup> **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).

<sup>6</sup> Berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 1967 tentang Pokok-Pokok Perbankan dan <sup>23</sup> 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, <sup>6</sup> berdasarkan Undang-Undang No. 21 Tahun 1968, tugas pokok BRI ditetapkan kembali sebagai Bank Umum.

Sejak 1 Agustus 1992, <sup>6</sup> 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**

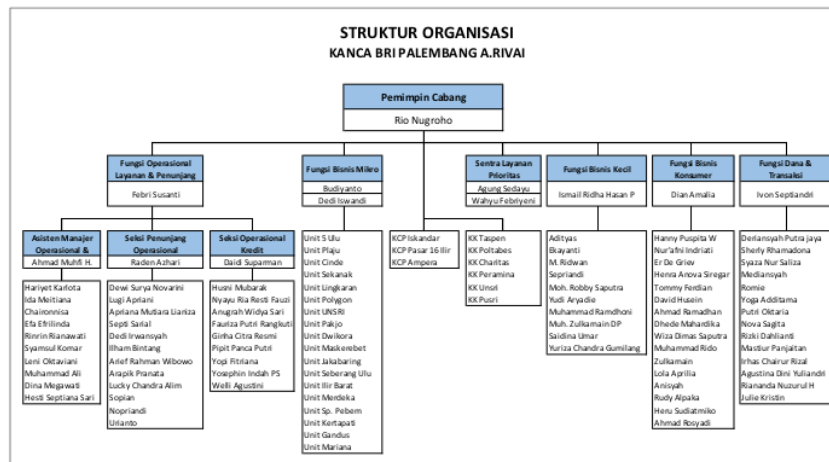
Adapun Visi BRI sebagai berikut :

- 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



## 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 (Amput, 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



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).

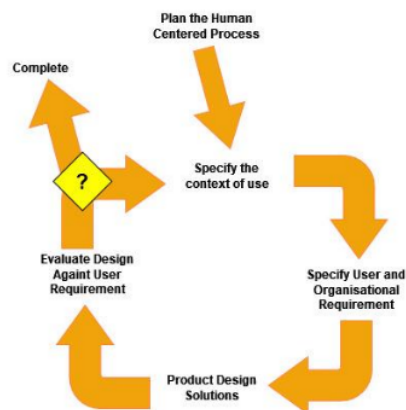
## 2.6 User Centered Design

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



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).

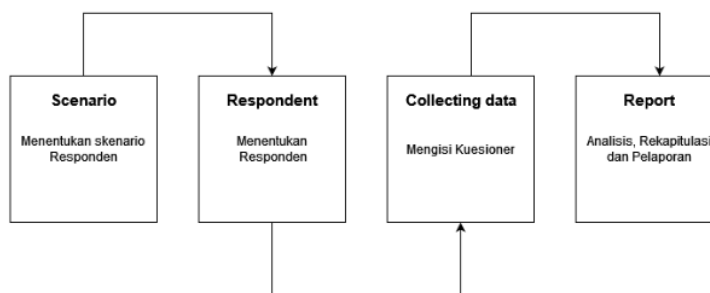


## 2.8 System Usability Scale

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)



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 :

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 :

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”.

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

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

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

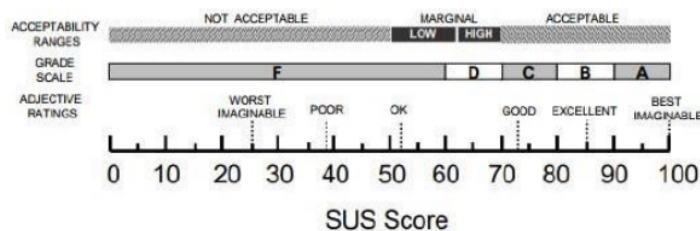
2. Skor survei berkisar dari 0 hingga 100, dengan rata-rata skor standar SUS adalah 68. Skor SUS yang lebih besar dari 68 berarti “baik” dan skor yang kurang dari 68 menunjukkan bahwa kegunaan produk atau fitur tersebut

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

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).

## **2.9 Penelitian Terdahulu**

## 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 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.

### 4.2 Specify The Context of Use

Pada tahapan kali ini, 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 pengetesan tes potensi akademik dan tujuannya akan ditentukan

berdasarkan hasil wawancara. Hal ini bertujuan untuk merumuskan solusi yang akan dijelaskan pada tahap selanjutnya.

## User Persona



**Dedi Irwansyah**  
Umur : 32 Tahun  
Jenis Kelamin : Pria  
Jabatan : Petugas Penunjang Operasional

**LATAR BELAKANG**

Dedi Irwansyah adalah seorang petugas yang ada pada divisi seksi penunjang operasional pada PT. Bank Rakyat Indonesia kantor Cabang A. Rival 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.

## User Persona



**Febr Susanti**  
Umur : 29  
Jenis Kelamin : Wanita  
Jabatan : Pegawai Operasional Kredit

**LATAR BELAKANG**

Febr Susanti merupakan seorang pegawai yang ditugaskan pada seksi penunjang operasional kredit pada divisi Brimen, setiap butuh peralatan (ATK) atau dokumen kertas febr 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).

