

Analisis Kepuasan Pengguna terhadap Desain Antarmuka Sistem Penjualan Terintegrasi Menggunakan Metode UCD dan Pengujian SUS

Diyan Fitrah^{1*}, Aditya Galih Sulaksono²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Malang, Indonesia

Email: ^{1*}22083000023@student.unmer.ac.id, ²adit@unmer.ac.id

(*Email Corresponding Author: 22083000023@student.unmer.ac.id)

Received: 2 Juli 2026 | Revision: 10 Juli 2026 | Accepted: 15 Juli 2026

Abstrak

Habibi Snack Corner adalah pelaku usaha mikro di sektor kuliner yang hingga kini masih mengelola stok secara manual dan menerima pesanan pelanggan lewat *WhatsApp* praktik yang memicu sejumlah masalah operasional, mulai dari catatan yang tidak akurat, proses restok yang telat, hingga pesanan yang salah dipahami. Riset ini disusun untuk merancang antarmuka (UI/UX) sebuah platform *e-commerce* berbasis website yang sekaligus menangani pengelolaan stok, dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD), sekaligus menilai penerimaan pengguna terhadap hasil rancangan lewat pengukuran *System Usability Scale* (SUS). Empat tahapan UCD dijalankan berurutan: *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*. Data dihimpun melalui pengamatan lapangan, wawancara semi-terstruktur, penelusuran dokumen usaha, serta kuesioner yang disebar ke 30 pelanggan aktif. Proses perancangan ini menghasilkan prototipe *High-Fidelity* di *Figma* yang terdiri atas dua modul: modul *e-commerce* untuk pelanggan dan modul pengelolaan stok untuk admin. Uji usability terhadap 30 responden memakai SUS memperoleh skor rata-rata 81,25 masuk kategori “Baik” dan berada di atas ambang kelayakan minimal 70. Capaian ini menunjukkan bahwa antarmuka hasil pendekatan UCD sudah cukup intuitif dan fungsional untuk memenuhi kebutuhan pelaku UMKM kuliner, serta layak dilanjutkan ke tahap pengembangan sistem secara utuh.

Kata Kunci: *User-Centered Design*, *System Usability Scale*, Antarmuka Pengguna, *E-Commerce*, Manajemen Stok

Abstract

Habibi Snack Corner is a small food-and-beverage business that still tracks its inventory by hand and takes customer orders over WhatsApp a setup behind several recurring problems, including inaccurate records, delayed restocking, and orders that get misread. This study set out to design a website-based interface (UI/UX) for a platform that combines e-commerce with stock management, following the User-Centered Design (UCD) method, and to gauge how usable the resulting design is through the System Usability Scale (SUS). UCD was carried out in four sequential stages: Understand Context of Use, Specify User Requirements, Produce Design Solutions, and Evaluate Against Requirements. The underlying data came from field observation, semi-structured interviews, document review, and a questionnaire completed by 30 active customers. The design stage produced a High-Fidelity prototype built in Figma, made up of an e-commerce module for customers and a stock-management module for the admin. When 30 respondents completed the SUS evaluation, the mean score came out to 81.25 placing the design in the “Good” category and comfortably above the 70-point feasibility benchmark. Together, these results suggest that a UCD-driven design process can produce an interface that both customers and admins find intuitive and functional, and that the prototype is ready to move into full system development.

Keywords: *User-Centered Design*, *System Usability Scale*, *User Interface*, *E-Commerce*, *Stock Management*

1. PENDAHULUAN

Sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan pilar utama perekonomian Indonesia yang menyumbang 60,5% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional. Dalam ekosistem ini, industri makanan dan minuman (F&B) mendominasi sekitar 34% dari total UMKM [1]. Di Indonesia, penetrasi internet yang semakin masif telah mengubah pola konsumsi secara fundamental, di mana aktivitas belanja daring telah bergeser menjadi kebutuhan primer yang melekat dalam rutinitas harian masyarakat.

Namun, pertumbuhan pasar yang pesat ini tidak diimbangi dengan kesiapan operasional pada tingkat UMKM. Masalah utama yang dihadapi adalah ketergantungan pada sistem pencatatan manual, penggunaan buku besar, atau aplikasi tidak terintegrasi [2]. Kondisi ini mengakibatkan sistem operasional yang tidak sinkron, seperti kesalahan input data, pelacakan stok yang tidak teratur, serta sulitnya memantau omzet secara akurat [3]. Bagi bisnis dengan karakteristik produk yang mudah rusak (*perishable goods*), sistem yang tidak teratur meningkatkan risiko kerugian finansial.

Habibi Snack Corner merupakan usaha mikro yang bergerak di bidang penjualan *snack*, sembako, dan menu angkringan, berlokasi di Desa Sumber Pinang, Kecamatan Mlandingan, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur. Usaha ini masih menggunakan pencatatan manual untuk pengelolaan stok, pencatatan transaksi, serta pemesanan melalui *WhatsApp*. Kondisi tersebut menimbulkan kendala seperti pesanan yang terlewat, keterlambatan restok, dan proses rekap penjualan yang memerlukan waktu 30–60 menit per hari [4].

Di sisi lain, sistem digital yang tersedia sering kali gagal diaplikasikan oleh pelaku UMKM karena antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) yang tidak intuitif dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang tidak ramah bagi pengguna awam teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas UI/UX secara langsung mempengaruhi efisiensi kerja pengguna, tingkat kepuasan, dan keberhasilan adopsi sistem [5], [6]. Antarmuka yang baik bukan hanya soal tampilan visual, tetapi juga menyangkut kemudahan navigasi, konsistensi alur kerja, dan kemampuan pengguna untuk fokus pada tugas yang dikerjakan [7]. Topik perancangan antarmuka berbasis UCD sendiri sudah cukup banyak dieksplorasi peneliti sebelumnya, dengan objek kajian yang beragam, Lathifah dan Ramadhan [8]. Misalnya, menghasilkan prototipe UI/UX untuk website pengelolaan sampah bermuatan gamifikasi lewat pendekatan UCD, dengan capaian skor UCD 80,2 yang tergolong baik. Pada konteks berbeda, Kartiningtyas dkk. [9]. Memakai UCD untuk merancang sistem kasir restoran berbasis web mobile dan mencatatkan kelayakan fungsionalitas hingga 100%, Ndruru dan Sianturi [10]. Membangun sistem penjualan dan inventori berbasis web untuk UMKM kuliner yang terbukti menyederhanakan proses penjualan. Di sisi lain, Hudin dan Riyanto [11] mengembangkan prototipe sistem manajemen stok berbasis FIFO yang memudahkan pelaku UMKM mengurus stok meski tanpa latar belakang teknis. Sementara itu, Ansori dkk. [12] mengadopsi metode *Design Thinking* dalam merancang aplikasi mobile dan memperoleh tanggapan positif lewat *usability testing*.

