



Designing the User Interface/User Experience (UI/UX) for the Asen Store Using Figma

Design User Interface/User Experience (UI/UX) Inventory pada Toko Asen Menggunakan Figma

Grace Natalia Firdaus^{1*}, Marini²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi,
Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Indonesia

E-Mail: ¹gracenataliaf31@gmail.com, ²arinimarini44@atmaluhur.ac.id

Received Mar 17th 2026; Revised May 08th 2026; Accepted Jun 09th 2026; Available Online Jun 21th 2026

Corresponding Author: Grace Natalia Firdaus

Copyright © 2026 by Authors, Published by Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)

Abstract

Manual inventory management often presents various challenges for a business, such as errors in recording product information, delays in obtaining stock information, and a lack of data synchronization between business owners and employees. Toko Asen is currently facing similar issues, as it still relies on a manual ledger system to record product details and prices. This results in a slow data retrieval process and makes it prone to human error, which impacts the store's operational efficiency. This study focuses on developing a User Interface (UI) and User Experience (UX) for an inventory system that enables more efficient, user-friendly stock management. The method applied is a descriptive qualitative approach using the Design Thinking framework. The study resulted in a UI/UX prototype built in Figma, which provided a better user experience than the previous manual management process. A simple interface, clear workflow, and structured menu layout help users understand the inventory app's workflow; usability testing using the System Usability Scale (SUS) yielded an average score of 86.7, placing it in the "very good" category. This design simplifies inventory management workflows and facilitates quick, structured access to product information. This system is expected to support the digitization of stock management at Toko Asen and improve overall work efficiency.

Keyword: *Design Thinking, Figma, Inventory, Prototype, System Usability Scale, UI/UX*

Abstrak

Pengelolaan inventaris secara manual sering menimbulkan berbagai kendala bagi sebuah usaha, seperti kesalahan pencatatan informasi produk, keterlambatan dalam memperoleh informasi stok, dan kurangnya sinkronisasi data antara pemilik usaha serta karyawan. Masalah serupa juga sedang dihadapi pada Toko Asen, yang masih menggunakan sistem manual mengandalkan buku besar untuk mencatat detail produk dan harga. Hal ini menyebabkan proses pencarian data menjadi lambat serta rentan terhadap kesalahan manusia, yang memiliki dampak pada efisiensi operasional toko. Studi ini berfokus membangun *User Interface* dan *User Experience* sistem inventaris yang mendukung pengelolaan stok barang secara lebih efisien dan *user-friendly*. Metode yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan kerangka *Design Thinking*. Hasil studi berupa *prototype* UI/UX yang dibuat menggunakan Figma, memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik dibandingkan proses pengelolaan manual sebelumnya. Tampilan antarmuka yang sederhana, alur yang jelas, dan tata letak menu yang terstruktur membantu pengguna dalam memahami alur penggunaan aplikasi inventory, pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang menghasilkan skor rata-rata 86,6 termasuk kategori sangat baik. Desain yang dihasilkan ini bisa menyederhanakan alur pengelolaan inventaris serta memudahkan akses informasi produk secara cepat dan terstruktur. Sistem ini diharapkan dapat mendukung digitalisasi pengelolaan stok di Toko Asen serta meningkatkan efisiensi kerja secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Design Thinking, Figma, Inventaris, Prototype, System Usability Scale, UI/UX*

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan globalisasi dan teknologi informasi mendorong berbagai organisasi ataupun usaha untuk mentransformasi sistem transaksi manual menjadi sistem yang terkomputerisasi. Integritas antara teknologi komputer dan komunikasi kini menjadi pilar utama dalam efisiensi kerja. Fenomena ini dapat

terlihat pada banyak usaha yang mulai mengadopsi sistem penjualan terstruktur guna meningkatkan produktivitas dan waktu operasional menjadi lebih optimal sebagai bentuk penyesuaian terhadap kemajuan teknologi saat ini [1].

Efisiensi operasional dalam pengelolaan barang menjadi faktor krusial bagi keberlangsungan UMKM di era digital, tak terkecuali bagi Toko Asen yang bergerak di bidang penjualan sembako [2]. Dengan adanya sistem inventaris, anda bisa mengelola informasi data produk dan harga sesuai kebutuhan pengguna. Pengertian umum *inventory* adalah beberapa produk yang dimiliki oleh suatu usaha ataupun perusahaan yang di tahan dan simpan untuk diperjual belikan [3].

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa Toko Asen masih bergantung pada penggunaan buku besar untuk pendataan produk. Kendala utama dari metode manual ini adalah lambatnya akses informasi saat mencari detail produk, serta tingginya risiko kesalahan input harga akibat dinamika pasar yang berubah cepat. Ketidak sinkronan data antara pemilik toko dan karyawan sering kali menjadi pemicu kerugian pada toko dan penurunan kualitas layanan kepada pembeli [4].

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada toko tersebut, digitalisasi sistem *inventory* melalui pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna menjadi sebuah kebutuhan mendesak. Mengingat struktur organisasi toko yang hanya terdiri dari pemilik dan karyawan, sistem yang dibangun haruslah praktis. Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan prototipe yang merepresentasikan rancangan sistem. Fokus utama dari desain ini adalah menyederhanakan alur pencarian barang dan memastikan transparansi harga yang diperbarui secara instan. Melalui perancangan UI/UX yang tepat, diharapkan transformasi dari sistem manual ke digital di Toko Asen dapat berjalan efektif guna meminimalisir *human error* dan meningkatkan produktivitas usaha.

