Penerapan User-Centered Design dalam Perancangan UI/UX *Dashboard* Sistem Penjualan Straat *Cafe*

Muhammad Satria Pamungkas[1], Amadea Permana Sanusi[2]
Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang
e-mail:Satriapmngksss@gmail.com [1], amadea@unmer.ac.id [2]

Kata Kunci:

UI/UX
User-Centered Design
System Usability Scale
Dashboard
Sistem Informasi Penjualan

ABSTRAK

Straat Cafe masih melakukan pencatatan transaksi secara manual sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan perhitungan dan kesulitan dalam pengelolaan data penjualan. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX dashboard sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) serta mengevaluasi tingkat *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed methods* dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Tahapan UCD meliputi *research*, *concept*, *design*, *develop*, dan *testing*. Hasil penelitian berupa prototype interaktif menggunakan Figma yang mencakup fitur dashboard, manajemen produk, transaksi, laporan, pengaturan, dan *Point of Sale* (POS). Prototype kemudian dievaluasi menggunakan metode SUS untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web pada Straat Cafe.

Keyword:

UI/UX
User-Centered Design
System Usability Scale
Dashboard
Sales Information System

ABSTRACT

Straat Cafe still records sales transactions manually, which may lead to calculation errors and difficulties in managing sales data. This study aims to design a web-based sales information system dashboard UI/UX using the User-Centered Design (UCD) method and evaluate its usability using the System Usability Scale (SUS). This research employed a mixed methods approach with data collected through observation, interviews, questionnaires, and literature review. The UCD process consisted of five stages: research, concept, design, develop, and testing. The result of this study is an interactive prototype developed using Figma, featuring a dashboard, product management, transactions, reports, settings, and a Point of Sale (POS) page. The prototype was evaluated using the SUS method to measure its usability and user acceptance. The results indicate that the proposed prototype meets user needs and can serve as a reference for developing a web-based sales information system for Straat Cafe.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi internet turut membawa perubahan besar pada berbagai sisi kehidupan manusia, termasuk pola komunikasi dan aktivitas perekonomian. Kehadiran internet memungkinkan setiap orang untuk saling terhubung kapan saja dan di mana saja tanpa terkendala jarak maupun waktu. Kondisi inilah yang mendorong semakin banyak perusahaan beralih memanfaatkan platform digital, seperti aplikasi dan website, dalam menjalankan bisnisnya [1]. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat membantu dalam mengelola transaksi, sistem kasir (POS), memantau stok barang, serta menganalisis data penjualan secara lebih efektif dan efisien.

UMKM merupakan salah satu penggerak utama perekonomian nasional dan memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia secara berkelanjutan. Dalam konteks ini, perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, telah membawa perubahan signifikan dalam lanskap bisnis UMKM [2].

Salah satu UMKM yang turut merasakan dampak dari keterbatasan dalam pengelolaan sistem informasi adalah Straat Cafe. Saat ini, Straat Cafe masih mengandalkan metode pencatatan manual dalam mengelola setiap transaksi yang terjadi, di mana seluruh data penjualan dicatat secara tulis tangan tanpa dukungan sistem yang terkomputerisasi. Kondisi ini kerap menimbulkan berbagai permasalahan operasional, salah satunya adalah seringnya terjadi kesalahan dalam proses perhitungan total transaksi di akhir hari, baik akibat *human error*, ketidaktelitian dalam pencatatan, maupun sulitnya melacak kembali data yang telah tercatat sebelumnya. Akibatnya, rekapitulasi pendapatan harian menjadi tidak akurat dan membutuhkan waktu yang lebih lama, sehingga menghambat efisiensi operasional serta pengambilan keputusan bisnis yang tepat oleh pemilik dari Straat Cafe.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi penjualan yang dapat mendukung operasional Straat Cafe secara lebih 2 efektif dan efisien. Dalam hal ini, platform berbasis web dipilih karena dapat diakses langsung melalui browser tanpa proses instalasi, berjalan pada berbagai perangkat dan sistem operasi, serta memungkinkan pengelolaan data dilakukan secara terpusat. Hal ini dinilai sesuai dengan kebutuhan Straat Cafe sebagai UMKM yang memerlukan solusi digital yang praktis dan mudah diadopsi tanpa bergantung pada satu jenis perangkat tertentu.