Meski begitu, penelitian yang secara khusus merancang prototipe *High-Fidelity* UI/UX dengan menyatukan modul *e-commerce* dan modul manajemen stok dalam satu platform website untuk pelaku usaha kuliner mikro dalam ekosistem UMKM Indonesia masih jarang ditemukan. Celah inilah yang ingin diisi oleh penelitian ini..

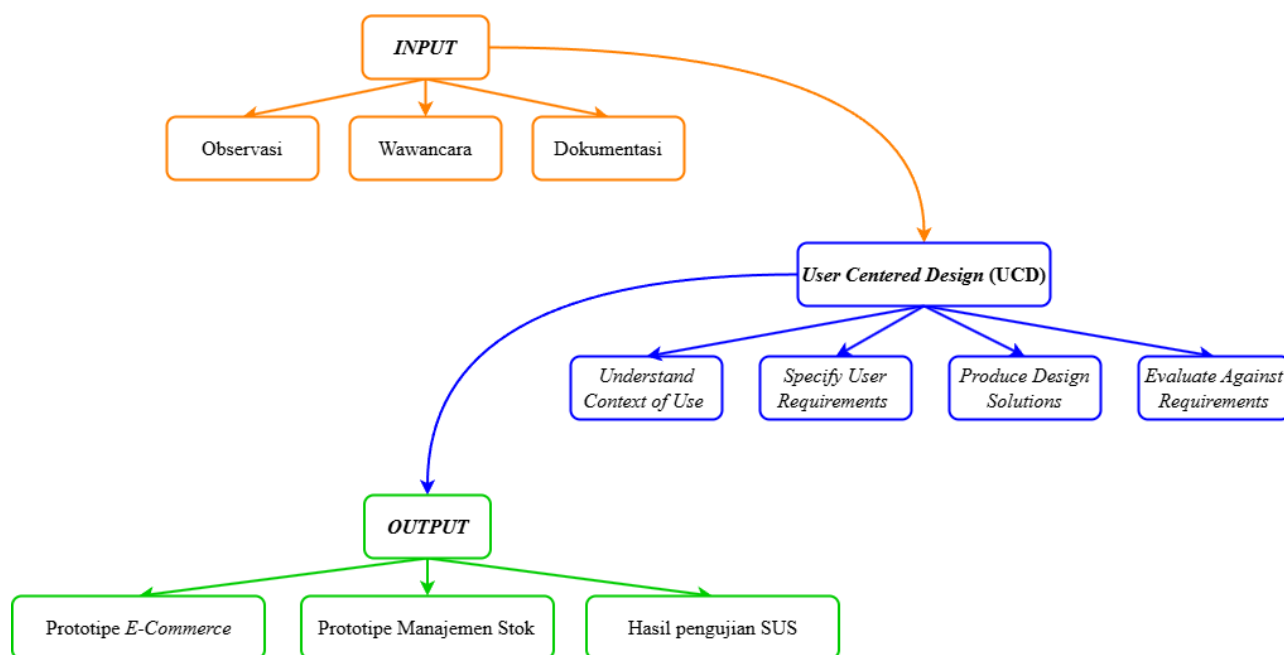
Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) berbasis website bagi Habibi Snack Corner, menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). UCD dipilih karena metode ini menempatkan kebutuhan, kebiasaan, dan konteks pengguna sebagai acuan utama di setiap tahap perancangan mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan wireframe, sampai penyelesaian prototipe *High-Fidelity* di Figma [8]. Pengujian kegunaannya sendiri memakai *System Usability Scale* (SUS), instrumen yang kredibilitasnya sudah teruji luas [13].

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis kebutuhan pengguna melalui *user persona*, *user journey map*, dan *pain points*; (2) menghasilkan prototipe *High-Fidelity* antarmuka UI/UX berbasis website untuk sistem *e-commerce* dan manajemen stok; dan (3) mengukur dan mengevaluasi tingkat kegunaan prototipe menggunakan SUS sebagai bukti kelayakan desain.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah *User-Centered Design* (UCD), yang menjadi kerangka utama untuk merancang antarmuka pengguna pada sistem *e-commerce* sekaligus manajemen stok milik Habibi Snack Corner. UCD dipilih sebab titik berat metode ini ada pada kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna, sehingga sistem yang lahir darinya dapat dipakai secara efektif dan efisien serta memuaskan penggunanya. Efektivitas pendekatan semacam ini sudah terlihat pada riset sejenis di lingkup UMKM kuliner, di mana penerapan UCD berhasil menerjemahkan kebutuhan operasional pengguna menjadi fitur-fitur teknis yang valid, bahkan mencapai kelayakan fungsionalitas 100% [14].



Gambar 1 Alur tahapan penelitian

Tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Data kemudian dianalisis menggunakan empat tahapan UCD berdasarkan ISO 9241-210, yaitu *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*. Output penelitian berupa prototipe yang telah dievaluasi hingga mencapai skor SUS minimal 70 [13].

2.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu: (1) pemilik Habibi Snack Corner (Ibu Siti) sebagai narasumber utama dan pengguna modul admin; dan (2) pelanggan aktif sebagai calon pengguna modul *e-commerce*. Objek penelitian adalah Habibi Snack Corner yang berlokasi di Desa Sumber Pinang, Kecamatan Mlandingan, Kabupaten Situbondo.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad (1)$$

$$n = \frac{100}{1 + 100(0,15)^2}$$

$$n = \frac{100}{3,25}$$

$$n = 30,76 \rightarrow 31 \text{ responden}$$

Populasi penelitian ditetapkan sebanyak 100 pelanggan aktif. Penentuan sampel menggunakan **Rumus Slovin** dengan *margin of error* 15%, menghasilkan sampel minimum 31 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan **Purposive Sampling** dengan kriteria: memiliki *smartphone* aktif, menggunakan aplikasi komunikasi *digital* (WhatsApp), dan pernah bertransaksi di Habibi Snack Corner.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan empat teknik yang saling melengkapi melalui triangulasi sumber: (1) observasi langsung pada aktivitas operasional Habibi Snack Corner; (2) wawancara semi-terstruktur kepada pemilik dan pelanggan; (3) studi dokumentasi terhadap catatan penjualan, daftar produk, nota pembelian, dan catatan stok; dan (4) kuesioner analisis kebutuhan yang disebarakan secara daring melalui *Google Form* kepada 30 responden pelanggan aktif dan 1 untuk admin dengan wawancara.

