

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN BERBASIS WEB PADA TOKO SUWANDI
PALEMBANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**Ronaldo Wijaya
NIM 09031381722149**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA TOKO SUWANDI PALEMBANG

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

Oleh

Ronaldo Wijaya

09031381722149

Palembang, 26 Juli 2022

Pembimbing I,

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized name followed by a horizontal line.

Fathoni, S.T., MMSI.
NIP 197210182008121001

HALAMAN PERSETUJUAN

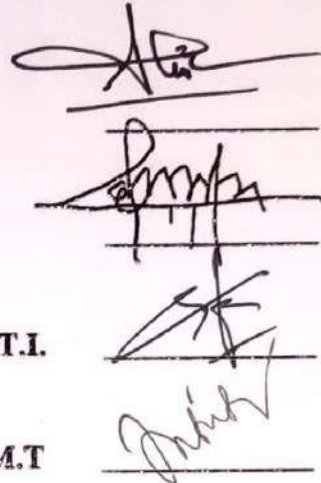
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 26 Juli 2022

Tim Penguji

1. Pembimbing : Fathoni, MMSI.
2. Ketua Penguji : Dr. Ermatita, M. Kom.
3. Penguji : Ari Wedhasmara, S. Kom., M.T.I.
4. Penguji : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP 197811172006042001

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rionaldo Wijaya

NIM : 09031381722149

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online
Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web
Pada Toko Suwandi Palembang

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 17%

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 dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, September 2022



Rionaldo Wijaya
NIM. 09031381722149

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Tidak ada kata gagal, yang ada sukses atau belajar”

“ There's no dream that's too high to achieve. Only
intention that's too low to step on ”

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Allah SWT
- Kedua Orang Tuaku dan saudaraku tercinta
- Keluarga Besarku
- Dosen Pembimbing dan Penguji
- Sahabat seperjuanganku
- Teman-teman saya di KMBP dan GEMABUDHI SUMSEL
- Micin'ers
- Teman seperjuangan Sistem Informasi Bilingual 2017
- Almamaterku, Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA TOKO UWANDI PALEMBANG”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jurusan Sistem Informasi di Universitas Sriwijaya.

Banyak bantuan dan dukungan yang didapat oleh penulis hingga terselesainya penyusunan skripsi ini sesuai dengan rencana semula. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Fathoni, MMSI. selaku pembimbing Tugas Akhir penulis
4. Ibu Yunita, M.Cs., Ibu Dr. Ermatita, M.Kom., dan Ibu Allsela Meiriza, M.T., selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik dan saran untuk membuat Tugas Akhir ini semakin bagus dan baik.
5. Seluruh Dosen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu terhadap penulis.
6. Kedua orang tua penulis, Bapak Dhammanando dan Ibu Mena Chandra yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada henti- hentinya kepada penulis agar selalu ingat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai tuntas tanpa adanya hambatan.
7. Adik penulis, Khrisnaldi Wijaya yang selalu bergantian memakai laptop untuk kepentingan dia seperti editing dan tugas kuliah. Sehingga sulitnya membagi jatah pemakaian.
8. Semua teman Seperjuangan Kuliah di jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya angkatan 2017.

9. Sahabat kampus saya Azmin Albarokah dan Aji Pamungkas yang selalu menyemangati dan mengawal skripsi ini selesai.
10. Grup deadline 31 Juli 2022 yang terbuat karena isi para veteran kelas yang belum selesai kompre dan yang sudah selesai sebagai mentor. Catur (mentor), Wiratno (mentor), Jonas, kak Gifhari, kak Mahen, arief dan ammar.
11. Teman-teman KMB Palembang, GEMABUDHI dan terkhusus Jefry Caesar yang telah mendukung, memberikan motivasi dan nasehat kepada penulis dalam proses perkuliahan maupun penyelesaian skripsi.
12. MICIN'ers yang terdiri dari Tata si bocil, Angellica, Danau, Chelline, Bintang, Davin, dan Franky yang selalu mensupport setiap langkah dalam penyelesaian skripsi penulis.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan di dalam penyusunan skripsi ini. Namun demikian penulis berharap skripsi ini dapat memberikan sumbangsi bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan sebagai refrensi bagi yang memerlukannya.