Proses pengembangan UI/UX sistem manajemen stok ini tidak lepas dari pemilihan metode dan *tools* yang tepat. Di sini, metode *design thinking* diterapkan dengan tujuan memahami kebutuhan pengguna, sementara figma digunakan sebagai alat utama dalam tahap desain [5]. *Design thinking* merupakan kerangka kerja proaktif dalam perancangan produk yang menitikberatkan pada keselarasan antara solusi yang dibuat sesuai kebutuhan riil dari sisi pengguna [6]. Dalam merancang sistem ini, metode *Design Thinking* diimplementasikan lewat 5 fase yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test* [7].

User Interface berfungsi sebagai media perantara yang menghubungkan pengguna dengan sistem mesin, aplikasi, maupun perangkat lunak. Dalam interaksi tersebut, pengguna memberikan instruksi melalui perangkat masukan seperti papan ketik (*keyboard*), *mouse*, yang hasilnya kemudian di proses dan disajikan melalui perangkat luaran seperti monitor atau layar digital [8]. *User Experince* adalah kualitas interaksi yang dialami oleh pengguna, yang mencerminkan tingkat kepuasan dan kemudahan saat mereka menggunakan sebuah sistem. Kualitas *User Experince* pada sebuah produk ditentukan oleh aspek psikologis dan respons perilaku pengguna selama interaksi berlangsung. Untuk mencapai pengalaman pengguna yang optimal, produk wajib mengintegrasikan fitur-fitur yang selaras dengan kebutuhan nyata penggunaanya [9].

Kajian mengenai pengembangan UI/UX telah dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya, salah satunya pada sebuah toko serba ada melalui metode *Design Thinking* dengan Figma sebagai alat desainnya. Berdasarkan pengujian kepada 10 responden, rancangan ini dapat hasil rata-rata *usability testing* 78,4% yang mengindikasikan bahwa sistem ini tergolong ke dalam kategori sebagai *good application* secara fungsionalitas [5]. Dilakukan riset pada sebuah UMKM untuk sistem pengelolaan persediaan barang dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Toko ini memiliki permasalahan ketergantungan pada pencatatan stok secara manual. Keluaran penelitian berupa *prototype* sistem inventaris yang dibuat menggunakan Figma. Uji coba yang dilakukan membuktikan bahwa rancangan sistem ini berhasil menyederhanakan proses pencatatan dan pengawasan stok, sehingga lebih efisien dipakai oleh pemilik usaha dan pegawainya [10].

Pada riset lain pada sebuah hotel mengkaji rancangan website UI/UX untuk sistem stok barang. Latar belakang penelitian ini berasal dari praktik pencatatan persediaan yang masih manual. Studi ini mengimplementasikan model *Design Thinking*, lalu hasil akhirnya adalah sistem pengelolaan stok barang yang dibuat dengan Figma. Pengujian dilakukan dengan metode SUS, yang menunjukkan skor rata-rata 73,5 yang mengindikasi bahwa rancangan sistem ini memiliki tingkat kemudahan dan penerimaan yang baik dikalangan pengguna [11]. Referensi lain di sebuah perusahaan memiliki masalah pengelolaan data barang, data stok, proses pencarian informasi barang. Guna mengurai kendala tersebut, dimanfaatkan lima tahap *Design Thinking*. Hasil akhir berupa prototipe sistem dengan fitur halaman login, tampilan *dashboard*, pengelolaan stok barang, data barang, pencatatan transaksi, serta ringkasan data. Pengujian tingkat kegunaan dilakukan melalui metode Maze yang menghasilkan skor *usability* 93% dan SEQ sebesar 87,50%. Hasil kesimpulan bahwa rancangan yang dibuat mudah dipakai dan efektif dalam menyederhanakan pengelolaan data barang menjadi terorganisir [12]. Studi ini memang menghasilkan skor *usability* yang tinggi dan memuaskan, efektivitasnya dalam penerapan praktis tetap memerlukan implementasi agar manfaatnya bisa dirasakan langsung oleh pengguna.

Pada riset serupa terkait rancang bangun UI/UX untuk sistem pengajuan modal pertanian secara digital di *platform* CROWDE dengan memanfaatkan figma, pendekatan yang dipakai adalah *Design Thinking*. Kajian ini dimaksudkan untuk mempermudah akses pembiayaan bagi beragam kelompok