2.4 Implementasi Metode UCD

Metode UCD diimplementasikan dalam empat tahap iteratif berdasarkan ISO 9241-210. Tabel 1 menyajikan gambaran prosedur penelitian beserta aktivitas dan luaran masing-masing tahap.

Tabel 1. Prosedur Penelitian UCD

Tahap	Aktivitas Penelitian	Output
Tahap 1: <i>Understand Context of Use</i>	Observasi, wawancara, studi dokumentasi, kuesioner kebutuhan	<i>User persona</i> , <i>user journey map</i> , <i>pain points</i> , kondisi <i>as-is</i>
Tahap 2: <i>Specify User Requirements</i>	Analisis data kualitatif, penyusunan <i>user stories</i>	Dokumen <i>user requirements</i> dan <i>user stories</i> tervalidasi
Tahap 3: <i>Produce Design Solutions</i>	Perancangan wireframe <i>Low-Fidelity</i> , pengembangan prototipe <i>High-Fidelity</i> Figma	Wireframe dan prototipe <i>High-Fidelity</i> interaktif
Tahap 4: <i>Evaluate Against Requirements</i>	<i>Usability testing</i> , pengisian kuesioner SUS, analisis skor, iterasi perbaikan	Skor SUS, laporan evaluasi, prototipe final

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan dua teknik yang terintegrasi. Pertama, analisis kepuasan pengguna dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan mengidentifikasi pola berulang dari hasil observasi dan wawancara, dikuantifikasi melalui data kuesioner 30 responden. Hasilnya disajikan dalam bentuk *user persona*, *user journey map*, analisis *as-is* dan *pain points*, serta *user stories*.

Kedua, analisis SUS dilakukan berdasarkan rumus standar John Brooke (1986). Sepuluh pernyataan skala Likert 1–5 dihitung dengan cara: pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) dihitung dengan mengurangi skor responden dengan

1; pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) dihitung dengan mengurangi 5 dikurangi skor responden; total skor kontribusi dikalikan 2,5. Target minimal kelayakan desain adalah skor $SUS \geq 70$ [13]. Adapun butir pernyataan SUS yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 10 Pertanyaan SUS

Nomor	Pertanyaan
1	Saya merasa website Habibi Snack Corner mudah digunakan
2	Saya merasa tampilan website Habibi Snack Corner terlalu rumit digunakan
3	Saya merasa fitur-fitur pada website sudah terintegrasi dengan baik
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan website ini
5	Saya merasa navigasi dan menu pada website mudah dipahami
6	Saya merasa terdapat banyak inkonsistensi pada tampilan website
7	Saya merasa pengguna baru dapat dengan cepat memahami cara menggunakan website ini
8	Saya merasa website ini membingungkan saat digunakan
9	Saya merasa nyaman menggunakan fitur katalog produk, <i>checkout</i> , dan manajemen stok pada website ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan website ini dengan baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengumpulan Data

Observasi dan wawancara langsung di Habibi Snack Corner mengidentifikasi lima temuan utama: (1) pencatatan stok masih dilakukan secara manual menggunakan buku tulis, rentan terhadap kesalahan; (2) pemesanan pelanggan dilakukan melalui WhatsApp dengan risiko pesanan terlewat; (3) rekapitulasi penjualan harian dilakukan manual dan membutuhkan waktu 30–60 menit; (4) tidak tersedia katalog produk digital sehingga pelanggan kesulitan memperoleh informasi; dan (5) tidak ada sistem notifikasi stok menipis sehingga restok sering terlambat.

Kuesioner analisis kebutuhan kepada 30 responden mengungkap sejumlah temuan penting. Sebanyak 90% responden (43,3% sering sekali, 46,7% kadang-kadang) pernah mengalami kendala batal membeli karena stok kosong saat datang. Sebesar 86,7% responden menyatakan sangat tertarik jika Habibi Snack Corner menyediakan website toko. Fitur cek stok *real-time* dipilih oleh 53,3% responden sebagai fitur yang paling dibutuhkan. Sebanyak 90% responden sangat setuju dengan alur belanja “Tanpa Login” yang lebih praktis, dan 80% bersedia mengisi data minimal saat *checkout* untuk verifikasi pesanan.

3.2 Understand Context of Use

Berdasarkan hasil pengumpulan data, dua *user persona* utama diidentifikasi. Pertama, pelanggan aktif yang direpresentasikan oleh Giri Anugrah (18 tahun, pelajar), yang memiliki kebutuhan utama berupa katalog produk digital dengan foto asli dan harga, proses pemesanan cepat tanpa pendaftaran akun, serta konfirmasi pesanan otomatis via email. Kedua, pemilik sekaligus admin, Ibu Siti (38 tahun), yang membutuhkan *dashboard* sederhana untuk melihat ringkasan stok dan pesanan masuk, fitur *input* stok masuk yang cepat, notifikasi stok menipis, serta antarmuka yang dapat dioperasikan tanpa latar belakang teknis [15].

User journey map mengungkap bahwa pelanggan mengalami hambatan terbesar pada tahap mencari informasi produk dan menunggu konfirmasi pesanan. Sementara admin menghadapi kesulitan terbesar pada proses rekap harian dan pengambilan keputusan restok yang selalu terlambat karena tidak adanya peringatan stok menipis.

3.3 Specify User Requirements

Berdasarkan temuan dari tahap pertama, *user stories* disusun untuk dua pengguna utama. Untuk modul pelanggan: (1) melihat katalog produk dengan foto, nama, harga, dan status ketersediaan; (2) melakukan pemesanan dengan *guest checkout* tanpa *login*; (3) menerima konfirmasi pesanan otomatis via email; dan (4) melihat riwayat pesanan dengan tombol “Pesan Lagi”. Untuk modul admin: (1) memantau *dashboard* dengan total penjualan, jumlah transaksi, dan produk terlaris secara *real-time*; (2) mengelola stok dengan *input* stok masuk, pengurangan otomatis, dan notifikasi peringatan minimum stok; (3) menerima notifikasi pesanan masuk secara instan; dan (4) mengelola katalog produk tanpa bantuan *developer*.