### **4.3 Specify User and Organisational Requirement**

Tahapan selanjutnya adalah tahap Specify User and Organisational Requirement atau Menentukan kebutuhan dari pengguna. Pada tahap ini Peneliti membuat Kebutuhan Fungsional pengguna dan Use Case Diagram.

#### **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

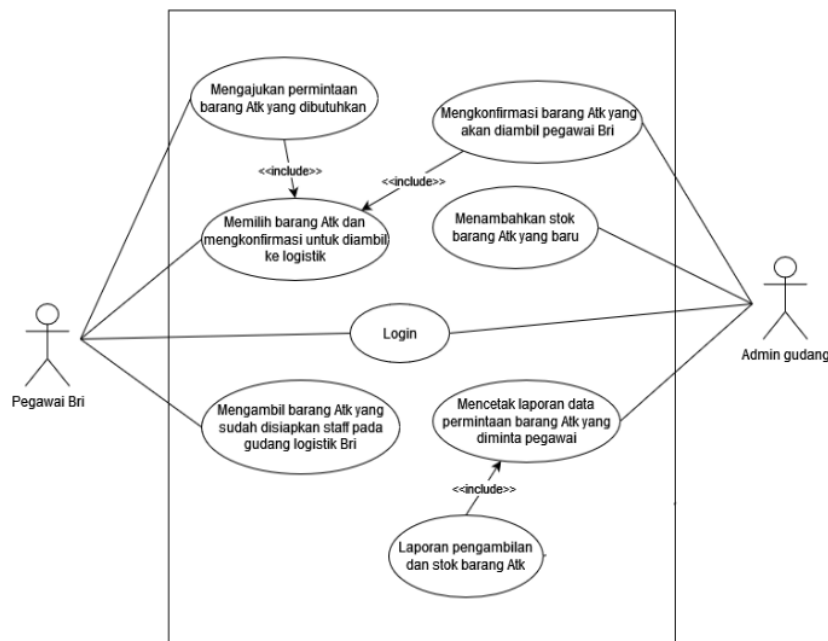
#### **4.3.2 Kebutuhan Fungsional Pegawai**

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

### 4.3.3 <sup>4</sup> Use Case Diagram

Pada perancangan use case diagram terdapat aktor yang terlibat dalam sistem. Aktor tersebut yang menggunakan atau berinteraksi dengan sistem yang nantinya berperan langsung dalam proses keluar-masuk. Aktor dalam kasus ini adalah Admin dari pihak pengadaan barang inventory logistik dan *User* yang merupakan pegawai bank rakyta indonesia kantor cabang Palembang.



## 4.4 Product Design Solutions

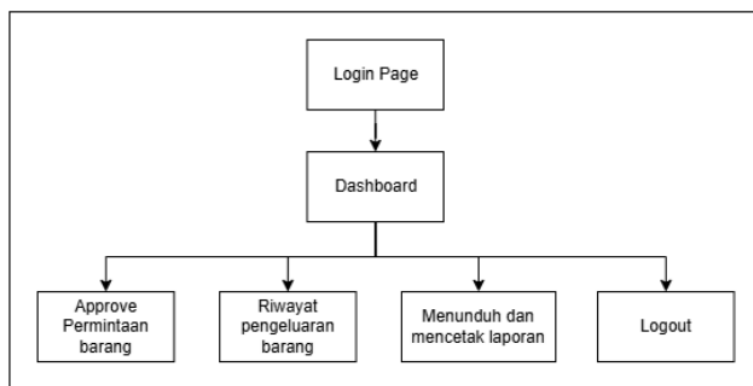
Pada Tahap ini dilakukan rancangan aplikasi website inventory logistik berdasarkan dengan kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan tiga tahapan yaitu tahap Sitemap, tahap wireframe dan yang terakhir tahap rancangan user interface inventory logistik.

### 4.4.1 Sitemap



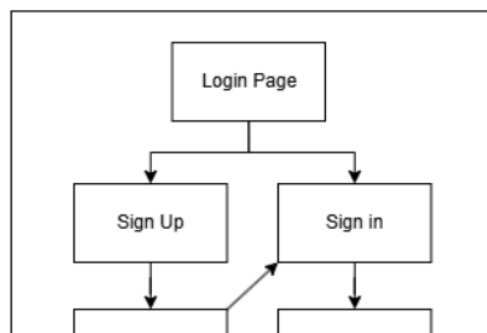
Untuk melakukan rancangan *user interface* website inventory logistik *sitemap* yang telah dirancang dibagi menjadi dua berdasarkan penggunaanya yaitu *sitemap* untuk website inventory logistik dengan pengguna petugas (admin) divisi pengadaan barang logistik bagian penunjang operasional dan *sitemap*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