Penulis masih jauh dari kesempurnaan, baik secara teknis penulisan, bahasa maupun cara pemaparannya. Tidak ada gading yang tak retak. Oleh karena itu dengan tangan terbuka dan ucapan terima kasih penulis menerima segala saran dan kritik yang membangun demi ksempurnaan skripsi ini.

Palembang, Agustus 2022

Penulis,

Rionaldo Wijaya
09031381722149

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB
PADA TOKO SUWANDI PALEMBANG**

Oleh

Rionaldo Wijaya 09031381722149

ABSTRAK

Toko Suwandi kurang dalam menerapkan suatu strategi khusus untuk pembuatan sistem informasi penjualan online. Produk oleh oleh kemplang krupuk yang di jual pada toko krupuk suwandi hanya melakukan brosur, bannern dan media sosial instagram untuk melihat produk dan promosi yang berlaku. Dengan pemasaran yang seperti ini, menyebabkan peluang untuk mendapatkan calon pelanggan secara maksimal tidak terpenuhi. Karena banyaknya respon pelanggan mulai dari penjualan offline maupun melalui media sosial, sehingga pelayanan dan respon yang kurang maksimal. Banyak waktu yang terbuang untuk merespon satu persatu pesanan pelanggan dan belum tentu membeli produk sehingga penjualan kurang efektif sehingga pelanggan dapat beralih ke toko lain. Selain pemasaran dan pelayanan terdapat juga masalah lain dalam mengarsipkan data pemesanan, data promosi, data tersedia barang dan data promosi serta laporan untuk penjualan per periode, karena sejauh ini toko Suwandi hanya mencatat memakai buku setiap data yang masuk dan keluar. Toko Suwandi juga saat ini kesulitan dalam melakukan pelayanan, proses pemesanan dan feedback dari pelanggan, karena sistem saat ini tidak mendukung adanya proses tersebut. Maka dari itu toko Suwandi menginginkan adanya sebuah web penjualan untuk membantu penjualan, pelayanan yang dimana bisa melakukan proses-proses tersebut sehingga berdampak pada sistem pelayanan yang lebih baik sehingga membuat para customer lama selalu menggunakan produk toko Suwandi, dan membuat customer baru tertarik untuk mencoba produk toko suwandi itu sendiri.

Kata kunci :Toko Suwandi, Penjualan, *User Centered Design*, Oleh-oleh

Palembang, 26 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP 197811172006042001

Pembimbing,



Fathoni, S.T., MMSI.

NIP 197210182008121001

**DESIGNING AN ONLINE SALES INFORMATION SYSTEM USING THE
WEB-BASED USER CENTERED DESIGN METHOD AT THE SUWANDI
PALEMBANG STORE**

By

Rionaldo Wijaya 09031381722149

ABSTRACT

Suwandi's store lacks in implementing a special strategy for the creation of an online sales information system. Products by kemplang krupuk that are sold at krupuk suwandi stores only do brochures, banners and instagram social media to see the applicable products and promotions. With this kind of marketing, it causes the opportunity to get potential customers to the maximum is not fulfilled. Because of the many customer responses ranging from offline sales and through social media, so that the service and response are not optimal. A lot of time is wasted on responding one by one to customer messages and not necessarily buying products so that sales are less effective so that customers can switch to other stores. In addition to marketing and service, there are also other problems in archiving order data, promotional data, data on the availability of goods and promotional data as well as reports for sales per period, because so far the Suwandi store has only recorded using a book every data that enters and exits. Toko Suwandi is also currently having difficulty in carrying out services, ordering processes and feedback from customers, because the current system does not support this process. Therefore, the Suwandi store wants a sales web to help sales, services that can carry out these processes so that it has an impact on a better service system so that old customers always use Suwandi store products, and make new customers interested in trying the suwandi store products themselves.