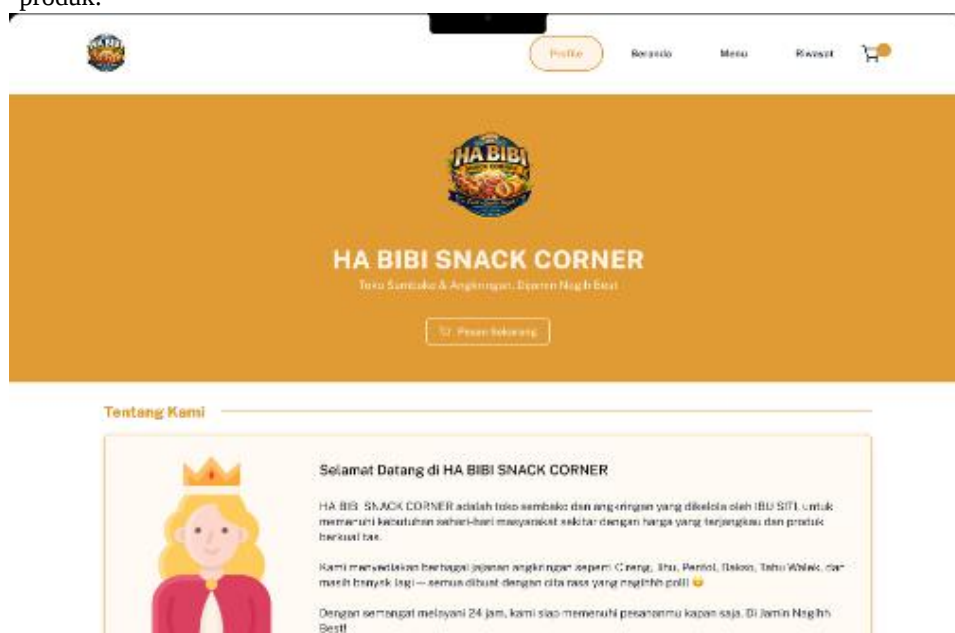
3.4 Produce Design Solutions

Tahap perancangan menghasilkan dua output utama, yaitu wireframe *Low-Fidelity* dan prototipe *High-Fidelity* berbasis Figma.

a. Modul E-Commerce (pelanggan)

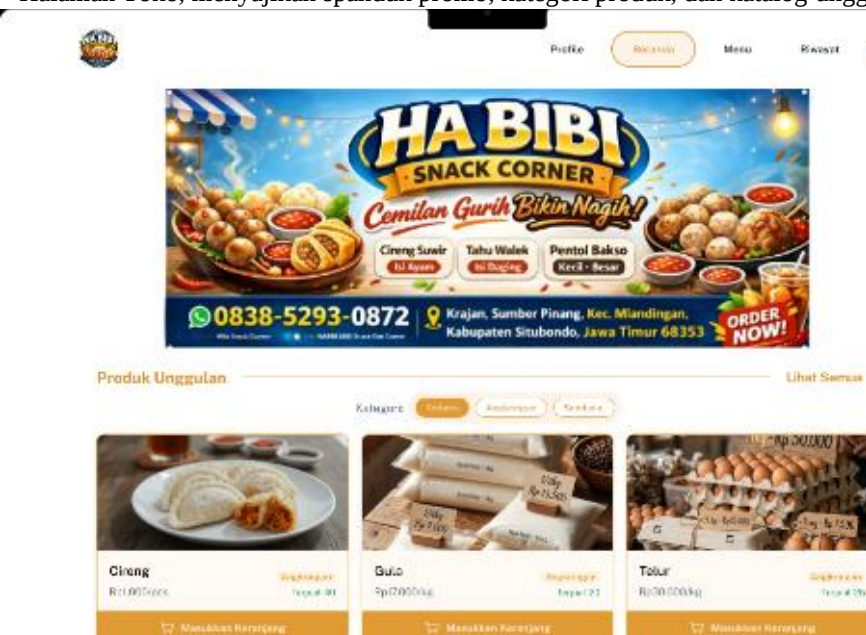
Terdiri dari lima halaman utama:

1. Halaman Profil, menampilkan informasi toko, galeri produk, lokasi *Google Maps*, dan fitur *pop-up* detail produk.



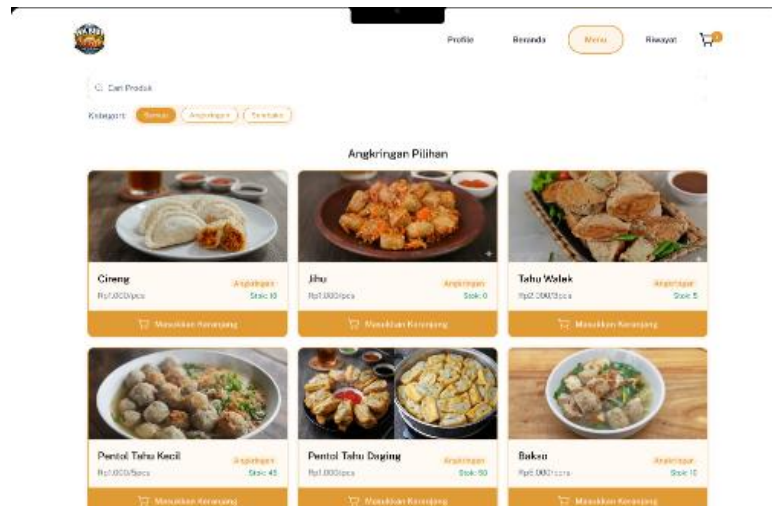
Gambar 2. Halaman Profile (pelanggan)

2. Halaman Toko, menyajikan spanduk promo, kategori produk, dan katalog unggulan dengan status stok.



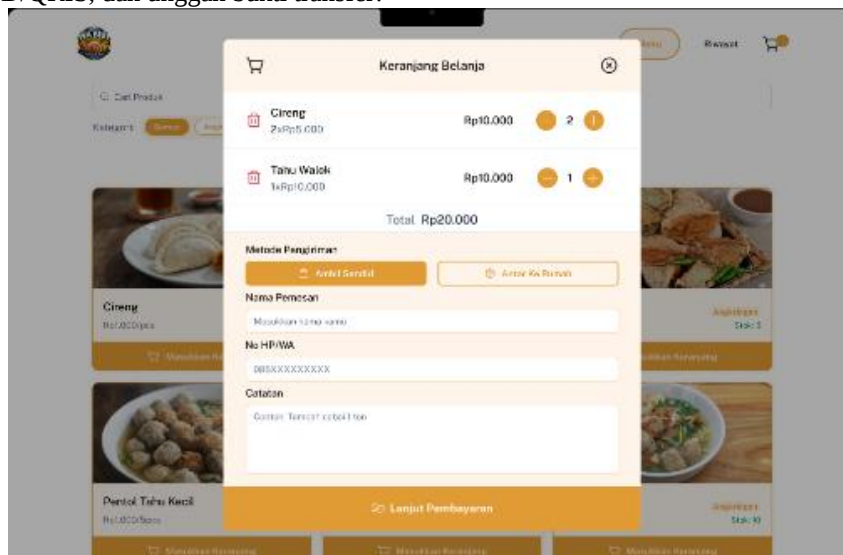
Gambar 3. Halaman Beranda (pelanggan)

