

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PERMATA  
FRESH MART MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

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



Oleh

**Sheiladita Afifa  
NIM 09031381722139**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PERMATA  
FRESH MART MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi  
di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

**Sheiladita Afifa  
09031381722139**

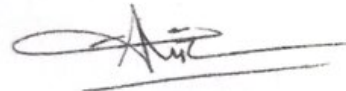
**Palembang, 29 Juni 2021**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Pembimbing,



**Endang Lestari Ruskan, M.T**  
**NIP 197811172006042001**



**Fathoni, MMSI**  
**NIP 197210182008121001**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sheiladita Afifa

NIM : 09031381722139

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Permata Fresh Mart  
Menggunakan Metode *User-Centered Design*

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 11%

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.

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



Palembang, 13 Juli 2021



Sheiladita Afifa  
NIM 09031381722139

## HALAMAN PERSETUJUAN

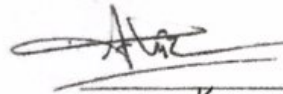
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

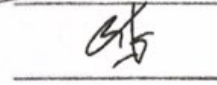
Tanggal : 9 Juni 2021

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Fathoni, MMSI.



2. Ketua Penguji : Ari Wedhasmara, M.TI



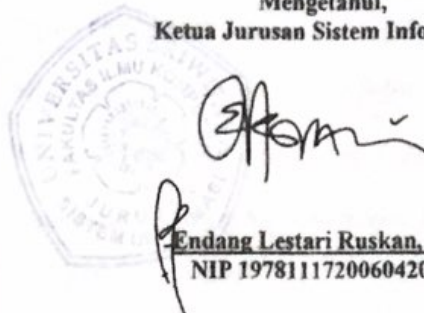
3. Penguji I : Rahmat Izwan Heroza, M.T.



4. Penguji II : Ali Bardadi, M.Kom.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T  
NIP 197811172006042001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*There is always hope for those who often pray. There is always a way for those who often try.*

**Skripsi ini saya persembahkan untuk :**

- **Allah SWT.**
- **Orang Tua dan Saudara**
- **Dosen Pembimbing**
- **Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya**
- **Teman – Teman Sistem Informasi Bilingual A 2017**
- **Almamater Kebanggaan Universitas Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil‘alamin. Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PERMATA FRESH MART MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN”** dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah SWT. Atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Kedua Orang Tua Penulis, Bapak Piter Ali dan Ibu Elfa Silfana yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil dan doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis, serta kedua saudara penulis, Mitha Claudia Elsivia dan Allysa Trievia Mahmudah yang selalu menemani dan memberikan semangat kepada penulis.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Fathoni, MMSI. selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan Dosen Pembimbing

Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini dengan baik dan sabar, serta memberikan solusi saat penulis ada kesulitan dalam mengerjakan skripsi.

6. Bapak Ari Wedhasmara, M.TI, Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T., dan Bapak Ali Bardadi, M.Kom. selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik dan saran yang membangun untuk membuat skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Bapak Ali Bardadi, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan akademik selama perkuliahan.
8. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
9. Mbak Rifka Ariza Nurhandini selaku Staff Administrasi Jurusan Sistem Informasi Bukit Universitas Sriwijaya yang telah memberikan informasi dan membantu penulis dalam pengurusan berkas selama perkuliahan sampai dengan selesai.
10. Permata Fresh Mart dalam hal ini Bapak Asep, Ibu Eci, dan Mbak Artha yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian skripsi disana dan bersedia membantu penulis dalam proses pengumpulan data.
11. Teman – teman seperjuangan yang telah menemani dan membantu penulis selama perkuliahan, antara lain Catur Nugroho, Evita Desti Aryani Putri, Ranti Merdekawati, Audy Priscilla Permana Putri, Putri Fajri Maharani, Sarah Risa Cendikia, Adelia Panca Wati, Firena Hiltita Monica, dan Dhea Novalia.

12. Seluruh teman – teman Sistem Informasi Bilingual A 2017 yang telah membantu penulis dalam proses menempuh mata kuliah dan mengisi hari – hari penulis selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk skripsi ini kedepannya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Palembang, 29 Juni 2021  
Penulis

Sheiladita Afifa  
NIM 09031381722139



# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PERMATA FRESH MART MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN***

