

**IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED  
DESIGN (UCD) PADA POINT OF SALE TOKO  
KICKID**

**SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI**

Oleh

**JONATHAN ADITYA RAMADHAN**

197006516060



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN  
INFORMATIKA  
UNIVERSITAS NASIONAL**

**2023**

**IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED  
DESIGN ( UCD ) PADA POINT OF SALE TOKO  
KICKID**

**SKRIPSI SARJANA**

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem  
Informasi dari Fakultas Komunikasi dan Informatika

Oleh

Jonathan Aditya Ramadhan

197006516060



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN  
INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS NASIONAL**

**2023**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)  
PADA POINT OF SALE TOKO KICKID



Jonathan Aditya Ramadhan

197006516060

UNIVERSITAS NASIONAL

Dosen Pembimbing Tunggal

(Andrianingsih, S.Kom., MMSI)

NID. 0111130826

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

### PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

#### **IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA POINT OF SALE TOKO KICKID**

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 Agustus 2023



Jonathan Aditya Ramadhan  
197006516060

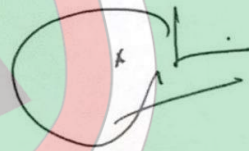
## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

# IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA POINT OF SALE TOKO KICKID

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 14 Agustus..... Tahun 2023

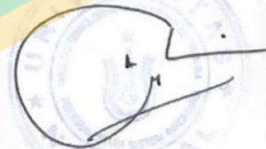
**Dosen Pembimbing Tunggal**



Andrianingsih, S.Kom., MMSI  
NID 0111130826

UNIVERSITAS NASIONAL

**Ketua Program Studi**



Andrianingsih, S.Kom., MMSI  
NID 0111130826



**LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG  
DIREVISI**

Nama : Jonathan Aditya Ramadhan  
NPM : 197006516060  
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika  
Program Studi : Sistem Informasi  
Tanggal Sidang : 14 Agustus 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA  
POINT OF SALE TOKO KICKID

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

IMPLEMENTATION OF USER CENTRED DESIGN (UCD) METHOD  
ON POINT OF SALE OF KICKID STORE

**TANDA TANGAN DAN TANGGAL**

<b>Andrianingsih, S.Kom., MMSI</b>	<b>Andrianingsih, S.Kom., MMSI</b>	<b>Jonathan Aditya Ramadhan</b>
TGL : 23 Agustus 2023	TGL : 23 Agustus 2023	TGL : 23 Agustus 2023
		

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Pada Point Of Sale Toko KickID”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi Sarjana Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan penulis selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Papa dan Mama selaku orangtua selaku keluarga penulis yang telah banyak memberi dukungan moril dan material serta doa yang dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk penulis.
2. Ibu Andrianingsih, S. Kom., MMSI, selaku dosen Pembimbing Skripsi Tunggal yang sudah bersedia mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan skripsi dan memberikan tambahan ilmu dan solusi atas permasalahan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
3. Seluruh Bapak dan Ibu dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
4. Seluruh teman-teman seangkatan dan berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Sistem Informasi.