Keywords :Suwandi Shop, Sales, User Centered Design, Souvenirs

Palembang, July 2022

Acknowledged by,

Head of Information System Department,



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

Supervisor



Fathoni, S.T., MMSI.

NIP 197210182008121001

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	4
1.3 Manfaat.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.1 Toko Suwandi	6
2.1.2 Visi dan misi	6
2.1.3 Logo Perusahaan.....	7
2.1.4 Struktur Organisasi Toko Suwandi	7
2.2 Pelayanan.....	7
2.3 Penjualan	8
2.4 Loyalitas Pelanggan.....	8
2.5 Kepuasan Pelanggan.....	9
2.6 Website.....	10
2.7 PHP.....	11
2.8 Sistem Informasi.....	12
2.9 Sistem	13
2.10 Infromasi.....	15
2.11 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	16
2.12 Use Case Diagram.....	19
2.13 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20
2.14 <i>Electronic commerce (EC)</i>	22

2.15	<i>Prototype</i>	23
2.16	<i>User Interface</i>	23
2.17	<i>Black Box testing</i>	23
2.18	<i>User Centered Design</i>	24
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek Penelitian	27
3.2	Metode Pengumpulan Data	27
3.2.1	Jenis Data	27
3.2.2	Sumber Data	28
3.3	Teknik Pengumpulan Data	28
3.4	Metode Analisis	31
3.4.1	Metode User Centered Design	31
3.5	Tahap Pengembangan	33
3.5.1.	Fase Specify the Context of Use	33
3.5.2.	Fase Specify Requirements	33
3.5.3.	Fase Create Design of Solutions	34
3.5.4.	Fase Evaluate design	34
3.6	Analisis Sistem	35
3.6.1	Definisi Lingkup (Scope Definition)	35
3.6.2	Tujuan Proyek	35
3.6.3	Gambaran Proyek	36
3.6.4	Pernyataan Masalah (Problem) dan Peluang (<i>Opportunity</i>)	37
3.6.5	Ide Solusi Tahap Awal	43
3.6.6	Ruang Lingkup Awal Proyek	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	<i>Sitemap</i>	45
4.2	<i>Storyboard</i>	45
4.3	Analisis Masalah (Problem Analysis)	46
4.1.1	Dominan Permasalahan	46
4.1.2	Analisis Masalah dan Peluang	48
4.4	Analisis Kebutuhan Sistem	55
4.2.1	Kebutuhan Fungsional	55
4.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	56
4.5	Perancangan	58
4.3.1	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	58
4.3.2	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	69
4.6	Desain Antarmuka	73

4.4.1	Antarmuka Login dan Register	73
4.4.2	Antarmuka Spanduk/ <i>Popup</i>	74
4.4.3	Antarmuka <i>Dashboard</i> Pelanggan	75
4.4.4	Antarmuka Promo	76
4.4.5	Antarmuka Detil Produk	77
4.4.6	Antarmuka Transaksi	78
4.4.7	Antarmuka Login Admin	79
4.4.8	Antarmuka <i>Dashboard</i> Admin	79
4.4.9	Antarmuka Kelola Barang Admin	80
4.4.10	Antarmuka Kelola Transaksi Admin	80
4.7	Interface Sistem.....	81
4.5.1	Halaman Daftar dan Login.....	81
4.5.2	Halaman Pop Up dan spanduk promo.....	82
4.5.3	Halaman <i>Home</i>	82
4.5.4	Halaman Kategori	83
4.5.5	Halaman Promo.....	84
4.5.6	Halaman Detail Produk	85
4.5.7	Halaman Transaksi.....	86
4.5.8	Halaman ulasan dan rating pembelian	87
4.5.9	Halaman login admin	88
4.5.10	Halaman Awal.....	89
4.5.11	Halaman kelola produk	89
4.5.12	Halaman Kelola Spanduk.....	90
4.5.13	Halaman Promo.....	91
4.5.14	Halaman Transaksi.....	91
4.5.15	Halaman Detail Transaksi	92
4.8	Tahap Pengujian Sistem.....	93
4.9	Pembahasan penerapan <i>User Centered Design (UCD)</i>	95
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	97	
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99	
LAMPIRAN.....	101	