Oleh

**Sheiladita Afifa**  
**09031381722139**

## **ABSTRAK**

Permata Fresh Mart merupakan sebuah usaha retail dan grosir frozen food dan pastry di kota Palembang yang menggunakan sistem bernama Scan untuk mendukung kegiatan operasionalnya, yaitu mengelola data transaksi penjualan dan memproses transaksi penjualan dengan customer di kasir. Permata Fresh Mart juga memiliki kegiatan operasional yang lain untuk mendukung proses penjualannya, seperti pemesanan barang kepada supplier, pengelolaan persediaan barang, dan pembuatan laporan yang berkaitan dengan pemesanan barang dan persediaan barang. Kegiatan operasional yang telah disebutkan tersebut belum menggunakan sistem untuk mendukung kegiatannya sehingga menjadi tidak terintegrasi dan tidak efisien. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan pada Permata Fresh Mart dengan menggunakan metode *user-centered design* yang memiliki konsep *user* sebagai inti dari proses pembangunan sistem dan diharapkan dapat menciptakan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal dan memiliki nilai *usability*. Metode *user-centered design* yang digunakan pada perancangan sistem informasi penjualan ini adalah wawancara untuk mengetahui kebutuhan fungsional sistem dan *usability testing* dalam bentuk kuisioner dimana responden yang mengisi kuisioner *usability testing* tersebut dapat memberi saran atau masukan jika sistem belum memenuhi kebutuhan mereka.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, Penjualan, *User-Centered Design*

# **DESIGN OF SALES INFORMATION SYSTEM AT PERMATA FRESH MART USING USER-CENTERED DESIGN METHOD**

By

**Sheiladita Afifa**  
**09031381722139**

## **ABSTRACT**

Permata Fresh Mart is a retail and wholesale frozen food and pastry business in the city of Palembang that uses a system called Scan to support its operational activities, namely managing sales transaction data and processing sales transactions with customers at the cashier. Permata Fresh Mart also has other operational activities to support its sales process, such as ordering goods to suppliers, managing inventory, and making reports related to ordering goods and inventory. The aforementioned operational activities have not used a system to support their activities so that they are not integrated and inefficient. This study aims to build a sales information system at Permata Fresh Mart using a user-centered design method that has the concept that the user is the core of the system development process and is expected to create maximum appearance and functionality and have usability values. The user-centered design method used in the design of this sales information system is an interview to determine the functional requirements of the system and usability testing in the form of a questionnaire where respondents who fill out the usability testing questionnaire can provide suggestions or input if the system does not meet their needs.

**Keyword :** Information System, Sales, User-Centered Design

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Manfaat Penelitian .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Perancangan Sistem.....	6
2.2 Sistem Informasi.....	6
2.3 Sistem Informasi Penjualan .....	6
2.4 Metode <i>User-Centered Design</i> .....	7
2.4.1 Pengertian Metode <i>User-Centered Design</i> .....	7
2.4.2 Proses Metode <i>User-Centered Design</i> .....	8
2.4.3 Dampak dan Keuntungan Metode <i>User-Centered Design</i> .....	9
2.5 Objek yang diteliti .....	10
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Objek Penelitian .....	12
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	12
3.2.1 Jenis Data .....	12
3.2.2 Sumber Data .....	12
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data .....	12
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	13
3.4 Metode Pengujian .....	15
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>18</b>
4.1 Metode Analisis dan Perancangan Sistem.....	18
4.1.1 Specify The Context of Use .....	18
4.1.2 Specify Requirements.....	20
4.1.3 Create Design of Solutions.....	24
4.1.3.1 Perancangan <i>Logical</i> .....	24
4.1.3.1.1 Diagram Konteks.....	24
4.1.3.1.2 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) .....	26