pengguna, termasuk petani konvensional, toko pertanian, dan petani progresif. Hasil dari kajian tersebut merupakan design prototipe situs web pengajuan dana pertanian yang diharapkan mampu meningkatkan keringanan penggunaan dan jangkauan layanan berbasis digital [13]. Riset ini cukup menjelaskan konsep sistem pengajuan modal secara digital, tetapi akan lebih baik jika ditambahkan *usability testing* agar dapat mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna berdasarkan sistem yang sedang dikembangkan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah di rangkum, maka perancangan *inventory system* diharapkan dapat dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pengelolaan data inventaris. Data yang diperoleh dari fase *testing* diuji dengan metode SUS menghasilkan skor rata-rata 86,6. Hasil dalam kategori sangat baik, menandakan bahwa sistem ini menawarkan hasil yang signifikan, layak, dan pengalaman pengguna yang sangat positif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam mendesign UI/UX sistem inventaris di Toko Asen menggunakan figma, studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kualitatif merupakan prosedur yang difokuskan pada pengkajian mendalam suatu permasalahan. Pendekatannya dimulai dengan perumusan masalah, diikuti oleh pengumpulan data melalui pengamatan langsung, pencatatan rinci, wawancara, serta keterlibatan aktif peneliti dalam proses tersebut. Tujuannya adalah mengungkap pola-pola, menyusun deskripsi komprehensif, serta merumuskan indikator-indikator relevan [14]. Jadi penelitian kualitatif deskriptif merupakan pendekatan yang menekankan pengkajian mendalam terhadap suatu objek spesifik, dengan menganalisisnya sebagai suatu isu utama [15]. Kerangka kerja utama yang digunakan adalah metode *Design Thinking*, metodologi ini digunakan sebab sifatnya yang iteratif serta berpusat pada kebutuhan pengguna dengan pendekatan berbasis empati. Proses penelitian dilakukan secara sistematis melalui lima fase: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [16]. Metode pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model penelitian[17]

Metode Design Thinking:

1. *Emphasize*

Emphasize merupakan langkah awal penting untuk mendalami perspektif pengguna dalam menyelaraskan desain dengan tujuan penggunaan produk tersebut [18]. Tahap ini difokuskan pada pengumpulan data melalui wawancara mendalam bersama pemilik serta karyawan toko guna membangun pemahaman empatik terhadap kendala yang dihadapi. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali wawasan luas mengenai pengalaman dan sudut pandang pengguna, sehingga desain solusi yang direalisasikan memiliki relevansi yang tinggi [19].

2. *Define*

Pada fase *Define*, dilaksanakan kajian komprehensif terhadap temuan masalah untuk merumuskan akar permasalahan utama. Langkah ini bertujuan untuk menetapkan sudut pandang yang jelas serta spesifik sebagai landasan fokus penelitian [18]. Pada tahap *Emphasize*, ditemukan bahwa permasalahan pada Toko Asen adalah masih bergantung pada penggunaan buku besar untuk pendataan produk yang menyebabkan lambat dalam akses informasi produk.

3. *Ideate*

Ideate merupakan fase pencarian gagasan kreatif guna merumuskan solusi efektif mengenai isu-isu yang telah teridentifikasi pada fase sebelumnya [18].

4. *Prototype*

Prototype merupakan fase pengembangan model rupa atau purwarupa yang merepresentasikan rancangan visual awal suatu produk digital. Tahapan ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep desain sebelum masuk ke proses pengembangan lebih lanjut [18]. Pada tahap *Prototype*, desain UI/UX *inventory* dibuat menggunakan aplikasi desain seperti Figma.

5. *Test*

Tahap ini merupakan cara untuk mengevaluasi solusi desain yang telah dikembangkan. Pada fase ini, *prototype* diuji secara langsung kepada pengguna untuk menjangkau umpan balik serta saran yang konstruktif guna memvalidasi efektivitas rancangan tersebut [18]. Dalam tahap pengujian *prototype* dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir, yakni pemilik toko dan karyawan, guna menghimpun

umpan balik terkait aspek fungsionalitas, kenyamanan antarmuka, serta efektivitas sistem saat digunakan. *Test* diuji menggunakan penerapan metode *System Usability Scale* (SUS). SUS adalah sebuah instrument kuantitatif untuk mengukur persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan suatu produk perangkat lunak melalui pengujian langsung dengan pengguna dalam kondisi operasional yang sebenarnya. SUS merupakan instrumen penilaian kemudahan penggunaan yang diakui karena keandalannya, popularitasnya, keberhasilannya, dan kesederhanaannya. *System Usability Scale* dapat diaplikasikan untuk menguji bermacam jenis produk digital contohnya perangkat lunak, *website*, portal daring, serta produk perangkat lunak lainnya, di samping barang dan jasa lain [20]. Metode SUS melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk penilaian sistem. Tahap awal meliputi penyusunan kuesioner yang berisi sepuluh pertanyaan dan lima opsi jawaban. Opsi jawaban tersebut berkisar dari setuju hingga tidak setuju. Perhitungan (SUS) dilakukan dengan memakai skala Likert lima poin, yang meliputi "Sangat Tidak Setuju" (skor 1), "Tidak Setuju" (skor 2), "Netral" (skor 3), "Setuju" (skor 4), dan "Sangat Setuju" (skor 5). Para responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap 10 item pernyataan SUS berdasarkan persepsi subjektif mereka [21]. Setelah kuesioner selesai disusun, langkah selanjutnya adalah memberikannya kepada pengguna. Dalam pengujian, ditetapkan jumlah pengguna yang dilibatkan sebanyak enam orang.