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Logo Toko Suwandi.....	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi	7
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 2. 4 User Centered Design	25
Gambar 2. 5 User Centered Design	26
Gambar 4.1 Sitemap.....	45
Gambar 4.2 Storybord.....	46
Gambar 4.3 DFD level 0 (DFD Kontekstual).....	59
Gambar 4.4 DFD Level 1	60
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses login	62
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses Registrasi	63
Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses Kelola Produk.....	64
Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses Transaksi.....	66
Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses Kelola Setting	67
Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses Review	68
Gambar 4.11 Entity Relationship Diagram (ERD) sistem yang dibagun.....	70
Gambar 4.12 Antarmuka Login	74
Gambar 4.13 Antarmuka Register	74
Gambar 4.14 Antarmuka Spanduk/Popup	75
Gambar 4.15 Antarmuka Dashbord Pelanggan.....	76
Gambar 4.16 Antarmuka Dashbord Promo.....	77
Gambar 4.17 Antarmuka Popup Promo.....	77
Gambar 4.18 Detail Produk.....	78
Gambar 4.19 Antarmuka Transaksi	78
Gambar 4.20 Antarmuka Login Admin.....	79
Gambar 4.21 Dashbord Admin	79
Gambar 4.22 Kelola Barang admin.....	80
Gambar 4.23 Kelola Transaksi Admin.....	80
Gambar 4.24 Halaman Daftar	81
Gambar 4.25 Halaman Login.....	81
Gambar 4.26 Tampilan Pop Up/ spanduk promo.....	82
Gambar 4.27 Halaman Home (Tampilan Depan)	83
Gambar 4.28 Halaman Kategori	84
Gambar 4.29 Halaman promo.....	85
Gambar 4.30 Halaman Detail Produk	86
Gambar 4.31 Halaman Checkout.....	87
Gambar 4.32 Halaman Transaksi.....	87
Gambar 4.33 Halaman Ulasan dan Penilaian.....	88
Gambar 4.34 Halaman Login Admin.....	89
Gambar 4.35 Halaman Awal.....	89
Gambar 4.36 Kelola Produk.....	90
Gambar 4.37 Kelola Spanduk.....	91
Gambar 4.38 Kelola Promo	91
Gambar 4.39 Halaman Transaksi.....	92
Gambar 4.40 Detail Transaksi.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram (Sumber: Yourdan dan Demarco).....	18
Tabel 2. 2 Simbol Entity Relationship Diagram (Sumber: Al Fatta, 2007)	22
Tabel 3.1 Pertanyaan Singkat Hasil Wawancara.....	3229
Tabel 3.2 Pemetaan Fitur	32
Tabel 3.3 Tabel Proyek	35
Tabel 3.4 Tabel Pernyataan Masalah	40
Tabel 4.1 Matriks Problems, Opportunitities, Objectives and Constrains	51
Tabel 4.2 Klasifikasi Kebutuhan Non Functional berdasarkan PIECES.....	56
Tabel 4.3 Tabel Penujian Black Box.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Majunya teknologi membuat semua orang harus beradaptasi dengan teknologi. Begitu juga dengan dunia bisnis pada zaman sekarang. Orang yang paham dengan teknologi akan memiliki nilai tambah dan kemajuan teknologi dapat mendukung pengolahan informasi menjadi alat pemicu daya saing dalam dunia bisnis. Pengguna internet semakin lama semakin meningkat, dapat dilihat pertambahan pengguna internet melalui survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2019-kuartal II 2020 menyebutkan pengguna internet di republik ini naik 8,9% menjadi menjadi 73,7% dari populasi. Jumlahnya setara 196,7 pengguna, ada kenaikan 25,5 juta pengguna dibandingkan jumlah pengguna 2018 silam. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020)

