



Perancangan Design UI/UX Point Of Sales (POS) Produk Toeco Menggunakan Metode User Centered Design

Amelia Rahmadini, Freddy Kurnia Wijaya*

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

**e-mail korespondensi: freddykurniawijaya_uin@radenfatah.ac.id*

Abstract. *CV Digital Creative is a company engaged in providing IT services for business needs. In CV digital creative there are several products, one of which is Toeco. Toeco which is a website base has one product called Point Of Sales (POS) with several bases namely FnB, Fashion, and pharmacies. POS itself is a website that can make it easier for businesses to place orders and check stock in real time. This POS product at Toeco does not yet have its website design, therefore the purpose of this study is to design a user interface (UI) and user experience (UX) for a POS website using a user centered design method where in its stages there are 4 steps, namely determining the context of use, determining user and organizational requirements, producing design solutions and design evaluation. The prototype design of this website is designed using the figma application with features such as dashboards, catalogs, warehouses consisting of goods warehouses and stock warehouses, the last is a report.*

Keyword: *Point of Sales; UI/UX; Desain User Centered (DUC)*

Abstrak. CV Digital Creative adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan IT untuk kebutuhan bisnis. Pada CV digital creative terdapat beberapa produk, satu diantaranya adalah Toeco. Toeco yang merupakan website base memiliki satu produk yang dinamakan Point Of Sales (POS) dengan beberapa base yaitu FnB, Fashion, dan apotek. POS sendiri merupakan website yang dapat memudahkan bisnis dalam melakukan pemesanan dan pengecekan stock secara real time. Produk POS pada Toeco ini belum mempunyai desain website nya, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface (UI) dan user experience (UX) untuk website POS menggunakan metode desain user centered design yang mana di dalam tahapannya terdapat 4 langkah yaitu menentukan konteks penggunaan, menentukan persyaratan pengguna dan organisasi, menghasilkan solusi desain dan evaluasi desain. Desain prototype website ini dirancang menggunakan aplikasi figma dengan adanya fitur-fitur seperti dashboard, catalog, Gudang yang terdiri dari gudang barang dan gudang stock, terakhir yaitu report.

Kata kunci: Point of Sales; UI/UX; Desain User Centered (DUC)

PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital ini, pemanfaatan komputer sangat membantu seluruh kegiatan manusia sehingga mencapai efisiensi dan efektifitas yang tinggi di segala bidang termasuk bidang industri. Sistem kasir atau sering disebut Point Of Sales (POS) merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang sangat membantu pelaku bisnis sebagai media untuk bertransaksi. Tentu hal yang harus diperhatikan dalam suatu POS yaitu tampilannya karena menjadi perantara antara user dan sistem yang digunakan. Maka dari itu pembuatan suatu POS perlu diperhitungkan mengenai user Interface (UI) yang baik, tampilan yang nyaman serta kemudahan pada saat penggunaannya oleh user. Selain user interface, user experience (UX) juga perlu diperhatikan karena dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan melalui utilitas, kemudahan saat menggunakan serta kenyamanan ketika berintraksi dengan suatu produk, jasa, dan layanan tertentu [3].

CV Digital Creative adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan IT untuk kebutuhan bisnis. Pada CV digital creative terdapat beberapa produk, satu diantaranya adalah Toeco. Toeco yang merupakan website base memiliki satu produk yang dinamakan Point Of Sales (POS) dengan beberapa base yaitu FnB, Fashion, dan apotek. POS sendiri merupakan aplikasi berbasis web yang dapat memudahkan bisnis dalam melakukan pemesanan dan pengecekan stock secara real time. Produk POS pada Toeco ini belum mempunyai desain website nya, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface (UI) dan user experience (UX) untuk website POS menggunakan metode desain user centered design yang mana di dalam tahapannya terdapat 4 langkah yaitu menentukan konteks penggunaan, menentukan persyaratan pengguna dan organisasi, menghasilkan solusi desain dan evaluasi desain. Desain prototype website ini dirancang menggunakan aplikasi figma dengan adanya fitur-fitur seperti dashboard, catalog, Gudang yang terdiri dari gudang barang dan gudang stock, terakhir yaitu report.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Point Of Sales

Pengertian Point of Sale atau yang biasa yang disingkat POS yaitu merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi[6]. POS sendiri sangatlah penting bagi pelaku bisnis menjalankan operasional bisnisnya untuk menganalisis laporan transaksi.