Pada metode ini, setiap hasil jawaban perlu dikompensasi agar menghasilkan nilai yang terstandarisasi. Untuk item-item yang diberi bilangan ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) yang mengindikasikan aspek positif, perhitungan skor mengikuti formula 1

$$\text{Skor} = \text{Jawaban} - 1 \quad (1)$$

Sementara itu, untuk nilai yang diberi bilangan genap (2, 4, 6, 8, dan 10) yang merepresentasikan aspek negatif, kuantifikasi skor menggunakan formula 2.

$$\text{Skor} = 5 - \text{Jawaban} \quad (2)$$

Setelah semua skor dari sepuluh item ditotalkan, hasil total kemudian dinormalisasi dengan mengalikannya dengan 2,5 guna menetapkan skor akhir kegunaan pada skala 0 hingga 100, sebagaimana dinyatakan dalam formula 3.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (3)$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Skor rata-rata
 $\sum x$: Jumlah skor SUS
 n : Jumlah responden

Jumlah nilai skor dipakai guna menilai tingkat kelayakan sistem berdasarkan interpretasi. Interpretasi nilai SUS dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Nilai SUS

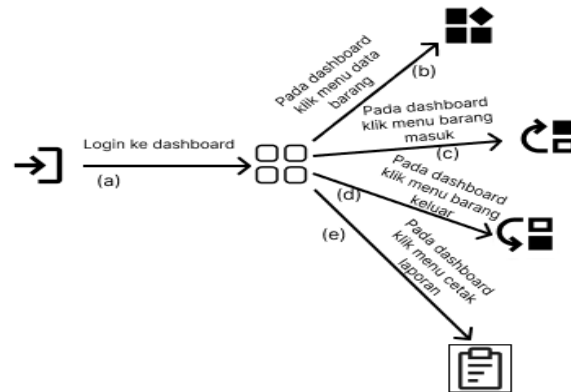
Jumlah Nilai SUS	Nilai huruf	Kategori	Interpretasi
84-100	A	<i>Best Imaginable</i>	Sistem sangat baik
72.6>84	B	<i>Excellent</i>	Sistem mudah digunakan
62.7-72.5	C	<i>Good</i>	Sitem layak dan diterima user
52.7-62.6	D	<i>Okay</i>	Sistem lumayan baik
<52.6	E	<i>Poor</i>	Sistem sulit dan perlu dirancang ulang
0-25	F	<i>Worst Imaginable</i>	Sistem buruk dan tidak bisa digunakan

Gambaran bagaimana sistem inventaris dapat diperhatikan pada Gambar 2. Berikut adalah keterangan mengenai Gambar 2 tentang pemanfaatan umum dari sistem yang telah di desain:

1. Tahap ini pengguna melakukan *Login* dengan menyertakan nama pengguna dan sandi, maka langkah selanjutnya adalah mengakses sistem *dashboard*.
2. Pada menu *dashboard*, klik menu data barang, menu ini memiliki fungsi pengelolaan data barang, seperti penambahan, mengedit, dan penghapusan data barang.
3. Pada menu *dashboard*, klik menu Barang Masuk, bagian ini memiliki fungsi mengelola data terkait penerimaan barang.

4. Di dalam menu *dashboard*, silakan pilih menu Barang Keluar, menu ini berfungsi adalah untuk mengelola informasi barang yang telah keluar.

Pada menu *dashboard*, klik menu Cetak Laporan, halaman ini berisi ringkasan data barang masuk dan keluar. Disini pengguna dapat meninjau barang masuk dan keluar, kemudian juga dapat mencetak laporan.



Gambar 2. Gambaran umum sistem

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Emphatize*

Melalui observasi dan wawancara mendalam bersama pemilik serta karyawan Toko Asen, teridentifikasi bahwa masalah utama yang dihadapi adalah :

1. Sistem pencatatan manual mengakibatkan kurangnya akurasi data, menyulitkan pemantauan ketersediaan stok secara *real-time*.
2. Pencatatan data produk secara manual berpotensi terhadap kekeliruan manusia (*human error*) semisal kekeliruan dalam penulisan harga, dan pencatatan informasi ganda yang berbeda.
3. Pemborosan waktu karena harus mencari informasi produk satu per satu.

3.2. *Define*

Dari tahap *Emphatize*, telah dianalisis bahwa sistem pencatatan manual di buku besar kurang efektif dan efisien dalam proses bisnis, karena sering terjadi kesalahan dalam mengakses informasi produk dikarenakan dinamika pasar yang berubah-ubah. Temuan tersebut menjadi landasan dalam merumuskan masalah pada fase *Define*, yang menitikberatkan pada pengembangan sistem guna mengefisienkan proses inventory.

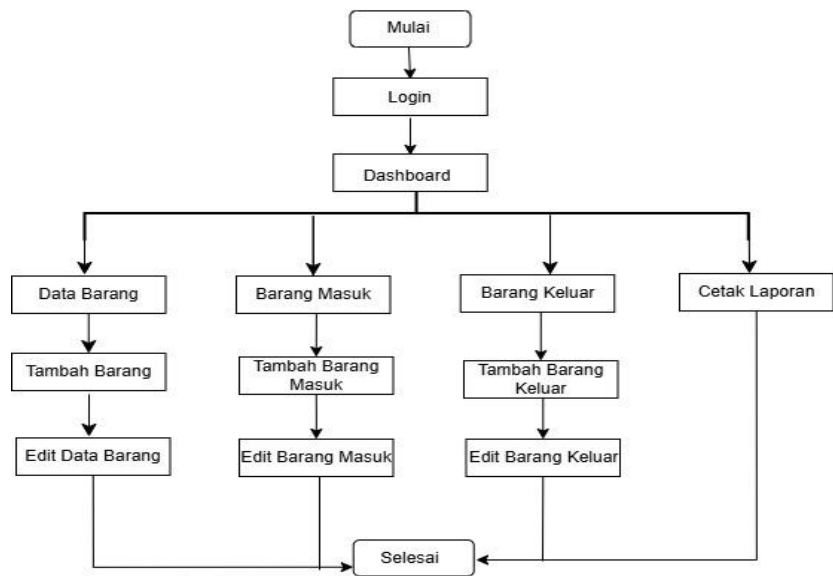
3.3. *Ideate*

Berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya, solusi dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi persoalan dan preferensi yang telah dianalisis. Gagasan-gagasan tersebut kemudian dipetakan ke dalam bentuk *User Flow* untuk memvisualisasikan keterkaitan antarsolusi secara sistematis seperti pada Gambar 3. *User flow* mendefinisikan urutan tindakan yang dijalankan oleh seorang pengguna, bermula dari interaksi awal dengan sistem hingga tercapainya tahap akhir dalam proses penggunaan sistem tersebut [22].