3. Halaman Katalog, dilengkapi kolom pencarian, filter kategori, dan kartu produk dengan tombol “+ Keranjang”.



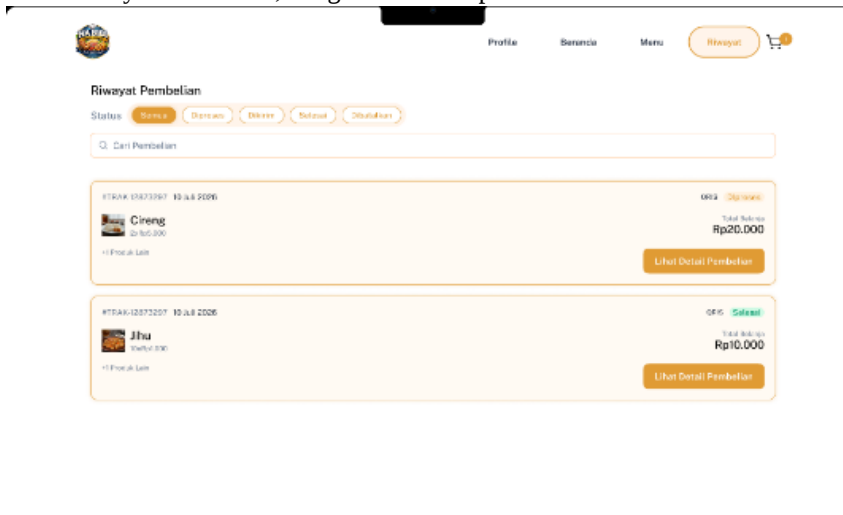
Gambar 4 Halaman katalog Produk (pelanggan)

- Halaman *Checkout*, menampilkan keranjang belanja, formulir data pembeli, pilihan pembayaran COD/QRIS, dan unggah bukti transfer.



Gambar 5. Halaman CheckOut (pelanggan)

- Halaman *Riwayat Pembelian*, dengan tab status pesanan dan tombol aksi dinamis.

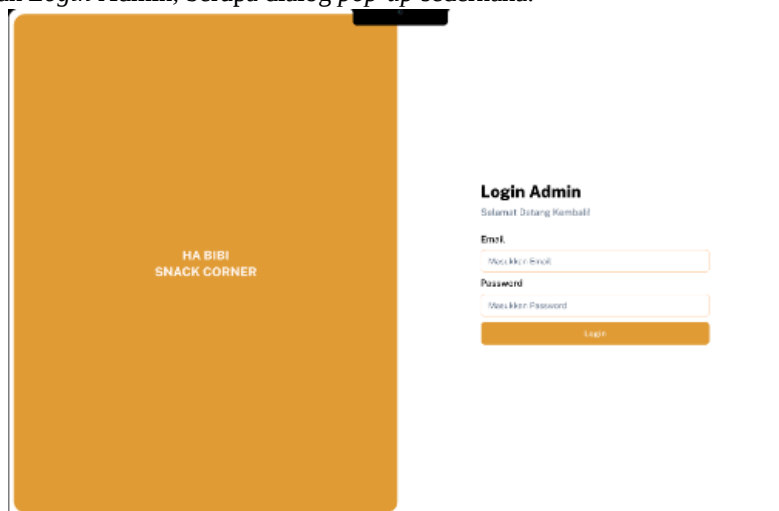


Gambar 6. Halaman Riwayat Pembelian (pelanggan)

b. Modul Manajemen Stok (Admin)

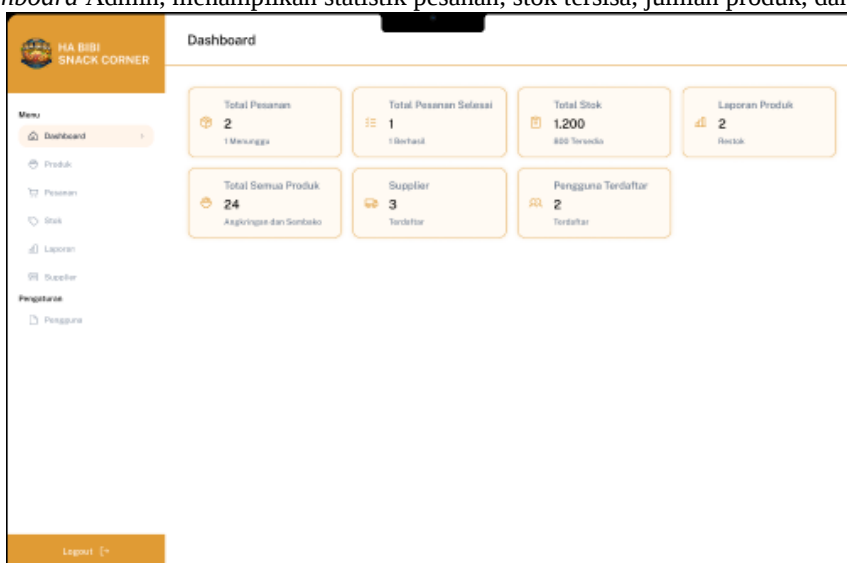
Terdiri dari tujuh halaman utama:

1. Halaman *Login Admin*, berupa dialog *pop-up* sederhana.



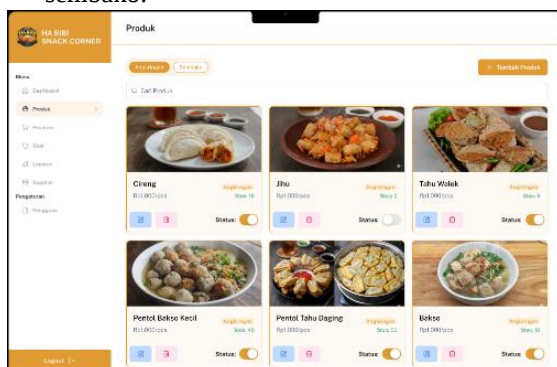
Gambar 7. Halaman Login (admin)

2. *Dashboard Admin*, menampilkan statistik pesanan, stok tersisa, jumlah produk, dan klasifikasi vendor.