#### 4.4.1.1 Sitemap Admin



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



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**

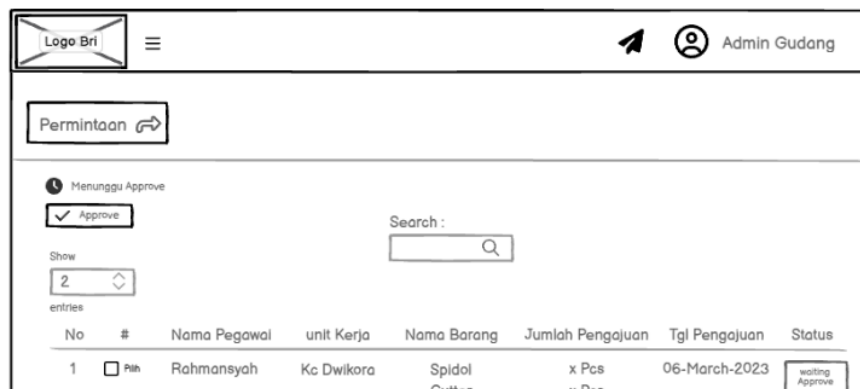
Wireframe pada Perancangan website inventory logistik ini terbagi menjadi 2, Yaitu wireframe untuk admin dan wireframe untuk pegawai.

#### 4.4.2.1 Wireframe Login Admin



Gambar 4.6 merupakan wireframe dari halaman login untuk Admin dari website inventory logistik. <sup>5</sup> Sebelum masuk ke Dashboard website Admin harus Login terlebih dahulu.

#### 4.4.2.2 Wireframe Approve Products



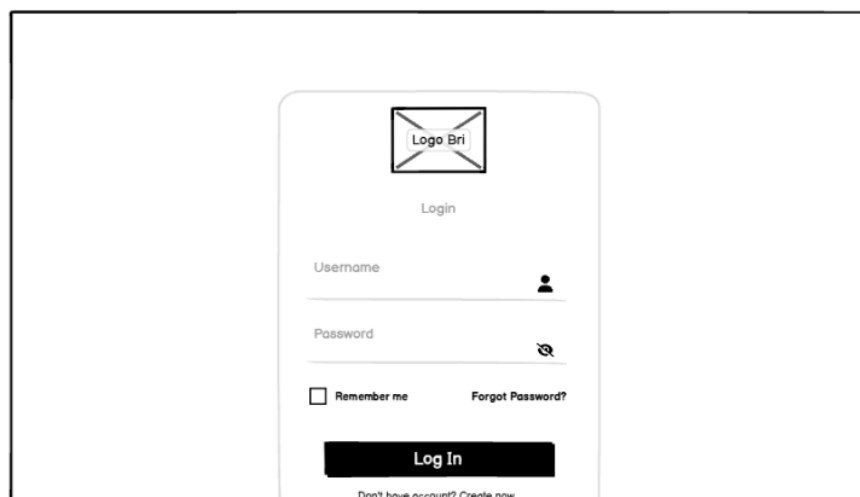
Gambar 4.7 merupakan tampilan dari Wireframe Halaman Approve Products yang hanya dapat di akses oleh admin. Pada halaman terdapat tampilan data berupa nama pegawai, unit kerja, nama barang, jumlah pengajuan, tanggal pengajuan, dan status nya apakah sudah di approve atau masih waiting.

#### 4.4.2.3 Wireframe Laporan Logistik

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

<sup>3</sup> 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



The wireframe shows a login form with the following elements:

- Logo Bri (represented by a box with an 'X')
- Login title
- Username input field with a user icon
- Password input field with an eye icon
- Remember me
- [Forgot Password?](#)
- Log In button
- [Don't have account? Create now](#)

<sup>3</sup> 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.

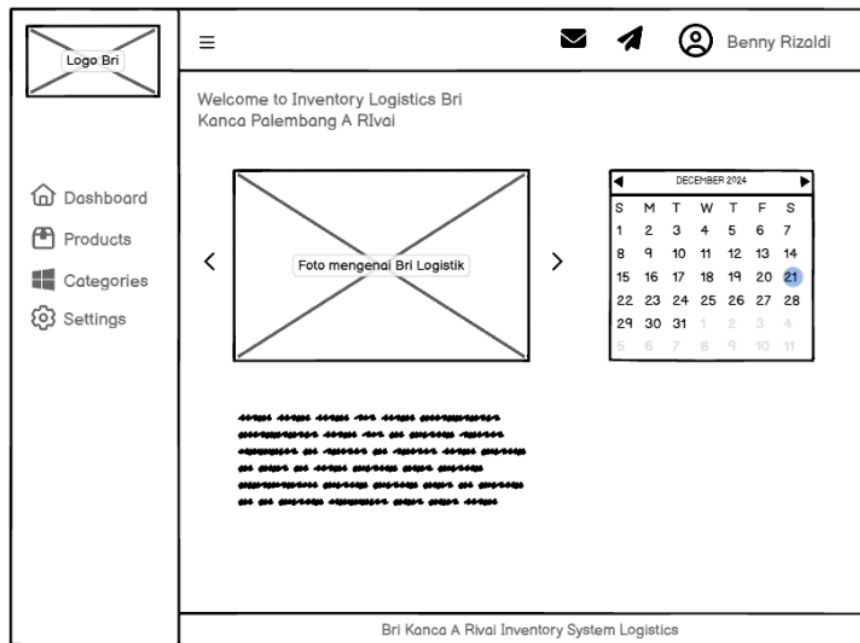
#### 4.4.2.5 Wireframe Registrasi Akun

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:

- Form title: **Create Account**
- Instruction: *Fill in the data below completely and correctly*
- Input fields (all marked with an asterisk):
  - Nama lengkap\*
  - NIK\*
  - NIP\*
  - Unit Kerja\* (with a dropdown arrow)
  - Username\*
  - Password\*
  - Email\*
  - No Hp\*
- Logo: A square logo with a diagonal cross, containing the text "Logo Bri" and "LOGISTIK" below it.
- Submit button: A black button with the text "Create".

