

**IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM  
INFORMASI STOK BARANG  
STUDI KASUS : TOKO RINJANI BAN**

Skripsi



oleh :

**GARNIDA ANGGIT CRISTIAN. F**

**72160020**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2023

**IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM  
INFORMASI STOK BARANG  
STUDI KASUS : TOKO RINJANI BAN**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

**GARNIDA ANGGIT CRISTIAN. F**

**72160020**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2023

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Garnida Anggit Cristian. F  
NIM : 72160020  
Program studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI STOK BARANG STUDI KASUS : TOKO RINJANI BAN”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada Tanggal : 10 Januari 2023

Yang menyatakan



(Garnida Anggit Cristian. F)

NIM.72160020

# HALAMAN PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI STOK BARANG STUDI KASUS: TOKO RINJANI BAN

Oleh: GARNIDA ANGGIT CRISTIAN .F / 72160020

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
16 Desember 2022

Yogyakarta, 2 Januari 2023  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Gabriel Indra Widi Tamtama, SKom., MKom.
2. ARGO WIBOWO, ST., MT.
3. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
4. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.



Dekan

(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)



# HALAMAN PERSETUJUAN

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN DALAM  
PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI STOK  
BARANG STUDI KASUS : TOKO RINJANI BAN

Nama Mahasiswa : Garnida Anggit Cristian F

NIM : 72160020

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4426

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta

Pada tanggal 1 Desember 2022

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Pendadaran

2022.12.01

15:18:38

+07'00'

**ARGO WIBOWO, ST., MT.**

**Gabriel Indra Widi Santama, SKom.,MKom.**

# PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Implementasi Metode User-Centered Design dalam Perancangan Antarmuka  
Sistem Informasi Stok Barang  
Studi Kasus: Toko Rinjani Ban**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 2 Januari 2023



GARNIDA ANGGIT CRISTIAN .F  
72160020

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas anugerahNya yang luar biasa melimpah, kemurahan, karunia serta kasih setia-Nya yang begitu besar dan terus dinyatakan, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan judul “ Implementasi Metode User-Centered Design Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Stok Barang Studi Kasus : Toko Rinjani Ban ” Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapat bimbingan, bantuan, dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus karena telah memberikan rahmat dan berkatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Papa dan Mamaku yang tak henti-hentinya memberikan doa, cinta, semangat, dukungan dan perhatian bagi penulis.
3. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Pemilik dan Team karyawan toko Rinjani Ban yang sudah membantu proses penyelesaian penelitian.
5. Kakakku Emerensia Mutiasari, Petrus Catur Yuniyanto dan Bonaventura Chyrsta Putra tak henti-hentinya memberikan doa,cinta dan semangat.
6. Saudara Bandung Om Tommy, Tante Chris, dan Dek Candra serta keluarga besar Jogja Eyang Christ, Mbah Tami, Pak De Yudi, Bu De Nunuk, Om Herry, Tante Leni, Om Tono, Mbak Elly, Mas Onny, Mbak Nancy, dan Bulik Suci. Terimakasih atas segala dukungannya.

7. Sahabat terbaik ku Emanuel Windy dan Daniel Setiawan yang sudah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 1 Januari 2023

Penulis



Gaarnida Anggit Cristian. F



## DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI STOK BARANG .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Perancangan Antarmuka .....	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Tahapan Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1. Manajemen Persediaan.....	5
2.2.2. Laporan Keuangan .....	10
2.2.3. Metode Pencatatan Persediaan.....	12
2.2.4. User-Centered Design .....	13
2.2.5. User Interface .....	16
2.2.6. Sistem Pengendalian Persediaan .....	17
2.2.7. Kuesioner .....	18