Namun, perlu diperhatikan bahwa pengguna sistem ini, yakni kasir dan pemilik, selama ini terbiasa bekerja secara manual dan belum memiliki pengalaman menggunakan sistem digital dalam keseharian mereka. Kondisi ini menghadirkan tantangan tersendiri dalam proses adopsi, mengingat banyak kasus menunjukkan bahwa kegagalan penerapan sistem informasi pada UMKM bukan disebabkan oleh keterbatasan fitur, melainkan karena antarmuka yang dikembangkan tidak sesuai dengan pola kerja dan kemampuan penggunanya. Oleh karena itu, sebelum sistem dibangun secara teknis, perancangan UI/UX perlu diprioritaskan terlebih dahulu, agar desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan siap untuk diimplementasikan.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Sistem informasi berbasis web yang dirancang secara efektif, contohnya dashboard penjualan, berpotensi mempermudah pengelolaan data bisnis UMKM dengan mengintegrasikan sejumlah aspek operasional penting seperti manajemen stok, laporan keuangan, dan pembaruan harga [3]. Namun, berdasarkan penelitian terdahulu, perancangan UI/UX dashboard sistem informasi penjualan umumnya masih berfokus pada implementasi sistem, sedangkan penelitian yang menitikberatkan pada perancangan prototype interaktif berbasis kebutuhan pengguna masih terbatas. Dan, beberapa peneliti belum menerapkan pendekatan UCD secara menyeluruh serta belum melaksanakan penilaian *usability* dengan menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS). Padahal, keterlibatan pengguna dalam proses perancangan sangat penting untuk menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya pada UMKM di bidang cafe atau *coffee shop*.

Guna menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah pendekatan yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna dalam merancang sistem. Metode *User-Centered Design* (UCD) dipandang sebagai solusi yang sesuai karena 3 menjadikan pengguna sebagai fokus utama pada setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi. Berdasarkan pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX pada dashboard sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat meningkatkan kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna, sehingga mampu mendukung proses pengambilan keputusan yang lebih akurat dan berkontribusi pada peningkatan kinerja usaha UMKM.

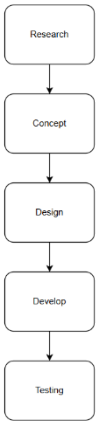
II. METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*), yakni perpaduan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diterapkan untuk menggali kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sistem dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Pada proses pengembangannya, penelitian ini mengadopsi metode *User-Centered Design* (UCD) sebagai kerangka pendekatan dalam merancang sistem. Adapun tahapan UCD yang diterapkan meliputi *research*, *concept*, *design*, *develop*, dan *testing*, dimulai dari pengumpulan serta analisis kebutuhan pengguna, penyusunan konsep sistem, perancangan antarmuka, pengembangan sistem, hingga tahap pengujian guna memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076



Gambar 1. Tahapan Penelitian.

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Straat Cafe, yang merupakan salah satu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang berlokasi di Kota Malang, Jawa Timur, atau lebih tepatnya berada di pinggiran Lapangan Rampal. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan sektor yang terus berkembang dan berperan penting dalam laju pertumbuhan ekonomi Indonesia [4]. Dalam menjalankan kegiatan operasionalnya, Straat Cafe membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu proses pengelolaan dan penyajian informasi penjualan secara lebih efektif dan terstruktur. Salah satu penerapan sistem informasi tersebut adalah penggunaan dashboard yang dapat menyajikan informasi penjualan secara ringkas dan mudah dipahami. Dashboard dapat diartikan sebagai suatu alat yang berfungsi menampilkan informasi melalui diagram, indikator visual, maupun grafik yang bersifat ringkas, dinamis, dan relevan. Penggunaan informational dashboard sendiri bertujuan untuk mempercepat pengambilan keputusan, mengukur kinerja, memantau proses yang sedang berlangsung, serta memperkirakan kondisi di masa yang akan datang [5]. Dalam perancangan sistem tersebut, aspek *User Interface* (UI) menjadi salah satu bagian penting karena berhubungan langsung dengan bagaimana informasi dan fitur sistem ditampilkan kepada pengguna. *User Interface* (UI) menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan *traffic* sebuah website maupun jumlah unduhan aplikasi, sekaligus turut menentukan ketertarikan pengunjung untuk menjelajahi lebih lanjut website tersebut [6].

Selain itu, UI tidak hanya berkaitan dengan aspek warna dan bentuk semata, melainkan juga bagaimana menyediakan tools yang tepat bagi pengguna agar mampu mencapai tujuannya [7].Termasuk di dalamnya tata letak, animasi, transisi, hingga interaksi-interaksi kecil lainnya. Dengan kata lain, UI berperan dalam merancang keseluruhan elemen visual, cara pengguna berinteraksi dengan halaman web, serta konten yang ditampilkan pada halaman tersebut [8]. Selain aspek antarmuka, perancangan sistem juga memperhatikan *User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna. *User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna dalam sebuah aplikasi maupun website dapat dipahami sebagai keseluruhan bentuk interaksi yang terjadi antara pengguna dengan aplikasi

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

atau website tersebut. Cakupan UX meliputi berbagai aspek, seperti antarmuka, kemudahan dalam penggunaan, fungsi, desain visual, hingga tingkat kenyamanan penggunaannya [9].