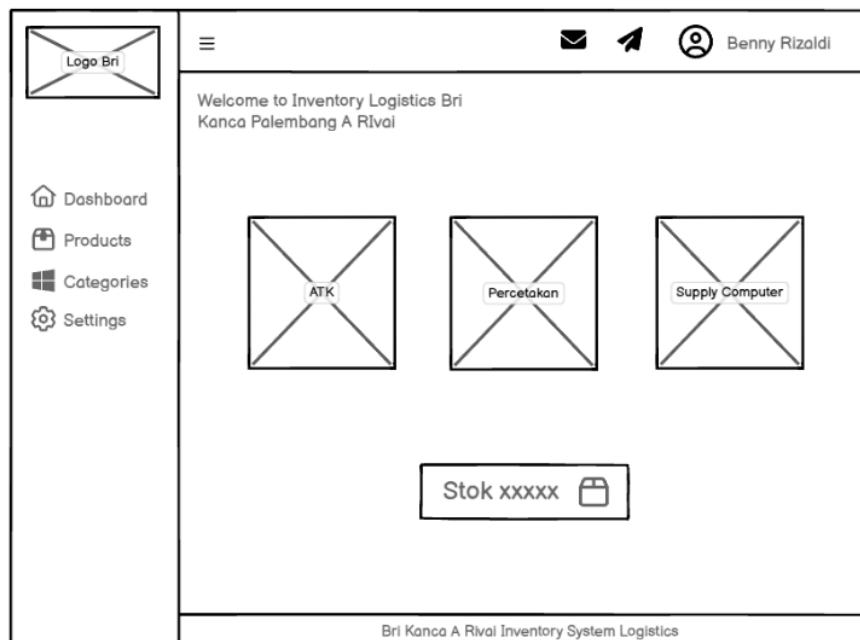
Tahapan selanjutnya pada gambar 4.10 adalah wireframe registrasi akun yang dimana belum memiliki akun maka akan dilanjutkan ke halaman registrasi akun kemudian jika sudah user akan dikembalikan ke halaman sebelumnya untuk login kembali.

#### 4.4.2.6 Wireframe Dashboard User



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.