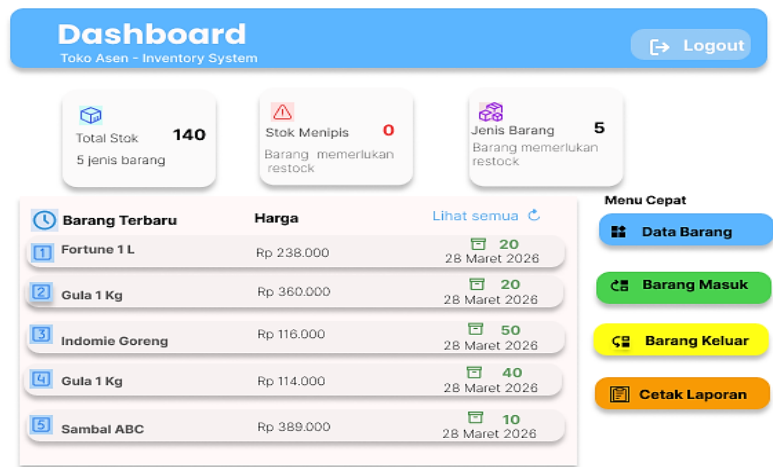
3.4. *Prototype*

Setelah menyelesaikan tahap *Emphatize* hingga *Ideate*, kini tiba saatnya mewujudkan rancangan dalam bentuk *Prototype*. *Prototype* merupakan gambaran awal desain yang dirancang untuk menyajikan konsep secara visual, menguji cara kerjanya, dan menemukan kemungkinan perbaikan sebelum dikembangkan lebih lanjut. Pada fase ini, peneliti juga menyusun skema basis data guna mendukung pengelolaan data secara optimal. *Prototype* halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4. Gambar tersebut memperlihatkan visual dan cara interaksi sistem agar pengguna lebih mudah mengatur sistem *inventory* dengan efisien [23]. Halaman ini merupakan halaman utama yang terdapat total stok, restock, jenis barang, dan 4 menu.

Tampilan menu cetak laporan merupakan tampilan yang memuat informasi mengenai data barang masuk dan keluar. Terlihat pada Gambar 5 pada menu ini dapat memantau barang masuk dan keluar, sekaligus mencetak laporan barang masuk dan keluar. Terdapat filter rentang tanggal yang bisa disesuaikan ingin melihat laporan pada tanggal berapa untuk ditampilkan, lalu klik tombol cetak.



Gambar 3. User flow



Gambar 4. Prototype halaman Dashboard



Gambar 5. Prototype Menu Cetak Laporan

3.5. Testing

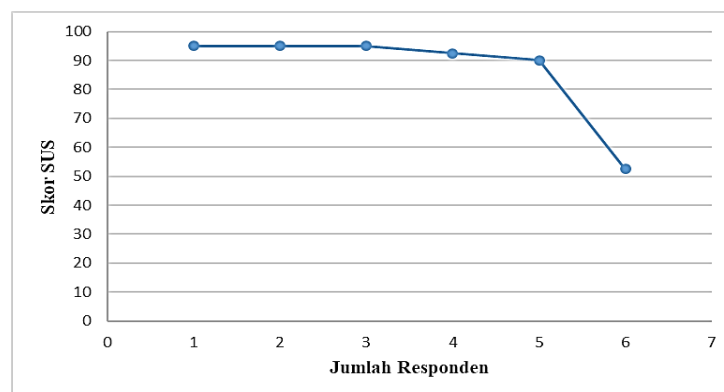
Penelitian ini menganalisis sistem dengan menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS). Survei ini diisi oleh 6 orang, yaitu pemilik usaha dan karyawan. Setelah responden menyelesaikan survei 10 pertanyaan yang mengukur kemudahan penggunaan sistem, skor dihitung berdasarkan panduan spesifik instrumen SUS. Berikut pertanyaan survei yang disebarkan kepada pengguna:

1. A01: Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem inventaris untuk melihat stok barang.
2. A02: Saya pikir tampilan sistem inventaris terlalu sulit dipahami.
3. A03: Sistem inventaris ini mudah dipakai untuk menambah data barang, barang masuk, barang keluar atau cetak laporan.
4. A04: Saya merasa memerlukan bantuan teknis agar dapat menggunakan sistem inventaris dengan baik.
5. A05: Saya merasa tampilan dan menu, seperti dashboard, menu data barang, menu barang masuk, menu barang keluar, dan menu cetak laporan, dirancang dengan baik.
6. A06: Saya merasa ada ketidaksesuaian pada tampilan sistem inventaris.
7. A07: Saya rasa kebanyakan orang dapat menggunakan sistem inventaris dengan mudah tanpa banyak rintangan.
8. A08: Saya mengalami kebingungan dan kesulitan dalam memahami alur sistem inventaris
9. A09: Saya merasa sistem inventaris ini sudah sesuai dengan kebutuhan.
10. A10: Saya harus menyelesaikan proses pembelajaran mendalam sebelum dapat mengoperasikan sistem inventaris secara efisien.