Oleh karena itu, perancangan UI dan UX pada sistem informasi penjualan Straat Cafe tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada kemudahan pengguna dalam memahami informasi, menjalankan fungsi sistem, serta menyelesaikan tugas sesuai dengan kebutuhannya. Untuk memastikan proses perancangan berorientasi pada kebutuhan pengguna, penelitian ini menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD). Metode *User-Centered Design* (UCD) dipilih karena memiliki keunggulan yaitu mengetahui kebutuhan pengguna dari awal, kemungkinan kesalahan dari desain dan perubahan yang cukup besar muncul di kemudian hari menjadi lebih kecil, sehingga dapat mengurangi biaya pengembangan [10].

Alhasil, produk rancangan yang terwujud tidak hanya unggul dari sisi tampilan visual, melainkan juga tetap fungsional serta selaras dengan apa yang diharapkan oleh pengguna. Melalui penerapan pendekatan tersebut, diharapkan aplikasi atau website yang dibangun dapat benar-benar berjalan secara efektif dalam mendorong keterlibatan masyarakat secara lebih luas [11]. Konsep *User-Centered Design* (UCD) dapat dipahami sebagai suatu metode perancangan antarmuka yang dilakukan secara berulang (iteratif), dengan penekanan pada pemahaman terhadap karakteristik calon pengguna, jenis tugas yang akan dijalankan, konteks lingkungan penggunaan, capaian kegunaan, serta tahapan alur perancangan itu sendiri. Melalui pendekatan tersebut, rancangan aplikasi yang dibangun diharapkan dapat lebih terarah dan maksimal dalam menjawab kebutuhan pengguna akhir (end-user), sehingga aplikasi yang dihasilkan mampu beradaptasi terhadap kebutuhan penggunanya, bukan justru menuntut pengguna untuk menyesuaikan diri terhadap sistem [12]. Dalam penelitian ini, penerapan UCD dilakukan melalui tahapan *research*, *concept*, *design*, *develop*, dan *testing* untuk menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan Straat Cafe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah proses perancangan dan pengembangan dilakukan, sistem selanjutnya perlu dievaluasi untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaannya. *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* suatu produk perangkat lunak, berbentuk kuesioner yang berfungsi mengukur *usability* sistem berdasarkan sudut pandang subjektif dari pengguna [13].

Pengujian *usability* melalui pendekatan *System Usability Scale* (SUS) bertujuan untuk menilai tingkat kebergunaan suatu aplikasi dengan cara yang sederhana dan cepat, namun tetap dapat diandalkan hasilnya. Pendekatan ini menempatkan sudut pandang pengguna akhir sebagai fokus utama dalam proses pengujian, sehingga hasil evaluasi yang diperoleh dapat lebih mencerminkan kondisi penggunaan yang sesungguhnya. Salah satu kelebihan metode ini terletak pada kemudahannya untuk dipahami oleh responden, serta kemampuannya dalam menunjukkan apakah suatu sistem dashboard telah memiliki nilai kebergunaan yang memadai atau belum [14].

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076

A. Metode *User-Centered Design*

Dalam penerapannya, tahapan tersebut diadaptasi menjadi lima tahap, yaitu *Research*, *Concept*, *Design*, *Develop*, dan *Testing*. Adaptasi ini dilakukan untuk menyesuaikan proses perancangan UI/UX dengan kebutuhan penelitian, tanpa menghilangkan prinsip utama UCD yang berfokus pada pengguna. Oleh karena itu, desain yang dirancang kemudian dapat disesuaikan dan dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan *end-user*. Tujuannya agar aplikasi yang dirancang berguna dan mudah untuk digunakan [15]. Berikut yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Research*

Tahapan ini merupakan proses di mana perancang mengenali karakteristik calon pengguna sistem atau aplikasi yang akan dibangun, melalui kegiatan seperti survei pengguna, wawancara, maupun metode lainnya [16].

2. *Concept*

Mengacu pada hasil yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya, tahap berikutnya adalah penyusunan konsep perancangan melalui pengembangan *user persona*, yang menggambarkan karakteristik, tujuan, dan kebutuhan pokok pengguna di Straat Cafe.

3. *Design*

Pada tahap perancangan (*design*) ini, dikembangkan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang sebelumnya telah diidentifikasi. Proses ini diawali dengan pembuatan wireframe untuk menggambarkan tata letak awal dashboard sistem penjualan, yang selanjutnya disempurnakan menjadi *mockup* dengan memperhatikan aspek visual seperti warna, tipografi, dan konsistensi elemen antarmuka.