B. User Interface (UI)

User Interface adalah aspek pengguna dari sistem pencarian informasi dan penting untuk melakukan proses pencarian informasi user interface dapat digunakan untuk membantu kebutuhan informasi. Pada dasarnya, user interface memiliki dua komponen yaitu input dan output. Input adalah bagaimana cara seseorang berkomunikasi tentang kaebutuhan ke komputer[4].

C. User Experience (UX)

user experience mengacu pada cara pandang, perjumpaan, dan reaksi seseorang ketika menggunakan suatu sistem, layanan, atau produk. Di sisi lain, UI/UX digunakan untuk membantu pengguna menggunakan aplikasi, merespons interaksi pengguna-aplikasi, dan lebih memahami permintaan pengguna, antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna memainkan peran penting [1].

D. User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) merupakan metode pendekatan pengembangan sistem yang interaktif yang secara spesifik fokus untuk membuat suatu sistem yang berguna bagi pengguna. UCD adalah suatu proses desain interface atau antarmuka yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, dan kebutuhan pengguna di dalam desain antarmukanya. User Centered Design adalah sebuah proses iterative (berulang-ulang), dimana desain tampilan dan evaluasi dari pengujian dibangun sejak tahap awal hingga implementasi prototype secara terus menerus hingga kebutuhan yang pengguna harapkan terpenuhi. Terdapat empat tahapan dalam metode user centered design yaitu: Specify the context of use, Specify user and organizational requirements, Produce design solutions dan Evaluate design[3].

METODOLOGI PENELITIAN

1. Specify the context of use

Specify The Context of Use ini merupakan tahapan awal dalam perancangan desain antarmuka untuk CV Digital Creative, yang akan dilakukan pada tahap ini peneliti mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, untuk menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa pengguna akan menggunakan aplikasi serta memahami keinginan pengguna beserta permasalahan yang mereka hadapi ditelusuri melalui metode wawancara. Hasil dari tahapan ini dituangkan kedalam bentuk user persona[3].

2. Specify User and Organizational Requirements

Tujuan dari tahap ini untuk mengenali permasalahan dan kebutuhan dari sisi pengguna dan perusahaan. Hasil dari tahapan ini berupa gambar atau diagram pemetaan pikiran atau ide yang berupa informasi atau data dari segi kebutuhan pengguna dan perusahaan[3].

3. Produce Design Solutions

Tahap ini merupakan tahap perancangan solusi dari analisa kebutuhan pengguna dan perusahaan sebelumnya. Di mana peneliti akan membangun prototype desain aplikasi POS berbasis web dengan acuan dari solusi permasalahan dan kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti melakukan proses desain antarmuka dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Task Flow

Peneliti membuat task flow untuk memvisualisasikan pola atau langkah pengguna ketika menggunakan aplikasi agar mempermudah proses desain berikutnya.

2. Wireframe

Wireframe dibuat berdasarkan dari hasil tahapan sebelumnya yaitu user flow, lalu dikembangkan menjadi wireframe. Wireframe merupakan kerangka atau dasar dari halaman yang akan dibuat dan digunakan untuk menyusun konten tampilan, navigasi dan organisir konten. Peneliti disini membuat wireframe menggunakan aplikasi Figma.

3. Mockup

Tahapan berikutnya adalah membuat mockup merupakan hasil akhir desain yang sudah berisi informasi seperti detail gambar, tipografi, warna dan bentuk dengan tingkat detail tinggi. Pada tahap ini hasilnya berupa desain antarmuka yang terlihat seperti aplikasi yang sudah jadi.