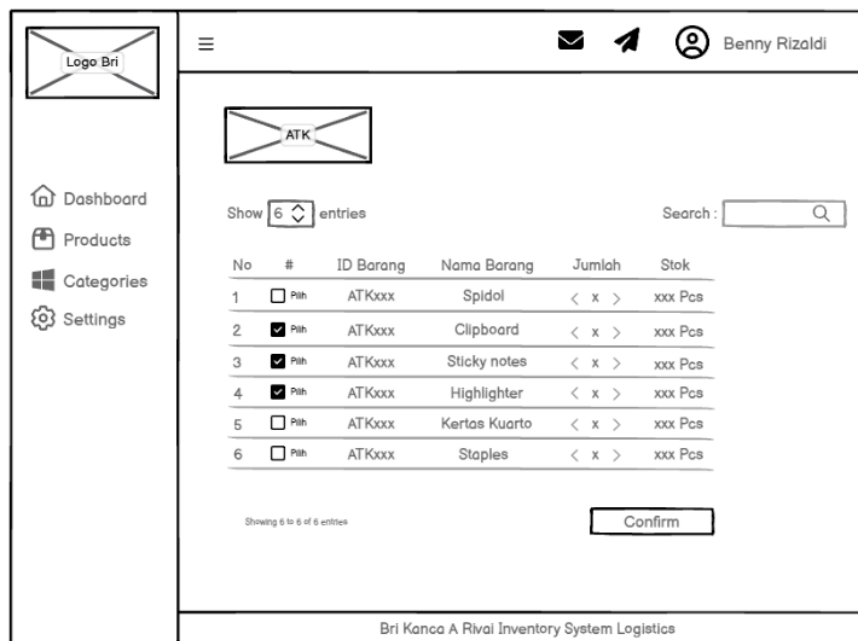
#### 4.4.2.7 Wireframe Products





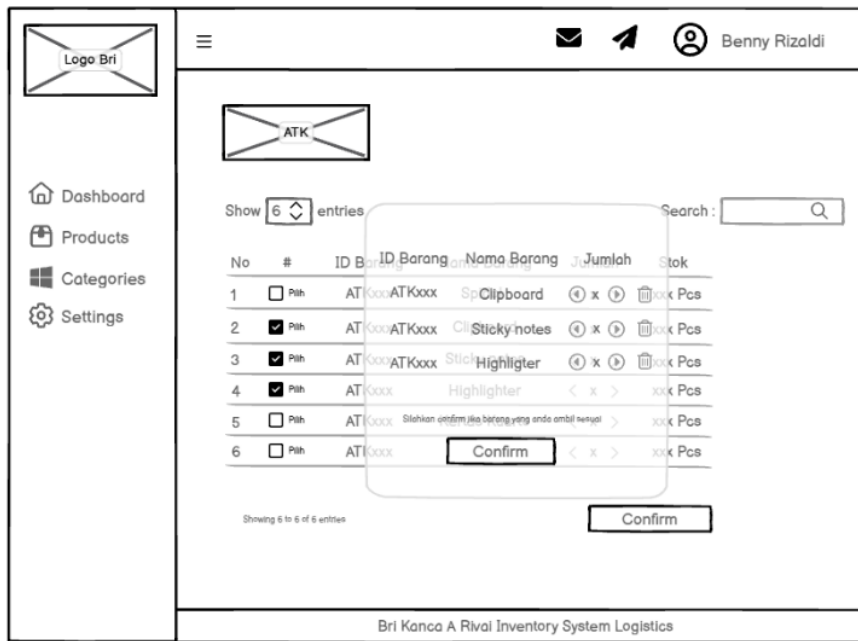
Gambar 4.12 adalah tampilan dari wireframe products yang dimana pada halaman products ini terdapat 3 menu yaitu barang ATK, barang percetakan, dan barang berupa supply computer. Pada halaman ini pula terdapat informasi berupa stok barang.

#### 4.4.2.8 Wireframe Memilih Products



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.

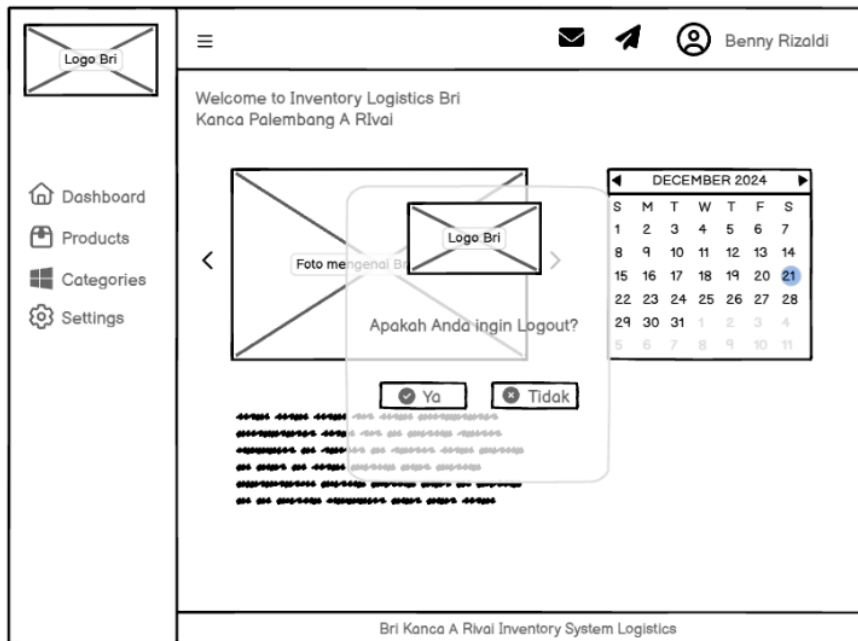
#### 4.4.2.9 Wireframe Menghapus Products



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

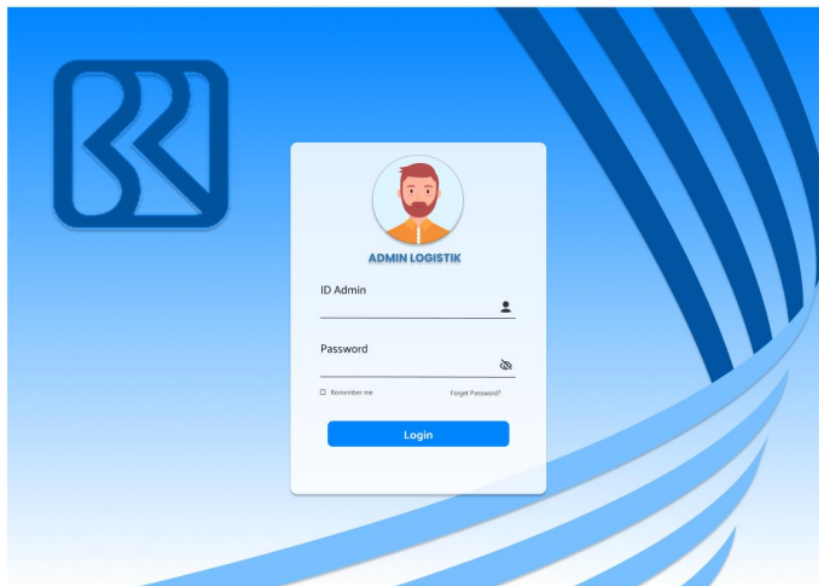


Tahapan terakhir seperti pada gambar 4.15 wireframe logout, yang dimana jika petugas dan pegawai sudah melakukan permintaan dan approve barang, sebagai tahapan terakhir mereka bisa logout dari website inventory logistik.