4. *Develop*

Pada tahap pengembangan (*develop*), rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya selanjutnya diwujudkan menjadi prototype interaktif dengan menggunakan Figma. Prototype tersebut menggambarkan tampilan serta alur kerja dashboard sistem penjualan secara visual dan fungsional, tanpa disertai pembangunan sistem berbasis web secara nyata.

5. *Testing*

Tahap pengujian (*testing*) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dari sistem yang telah dirancang, sekaligus memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Proses pengujian melibatkan 10 responden, yang terdiri atas 1 pemilik Straat Cafe, 2 orang karyawan, serta 7 mahasiswa yang memiliki bekal pemahaman dasar mengenai UI/UX.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan guna memperoleh informasi yang akurat, relevan, dan menyeluruh sebagai landasan dalam merancang UI/UX dashboard sistem informasi penjualan berbasis web pada Straat Cafe. Pengumpulan data dilakukan dengan memadukan beberapa metode agar mampu menggali kebutuhan pengguna secara mendalam, baik

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

dari sisi kualitatif maupun kuantitatif. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observarsi, wawancara, kuesioner, studi literatur.

Studi literatur dilaksanakan dengan menelaah berbagai sumber referensi yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, maupun artikel penelitian yang berkaitan dengan perancangan UI/UX, metode User-Centered Design (UCD), serta evaluasi System Usability Scale (SUS). Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat landasan teori yang mendasari penelitian, sekaligus menjadi acuan dalam merancang sistem yang selaras dengan prinsip-prinsip desain yang baik serta standar yang berlaku. Di samping itu, studi literatur turut membantu peneliti dalam memahami penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan perbandingan maupun pengembangan lebih lanjut. Adapun instrumen System Usability Scale (SUS) terdiri atas 10 pernyataan dengan skala likert 1–5, di mana angka 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan angka 5 menunjukkan sangat setuju.

Tabel 1. contoh pernyataan system usability scale

No	Pernyataan
1	Saya merasa ingin sering menggunakan sistem dashboard ini.
2	Saya merasa sistem dashboard ini terlalu rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem dashboard ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem dashboard ini.
5	Saya merasa berbagai fitur dalam sistem dashboard ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem dashboard ini.
7	Saya merasa kebanyakan orang akan bisa mempelajari sistem dashboard ini dengan sangat cepat.
8	Saya merasa sistem dashboard ini sangat tidak praktis untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem dashboard ini.
10	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan sistem dashboard ini.

D. Teknik Analisis Data

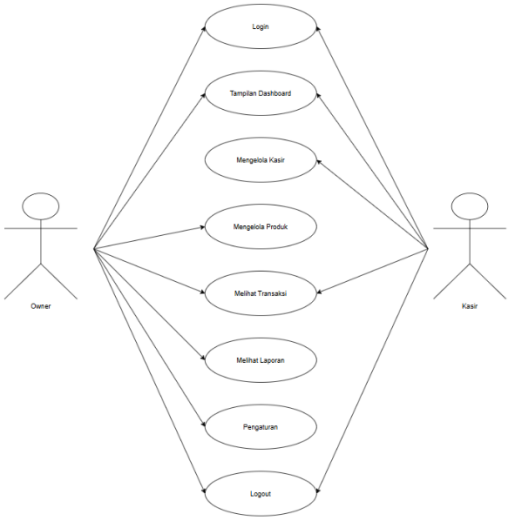
Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan *mixed methods* yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif dalam penerapan *User-Centered Design* (UCD). Penelitian melibatkan 10 responden yang terdiri atas 1 pemilik, 2 karyawan Straat Cafe, dan 7 mahasiswa. Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan dan pemahaman terhadap penggunaan sistem serta aspek UI/UX. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemilik serta karyawan Straat Cafe untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna.

Data tersebut dianalisis melalui proses pengelompokan informasi dan identifikasi pola kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan prototype. Selanjutnya, data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS) setelah responden melakukan pengujian terhadap prototype. Skor SUS digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* dan penerimaan pengguna terhadap rancangan. Hasil analisis kualitatif dan kuantitatif kemudian digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi kesesuaian rancangan UI/UX dengan kebutuhan pengguna.