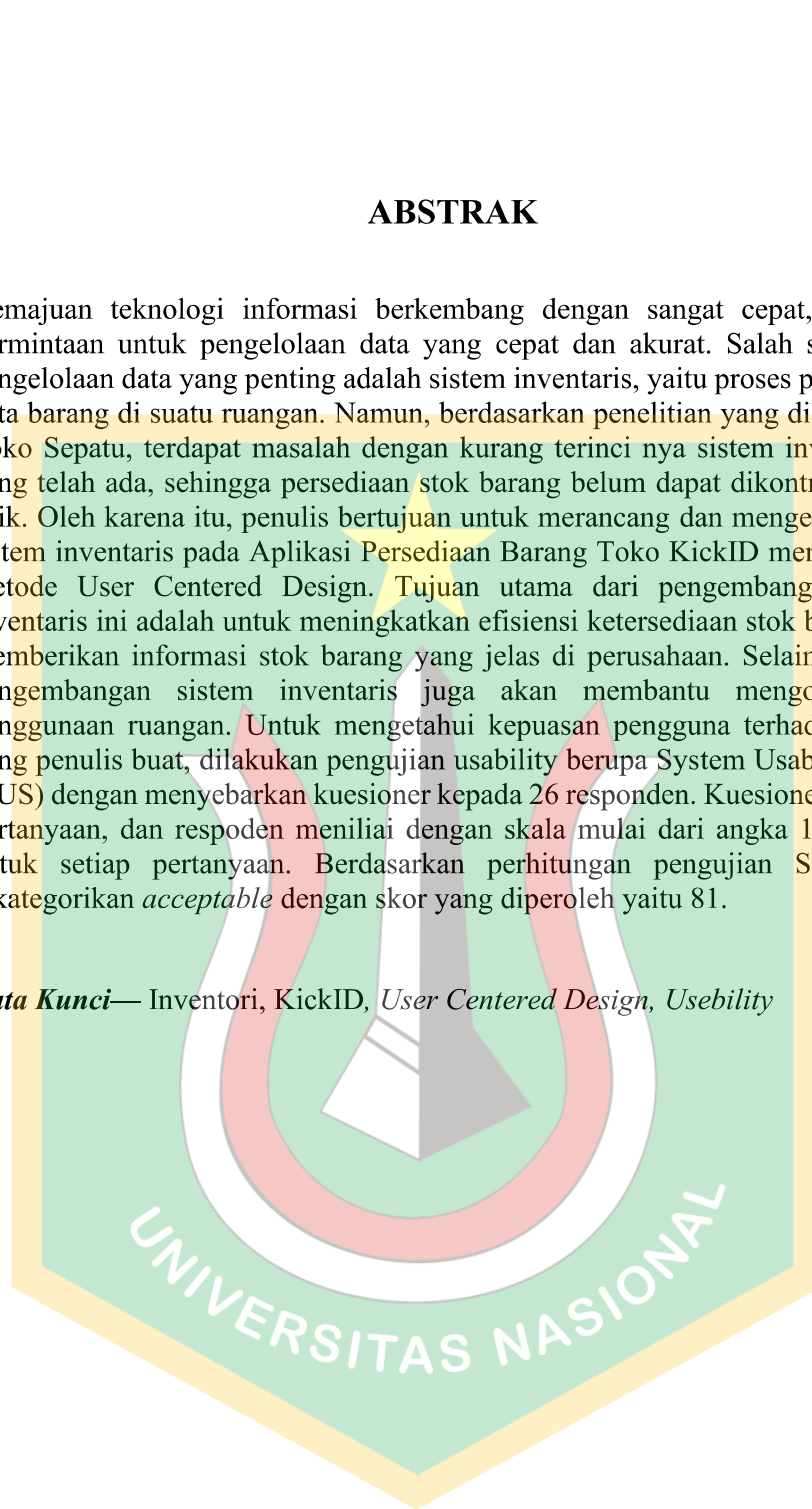
Jakarta, 1 Agustus 2023

Penulis

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat, sehingga permintaan untuk pengelolaan data yang cepat dan akurat. Salah satu aspek pengelolaan data yang penting adalah sistem inventaris, yaitu proses pengolahan data barang di suatu ruangan. Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan di Toko Sepatu, terdapat masalah dengan kurangnya sistem inventarisasi yang telah ada, sehingga persediaan stok barang belum dapat dikontrol dengan baik. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem inventaris pada Aplikasi Persediaan Barang Toko KickID menggunakan metode User Centered Design. Tujuan utama dari pengembangan sistem inventaris ini adalah untuk meningkatkan efisiensi ketersediaan stok barang dan memberikan informasi stok barang yang jelas di perusahaan. Selain itu, hasil pengembangan sistem inventaris juga akan membantu mengoptimalkan penggunaan ruangan. Untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap sistem yang penulis buat, dilakukan pengujian usability berupa System Usability Scale (SUS) dengan menyebarkan kuesioner kepada 26 responden. Kuesioner berisi 10 pertanyaan, dan responden menilai dengan skala mulai dari angka 1 sampai 5 untuk setiap pertanyaan. Berdasarkan perhitungan pengujian SUS maka dikategorikan *acceptable* dengan skor yang diperoleh yaitu 81.