2.2.8. Skala Likert .....	18
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
3.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras .....	20
3.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	20
3.2 Tahap Penelitian.....	20
3.2.1. Plan The Human Centered Process .....	20
3.2.2. Specify The Context Of Us .....	21
3.2.3. Specify User And Organizational Requirement.....	22
3.2.4. Product Design Solution .....	28
3.2.5. Evaluate Design Againsts User Requirements .....	88
<b>BAB 4 RESPON PENGGUNA .....</b>	<b>102</b>
4.1 Profil Respon Pengguna.....	102
4.2 Konteks Pengujian .....	102
4.3 Poin Pengujian .....	102
4.4 <i>Feedback</i> Pengguna .....	103
4.4.1 Antarmuka Respon Login Pemilik, Admin dan Kasir .....	103
4.4.2 Antarmuka Respon Dashboard Pemilik .....	104
4.4.3 Antarmuka Respon Dashboard Admin .....	104
4.4.4 Antarmuka Respon Dashboard Kasir .....	105
4.4.5 Antarmuka Respon Data Barang Pemilik dan Admin .....	106
4.4.6 Antarmuka Respon Data Barang Kasir .....	106
4.4.7 Antarmuka Respon Data Supplier Pemilik dan Admin .....	107
4.4.8 Antarmuka Respon Penjualan Pemilik, Admin dan Kasir .....	108
4.4.9 Antarmuka Respon Barang Masuk Pemilik dan Admin .....	109
4.4.10 Antarmuka Respon Barang Keluar Pemilik dan Admin .....	109
4.4.11 Antarmuka Respon Data Pengguna Pemilik dan Admin .....	110
4.4.12 Antarmuka Respon Laporan Pemilik .....	111

4.4.13	Antarmuka Respon Laporan Stok Pemilik.....	112
4.4.14	Antarmuka Respon Laporan Penjualan Pemilik.....	113
4.4.15	Antarmuka Respon Laporan Pembelian Pemilik .....	113
4.4.16	Antarmuka Respon Laporan Utang Pemilik.....	114
4.4.17	Antarmuka Respon Laporan Piutang Pemilik .....	115
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>116</b>
5.1	Kesimpulan .....	116
5.2	Saran.....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>117</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>119</b>





## ABSTRAK

Pokok permasalahan yang ada di Toko Rinjani Ban ialah pencatatan data yang dilakukan secara manual yang belum terintegrasi dalam sebuah database dan masih menggunakan kertas untuk mencatat produk maka dari itu sering terjadi human error seperti lupa mencatat, salah mencatat dan kertas hilang atau rusak. Dengan menerapkan metode User-Centered Design diharapkan rancangan antarmuka yang akan dibangun mampu mengatasi permasalahan yang ada pada proses pencatatan data. Metode User-Centered Design merupakan sebuah metode dalam perancangan desain antarmuka yang menempatkan kebutuhan pengguna sistem sebagai fokus utama. Diharapkan antarmuka yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Pengujian dalam perancangan antarmuka ini menggunakan sebuah skala, yaitu Skala Likert. Skala Likert merupakan metode untuk mengukur sikap dan pendapat responden dalam penelitian yang dibuat dalam bentuk skala. Dalam skala likert responden diharapkan untuk mengisi setiap kuesioner yang meminta mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya pada setiap pertanyaan mengenai perancangan desain antarmuka ini. Dari hasil perancangan antarmuka dan pengujian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa rancangan antarmuka dalam proses bisnis tersebut, peneliti sudah membuat perancangan antarmuka yang terdiri dari 26 halaman untuk admin, 6 halaman kasir dan 40 halaman untuk pemilik.

Selanjutnya pengujian peneliti juga melakukan evaluasi terhadap rancangan antarmuka dengan menggunakan kuesioner dilanjutkan dengan perhitungan skala likert. Hasil dari evaluasi untuk 10 pertanyaan yang diberikan kepada 19 responden menunjukkan bahwa rancangan antarmuka dapat diterima oleh responden. Acuan penerimaan tersebut dilihat dari skala likert yang menunjukkan persentase rata rata di angka 82,523%. Angka persentase tersebut masuk ke dalam kategori "**Setuju**" sehingga dapat dikatakan sudah memenuhi kebutuhan pengguna yang terdiri dari pemilik, admin dan kasir.