### 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 <sup>1</sup>Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang A. Rivai Palembang.

#### 4.4.3.1 User Interface Login Admin



Gambar 4.16 adalah User Interface dari <sup>5</sup> 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 'Approve Products' interface. At the top, there is a blue header with the BRI logo and the user 'Admin Gudang'. Below the header, there is a red button labeled 'Permintaan' and a section titled 'Menunggu Approve'. A search bar and a 'Show 2 entries' dropdown are present. The main content is a table with 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			

At the bottom of the table, it says 'Showing 2 to 2 of 2 entries' and there are navigation arrows. The footer contains the text 'In Koperasi BRI Inventory System Logged'.

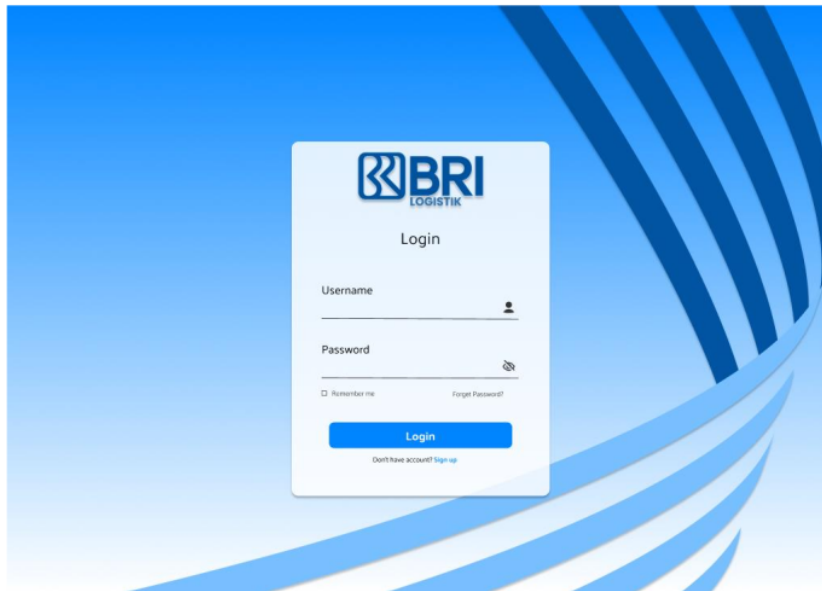
Gambar 4.17 merupakan tampilan halaman approve products disini admin gudang dapat melihat daftar nama pegawai yang sedang mengajukan permintaan barang Atk, terdapat tabel nama pegawai lengkap dengan unit kerja, tanggal pengajuan, jam pengajuan, dan status pengajuan. Selanjutnya admin dapat memilih nama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

No	#	Nama Pegawai	Unit Kerja	Nama barang	Stok	Jumlah Pengajuan	Tgl Pengajuan	Jam Pengajuan
1	<input type="checkbox"/> Pilih	Rahmansyah	Kc Dwikora	Spidol Cutter Lem Kertas	528 Pcs 257 Pcs 89 Pcs	4 Pcs 6 Pcs 3 Pcs	06-March-2023	09:07 WIB
2	<input type="checkbox"/> Pilih	Alif Chandra	Kc A Rival	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 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 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

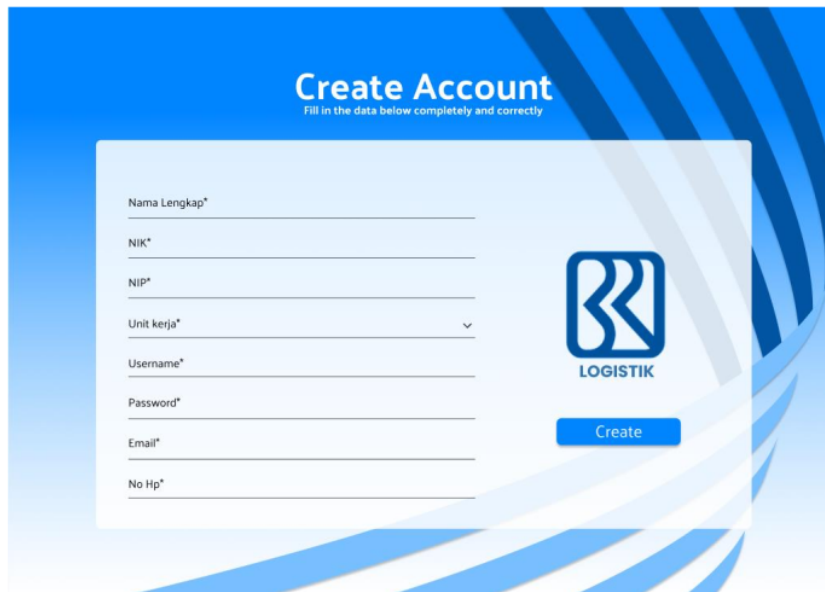
Gambar 4.18 merupakan tampilan halaman user interface laporan logistik. Pada halaman laporan logistik ini admin dapat memilih laporan pada bulan berapa yang akan dilihat, terdapat juga pilihan penerimaan dan pengeluaran. Admin dapat melihat pengeluaran barang pada bulan tersebut yang berisikan informasi 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 <sup>3</sup>