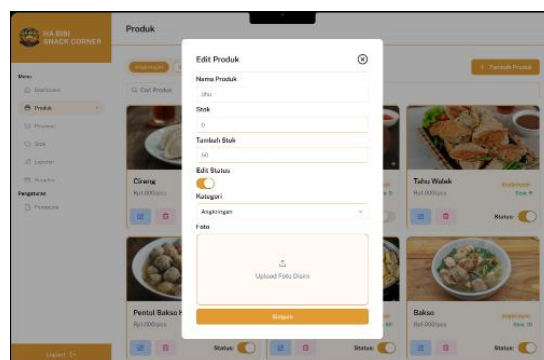


Gambar 8. Halaman Beranda (admin)

3. Halaman *Input dan Edit Produk*, untuk menambah atau memperbaiki data produk angkringan dan sembako.



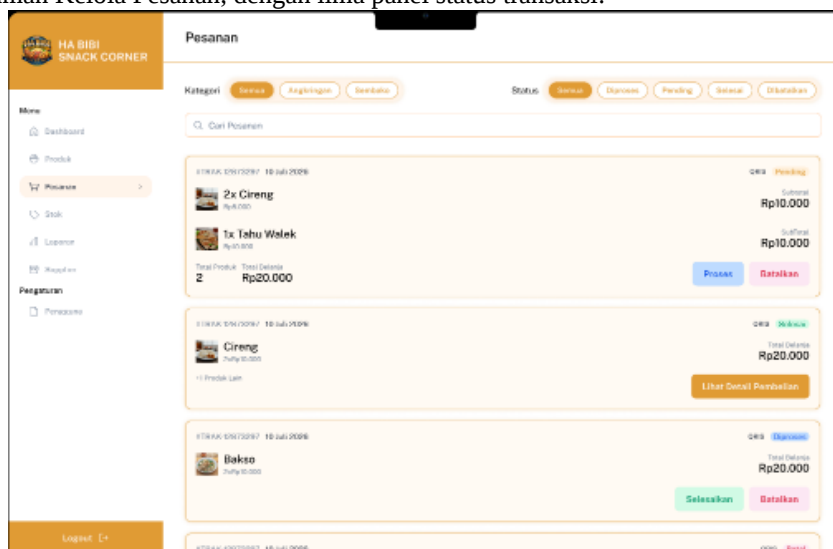
(a)



(b)

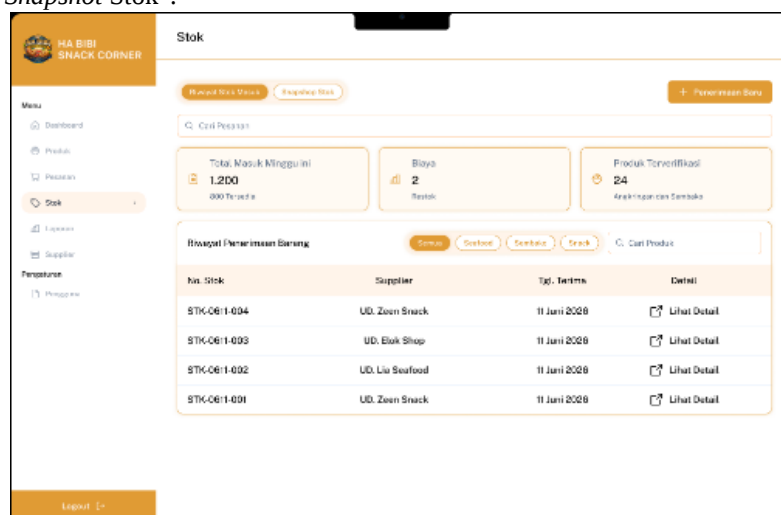
Gambar 9. (a)dan(b)Halaman Input Produk (admin)

4. Halaman Kelola Pesanan, dengan lima panel status transaksi.



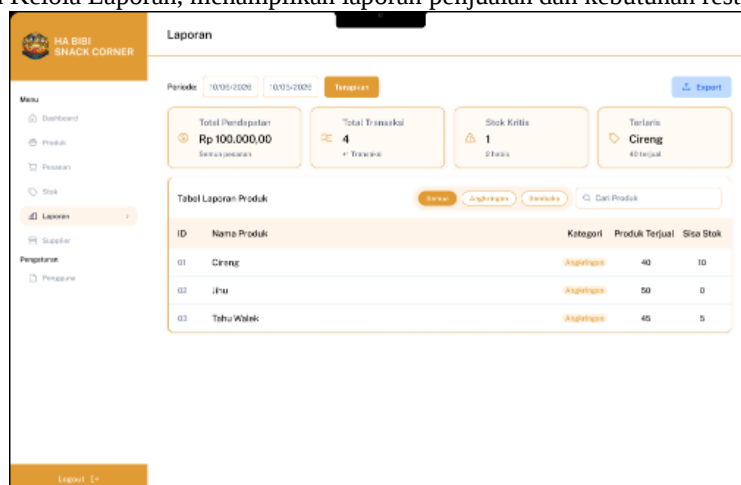
Gambar 10. Halaman Kelola Pesanan (admin)

5. Halaman Stok Masuk, mengintegrasikan formulir penerimaan barang, riwayat penerimaan terfilter, dan panel “Snapshot Stok”.



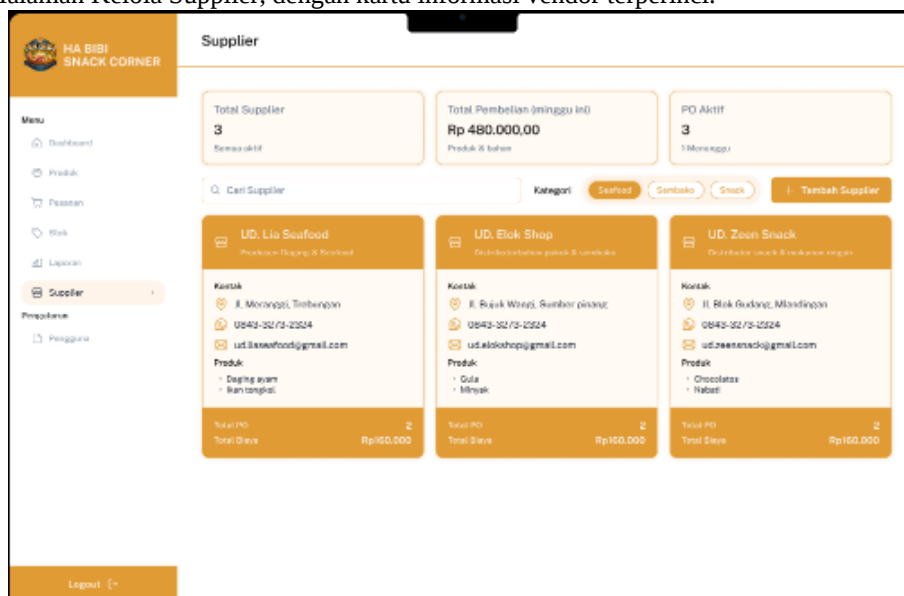
Gambar 11 . Halaman Kelola Stok Masuk (admin)

