BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan UI/UX website Toko Bangun Jaya berhasil dilakukan menggunakan metode User Centered Design (UCD). Proses perancangan dilakukan secara iteratif mulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan pengguna, penyusunan wireframe, hingga pengembangan high-fidelity prototype interaktif menggunakan perangkat lunak Figma. Pendekatan UCD memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan dan konteks nyata pengguna, yaitu pemilik toko, admin kasir, dan karyawan lapangan Toko Bangun Jaya.
2. Rancangan antarmuka yang dihasilkan mencakup seluruh fitur operasional utama toko, meliputi sistem kasir (Point of Sale), manajemen produk dan kategori, manajemen gudang (warehouse), manajemen supplier, purchase requisition, serta dashboard monitoring yang menampilkan data penjualan, best seller, revenue, dan informasi low stock secara terintegrasi. Keseluruhan fitur dirancang untuk menggantikan proses pencatatan konvensional yang sebelumnya rentan terhadap kesalahan manual.
3. Hasil pengujian Guerilla Testing menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 92%, dengan 23 dari 25 tugas berhasil diselesaikan oleh 5 responden. Empat dari lima skenario tugas, yaitu melakukan transaksi, memilih pembayaran,

mengelola produk, dan melihat stok, berhasil diselesaikan oleh seluruh responden (100%). Hal ini membuktikan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan dengan metode UCD telah menghasilkan sistem yang intuitif dan mudah digunakan (*usable*) bagi pengguna akhir dalam konteks operasional toko bangunan.

4. Meskipun secara keseluruhan sistem telah memenuhi aspek intuitif dengan tingkat keberhasilan 92%, ditemukan satu aspek yang memerlukan perbaikan pada skenario Task 1 (Mencari Barang) dengan tingkat keberhasilan 60%. Dua dari lima responden tidak dapat langsung menemukan dan menggunakan fitur filter kategori tanpa panduan tambahan, yang mengindikasikan bahwa elemen tersebut belum memenuhi prinsip intuitif. Temuan ini sejalan dengan prinsip iteratif dalam metode UCD, di mana hasil pengujian digunakan sebagai landasan perbaikan desain secara berkelanjutan. Sebagai respons, dilakukan iterasi dengan memindahkan tombol filter kategori ke posisi berdampingan dengan *search bar* dan mengubah tombol pencarian menjadi kolom input teks yang selalu terlihat, sehingga kedua fungsi tersebut dapat dipahami secara langsung oleh pengguna dalam satu area pandang.

6.2. Saran

Toko Bangun Jaya disarankan untuk segera mempertimbangkan implementasi sistem digitalisasi operasional berdasarkan rancangan yang telah dihasilkan pada penelitian ini. Dengan tingkat keberhasilan pengujian sebesar 92%, desain yang telah dikembangkan telah terbukti mampu mendukung kebutuhan

operasional toko secara efektif dan intuitif, sehingga dapat menjadi landasan yang kuat untuk tahap implementasi sistem secara nyata.

Sebelum sistem diimplementasikan secara penuh, pihak Toko Bangun Jaya disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan (*training*) bagi seluruh staf yang akan mengoperasikan sistem, terutama staf kasir dan petugas gudang. Pelatihan yang memadai akan mempercepat proses adaptasi pengguna, meminimalisir potensi kesalahan operasional di masa awal implementasi, serta memastikan sistem dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung produktivitas toko sehari-hari.

Pihak toko disarankan untuk melakukan evaluasi berkala terhadap performa sistem setelah diimplementasikan, misalnya dengan mengumpulkan umpan balik dari karyawan setiap tiga bulan sekali. Evaluasi rutin ini penting untuk mengidentifikasi kendala baru yang muncul seiring dengan berkembangnya kebutuhan operasional toko, sehingga sistem dapat terus disempurnakan dan tetap relevan dengan dinamika bisnis yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Surya Agastya dan L. Dwi Farida, "Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE SMPN 1 SAMBIT PONOROGO MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)."

[2] R. A. Intan Ayu Insani, "Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt," *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, vol. 1, no. 3, hlm. 1–9, Okt 2022, doi: 10.20895/ledger.v1i3.736.

[3] ALIF BIMANANDA CAVANAUGH, "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA WEBSITE DLU FERRY," 2021.

[4] M. Laelani Firdaus, C. E. Supriana, L. Yusdia Fatimah, R. Bella Trisna, J. Setiabudhi no, dan J. Barat, "Perancangan UI/UX Website Pengelolaan Barang Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Toko Kelontong Mutiara)," vol. 5, no. 1, 2026, [Daring]. Tersedia pada: https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik

[5] H. Judul, "PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK."

[6] Into Tesler, "The Main Steps of The User Interface Design," Jun 2020, Diakses: 6 April 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://intetics.com/blog/the-main-phases-of-the-scrum-project/

[7] Thai Lam, "6 Steps in A Common UX Design Process." Diakses: 6 April 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e

LAMPIRAN

Lampiran 1. Contoh Caption Lampiran