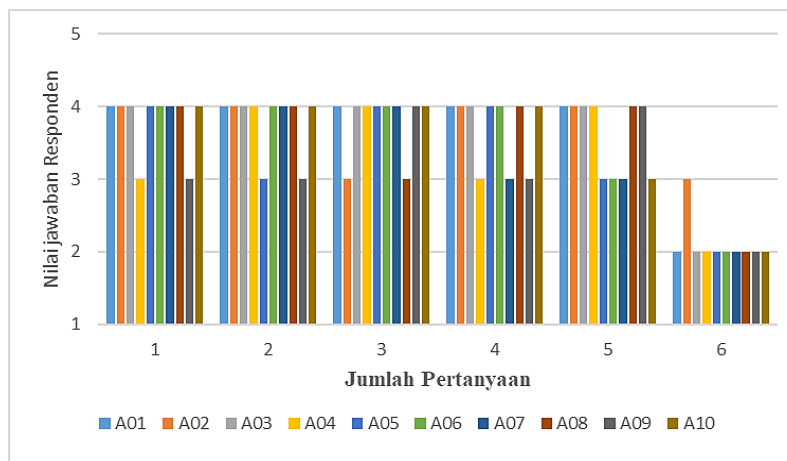
Tabel 2. Konversi Skor SUS

	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A10	Jumlah	Jumlah x 2,5
R01	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95
R02	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	95
R03	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
R04	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	92,5
R05	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	36	90
R06	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21	52,5
Total Skor SUS												520
Konversi Skor SUS (Total Skor / Jumlah Responden)												86,6

Berdasarkan partisipasi 6 responden.berdasarkan analisis data dari Tabel 2, skor SUS untuk masing-masing responden berkisar antara 52,5 sebagai skor terendah dan 95 sebagai skor tertinggi lihat Gambar 6. Nilai modus yang paling sering muncul adalah 95.

**Gambar 6.** Grafik hasil akhir SUS

Gambar 7 menunjukkan distribusi respon terhadap sepuluh pertanyaan yang diajukan kepada responden. Terdapat respon positif dan negatif terhadap pernyataan yang diberikan. Pernyataan positif, yang menunjukkan kemudahan penggunaan sistem menurut responden, terletak di soal nomor 1, 3, 5, 7, dan 9. Sebaliknya, pernyataan negatif, di mana responden menyatakan ketidaksetujuan, terletak di soal nomor 2, 4, 6, 8, dan 10. Penilaian kegunaan (*usability*) ini diperoleh melalui tahapan evaluasi yang mengikuti panduan perhitungan SUS. Total kumulatif dari data yang telah melalui proses konversi adalah 208. Nilai ini kemudian dikalikan dengan 2,5, menghasilkan angka 520. Tahap selanjutnya melibatkan pembagian 520 dengan total responden yaitu 6, yang berujung pada perolehan nilai 86,6. Nilai yang dihasilkan ini selanjutnya akan dihubungkan dengan skala Skor SUS untuk mengidentifikasi tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem.

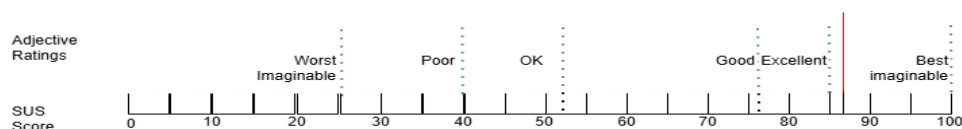


Gambar 7. Grafik jumlah kuisioner

3.6. Pembahasan

3.6.1. Adjective Rating

Skala *adjective* merujuk pada kata sifat memiliki arti implisit seperti baik, cukup, dan buruk. Sebagai contoh, skor SUS di atas 85 diklasifikasikan sebagai "*Best Imaginable*", sedangkan skor SUS di atas 72,6 dikategorikan sebagai "*Excellent*", dan skor SUS di atas 62,7 dikaitkan dengan "*Good*", nilai 52,7 ke bawah termasuk ke "*Poor*", dan yang terendah adalah dibawah 25 termasuk ke kategori "*Worst Imaginable*" [24].



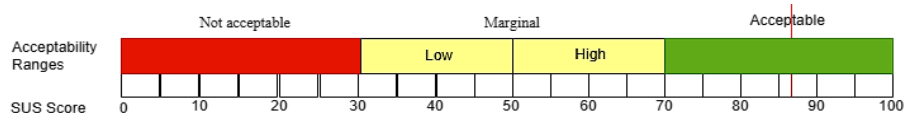
Gambar 8. Skala Adjective Rating

Berdasarkan interpretasi skala *Adjective Rating* pada Gambar 8, sistem ini mendapat nilai akhir 86,6 yang berada dalam kategori *Best Imaginable*, menandakan bahwa sistem ini menawarkan tingkat kemudahan yang memadai dalam penggunaan serta pengalaman pengguna yang sangat baik.