4.1.3.1.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	32
4.1.3.2 Perancangan <i>Physical</i> .....	34
4.1.3.2.1 <i>Physical Data Flow Diagram</i> (PDFD)....	34
4.1.3.3 Perancangan Antarmuka .....	36
4.1.3.3.1 Perancangan Antarmuka Halaman Gudang .....	36
4.1.3.3.2 Perancangan Antarmuka Halaman Pegawai .....	40
4.1.3.3.3 Perancangan Antarmuka Halaman Manager .....	42
4.1.4 Evaluate Design .....	46
4.2 Hasil dan Pembahasan .....	46
4.2.1 Hasil.....	46
4.2.2 Pembahasan .....	47
4.2.2.1 Halaman Gudang.....	47
4.2.2.2 Halaman Pegawai.....	50
4.2.2.3 Halaman Manager .....	53
4.3 Pengujian Sistem .....	58
4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....	58
4.3.2 Pengujian <i>Usability</i> .....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap pada Metode <i>User-Centered Design</i> .....	8
Gambar 2.2 Struktur Organisasi pada Permata Fresh Mart .....	10
Gambar 4.1 <i>Data Flow Diagram</i> Kontekstual Sistem yang Dibangun .....	25
Gambar 4.2 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0 Sistem yang Dibangun.....	27
Gambar 4.3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Subproses Login .....	28
Gambar 4.4 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Subproses Mengelola Persediaan Barang .....	29
Gambar 4.5 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Subproses Proses Transaksi Penjualan .....	30
Gambar 4.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Subproses Pembuatan Laporan .....	31
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> Sistem yang Dibangun .....	32
Gambar 4.8 <i>Physical Data Flow Diagram</i> Login.....	34
Gambar 4.9 <i>Physical Data Flow Diagram</i> Mengelola Persediaan Barang .....	35
Gambar 4.10 <i>Physical Data Flow Diagram</i> Proses Transaksi Penjualan.....	35
Gambar 4.11 <i>Physical Data Flow Diagram</i> Pembuatan Laporan .....	36
Gambar 4.12 Perancangan Antarmuka Halaman Login Gudang.....	37
Gambar 4.13 Perancangan Antarmuka Halaman Dashboard Gudang .....	37
Gambar 4.14 Perancangan Antarmuka Halaman Barang .....	38
Gambar 4.15 Perancangan Antarmuka Halaman Tambah Barang .....	38
Gambar 4.16 Perancangan Antarmuka Halaman Edit Barang.....	39
Gambar 4.17 Perancangan Antarmuka Halaman Purchase Order .....	39
Gambar 4.18 Perancangan Antarmuka Halaman Riwayat Pesanan.....	40
Gambar 4.19 Perancangan Antarmuka Halaman Login Pegawai .....	49
Gambar 4.20 Perancangan Antarmuka Halaman Dashboard Pegawai .....	41
Gambar 4.21 Perancangan Antarmuka Halaman Transaksi Penjualan.....	41
Gambar 4.22 Perancangan Antarmuka Halaman Struk Invoice .....	42
Gambar 4.23 Perancangan Antarmuka Halaman Invoice .....	42
Gambar 4.24 Perancangan Antarmuka Halaman Login Manager .....	43
Gambar 4.25 Perancangan Antarmuka Halaman Dashboard Manager .....	43
Gambar 4.26 Perancangan Antarmuka Halaman User .....	44
Gambar 4.27 Perancangan Antarmuka Halaman Laporan Penjualan .....	44
Gambar 4.28 Perancangan Antarmuka Halaman Laporan Barang .....	45
Gambar 4.29 Perancangan Antarmuka Halaman Laporan Barang Masuk .....	45
Gambar 4.30 Perancangan Antarmuka Halaman Laporan Barang Terjual.....	46
Gambar 4.31 Halaman Login Gudang .....	47
Gambar 4.32 Halaman Dashboard Gudang .....	47
Gambar 4.33 Halaman Barang .....	48
Gambar 4.34 Halaman Tambah Barang.....	48
Gambar 4.35 Halaman Edit Barang .....	49
Gambar 4.36 Halaman Purchase Order.....	49
Gambar 4.37 Halaman Riwayat Pesanan .....	50
Gambar 4.38 Halaman Login Pegawai .....	50
Gambar 4.39 Halaman Dashboard Pegawai.....	51
Gambar 4.40 Halaman Transaksi Penjualan .....	51
Gambar 4.41 Halaman Struk Invoice.....	52

Gambar 4.42 Halaman Invoice .....	53
Gambar 4.43 Halaman Login Manager.....	54
Gambar 4.44 Halaman Dashboard Manager .....	54
Gambar 4.45 Halaman User .....	55
Gambar 4.46 Halaman Tambah User .....	55
Gambar 4.47 Halaman Edit User .....	56
Gambar 4.48 Halaman Laporan Penjualan .....	56
Gambar 4.49 Halaman Laporan Barang.....	57
Gambar 4.50 Halaman Laporan Barang Masuk.....	57
Gambar 4.51 Halaman Laporan Barang Terjual .....	58
Gambar 4.52 <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	62

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Hasil Wawancara Pertama dengan Permata Fresh Mart.....	18
Tabel 4.2 Tabel Hasil Wawancara dengan Calon <i>User</i> Bagian Kasir .....	20
Tabel 4.3 Tabel Hasil Wawancara dengan Calon <i>User</i> Bagian Gudang .....	21
Tabel 4.4 Tabel Hasil Wawancara dengan Calon <i>User</i> Bagian Manager.....	22
Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Fungsional Sistem Berdasarkan Calon <i>User</i> .....	22
Tabel 4.6 Tabel Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	58
Tabel 4.7 Tabel Hasil Pengujian <i>Usability</i> .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form Perbaikan Ujian Komprehensif .....	A-1
Lampiran 2 Kartu Konsultasi .....	B-2
Lampiran 3 Lembar Rekomendasi Ujian Tugas Akhir .....	C-3
Lampiran 4 Surat Keputusan Tugas Akhir.....	D-4
Lampiran 5 Form Wawancara.....	E-5
Lampiran 6 Kuisiner <i>Usability Testing</i> .....	F-6
Lampiran 7 Bukti Verifikasi iThenticate .....	G-7