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076

E. Use Case Diagram



Gambar 2.Use Case Diagram

Use Case Diagram dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk menggambarkan kebutuhan pengguna beserta bentuk interaksi antara aktor dengan sistem. Diagram tersebut melibatkan dua aktor utama, yaitu Pemilik (Owner) dan Karyawan, yang masing-masing memiliki hak akses berbeda sesuai dengan kebutuhan perannya. Pemilik memiliki akses terhadap seluruh fitur yang dibuat dalam *prototype*, yaitu Login, Dashboard, Mengelola Produk, Melihat Transaksi, Melihat Laporan, Pengaturan, dan Logout. Fitur-fitur tersebut untuk mendukung pemilik dalam memantau aktivitas penjualan, mengelola data produk, serta memperoleh informasi sebagai dasar pengambilan keputusan. Sementara itu, Karyawan hanya memiliki akses pada fitur yang berkaitan dengan kegiatan operasional, yaitu Login, Dashboard, Mengelola Kasir, Melihat Transaksi, dan Logout. Karyawan tidak memiliki akses terhadap fitur Mengelola Produk, Melihat Laporan, dan Pengaturan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pencatatan penjualan di Straat Cafe masih dilakukan secara manual sehingga data kurang terstruktur dan proses rekapitulasi membutuhkan waktu. Pengguna membutuhkan sistem dengan tampilan sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian informasi penjualan yang lebih terorganisasi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirancang prototype UI/UX menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Prototype mencakup dashboard, produk, transaksi, laporan, pengaturan, dan *Point of Sale* (POS), dengan hak akses yang disesuaikan antara Owner dan Kasir.

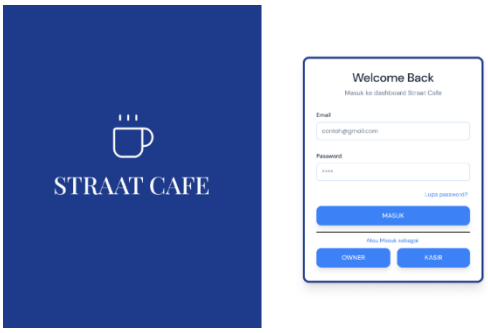
Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terhadap 10 responden menghasilkan skor 81 yang termasuk kategori *Excellent* dan berada di atas batas kelayakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototype mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik dalam mendukung aktivitas penjualan.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Secara keseluruhan, penerapan UCD menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu mengatasi permasalahan pada proses pencatatan serta pengelolaan penjualan. Prototype tersebut dapat menjadi dasar untuk pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web di Straat Cafe. Berikut adalah hasil desain yang telah dibuat:

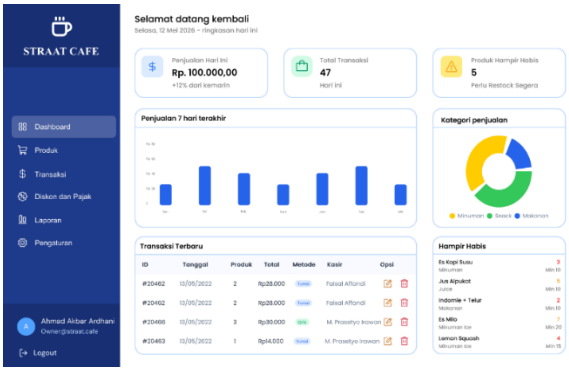
A. Tampilan Design Owner

1. Halaman Login Owner dan Kasir



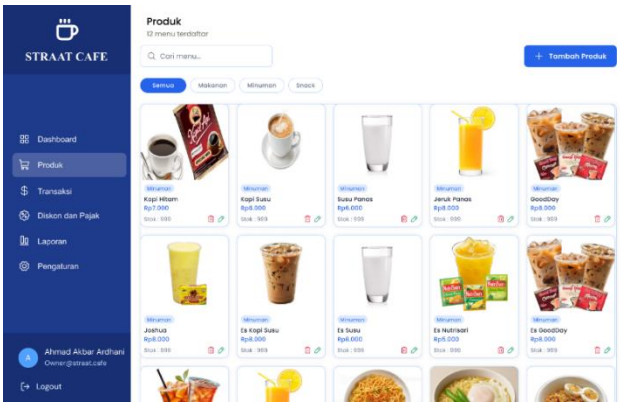
Gambar 2. Halaman Login dan Kasir

2. Dashboard



Gambar 3. Dashboard

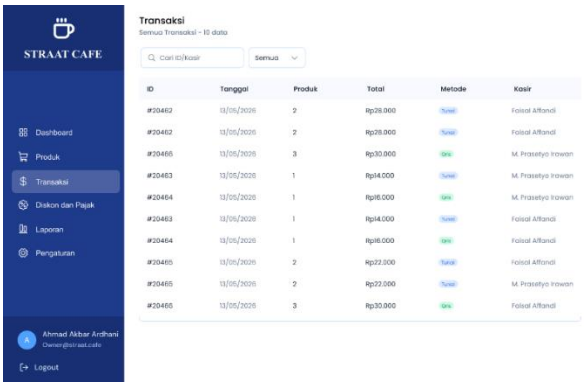
3. Produk



Gambar 4. Produk

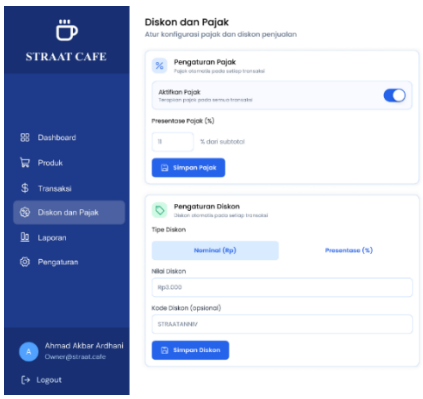
Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