3.6.2. Acceptability Range

Evaluasi ini mencakup skala nilai yang dikategorikan sebagai dapat diterima dalam sistem yang sedang dinilai. Ketentuan ini diberlakukan ketika *System Usability Scale* (SUS) berada jauh di atas atau di bawah nilai rata-rata. Angka SUS yang melebihi 70 diklasifikasikan sebagai dapat diterima, sementara angka di bawah 50 dianggap tidak dapat diterima. Rentang nilai antara 50 hingga 70 ditetapkan bisa diterima secara marjinal, yang mengindikasikan penerimaan namun dengan kebutuhan akan perbaikan [24].

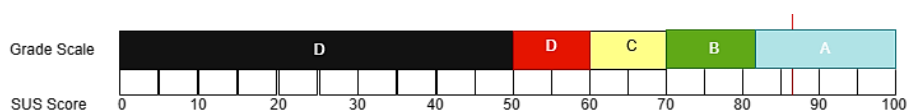
Selain itu, dalam kerangka *Acceptability Range* pada Gambar 9, hasil akhir SUS yang dihasilkan dalam studi ini adalah 86,6 dikategorikan sebagai *Acceptable*, yang menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kriteria kelayakan yang sesuai dan diterima secara luas oleh sebagian besar pengguna.



Gambar 9. Skala Acceptability Range

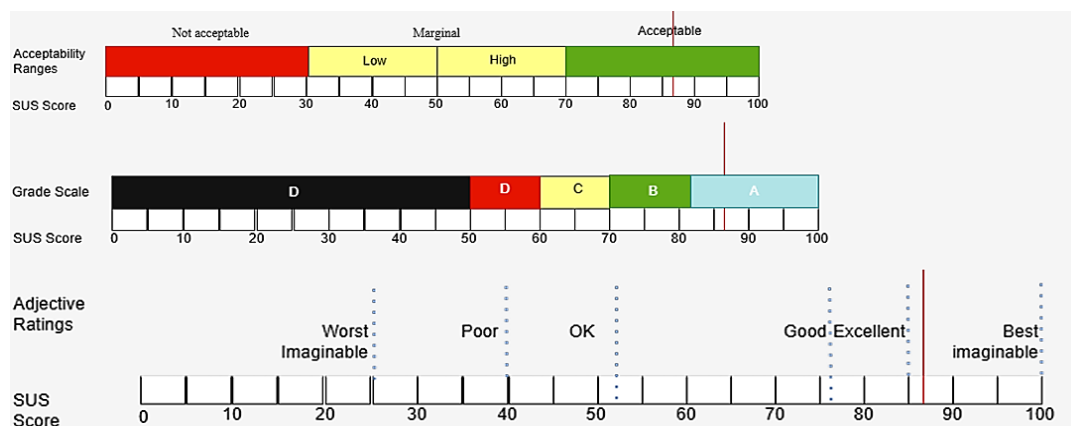
3.6.3. Grade Scale

Metode ini digunakan untuk mengklasifikasikan skor SUS ke dalam rentang nilai A hingga F. *Grade A* merepresentasikan kinerja yang unggul, sementara *grade F* menunjukkan kegagalan kinerja, dan *grade C* menandakan kinerja rata-rata atau memadai (lihat Gambar 10).



Gambar 10. Skala Grade Scale

Skor SUS yang dihasilkan dalam studi ini adalah 86,6. Apabila dikorelasikan dengan skala *grade* yang disajikan, skor ini berada pada *grade* A, yang mengindikasikan bahwa skor tersebut menunjukkan pada sistem sangat baik. Berdasarkan perhitungan interpretasi rata-rata skor SUS, skor yang diperoleh dalam studi ini disajikan pada Gambar 11.



Gambar 11. Kesimpulan Rata-Rata Nilai Akhir SUS

Hasil interpretasi menunjukkan skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan *Grade* "A". Angka SUS yang tinggi mengindikasikan bahwa fungsionalitas sistem yang dirancang efektif, mudah digunakan oleh pengguna, dan tidak menghadirkan hambatan selama fase pemanfaatan. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan strategi perancangan yang diadopsi, meliputi alur navigasi, aspek visual antarmuka, dan interaksi pengguna, telah memenuhi ekspektasi pengguna. Lebih lanjut, hasil ini menunjukkan prospek yang baik untuk pengembangan sistem di masa mendatang, mengingat secara umum, pengguna mengekspresikan kepuasan dan kemudahan saat mengoperasikannya.

4. KESIMPULAN

Studi ini menciptakan rancangan antarmuka pengguna dan pengalaman (UI/UX) untuk sistem pengelolaan inventaris guna mengatasi kendala pengelolaan stok yang masih bergantung pada pencatatan manual di buku besar. Penelitian menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *design thinking*. *Testing* dilakukan dengan metode SUS yang menunjukkan skor 86,6 yang membuktikan bahwa rancangan sistem sudah sangat baik dan layak. Dengan demikian, rancangan ini diharapkan dapat mendorong transformasi digital dalam pengelolaan inventaris Toko Asen, menyederhanakan proses kerja, mempercepat akses data produk yang terorganisir, serta mengurangi kesalahan manusia sehingga efisiensi operasional toko dapat ditingkatkan secara signifikan.