4. Prototyping

Tahapan selanjutnya adalah prototyping, proses ini dilakukan untuk mensimulasikan pengguna dengan desain prototype antarmuka secara nyata.

4. Valuate Design

Aspek usefulness mencakup delapan pernyataan untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi. Aspek ease of use mencakup sebelas pernyataan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan. Aspek ease of learning mencakup empat pernyataan untuk mengukur kemudahan pengguna untuk mempelajari aplikasi. Aspek satisfaction mencakup tujuh pernyataan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi[3].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Specify the context of use

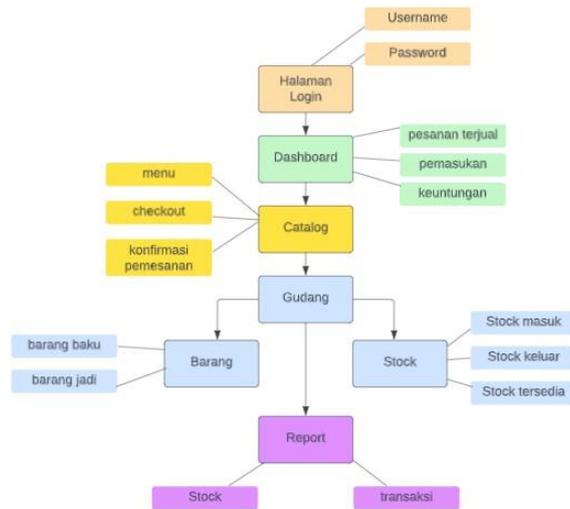
Berdasarkan hasil analisa dari spesifikasi konteks peneliti menuangkan hasilnya berupa user persona yang dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. User Persona

Specify User and Organizational Requirements

Hasil dari tahap ini digambarkan kedalam bentuk mindmap yang dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Mindmap