Dalam meningkatkan usaha dibutuhkan orientasi pemasaran yang dimana melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pelanggan sebelum melakukan produksi itu sendiri. Dengan mengidentifikasi kebutuhan pelanggan diharapkan pelanggan dapat dipuaskan dan kepuasan konsumen dianggap kunci terhadap keberhasilan perusahaan, Orientasi ini disebut juga orientasi pemasaran berpusat pada pelanggan. Dalam pasar penuh pergolakan akan sangat mahal untuk mendapatkan pelanggan baru. Jadi menjalin hubungan untuk mempertahankan pelanggan yang ada adalah kunci jawaban permasalahan, dan ini dinamakan pemasaran hubungan (*Relationship Marketing/RM*) (Gautama, 2005).

Toko Suwandi merupakan salah satu toko olahan ikan yang ada di kota Palembang. Toko ini membuat olahan ikan dari pabrik langsung dan langsung mendistribusikan melalui setiap cabang yang ada di kota Palembang. Dan adapun kekurangan dari toko Suwandi ini sulitnya mencari pelanggan baru, mempertahankan dan mengelola pelanggan sehingga terjadinya pembelian berulang (*Repeat Order*), selain pemasaran ada pun tentang menjaga hubungan baik dengan *Customer*, saat ini toko Suwandi hanya melalui telpon dan melalui *chat* dengan *whatsapp*. Dengan banyaknya pemesanan dari pelanggan Sehingga admin/karyawan kesulitan membalas satu persatu telpon/*chat* yang belum tentu juga akan terjadi transaksi saat itu. Akan menyebabkan terbuangnya waktu, dan mempengaruhi pelanggan yang akan beli yang dapat berpaling ke toko lain. Permasalahan yang terakhir yaitu pencatatan transaksi, data pelanggan data promosi/bonus serta laporan penjualan per periode tertentu karena selama ini toko suwandi menggunakan sistem yang belum terintegrasi dan semua pencatatan laporan masih manual. Pada permasalahan ini penulis memberikan solusi untuk pemilik toko serta peluang pengembangan sistem pada Toko Suwandi yaitu Pembuatan aplikasi berbasis *web* untuk menampilkan informasi terkini tentang toko suwandi, serta promo yang diberikan, pencatatan dan pengarsipan lebih rapi dibandingkan sebelumnya dan menjaga hubungan melalui *feedback dan rating item* dari pelanggan karena sistem saat ini belum mendukung hal tersebut. Dengan ada sistem seperti ini, toko mengharapkan penambahan pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan lama sehingga meningkatkan omset toko di periode berikutnya.

Dengan berkembangnya teknologi maka toko Suwandi wajib meningkatkan

kualitas pelayanan mereka dengan teknologi dengan menerapkan produk sistem informasi yang dapat membantu toko suwandi dalam meningkatkan layanan *marketing* dan *customer service*. Sistem ini dengan menerapkan metode *User Centred Design* yang mana dapat melihat dan berfokus ke pelanggan sehingga pemilik toko dapat mengambil keputusan untuk melakukan suatu strategi marketing lainnya. Penerapan UCD dengan melakukan aktivitas-aktivitas dengan menggunakan metode UCD sebagai berikut: *Kuisisioner, focus group, interview, task modeling, prototyping* dan *testing*. Dalam fase metode UCD penulis akan mengarahkan kepada fitur” yang dibuat dengan pendekatan berfokus pelanggan yang dimana adanya fase analisis, disain, evaluasi dan implementasi dengan berbagai cara seperti wawancara kepada pemilik toko suwandi, pekerja toko dan para pelanggan serta melakukan analisis dan disain terhadap hasil yang telah di dapat untuk menghasilkan implementasi dan evaluasi terkini.