Kata Kunci: *User-Centered Design*, Perancangan Antarmuka, Skala Likert

## **ABSTRACT**

The main problem at the Rinjani Ban Store is the recording of data that is done manually which has not been integrated in a database and still uses paper to record products, therefore there are often human errors such as forgetting to take notes, taking notes incorrectly and missing or damaged papers. By applying the User-Centered Design method, it is hoped that the interface design that will be built will be able to overcome problems that exist in the data recording process. The User-Centered Design method is a method of designing interface design that puts the needs of the system user as the main focus. It is hoped that the interface created can meet the needs of users.

The test in designing this interface uses a scale, the Likert Scale. The Likert scale is a method for measuring respondents' attitudes and opinions in research made in the form of a scale. On a likert scale respondents are expected to fill out each questionnaire asking them to indicate their level of approval on each question regarding the design of this interface design. From the results of interface design and tests that have been carried out, it can be concluded that the interface design in the business process, researchers have made an interface design consisting of 26 pages for admins, 6 cashier pages and 40 pages for owners.

Furthermore, the researchers also evaluated the interface design using a questionnaire followed by a likert scale calculation. The results of the evaluation for 10 questions given to 19 respondents showed that the interface design was acceptable to the respondents. The acceptance reference is seen from the likert scale which shows an average percentage of 82.523%. The percentage figure is included in the "Agree" category so that it can be said to have met the needs of users consisting of owners, admins and cashiers.

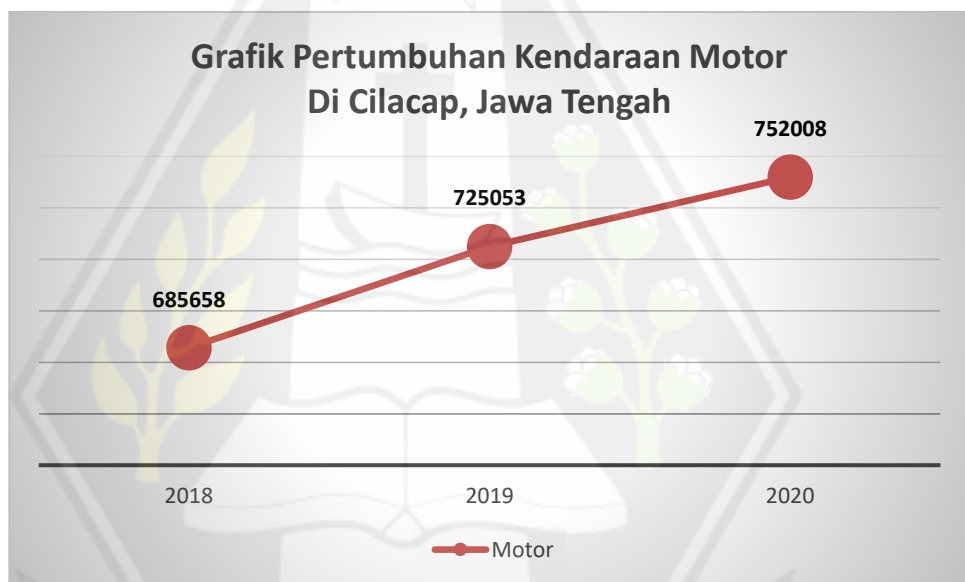
*Keywords: User-Centered Design, Interface Design, Likert Scal*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko Rinjani Ban merupakan toko yang terletak di Jalan Rinjani No. 177 Cilacap, Jawa Tengah dengan bidang bisnis penjualan produk ban untuk kendaraan bermotor roda dua. Toko Rinjani Ban melayani kebutuhan ban kendaraan roda dua dengan berbagai macam merk untuk masyarakat Cilacap. Toko Rinjani Ban dibuka sejak tahun 2019 dan hingga saat ini telah memiliki banyak pelanggan. Untuk terus menjaga kepuasan dan loyalitas pelanggan maka Toko Rinjani Ban terus berupaya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas penjualan produk ban yang dimiliki.