4. Transaksi



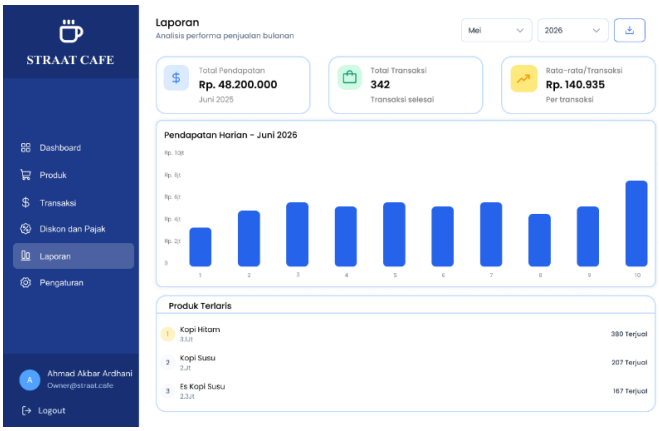
Gambar 5. Transaksi

5. Diskon dan Pajak



Gambar 6. Diskon dan Pajak

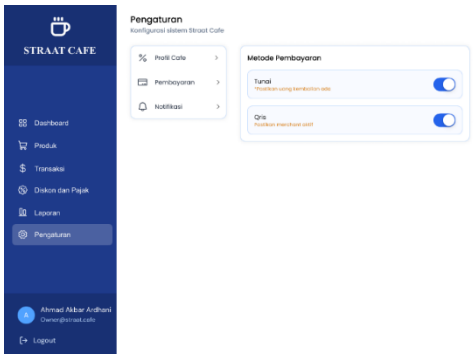
6. Laporan



Gambar 7. Laporan

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

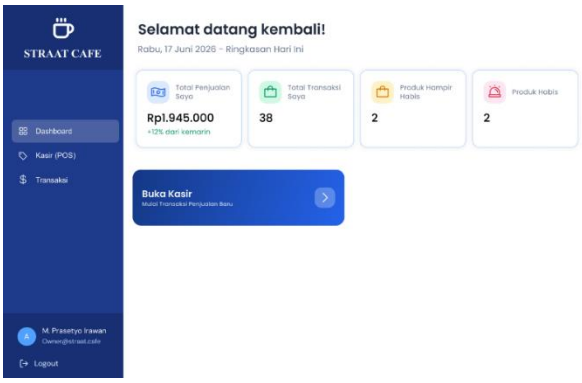
7. Pengaturan



Gambar 8. Pengaturan Pembayaran

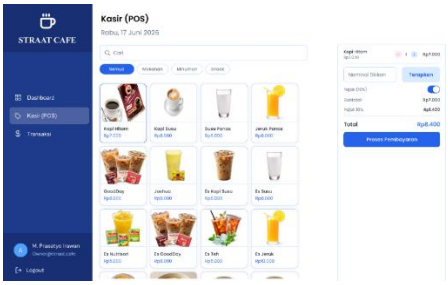
B. Tampilan Design Kasir

1. Dashboard Kasir



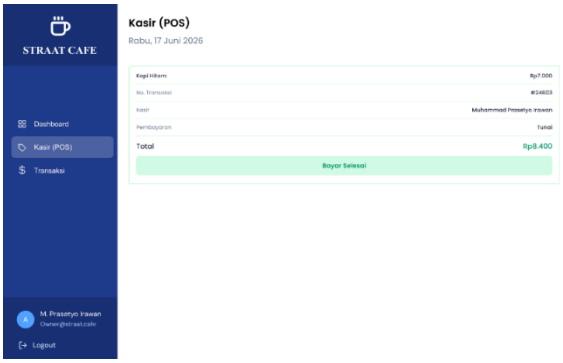
Gambar 9. Dashboard Kasir

2. Menu Pada Kasir



Gambar 10. Menu pada Kasir

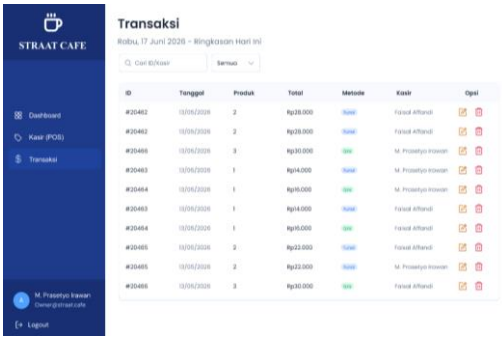
3. Pesanan Dibayar



Gambar 11. Pesanan Dibayar

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

4. Transaksi



Gambar 12. Transaksi

B. Perhitungan skor System Usability Scale

Perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan terlebih dahulu mengonversi jawaban responden berdasarkan nomor pernyataan. Pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan mengurangi skor jawaban dengan 1, sedangkan pernyataan bernomor genap dihitung dengan mengurangi skor jawaban dari 5, sebagaimana ditunjukkan pada Persamaan (1).

$$X_i = \begin{cases} x_i - 1, & \textbf{untuk pernyataan bernomor ganjil} \\ 5 - x_i, & \textbf{untuk pernyataan bernomor genap} \end{cases} \quad (1)$$

$$SUS = \left(\sum_{i=1}^{10} X_i \right) \times 2.5 \quad (2)$$

Selanjutnya, seluruh nilai kontribusi dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor SUS akhir seperti ditunjukkan pada Persamaan (2).

C. Hasil Kuesioner SUS

Berdasarkan tanggapan dari sepuluh responden, skor akhir *System Usability Scale* (SUS) dihitung dengan menggunakan rumus konversi standar John Brooke. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikelompokkan ke dalam kategori tingkat kelayakan produk sesuai standar persentase yang sudah ditetapkan. Tahapan interpretasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap fungsionalitas prototipe website sistem informasi penjualan dan kasir POS. Sementara itu, rincian pengelompokan skor beserta parameter penilaian kelayakan sistem dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tabel Perhitungan *System Usability Scale*

Skor SUS	*Grade*	Predikat
>80,3	A	*Excellent*
68 – 80,3	B	*Good*
68	C	*Okay*
51 – 68	D	*Poor*
<51	E	*Awful*

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Tabel 3. Tabel Hasil Uji *System Usability Scale*

Responden (R)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai(Jumlah X 2,5)
R1	5	2	5	3	4	2	5	1	5	3	35	87,5
R2	4	3	5	2	5	2	5	1	5	2	34	85
R3	5	1	5	3	5	1	5	2	5	3	35	87,5
R4	5	1	5	1	5	3	5	1	5	2	33	82,5
R5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
R6	5	1	5	2	5	2	5	1	5	1	32	80
R7	5	2	5	2	3	2	4	2	4	1	30	75
R8	5	2	4	1	5	2	4	1	5	1	30	75
R9	5	2	4	1	4	2	5	1	4	2	30	75
R10	5	2	4	2	3	3	3	1	5	2	30	75
Total											324	810
Rata-rata	4,9	1,8	4,7	1,9	4,4	2,1	4,6	1,3	4,8	1,9	32,4	81

$$\text{Rata} - \text{rata Skor SUS} = \frac{810}{10} = 81$$

Pengujian usability melibatkan sepuluh responden yang berperan sebagai pengguna utama. Mereka melakukan eksplorasi langsung terhadap rancangan prototipe interaktif berbasis Figma, kemudian mengisi kuesioner System Usability Scale (SUS) secara mandiri. Dari hasil pengujian tersebut, diperoleh total nilai kontribusi sebesar 324. Setelah dikalikan dengan konstanta rumus baku John Brooke (1986), diperoleh rata-rata skor SUS akhir sebesar 81. Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan yang menjadi acuan, skor 81 tersebut tergolong dalam kategori "Excellent" dan telah melampaui ambang batas minimal kelayakan desain sebesar 68. Secara keseluruhan, sebagian besar responden merasakan kemudahan dalam bernavigasi, kejelasan alur fungsi pada sistem penjualan dan kasir (POS), serta kepuasan terhadap tampilan visual yang disajikan. Temuan ini menunjukkan bahwa prototipe yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip usability dan harapan pengguna, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi dan pengembangan sistem secara menyeluruh

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX dashboard sistem informasi penjualan berbasis web pada Straat Cafe dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan dan permasalahan pengguna yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, kemudian diterapkan dalam rancangan dashboard, manajemen produk, transaksi, laporan, pengaturan, dan kasir (*Point of Sale*). Prototype interaktif yang dihasilkan dapat memberikan gambaran alur penggunaan sistem secara lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rancangan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, prototype yang dirancang dapat menjadi acuan untuk pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web di Straat Cafe.