Produce Design Solutions

1. Task flow

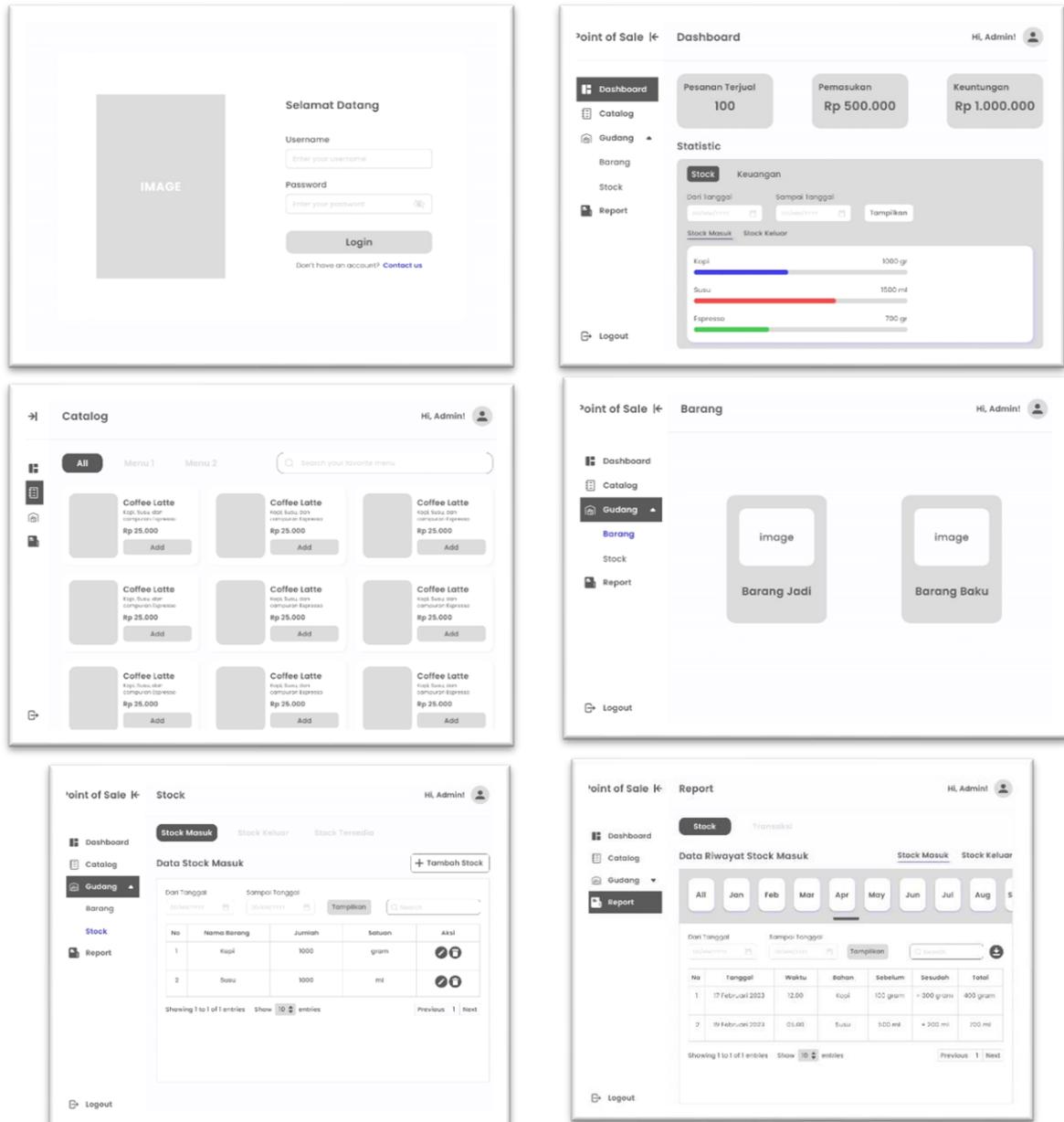
Merupakan proses untuk mengidentifikasi apa yang pengguna dapat lakukan di dalam suatu sistem saat berinteraksi dengan aplikasi. Task flow digambarkan berbentuk flowchart untuk mengidentifikasi proses yang akan berhadapan dengan pengguna. (Browne 2021)[3]. Task flow berupa halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. Taskflow