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 <sup>22</sup> 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\*

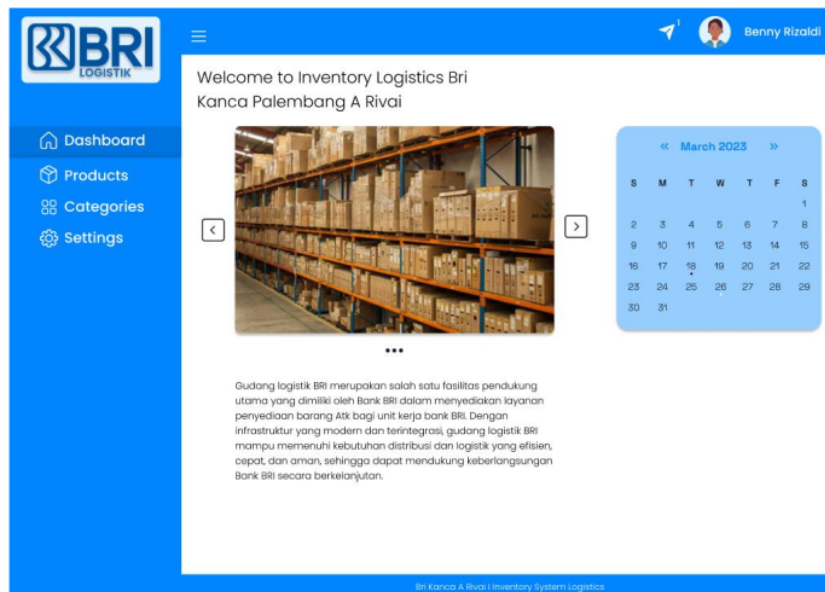
**LOGISTIK**

Create

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.

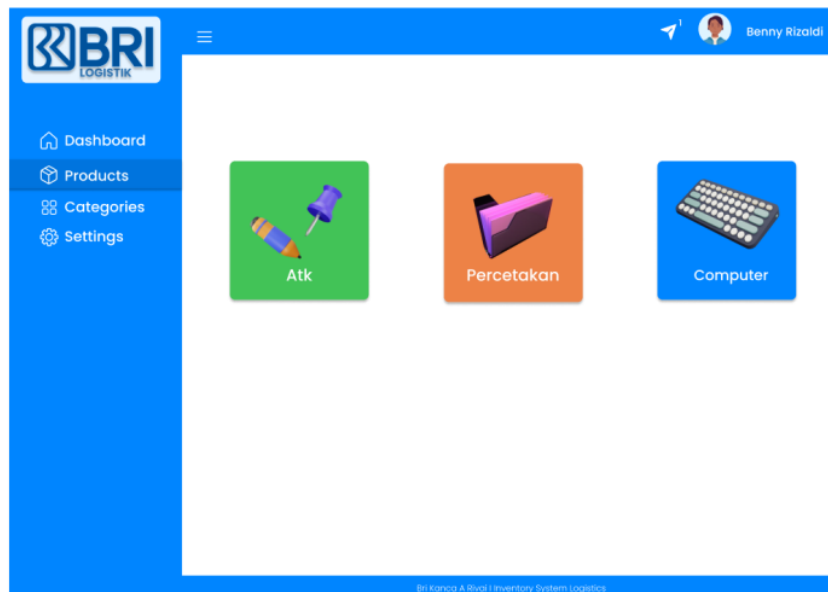


#### 4.4.3.6 User Interface Dashboard <sup>3</sup> User



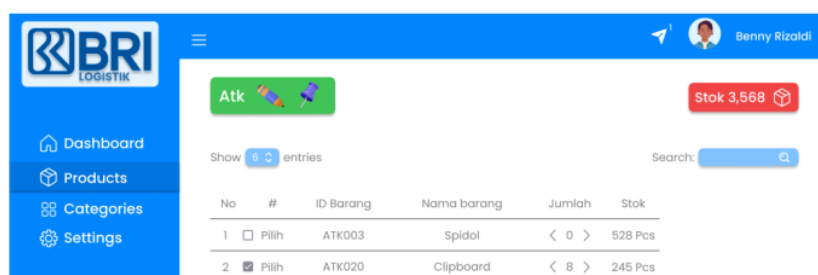
Pada gambar 4.21 merupakan halaman user interface dashboard user, Pada halaman utama ini user dihadapkan dengan menu pilihan berupa dashboard yang berisi informasi umum mengenai logistik Bri dan tanggal, products, categories, dan fitur settings.