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076

DAFTAR RUJUKAN

[1] W. Silviana, Elfitra, and H. Kurniawan, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Website Pada Toko Batik Jambi Ariny Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Komput. JUKTISI*, vol. 4, no. 2, pp. 687–698, Jul. 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.486.

[2] M. Muqorobin, A. S. Prakoso, R. A. Saputra, W. Mubarrock, and A. R. Atasofia, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UMKM BERBASIS WEBSITE DESA MANJUNG," *BUDIMAS J. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 2, Jul. 2024, Accessed: Apr. 16, 2026. [Online]. Available: https://www.jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/14746

[3] S. N. Ismail, F. Septian, A. Arisantoso, and H. Setiyani, "PENGEMBANGAN SISTEM DASHBOARD PENJUALAN PADA UMKM BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: TOKO WYLOZ)," *JRIS J. Rekayasa Inf. Swadharma*, vol. 6, no. 1, pp. 30–37, Jan. 2026, doi: 10.56486/jris.vol6no1.953.

[4] M. F. Nuha and B. Nurdewanto, "Digitalisasi Transaksi UMKM Melalui Sistem Point of Sale Berbasis Web," *J. Inf. Syst. Appl. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 161–168, Mar. 2026, doi: 10.26905/jisad.v4i1.16919.

[5] T. J. Halim, D. Trisnawarman, and A. Budiyantara, "Perancangan Dashboard Monitoring Klaim Bahan Bakar Menggunakan Microsoft Power BI," *RIGGS J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 4, pp. 1140–1147, Nov. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i4.3597.

[6] S. Khasanah and T. Sutabri, "FAKTOR-FAKTOR TAMPILAN UI/UX YANG MEMPENGARUHI PSIKOLOGIS MANUSIA," *Sainteks J. Sain Dan Tek.*, vol. 5, no. 2, pp. 28–33, Feb. 2023, doi: 10.37577/sainteks.v5i1.5.

[7] A. Wardhanie and E. Rahmawati, "Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, pp. 536–544, Dec. 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.

[8] R. Alamsyah, I. M. Nugroho, and S. Alam, "REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Ilm. Betrik*, vol. 13, no. 2, pp. 152–159, Aug. 2022, doi: 10.36050/betrik.v13i2.506.

[9] H. Hariansyah, "IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN UI/UX PURWARUPA APLIKASI LACAKIN," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4602.

[10] K. R. Lieubun and H. Pramaditya, "Perancangan UI/UX Pemesanan dan Pembayaran pada Kei Tshirt Menggunakan Metode UCD Dengan Parameter ISO 9126," *J. Nas. Komputasi Dan Teknol. Inf. JNKTI*, vol. 7, no. 4, pp. 508–519, Jul. 2024, doi: 10.32672/jnkti.v7i4.7721.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

[11] G. R. Gavinda, H. Utama, and A. Masruro, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Peduli Alam Berbasis Aplikasi Mobile Menggunakan UCD,” *Indones. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–42, Feb. 2025, doi: 10.59095/ijcsr.v4i1.192.

[12] R. Y. A. Zardan, T. Aprilia, A. Zulqiyah, and I. M. Rivani, “Pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) dan System Usability Scale (SUS) dalam Re-Design Proses Pemesanan Makanan pada Aplikasi Maxim: Bahasa Indonesia,” *Kreat. Teknol. Dan Sist. Inf. KRETISI*, vol. 2, no. 2, pp. 01–07, Dec. 2024, doi: 10.30872/kretisi.v2i2.2102.

[13] R. Risnawati and A. Nuraminah, “Evaluasi Usability Learning Management System Menggunakan System Usability Scale dan Task Centered System Design,” *J. Comput. Sci. Inf. Syst. J-Cosys*, vol. 4, no. 1, pp. 48–56, Feb. 2024, doi: 10.53514/jco.v4i1.493.

[14] K. T. Nugroho, B. Julianto, and D. F. N. Ms, “Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 11, no. 1, pp. 74–83, Apr. 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i1.43209.

[15] N. A. Firdaus, A. L. Pratiwi, M. I. Saputra, and A. S. Fitri, “Perancangan Desain User Interface E-Posyandu Melati 2 Berbasis Mobile Melalui Metode User Centered Design (UCD),” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 5, pp. 3713–3722, Sep. 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i5.15396.

[16] D. S. Mubiarto, R. R. Isnanto, and I. P. Windasari, “Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi ‘BCA Mobile’ Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, Mar. 2023.

Copyright © SENASIF 2026

ISSN: 2598-0076