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi kini berkembang dengan sangat cepat, baik teknologi, komunikasi, maupun informasi bersamaan dengan kebutuhan bisnis yang semakin meningkat. Teknologi memainkan peran utama yang sangat berpengaruh bagi bisnis. Oleh sebab itu, mereka yang tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi dapat dipastikan akan tertinggal (Firmansyah et al., 2019). Saat ini, bisnis tidak terlepas dari yang namanya teknologi. Para pengusaha kini tanpa teknologi tidak dapat memantau produktivitas dari perusahaannya dengan baik. Dengan berkembangnya teknologi dalam bisnis, kegiatan yang masih manual dapat dipastikan akan selesai dengan cepat (Anthony et al., 2017).

Sistem informasi merupakan cara membangun dan mengimplementasikan teknologi informasi yang telah dikembangkan ke dalam sebuah bisnis agar bisnis menjadi makin efisien (Pranoto, 2016). Sistem informasi adalah gabungan antara teknologi informasi dan pekerjaan manusia yang memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu pekerjaan, operasional, manajemen, dan pengambilan keputusan (Soesanti, 2014). Ada berbagai sistem informasi yang banyak digunakan, salah satunya sistem informasi penjualan. Sistem informasi penjualan merupakan sistem informasi yang memuat berbagai prosedur yang mencatat, menghitung, dan membuat dokumen berupa laporan kebutuhan manajemen dalam pengambilan

keputusan, mulai dari pemesanan barang hingga penjualan kepada konsumen (Pratama et al., 2021). Sistem informasi penjualan memiliki manfaat bagi bisnis penjualan, seperti mempercepat proses transaksi, catatan penjualan lebih akurat, mempermudah pengelolaan stok produk, dan lainnya.

Permata Fresh Mart merupakan sebuah usaha retail dan grosir frozen food dan pastry yang berdiri sejak tahun 2020 di kota Palembang. Saat ini, Permata Fresh Mart menggunakan sistem yang bernama Scan untuk mendukung kegiatan operasionalnya. Namun, sistem yang ada hanya digunakan untuk mengelola data transaksi penjualan dan memproses transaksi penjualan dengan customer di kasir. Kegiatan operasional yang lain, yakni pemesanan barang kepada supplier, pengelolaan persediaan barang, dan pembuatan laporan yang berkaitan dengan pemesanan barang dan persediaan barang belum menggunakan sistem. Pemesanan barang kepada supplier dilakukan dengan pihak toko menelepon supplier, pengelolaan persediaan barang dilakukan dengan stok opname atau langsung menghitung barang secara fisik dan dicatat secara terpisah, serta pembuatan laporan yang berkaitan dengan pemesanan barang dan persediaan barang dilakukan dengan membuat sendiri di excel. Hal tersebut menyebabkan kegiatan operasional yang belum menggunakan sistem menjadi tidak efisien dan data – data kegiatan operasional yang belum menggunakan sistem menjadi tidak terintegrasi dengan data – data kegiatan operasional yang sudah menggunakan sistem. Pemesanan barang kepada supplier yang melalui telepon dimana cara tersebut tidak efisien karena bisa terjadi pemesanan barang kurang detail dan bukti pemesanan barang dalam bentuk dokumen kertas yang membutuhkan waktu lama untuk pencarian

dan bisa terjadi kehilangan sewaktu – waktu. Pengelolaan persediaan barang membutuhkan waktu yang lama karena dilakukan dengan menghitung barang langsung secara fisik dan dicatat secara terpisah sehingga ketika jumlah persediaan barang berkurang karena transaksi penjualan maupun bertambah karena pemesanan barang, jumlah persediaan barang dicatat dan dihitung sendiri karena tidak ada integrasi antara data transaksi penjualan dan data persediaan barang pada sistem. Pembuatan laporan dilakukan dengan membuat sendiri di excel karena pemesanan barang kepada supplier dan pengelolaan persediaan tidak dilakukan di sistem sehingga tidak ada fitur pembuatan laporan masing – masing kegiatan operasional tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi penjualan pada Permata Fresh Mart yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kinerja dalam melakukan kegiatan operasional penjualan dan mengintegrasikan data – data berbagai kegiatan operasional yang ada di perusahaan. Sistem yang dibangun nantinya dapat mempermudah dalam melakukan pencatatan pembelian maupun penjualan barang, memudahkan pencarian data penjualan, data pembelian, dan data persediaan barang, melihat data riwayat transaksi penjualan dan pembelian barang, dan membuat laporan. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan, diharapkan kegiatan operasional yang ada pada Permata Fresh Mart dapat berjalan dengan efisien. Agar sistem informasi penjualan dapat dipahami dan sesuai dengan keinginan *user* yang akan menggunakannya, *user* harus terlibat dalam proses perancangan sistem informasi tersebut sehingga dibutuhkan suatu metode