Gambar 1. 1 Grafik Pertumbuhan Kendaraan Sepeda Motor di Cilacap, Jawa Tengah

### 1.2 Rumusan Masalah

Seiring dengan meningkatnya permintaan ban, proses transaksi di toko rinjani ban juga semakin banyak. Ini menimbulkan beberapa masalah, adapun masalah yang terjadi di Toko Rinjani Ban adalah :

- Terjadinya kesalahan penulisan data pada buku kasir oleh staff saat mencatat aliran barang yang masuk, keluar ataupun *stock opname*.
- Kertas catatan persediaan hilang atau rusak.

- c. Kesulitan membaca rekap aliran barang masuk dan keluar karena laporan belum ter-otomasi.
- d. Ada kesulitan untuk migrasi data barang karena belum ada sistem yang terintegrasi.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Luaran yang dihasilkan berupa rancangan antarmuka berbasis gambar.
- b. Subjek penelitian hanya pada Toko Rinjani Ban yang terletak di Jalan Rinjani No. 177 Cilacap.
- c. Konteks Penelitian yang digunakan hanya pada proses pencatatan barang masuk, keluar dan *stock opname*.
- d. Data yang digunakan adalah data barang, penjualan, dan pembelian.
- e. Data yang digunakan adalah data selama 6 bulan terakhir.

### **1.4 Spesifikasi Perancangan Antarmuka**

Perancangan antarmuka untuk toko rinjani ban akan dibuat dengan spesifikasi :

- a. Perancangan antarmuka untuk pencatatan data barang masuk.
- b. Perancangan antarmuka untuk pencatatan data barang keluar.
- c. Perancangan antarmuka untuk pencatatan penjualan barang.
- d. Perancangan antarmuka untuk pencatatan data supplier.
- e. Perancangan antarmuka untuk pencatatan pengguna sistem.
- f. Perancangan antarmuka untuk melihat semua data barang.
- g. Perancangan antarmuka untuk *stock opname* barang.
- h. Perancangan antarmuka untuk melihat laporan rekap data barang.
- i. Perancangan antarmuka visualisasi trend data barang selama 6 bulan terakhir.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Menghasilkan rancangan antarmuka sistem yang mampu memenuhi kebutuhan proses

bisnis di toko rinjani ban. Selain itu rancangan antarmuka dibuat dengan tujuan untuk memvisualisasikan trend data barang selama 6 bulan terakhir. Serta diharapkan mampu menjadi acuan untuk implementasi sistem informasi stok barang berbasis web.

## 1.6 Tahapan Penelitian

Perancangan antarmuka pada penelitian ini terbagi atas 5 tahap, yaitu:

a. Plan the human centered process

Pada tahap ini peneliti mencari referensi literatur dengan cara membaca dan memahami buku - buku referensi, jurnal, dan media lain yang berkaitan dengan pengolahan data secara umum yang mendukung penerapan teori - teori yang ada, sehingga penulis dapat mengkonfirmasi bahwa perancangan menggunakan User Centered Design (UCD) dapat memenuhi keinginan pengguna.

b. Specify the context of use

Pada tahap ini penulis merancang konteks kegunaan dan penggunaan sistem. Perancangan konteks terdiri dari *stakeholder* yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya, bagaimana mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa aplikasi akan digunakan.