REFERENSI

- [1] A. Della Saftini, T. Informatika, and U. Asahan, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sembako pada Toko Misman," *J. Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 3 Nomor. 3, pp. 1–6, 2025, doi: <https://journal.aptti.or.id/index.php/Switch/article/view/339>.
- [2] S. Bisnis and D. Era, "Strategi Inovasi dan Transformasi Digital dalam Meningkatkan Daya Saing Bisnis Di Era Industri 4.0.," *J. Manaj. Ekon.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2025.
- [3] A. M. Nana Adriana, Diana Zuhroh, Habib Ismail, Iin Indarti, Achmad Farid Dedyansyah, *Buku Ajar Pengantar Akuntansi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pengantar_Akuntansi/vycrEQAAQBAJ?hl=id&g_bpv=0
- [4] B. I. Saputra, "Sistem pencatatan penjualan dan stok barang pada toko bangunan denny jaya," *J. Manaj. Inform. Jayakarta*, vol. 5, pp. 365–374, 2025.
- [5] S. Widjaja, A. P. Wicaksono, and Y. T. Widayati, "Pengembangan UI / UX Sistem Pengelolaan Inventori Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst.*, vol. 9, no. 1, pp. 56–66, 2024, doi: 10.33633/joins.v9i1.10311.
- [6] F. Aziz, D. Uki, E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, "Penerapan UI / UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Warung Makan)," *J. Infotech*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [7] B. Huda, D. Manongga, E. Sediyo, A. Fauzi, and A. L. Hananto, "Implementation of UI / UX the Design Thinking Approach Method In Inventory Information System," vol. 05, 2023.
- [8] A. Mirza, M. D. Lusita, and D. Diana, "Design Of Ui / Ux Applications For Mobile- Based E-Commerce Tech . An Gadgets Using The Design Method Thinking Perancangan Ui / Ux Aplikasi E-Commerce Tech . An Gadget Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desig Thinking," *JISIKOM*,

- vol. 7, no. 1, pp. 58–73, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1085.
- [9] S. Teuku Djauhari, Ezrifal Sany, “Penerapan Ui / Ux Pada Website Penjualan Online Toko Bangunan Zulfan Rezqullah,” *J. Akad.*, vol. 16(1), pp. 88–94, 2023, doi: 10.53564/akademika.v16i1.1121.
 - [10] M. T. Akbar and E. Prayitno, “Analisis dan Perancangan Desain UI / UX Persediaan Barang Menggunakan Metode Design Thinking pada Toko Tiga Putri,” no. 18, pp. 1–10.
 - [11] P. Anugrah, C. Dewi, P. Studi, S. Informasi, and U. Primakara, “Informasi Persediaan Barang Khusus Linen Room Berbasis Web Pada The Ritz-Carlton Bali,” *J. Sist. Inf. DAN Tek. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 140–146, 2024.
 - [12] V. No, J. Hal, D. Anggraini, and D. Hamdani, “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 597–607, 2024.
 - [13] M. Saefudin and S. A. Perdana, “Manajemen Rancangan Ui / Ux Sistem Digital Pengajuan Peminjaman Permodalan Biaya Pertanian Menggunakan Perangkat Lunak Figma,” *JISICOM*, vol. 7, no. 1, pp. 74–85, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1090.
 - [14] U. Negeri, S. Thaha, S. Jambi, and P. Kuantitatif-kualitatif, “Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian,” *J. Genta Mulia*, vol. 15, no. 1, pp. 82–92, 2024.
 - [15] J. Tahsinia, O. Arifudin, I. Kartika, and T. Ibrahim, “Pengembangan sistem informasi manajemen dalam dunia pendidikan,” *J. Tahsinia*, vol. 5, no. 6, pp. 966–977, 2024.
 - [16] M. R. Sipayung, S. Wahyuni, T. Informasi, S. Teknologi, U. Pembangunan, and P. Budi, “Desain UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Absensi Dan Pengumpulan Tugas Mahasiswa MBKM di PT OYO Rooms Indonesia,” *J. Minfo Polgan*, vol. 14, pp. 832–839, 2025.
 - [17] P. Ramadhan, S. Wahyuni, and R. R. Putra, “Metode Design Thinking Dalam Design UI / UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype,” *J. Minfo Polgan*, vol. 14, no. September, pp. 1541–1549, 2025.
 - [18] N. N. Arisa *et al.*, “Perancangan Prototipe UI / UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
 - [19] V. Sarfin, M. Andarwati, and U. M. Malang, “Perancangan UI / UX Aplikasi Layanan Menggunakan Metode Design Thinking Pengaduan Masyarakat Menggunakan Metode Design Thinking,” *Digit. Transform. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1150–1157, 2024.
 - [20] S. S. Billy Nabila Ramadhan, “Analisis Usability Website Sistem Informasi Sd Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale,” *JINTEKS*, vol. 6; No. 3, pp. 421–431, 2024.
 - [21] J. Brooke, “SUS : A Retrospective,” *J. USABILITY Stud.*, vol. 8, no. 2, pp. 29–40, 2013.
 - [22] R. P. Sutanto, U. K. Petra, and J. Siwalankerto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan : Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *J. Desain Komunikasi Vis. Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
 - [23] C. Fikriliyani and F. Panjaitan, “UI / UX Design of Goods Inventory Website Using the Design Thinking Method Perancangan UI / UX pada Website Inventaris Barang Menggunakan Metode Design Thinking,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 5, no. January, pp. 463–472, 2025.
 - [24] A. Bangor, T. Staff, P. Kortum, J. Miller, and T. Staff, “Determining What Individual SUS Scores Mean : Adding an Adjective Rating Scale,” *J. USABILITY Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009.