#### 4.4.3.7 User Interface Products



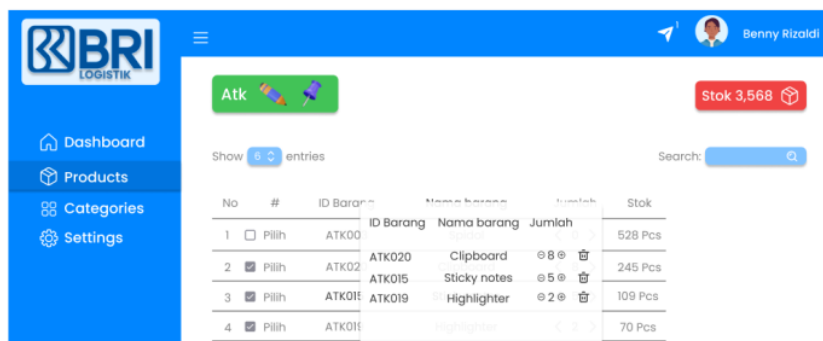
Pada gambar 4.22 merupakan halaman user interface products yang dimana pada halaman ini disediakan fitur products yang isinya berupa menu pilihan barang Atk berupa Alat tulis, percetakan, dan supply computer. User juga dapat langsung melihat total stok barang yang ada pada gudang logistik.

#### 4.4.3.8 User Interface Memilih Products



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

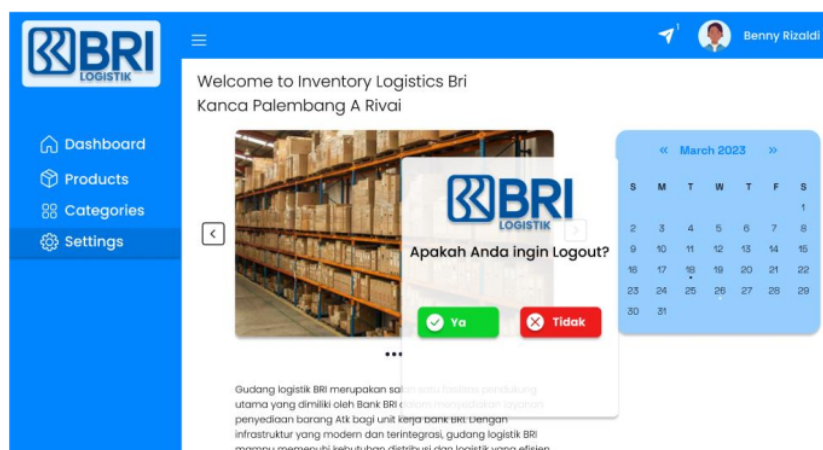


The screenshot displays the BRI LOGISTIK application interface. On the left is a blue sidebar with navigation links: Dashboard, Products (highlighted), Categories, and Settings. The top header is blue and contains the BRI LOGISTIK logo, a user profile for Benny Rizaldi, and a 'Stok 3,568' indicator. The main content area shows a 'Products' section with a search bar and a table of items. The table has columns for 'No', '#', 'ID Barang', 'Nama barang', 'Jumlah', and 'Stok'. The table contains four rows of product data, each with a 'Pilih' checkbox and a trash icon.

No	#	ID Barang	Nama barang	Jumlah	Stok
1	<input type="checkbox"/> Pilih	ATK00	Clipboard	8	528 Pcs
2	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	ATK02	Sticky notes	5	245 Pcs
3	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	ATK01	Highlighter	2	109 Pcs
4	<input checked="" type="checkbox"/> Pilih	ATK01	Highlighter	1	70 Pcs

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



Pada gambar 4.25 diatas 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.

#### <sup>19</sup> 4.5 Evaluate Design Against User Requirement

Pada tahapan ini dilakukan usability testing pada rancangan user interface website inventory logistik. <sup>18</sup> 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 dengan tautan

untuk menuju link Prototype Rancangan Website Inventory Logistik. Responden diminta menjawab <sup>16</sup> kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 opsi pilihan jawaban. Tabel berikut ini adalah isi dari pertanyaan metode SUS yang disebarkan ke responden.

Untuk hasil dari kuesioner Rancangan Website Inventory Logistik <sup>17</sup> dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

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

- Peringkat ganjil =  $(x - 1)$
- Peringkat <sup>2</sup> 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 <sup>7</sup> dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini :

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 pengujian 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.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Rancangan user interface ini masih dalam bentuk desain antar muka sehinggaharapan 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



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

## ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

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

9	<a href="https://dspace.uii.ac.id">dspace.uii.ac.id</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="https://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://sista.polindra.ac.id">sista.polindra.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="https://dodiccitg4.wordpress.com">dodiccitg4.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="https://ejournal.nusamandiri.ac.id">ejournal.nusamandiri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="https://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="https://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="https://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="https://ejurnal.undana.ac.id">ejurnal.undana.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="https://repo.darmajaya.ac.id">repo.darmajaya.ac.id</a> Internet Source	<1 %

21 repository.ub.ac.id <1 %  
Internet Source

---

22 www.slideshare.net <1 %  
Internet Source

---

23 Dita Ayu Cahyani. PARETO : Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Publik, 2023 <1 %  
Publication

---

24 Muhammad Rifai, Muhamad Akbar. "Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android", Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika, 2021 <1 %  
Publication

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off