**Kata Kunci**— Inventori, KickID, *User Centered Design*, *Useability*

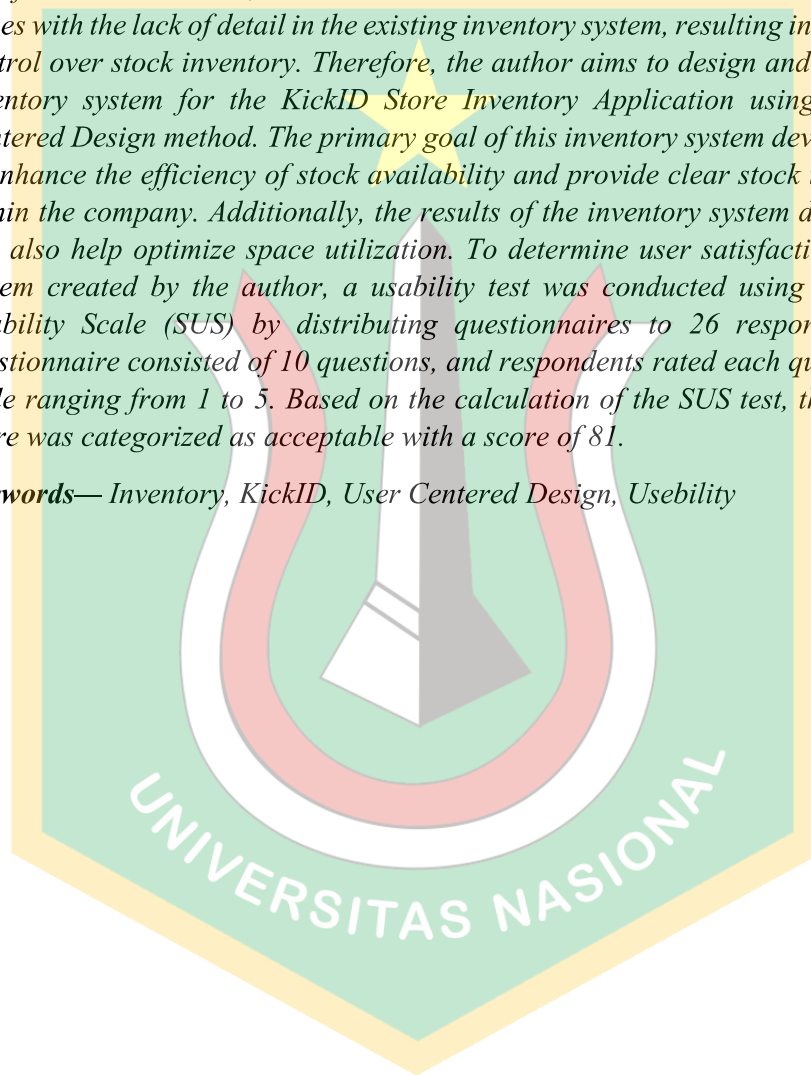




## ***ABSTRACT***

*The advancement of information technology is rapidly progressing, leading to a high demand for fast and accurate data management. One essential aspect of data management is inventory systems, which involve processing data for goods in a specific room. However, based on research conducted at Shoe Store, there are issues with the lack of detail in the existing inventory system, resulting in inadequate control over stock inventory. Therefore, the author aims to design and develop an inventory system for the KickID Store Inventory Application using the User-Centered Design method. The primary goal of this inventory system development is to enhance the efficiency of stock availability and provide clear stock information within the company. Additionally, the results of the inventory system development will also help optimize space utilization. To determine user satisfaction with the system created by the author, a usability test was conducted using the System Usability Scale (SUS) by distributing questionnaires to 26 respondents. The questionnaire consisted of 10 questions, and respondents rated each question on a scale ranging from 1 to 5. Based on the calculation of the SUS test, the obtained score was categorized as acceptable with a score of 81.*

**Keywords**— *Inventory, KickID, User Centered Design, Usebility*



## DAFTAR ISI

<b>IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN ( UCD ) PADA POINT OF SALE TOKO KICKID</b> .....	<b>i</b>
<b>IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN ( UCD ) PADA POINT OF SALE TOKO KICKID</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Identifikasi Masalah .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Tujuan Penelitian .....	2
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB 2</b> .....	<b>4</b>
2.1 Studi Literatur .....	4
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Sistem informasi .....	8
2.2.2 Pengertian Inventori .....	9
2.3 User Centered Design .....	9