User Centered Design merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis *web* yang mempunyai konsep pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, tujuan, dan konteks serta lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Simatupang, 2014). Manajemen hubungan pelanggan memungkinkan penyesuaian dan personalisasi *real-time* atas berbagai produk dan jasa berdasarkan pada keinginan, kebutuhan, kebiasaan membeli serta siklus hidup para pelanggan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis menarik kesimpulan untuk membuat sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan pada Toko Suwandi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN**

ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA TOKO SUWANDI PALEMBANG”.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan penulis membuat proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun dan menerapkan sistem informasi penjualan dan pelayanan menggunakan metode *User Centered Design* berbasis *Web* pada toko Suwandi.

1.3 Manfaat

1.3.1 Manfaat akademis

1. Mengembangkan ilmu yang di teliti
2. Melihat teori yang digunakan apakah masih relevan secara umum.
3. Menjadi Syarat kelulusan peneliti

1.3.2 Manfaat pemilik toko

1. Mendapatkan fasilitas pengembangan system
2. Meningkatkan jumlah customer
3. Mempermudah pelayanan produk oleh-oleh Palembang
4. diharapkan pemilik toko dapat menjaga hubungan pelanggan dengan baik

1.4 Rumusan Masalah

berdasarkan penyampaian latar Belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam pengembangan website penjualan toko Suwandi. Rumusan masalah tersebut adalah Bagaimana cara membangun sistem informasi penjualan berbasis web dengan metode *user centered design* ?

1.5 Batasan Masalah

Untuk pembahasan tidak menyimpang berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dan lebih terarah sehingga mudah dipahami dengan mudah maka perlu adanya batasan masalah. Berikut batasaan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Menerapkan upaya sistem informasi dalam penjualan produk toko Suwandi.
2. Menerapkn uapaya sistem informasi dalam penjualan dan pelayanan terhadap pelanggan toko Suwandi.
3. Sistem dengan metode *User Centered Design*.
4. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis *web* yang membuat katalog produk , kelola produk, kelola pemasaran, kelola tukar poin/ bonus, fitur kritik, saran dan *customer service*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 5(2), 297. <https://doi.org/10.35314/isi.v5i2.1654>
- Armstrong, K. dan. (2001). Dasar-Dasar Pemasaran Jasa.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Daniel, Moehar .2002. Metode Penelitian Sosial Ekonomi. Jakarta : Bumi Aksara
- Dullemond, K., & Van Gameren, B. J. a. (2009). *Technological support for distributed agile development*. 206. <http://repository.tudelft.nl/view/ir/uuid:cb213f3a-f6f5-41e0-b56f-07f13f37af22/>
- Gautama, I. (2005). Relationship Marketing Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Customer Relationship Management Untuk memenangkan persaingan bisnis. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2005, 2005*(Snati).
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler “BUKALOKA”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*.
- Kotler Philip dan Kevin Lane Keller. (2009). “*Manajemen Pemasaran, Edisi Bahasa Indonesia*” (Vol. 13). Erlangga.
- Kurniawan, A. (2010). Perancangan CRM (Customer Relationship Management) Pada PO Dedy Jaya Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Sebagai Upaya Menjaga Kesetiaan Pelanggan. *Informatika*, 1–14.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmad, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Vol 1 No 3*, 31-36.
- Parasuraman, A., & Zeithaml, M. (2005). E-S-QUAL a multiple-item scale for assessing electronic service quality. *Journal of Service Research*, 7(3), 213–233. <https://doi.org/10.1177/1094670504271156>
- Purhantara, Wahyu (2010). Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis, Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping pada Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*.
- Simatupang, R. M. (2014). *Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web*.
- Sommerville. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Erlangga.
- Suparlan. 2000. Asas Manajemen. Jakarta : Selemba Empat
- Suparman, P. (2021). *Kanban agile development*. 6(1), 7–11.
- Toko Kerupuk Suwandi - Toko Makanan*. (n.d.). Retrieved January 2, 2022, from <https://toko-kerupuk-suwandi.business.site/#testimonials>
- Vikasari, C. (2018). Pengujian Sistem Informasi Magang Industri dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis. *SYNTAX Jurnal Informatika* Vol 7 No 1, 44-51