2. Wireframe

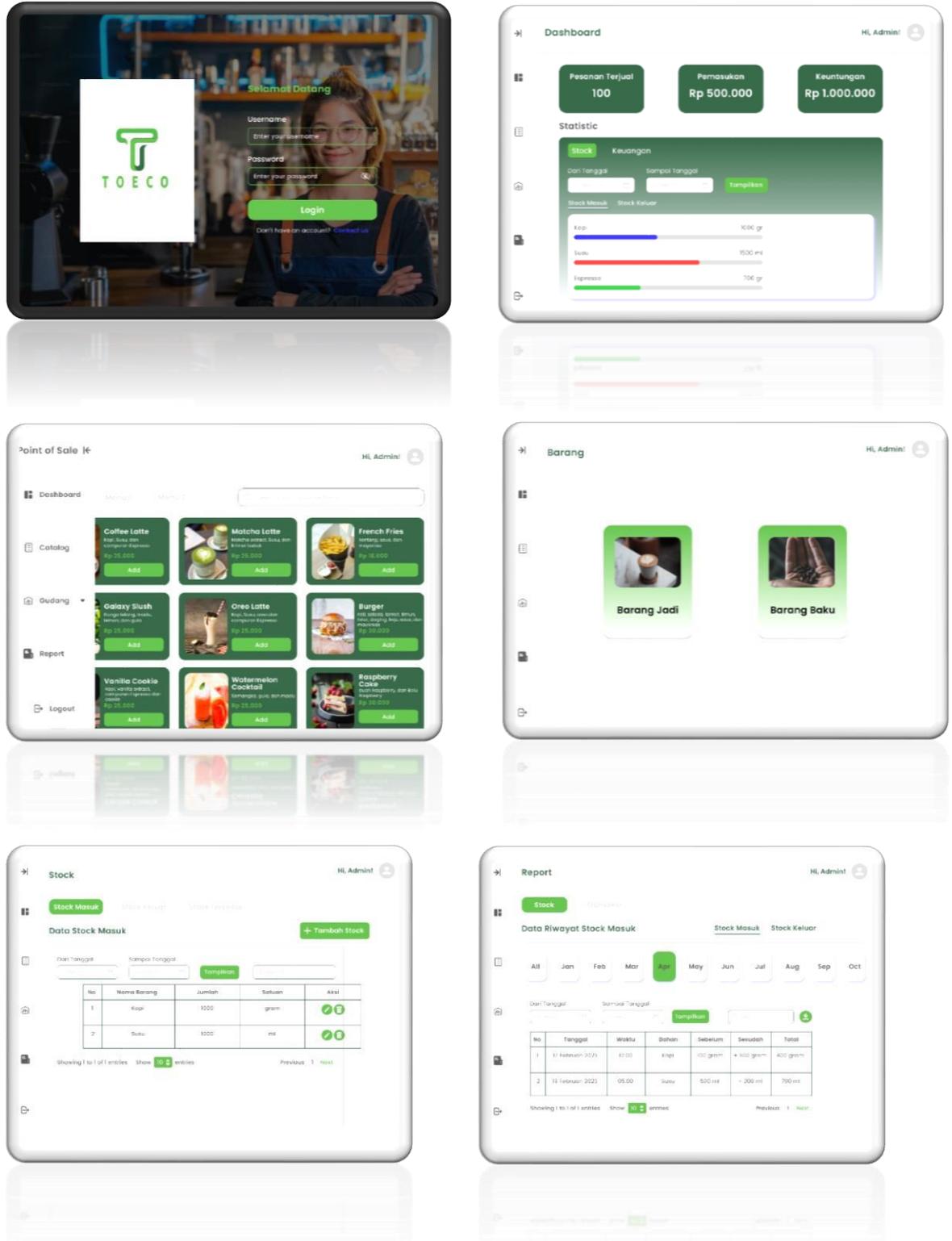
Adalah proses membuat kerangka awal sebelum halaman aplikasi atau antarmuka dibuat, di mana merangkai tata letak ikon, tipografi, ukuran yang akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu membuat mockup. (Hartawan 2022)[3].



Gambar 4. Wireframe

3. Mockup

Mockup merupakan hasil akhir desain yang sudah berisi informasi seperti detail gambar, tipografi, warna dan bentuk dengan tingkat detail tinggi. Pada tahap ini hasilnya berupa desain antarmuka yang terlihat seperti aplikasi yang sudah jadi. (Ramadhan 2021)[3].



Gambar 5. Mockup

4. Prototyping

Adalah contoh tampilan antarmuka aplikasi yang akan jadi, tahapan ini merupakan lanjutan dari mockup yang sudah di sambungkan antar frame agar dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara menekan tombol atau ikon



DAFTAR RUJUKAN

- [1]. Alfian, R., Nugroho, M., & Ramadhan, Y. R. (2023). *Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Optik Kacamata Menggunakan Metode Human Centered Design*, Oleh : *Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Optik Kacamata Menggunakan Metode Human Centered Design* (Vol. 05, Issue 01).
- [2]. Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- [3]. Djunaedi, R. R., Defriani, M., & Muttaqien, M. R. (2022). User Interface and User Experience Design of Sales Application Mobile Using User Method Centered Design On CV. MK Sejahtera. In *Information Systems and Technology* (Vol. 3).
- [4]. Fitra Aryansyah, D., Sokibi, P., Fahrudin, R., & Artikel, S. (2023). *PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI PENJUALAN STORE PAKAIAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS ANDROID INFO ARTIKEL*. 2(1), 135. <https://doi.org/10.xxxxxx/xxxx>
- [5]. Grawidi Yuarita, T., & Marisa, F. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALES (POS) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SIKLUS HIDUP PENGEMBANGAN SISTEM*.
- [6]. Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>