2.3.1	Prinsip - Prinsip Dalam UCD.....	9
2.3.2	Tahapan Proses User Centered Design .....	10
2.3.3	System Usability Scale (SUS).....	11
2.4	Pengertian Toko .....	11
2.5	Website.....	12
2.6	Perangkat Lunak Pendukung.....	12
2.6.1	PHP .....	12
2.6.2	HTML .....	12
2.6.3	XAMPP.....	12
<b>BAB 3</b>	.....	<b>14</b>
3.1	Lokasi, Waktu, dan Objek Penelitian.....	14
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	14
3.2.1	Metode Wawancara.....	14
3.2.2	Studi Literatur .....	14
3.2.3	Kuesioner .....	14
3.3	Alur Penelitian.....	14
3.3.1	Tahapan Penelitian.....	14
3.3.2	Rencana.....	15
3.3.3	Analisis.....	15
3.3.4	Tahap Design Aplikasi.....	16
3.3.5	Hasil Pengujian dan Perbaikan .....	16
3.4	Wireframe Sistem Aplikasi .....	16
3.5	Flowchart.....	20
3.6	Use Case Diagram .....	20
3.7	Activity Diagram.....	23
3.8	Struktur Database .....	33
<b>BAB 4</b>	.....	<b>37</b>
4.1	Deskripsi Sistem.....	37
4.2	Hasil Perancangan Design UCD .....	37
4.3	Usability Testing .....	43
4.3.1	Hasil Perhitungan Skor SUS .....	43

4.3.2	Evaluasi Perancangan Terhadap Kebutuhan Pengguna ( <i>Against Requirements</i> ) .....	45
<b>BAB 5</b>	.....	<b>51</b>
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>53</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Tahapan Penelitian Metode UCD.....	15
Gambar 3.2 Login.....	16
Gambar 3.3 Dashboard.....	17
Gambar 3.4 Pembelian.....	17
Gambar 3.5 Penjualan.....	18
Gambar 3.6 Stok Barang.....	18
Gambar 3.7 <i>Supplier</i> .....	19
Gambar 3.8 Setting.....	19
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> .....	20
Gambar 3.10 <i>Use Case Point Of Sale KickID</i> .....	21
Gambar 3.11 Activity Diagram Halaman Login.....	24
Gambar 3.12 Activity Diagram Halaman Pembelian.....	25
Gambar 3.13 Activity Diagram Halaman Penjualan.....	26
Gambar 3.14 Activity Diagram Halaman Stok Barang.....	27
Gambar 3.15 Activity Diagram Halaman <i>Supplier</i> .....	28
Gambar 3.16 Activity Diagram Halaman Laporan Penjualan.....	29
Gambar 3.17 Activity Diagram Halaman Pembelian.....	30
Gambar 3.18 Activity Diagram Halaman Data Admin.....	31
Gambar 3.19 Activity Diagram Halaman Data Perusahaan.....	32





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Jurnal Terdahulu.....	4
Tabel 3.1 <i>Usecase Specification</i> Login.....	21
Tabel 3.2 <i>Usecase Specification</i> Data Pembelian Barang .....	21
Tabel 3.3 <i>Usecase Specification</i> Transaksi Penjualan .....	22
Tabel 3.4 <i>Usecase Specification</i> Stok Barang.....	22
Tabel 3.5 <i>Usecase Specification</i> Data Supplier.....	22
Tabel 3.6 <i>Usecase Specification</i> Laporan Penjualan.....	22
Tabel 3.7 <i>Usecase Specification</i> Laporan Pembelian .....	23
Tabel 3.8 Struktur Database Admin.....	33
Tabel 3.9 Struktur Database Barang .....	33
Tabel 3.10 Struktur Database Barang Pembelian Sementara.....	33
Tabel 3.11 Struktur Database Barang Pembelian .....	33
Tabel 3.12 Struktur Database Data Pembelian .....	34
Tabel 3.13 Struktur Database Data Penjualan.....	34
Tabel 3.14 Struktur Database Pembelian .....	34
Tabel 3.15 Struktur Database Penjualan.....	35
Tabel 3.16 Struktur Database Penjualan Sementara .....	35
Tabel 3.17 Struktur Database Perusahaan.....	35
Tabel 3.18 Struktur Database Supplier .....	36