c. Specify user and organisational requirement

Setelah perancangan konteks penggunaan dari aplikasi, maka proses berlanjut ke tahap selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (*user requirements*). Pada proses ini perancangan harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

d. Product design solutions

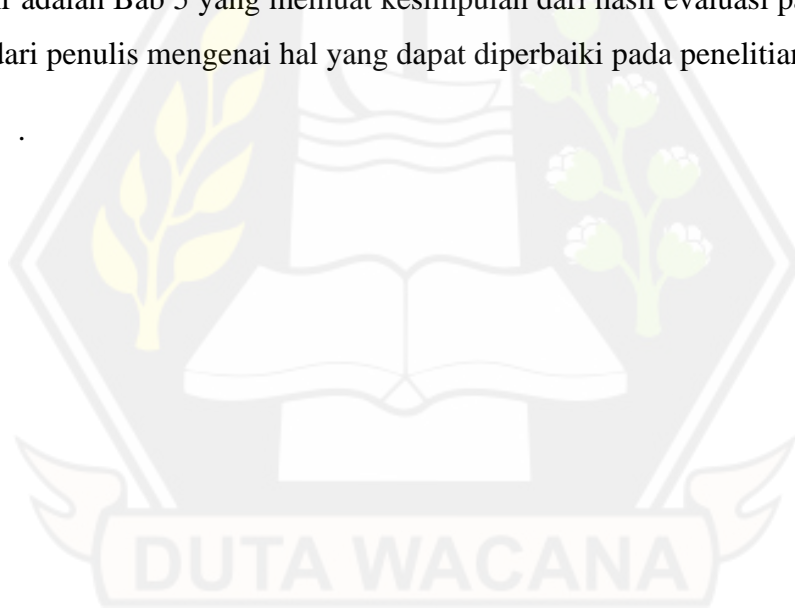
Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *User Requirements* yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, pembuatan *layout* hingga desain lengkap.

- e. Evaluate design against user requirement.

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan *user* yang akan menggunakan sistem. Ini digunakan untuk menilai apakah rancangan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan prose bisnis.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan pada penelitian ini terbagi atas 4 bab yang memiliki penjabaran materi yang berbeda. Bab 1 berisi pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi perancangan antarmuka, tahapan penelitian, dan sistematika penulisan. Kemudian bab 2 yang memuat tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan sebagai referensi dan acuan dalam perancangan antarmuka. Bab 3 merupakan perancangan sistem yang memuat penerapan teori *User-Centered Design (UCD)* dalam proses desain antarmuka dengan memperhatikan proses bisnis yang terjadi. Dan yang terakhir adalah Bab 5 yang memuat kesimpulan dari hasil evaluasi pada bab 3 dan saran dari penulis mengenai hal yang dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya.



## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Rumusan masalah yang dibuat dalam penelitian ini sudah diterjemahkan oleh penulis menjadi kebutuhan pengguna. Proses untuk mengetahui kebutuhan pengguna tersebut dilakukan dengan berbagai cara, yang diantaranya adalah melalui wawancara, observasi dan mengumpulkan data. Hasil dari pencatatan kebutuhan pengguna kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan proses bisnis yang digambarkan dalam bentuk *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Berdasarkan proses bisnis tersebut, peneliti sudah membuat perancangan antarmuka yang terdiri dari 26 halaman untuk admin, 6 halaman kasir dan 40 halaman untuk pemilik. Selanjutnya pengujian peneliti juga melakukan evaluasi terhadap rancangan antarmuka dengan menggunakan kuesioner dilanjutkan dengan perhitungan skala likert. Hasil dari evaluasi untuk 10 pertanyaan yang diberikan kepada 19 responden menunjukkan bahwa rancangan antarmuka dapat diterima oleh responden. Acuan penerimaan tersebut dilihat dari skala likert yang menunjukkan persentase rata-rata di angka **81,26%**. Angka persentase tersebut masuk ke dalam kategori "**Setuju**" sehingga dapat dikatakan bahwa IMPLEMENTASI METODE USER-CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI STOK BARANG STUDI KASUS : TOKO RINJANI BAN sudah memenuhi kebutuhan pengguna yang terdiri dari pemilik, admin dan kasir

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan oleh penulis, dapat dibuat beberapa saran untuk melanjutkan penelitian ini yang diantaranya adalah :