dalam perancangan sistem informasi penjualan dengan memanfaatkan pendapat *user*, yaitu metode *user-centered design*.

Metode *user-centered design* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis *web*. Metode *user-centered design* memiliki konsep yang *user* sebagai inti dari proses pembangunan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman *user* (Yuliani & Prasojo, 2015). Metode *user-centered design* bertujuan untuk mengatasi *user* yang mengalami kesulitan saat menggunakan sistem, serta *user* diharapkan dapat memahami fungsi sistem hanya dalam sekali pakai (Saputri et al., 2017). Pada metode *user-centered design*, calon *user* terlibat pada tahap awal perancangan sistem dimana calon *user* bisa memberi masukan untuk *user interface* sistem yang dibangun. Dengan menggunakan metode *user-centered design* untuk merancang sistem, diharapkan dapat menciptakan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal dan memiliki nilai *usability*. Metode *user-centered design* yang digunakan pada perancangan sistem informasi penjualan ini adalah wawancara untuk mengetahui kebutuhan fungsional sistem dan *usability testing* dalam bentuk kuisioner dimana responden yang mengisi kuisioner *usability testing* tersebut dapat memberi saran atau masukan jika sistem belum memenuhi kebutuhan menurut mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Permata Fresh Mart Menggunakan Metode *User-Centered Design***”.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan pada Permata Fresh Mart menggunakan metode *User-Centered Design*.

## 1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang sistem informasi penjualan menggunakan metode *user-centered design*.
2. Bagi Objek yang diteliti, dapat mempunyai sistem informasi penjualan untuk membantu kegiatan operasional penjualan.
3. Bagi Akademik, dapat sebagai bahan kajian ilmu dan menambah referensi dalam ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi penjualan menggunakan metode *user-centered design*.
4. Bagi Pembaca, dapat menambah wawasan, menambah referensi, memberikan masukan dan pendapat tentang perancangan sistem informasi penjualan menggunakan metode *user-centered design*.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Objek penelitian yaitu Permata Fresh Mart.
2. Penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anthony, A., Tanaamah, A. R., & Wijaya, A. F. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir “Restu Anda”). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 136–147.
- Firmansyah, M. D., Saddam, Bachtiar, S., Sfenrianto, S., & Kaburuan, E. R. (2019). Sales Information System Using Web for Small Business (Case Study: CV. Tanaka Service). *International Journal of Mechanical Engineering and Technology (IJMET)*, 10(3), 1696–1702.
- Hudiarto. (2017). Apakah Sistem Informasi Itu?. Retrieved May 9<sup>th</sup>, 2021, from Binus University Web Site : <https://sis.binus.ac.id/2017/09/11/apakah-sistem-informasi-itu/>
- Kristanto, A. (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia: Gava Media. Retrived Mei 9, 2021
- Pramono, W. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. indah. (2019). Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2951–2959.
- Pranoto, L. M. E. (2016). Sistem Informasi VS Teknologi Informasi. Retrieved March 28<sup>th</sup>, 2021, from Binus University Web Site : <https://sis.binus.ac.id/2016/10/06/sistem-informasi-vs-teknologi-informasi/>
- Pratama, D. A., Syaifuddin, & Siswanto, T. (2021). Design of Fish Sales Information System PT XYZ Using Laravel Framework. *Intelmatix*, 1(1), 32–36.
- Saputri, I. S. Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278.
- Soesanti, I. (2014). Design and Development of Web-Based Information System for The Batik Industry. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 1(1), 490–491.
- Susianawati, H., Tjandrarini, A. B., & Wulandari, S. H. E. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada CV. Gemilang Indonesia. *JSIKA*, 6(1), 1–7.
- Wijaya, A. S. (2019). User Centered Design. Retrieved March 15<sup>th</sup>, 2021, from Binus University Web Site : <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- Yuliani, O., & Prasojo, J. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Angkasa*, 7(2), 149–164.