6. Halaman Kelola Laporan, menampilkan laporan penjualan dan kebutuhan restok secara otomatis.



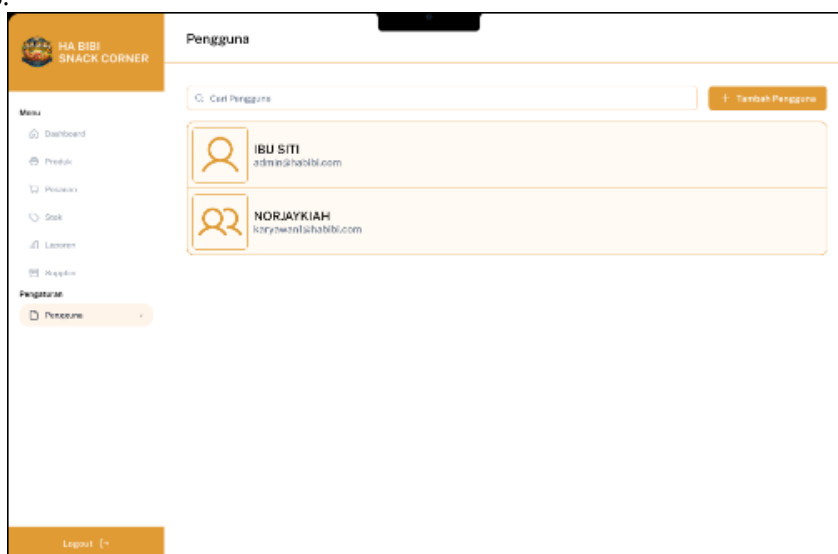
Gambar 12. Halaman Kelola Laporan (admin)

7. Halaman Kelola Supplier, dengan kartu informasi vendor terperinci.



Gambar 13. Halaman Kelola Supplier (admin)

8. Halaman Kelola Pengguna, dirancang untuk memantau serta mengatur hak akses operasional *internal* toko.



Gambar 14. Halaman Kelola Pengguna (admin)

3.5 Evaluate Against Requirements

Pengujian usability dilakukan terhadap 30 responden melalui eksplorasi langsung prototipe interaktif berbasis Figma, disertai pengisian kuesioner SUS secara mandiri. Tabel 2 menyajikan hasil perhitungan skor SUS seluruh responden.

Tabel 3. Hasil Uji SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (x 2,5)
R1	5	2	4	1	4	2	4	1	5	2	34	85.0
R2	5	1	5	2	4	1	4	2	5	1	36	90.0
R3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R4	4	2	5	1	4	2	4	1	5	2	34	85.0
R5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R6	4	1	4	2	5	2	4	1	4	2	33	82.5
R7	5	1	5	1	4	1	5	2	5	2	37	92.5

R8	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R9	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R10	5	2	4	1	4	1	5	1	5	1	37	92.5
R11	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R12	4	1	4	2	4	1	4	2	4	2	32	80.0
R13	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R14	5	2	5	1	5	2	4	2	4	1	36	90.0
R15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R16	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	31	77.5
R17	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R18	5	1	4	2	5	1	4	1	5	2	36	90.0
R19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R20	4	2	5	2	4	1	4	2	4	2	32	80.0
R21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R22	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2	31	77.5
R23	5	1	4	1	4	1	4	2	5	1	37	92.5
R24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R25	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R26	4	2	4	1	5	2	4	1	5	2	34	85.0
R27	5	2	4	2	4	1	4	2	4	2	31	77.5
R28	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
R29	4	1	5	1	4	2	4	1	5	2	35	87.5
R30	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75.0
Total											975	2437.5
Rata-rata	4.3	1.8	4.3	1.7	4.1	1.8	4.1	1.7	4.4	1.9	32.5	81.25

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai total skor kontribusi sebesar 975. Setelah dikalikan konstanta rumus standar John Brooke (1986), rata-rata skor SUS akhir adalah sebesar 81,25. Merujuk pada tabel interpretasi SUS, skor tersebut masuk dalam kategori “Baik” (skor 70–85) dan telah melampaui batas minimum kelayakan desain sebesar 70 [13].

$$\text{Rata – rata Skor SUS} = \frac{\text{Total Skor SUS Seluruh Responden}}{\text{Jumlah Responden}} \quad (2)$$

$$\text{Rata – rata Skor SUS} = \frac{2437,5}{30} = 81,25$$

Tabel 4 Hasil Perhitungan Skala

Skor SUS	Interpretasi
Skor < 50	Tidak Layak
Skor 50 – 70	Cukup
Skor 70 – 80	Baik
Skor > 85	Sangat Baik

3.6 Pembahasan

Penggunaan metode UCD dalam merancang antarmuka Habibi Snack Corner terbukti mampu menghadirkan desain yang benar-benar berangkat dari kebutuhan pengguna sesungguhnya. Lewat tahap *Understand Context of Use*, berbagai kendala operasional pencatatan stok manual dan miskomunikasi lewat WhatsApp dapat dipetakan secara menyeluruh, sehingga setiap pain point yang muncul bisa direspons lewat rancangan yang tepat sasaran.

Pada tahap *Produce Design Solutions*, integrasi dua modul utama dalam satu prototipe *High-Fidelity* menjadi kontribusi pembeda penelitian ini dibandingkan studi terdahulu. Antarmuka pelanggan dirancang dengan alur *guest checkout* tanpa *login*, yang merespons temuan kuesioner bahwa 90% responden menginginkan kemudahan berbelanja tanpa registrasi. Sementara dashboard admin dirancang untuk memungkinkan pengelolaan stok, validasi pembayaran, dan pemantauan pesanan secara terpusat.

Skor SUS 81,25 yang diperoleh sejalan dengan hasil penelitian Lathifah dan Ramadhan [8] yang memperoleh skor 80,2 pada konteks serupa, mengkonfirmasi bahwa metode UCD secara konsisten menghasilkan antarmuka berkualitas baik. Mayoritas responden menyatakan kemudahan navigasi, kejelasan alur fungsional, dan kepuasan estetika terhadap

tampilan visual prototipe. Pernyataan Q9 (“kenyamanan menggunakan fitur katalog, *checkout*, dan manajemen stok”) memperoleh rata-rata tertinggi (4,4), yang mengindikasikan keberhasilan integrasi kedua modul dalam satu *platform* yang kohesif.

Dibandingkan dengan penelitian Kartiningtyas dkk. [9] yang berfokus pada sistem kasir saja, penelitian ini memperluas cakupan pada integrasi *e-commerce* dan manajemen inventaris. Sementara dibandingkan dengan penelitian Hudin dan Riyanto [11] yang menitikberatkan pada logika FIFO, penelitian ini mengembangkan visualisasi antarmuka FIFO yang intuitif bagi pengguna awam teknologi.