1. Dapat dikembangkan rancangan antarmuka baru untuk melengkapi fitur stok opame agar dapat dilakukan dengan scan barcode
2. Dapat dibuat rancangan antarmuka untuk berbagai perangkat yang berbeda (*Responsive*).
3. Dapat dikembangkan dengan menerapkan Customer Relationship Management (CRM) untuk meningkatkan loyalitas pelanggan dan meningkatkan penjualan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, S. (2021, june 29). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PERMATA FRESH MART MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN*. From Sriwijaya University Repository : [https://repository.unsri.ac.id/50617/56/RAMA\\_57201\\_09031381722139\\_0218107201\\_01\\_front\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/50617/56/RAMA_57201_09031381722139_0218107201_01_front_ref.pdf)
- Arni, U. D. (2019, January 14). *Pengertian dan Penerapan Metode User Centered*. From Garuda Cyber Indonesia: <https://garudacyber.co.id/artikel/1540-pengertian-dan-penerapan-metode-user->
- Budianto, H., & Ferriswara, D. (2017). PENERAPAN METODE PENCATATAN DAN PENILAIAN PERSEDIAAN BARANG MENURUT SAK ETAP PADA CV. TJIPTO PUTRA MANDIRI INDONESIA. *Jurnal Aplikasi Administrasi*, 128-129.
- Damayanti, D. (2014). SIHAPES (SISTEM INFORMASI HASIL PENILAIAN SISWA) BAGI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI SMP NEGERI 7 SEMARANG. *Edu Komputika Journal*, 53.
- Elva, D., Priyadi, Y., & Adrian, M. (2021). Perancangan User Interface dalam Bentuk Mobile Application untuk Aplikasi Inventory dan Finance management bagi UMKM Menggunakan Metode User Centered Design(UCD). *e-Proceeding of Engineering*, 11520.
- Elva, D., Priyadi, Y., & Adrian, M. (2021). Perancangan User Interface dalam Bentuk Mobile Application untuk Aplikasi Inventory dan Finance management bagi UMKM Menggunakan Metode User Centered Design(UCD). *e-Proceeding of Engineering*, 11523.
- IKATAN AKUNTAN INDONESIA. (2014). *Standar Akuntansi Keuangan Per Efektif 1 Januari 2015*. Jakarta: IKATAN AKUNTAN INDONESIA.
- Munawar, Z., Fudsyi, M. I., & Musadad, D. Z. (2019). PERANCANGAN INTERFACE APLIKASI PENCATATAN PERSEDIAAN BARANG DI KIOS BUKU PALASARI BANDUNG DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN MENGGUNAKAN BALSAMIQ MOCKUPS. *Jurnal Informatika*, 10.
- NOVRIANSYAH, OKTARINA, S., & FUJIANSYAH, D. (2020). ANALISIS LAPORAN KEUANGAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE CAMEL UNTUK MENILAI KESEHATAN BANK KONVENSIONAL BUMN (BRI, MANDIRI DAN BNI46) PADA BURSA EFEK INDONESIA (BEI) TAHUN 2015. *Jurnal Ekonomia*, 53-57.

- Pramita, W., & Tanuwijaya, H. (2010). PENERAPAN METODE EXPONENTIAL SMOOTHING WINTER DALAM SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN PERSEDIAAN PRODUK DAN BAHAN BAKU SEBUAH CAFE. *Seminar Nasional Informatika 2010*, E-220 .
- Purba, M. M., & Rahma, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI STOK BARANG. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma* , 127.
- Siwi Purwanti, R. Z. (2021). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS HOTS PADA TEMA 6 MATERI MEMBANDINGKAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Elementary School 8 (2021)* 155 – 160, 157.
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi* , 1-2.
- Utama, R. E., Gani, N. A., Jaharuddin, & Priharta, A. (2019). MANAJEMEN PERSEDIAAN. In R. E. Utama, N. A. Gani, Jaharuddin, & A. Priharta, *MANAJEMEN OPERASI* (pp. 163-181). Tangerang Selatan : UM Jakarta Press.
- Wijaya, A. S. (2019, May 31). *USER CENTERED DESIGN*. From Binus University School of Information System.: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>