4. KESIMPULAN

Riset ini berhasil menunjukkan bahwa pendekatan *User-Centered Design* (UCD) mampu menghasilkan prototipe *High-Fidelity* antarmuka pengguna UI/UX berbasis website yang mengintegrasikan sistem *e-commerce* dan manajemen stok untuk UMKM kuliner Habibi Snack Corner. Melalui empat tahap UCD yang iteratif, seluruh kendala operasional yang teridentifikasi mulai dari pencatatan stok manual, miskomunikasi pesanan via WhatsApp, ketidaktersediaan katalog *digital*, hingga keterlambatan restok berhasil diterjemahkan ke dalam fitur antarmuka yang fungsional dan relevan. Prototipe yang dikembangkan mengintegrasikan modul *e-commerce* untuk pelanggan dengan fitur *guest checkout*, katalog *digital real-time*, dan konfirmasi pesanan otomatis via email; serta modul manajemen stok untuk admin dengan *dashboard* terpusat, *input* stok masuk, notifikasi stok menipis, dan laporan penjualan otomatis. nPengujian kegunaan menggunakan instrumen SUS terhadap 30 responden menghasilkan rata-rata skor 81,25 yang masuk dalam kategori “Baik” dan melampaui batas minimum kelayakan 70. Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa desain antarmuka yang dihasilkan mudah dipahami, fungsional, sesuai ekspektasi pengguna, dan siap untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan kode program. Penelitian ini memberikan kontribusi metodologis berupa kerangka perancangan UCD + SUS yang dapat diadaptasi untuk pengembangan sistem informasi UMKM kuliner pada konteks bisnis yang lebih luas.

REFERENCES

- [1] Muh Fajrul dan Riska Fita Saptyana, “Strategi Peningkatan Daya Saing UMKM Kuliner di Era Digital: Studi Kasus pada Pelaku Usaha di Kota Semarang,” *MAMEN J. Manaj.*, vol. 4, no. 2, hlm. 143–157, Apr 2025, doi: <https://doi.org/10.55123/mamen.v4i2.5066>.
- [2] I. Ananda dan M. M. Rosady, “PERANCANGAN UI/UX SISTEM APLIKASI MANAJEMEN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA TOKO BNJ”.
- [3] I. Ramadhani, R. Nindyasari, dan A. Catur Murti, “Design and Development of a Web-Based Point of Sale System for Small-Scale Retail Management,” *Bit-Tech*, vol. 8, no. 1, hlm. 181–189, Agu 2025, doi: <https://doi.org/10.32877/bt.v8i1.2487>.
- [4] R. Y. Pratama dan A. G. Sulaksono, “PERANCANGAN SISTEM INVENTORY MOTOR BERBASIS WEB UNTUK MANAJEMEN STOK TERDESENTRALISASI DAN OTORISASI KEUANGAN:,” *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, hlm. 1059–1066, 2025, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12611>.
- [5] W. Buana dan B. N. Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, hlm. 91, Feb 2022, doi: <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>.
- [6] A. T. Budiarti, F. Wahyudi, dan N. Ratnasari, “Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb | JUSIFOR : Jurnal Sistem Informasi dan Informatika,” Des 2022, Diakses: 29 April 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.uniramalang.ac.id/jusifor/article/view/1634>
- [7] N. Peddisetty, “Enhancing digital products: A deep dive into UI/UX Design,” *Int. J. Multidiscip. Res. Growth Eval.*, vol. 6, no. 1, hlm. 2067–2070, 2025, doi: <https://doi.org/10.54660/IJMRGE.2025.6.1.2067-2070>.
- [8] S. J. Lathifah dan V. P. Ramadhan, “PERANCANGAN PROTOTIPE UI/UX UNTUK WEBSITE PENGELOLAAN SAMPAH BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN,” *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, hlm. 1827–1835, Mar 2025, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.12739>.
- [9] A. P. Kartiningtyas, A. N. I. Ardiani, K. Musthofa, dan I. A. Saputro, “UX Analysis in Application Desig Perancangan Sistem Informasi Kasir Resto ‘Dua Ikan’ Berbasis Web Mobile dengan Fokus pada User Experience (UX) Menggunakan UCD: Two Fish Restaurant Case Study: UCD Implementation for Mobile Web Cashier Application,” *Pros. Semin. Nas. Amikom Surak.*, vol. 3, hlm. 529–539, 2025.
- [10] A. Ndruru dan F. A. Sianturi, “Perancangan Sistem Informasi UMKM untuk Mempermudah Penjualan,” *J. Kolaborasi Sains Dan Ilmu Terap.*, vol. 3, no. 2, hlm. 30–34, Jun 2025, doi: <https://doi.org/10.69688/juksit.v3i2.69>.
- [11] J. M. Hudin dan A. Riyanto, “Inovasi dalam Pengelolaan Stock : Menerapkan Metode FIFO Melalui Prototype Sistem Informasi,” *Intern. Inf. Syst. J.*, vol. 7, no. 1, hlm. 30–46, Jul 2024, doi: <https://doi.org/10.32627/internal.v7i1.940>.

- [12] S. Ansori, P. Hendradi, dan S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 4, no. 4, hlm. 1072–1081, Jul 2023, doi: <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>.
- [13] E. Kurniawan, N. Nofriadi, dan A. Nata, "PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, hlm. 43, Feb 2022, doi: <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>.
- [14] F. Argomasetyo, J. Y. Alie, dan R. Fahlapi, "Sistem Informasi Manajemen Stok Berbasis Web Pada Globalindo Group," *J. Komput. Antartika*, vol. 2, no. 2, hlm. 63–70, Jun 2024, doi: <https://doi.org/10.70052/jka.v2i2.303>.
- [15] J. W. A. Lim, D. Deli, dan D. A. Adnas, "Analisis Aplikasi E-Commerce pada Generasi Z dengan Pendekatan System Usability Scale: Analysis of E-Commerce Applications in Generation Z with the System Usability Scale Approach," *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, hlm. 645–655, Apr 2025, doi: <https://doi.org/10.57152/malcom.v5i2.1851>.
- [16] G. Susanto, K. B. Pranata, M. R. Zain, dan Syahminan, "SISTEM PRAKERIN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE UCD STUDI KASUS DI SMK DHARMA WANITA KROMENGAN," *J. Inf. Technol. Inf. Syst. Commun.*, vol. 2, no. 1, hlm. 33–40, Mei 2024, doi: <https://doi.org/10.21067/jistic.v2i1.9660>.