

# ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTAR MUKA SEBAGAI BENTUK VISUALISASI RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENGIRIMAN BARANG BERBASIS WEBSITE PADA CV RIZKY AGUNG

*by Gita Puspita Sari*

---

**Submission date:** 16-Aug-2021 10:09AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1631847800

**File name:** 1.docx (1.67M)

**Word count:** 4313

**Character count:** 26692

## Analisis dan Perancangan Antar Muka sebagai bentuk Visualisasi Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pengiriman Barang berbasis Website pada CV Rizky Agung

Gita Puspita Sari<sup>1)</sup> Endra Rahmawati<sup>2)</sup> Nunuk Wahyuningtyas<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)[17410100022@dinamika.ac.id](mailto:17410100022@dinamika.ac.id), 2)[rahmawati@dinamika.ac.id](mailto:rahmawati@dinamika.ac.id), 3)[nunuk@dinamika.ac.id](mailto:nunuk@dinamika.ac.id)

**Abstract:** CV Rizky Agung is a company engaged in the delivery of goods in the city of Surabaya by sea. Currently, the process at CV Rizky Agung has several processes, namely the delivery transaction process, transaction data recording, and the delivery of goods. In these processes assisted with the help of Microsoft Excel to record all the data. The problem that occurs in the company is that customers cannot find out information about goods in real time, quickly whether the goods have been sent or not. In the current conditions, the application of restrictions on offline transactions during the Covid-19 pandemic, all transactional transactions were transferred to the online system, thus encouraging the company to create a website-based goods delivery system. With complaints from customers when they have difficulty monitoring goods, these needs will be met through "Interface Analysis and Design as a form of Visualization of Website-based Goods Delivery Application System Design at CV Rizky Agung". The final results obtained are in the form of Interface Design and Analysis as a form of Visualization of the Website-based Goods Delivery Application System Design on CV Rizky Agung in order to know for sure the main needs of users, especially during the Covid-19 pandemic. The survey filled by respondents in this study amounted to 21 people with details of 2 couriers, 2 admins, and 17 customers. Based on the value of the survey, it will be calculated using the System Usability Scale formula which gets an average value of 80.5, which means that usability based on the data gets an acceptable or feasible assessment.

**Keywords:** Analysis, Freight Forwarding, Prototype

CV Rizky Agung adalah bentuk badan usaha yang didirikan pada 26 September 2016 yang memiliki karyawan berjumlah 5-10 orang yang terdiri dari Pemilik Perusahaan, admin, Kuli, dan Kurir. Pada CV Rizky Agung menyediakan pelayanan pengiriman barang antar pulau seperti Nabire, Manukwari, Sorong, Jayapura, dan lain-lain melalui perjalanan laut. Dengan pelayanan yang baik dan harga terjangkau. CV Rizky Agung merupakan perusahaan pengiriman barang yang melayani pengiriman semua jenis barang. Proses pengiriman barang sebelum dikirim pelanggan harus datang ke perusahaan dan bagian admin mencatat tentang keterangan barang yang akan dikirim pandemic berlangsung. Pada masa pandemic Maret 2020 – Januari 2021 terjadi kenaikan 750-850 barang, lalu terjadi penurunan Maret 2021.

Dalam proses pencatatan dilakukan oleh admin menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk mencatat data barang, data pengirim, data penerima barang, melakukan pembayaran dan

memberikan *invoice* (bukti pembayaran dan penerimaan barang yang dikirim). Setelah itu admin memberikan surat jalan untuk mengirim barang lewat laut, admin akan melakukan penyewaan kontener untuk pengangkutan barang. Selesai barang diangkut barang akan langsung dikirim lewat jalur laut, setelah sampai di pelabuhan barang di tempatkan pada gudang pelabuhan untuk proses pengambilan pemilik barang pihak pelabuhan akan diberi tahu melalui pesan singkat. Pemilik barang harus menunjukkan surat bukti kepemilikan barang kepada petugas pelabuhan. Perusahaan untuk mengetahui barang sudah sampai hanya melalui pesan singkat pemberitahuan dari gudang pelabuhan bahwa barang sudah sampai dan di ambil oleh penerima barang.

Dalam proses pencatatan dilakukan oleh admin menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk mencatat data barang, data pengirim, data penerima barang, melakukan pembayaran dan memberikan *invoice* (bukti pembayaran dan penerimaan barang yang dikirim). Setelah itu

admin memberikan surat jalan untuk mengirim barang lewat laut, admin akan melakukan penyewaan kontener untuk pengangkutan barang. Selesai barang diangkut barang akan langsung dikirim lewat jalur laut, setelah sampai di pelabuhan barang di tempatkan pada gudang pelabuhan untuk proses pengambilan pemilik barang pihak pelabuhan akan diberi tahu melalui pesan singkat. Pemilik barang harus menunjukkan surat bukti kepemilikan barang kepada petugas pelabuhan. Perusahaan untuk mengetahui barang sudah sampai hanya melalui pesan singkat pemberitahuan dari gudang pelabuhan bahwa barang sudah sampai dan di ambil oleh penerima barang. Perusahaan memiliki kerjasama atau sudah menjadi pelanggan tetap perusahaan CV Rizky Agung sekitar 20 usaha yaitu umkm dan perusahaan barang. Berikut ini adalah data pendapatan perusahaan per bulannya dari November 2019-Juni 2021.

Tabel 1. Data Jumlah Pengiriman Per Bulan

No	Bulan	Pendapatan per bulan
1.	November 2019	Rp 90.000.000
2.	Desember 2019	Rp 60.000.000
3.	Januari 2020	Rp 50.000.000
4.	February 2020	Rp 55.000.000
5.	Maret 2020	Rp 60.000.000
6.	April 2020	Rp 45.000.000
7.	Mei 2020	Rp 60.000.000
8.	Juni 2020	Rp 30.000.000
9.	Januari 2021	Rp 50.000.000
10.	February 2021	Rp 55.000.000
11.	Maret 2021	Rp 50.000.000
12.	April 2021	Rp 60.000.000
13.	Mei 2021	Rp 50.000.000
14.	Juni 2021	Rp 40.000.000

Dapat disimpulkan dari data diatas yaitu pendapatan tertinggi yang pernah didapatkan perusahaan di tahun November 2019 sebesar 90 juta, pada tahun 2020-2021 rata-rata pendapatan sebesar 50 juta, bahkan pernah mengalami pendapatan terendah 30 juta pada bulan Juni 2020. Faktor yang menyebabkan terjadinya penurunan pengiriman adalah keterlambatan angkutan laut dan pada masa pandemic seringnya perusahaan mendapatkan keluhan pelanggan kesulitan melakukan pemantauan barang. Maka dari itu perusahaan ingin mengubah transaksi manual ke online karena pemberlakuan pembatasan saat pandemic Covid-19 saat ini.

Terdapat kendala yang terjadi yaitu pelanggan tidak dapat mengetahui informasi barang secara *real time* secara cepat barang sudah dikirim atau belum. Dengan kondisi pemberlakuan pembatasan transaksi secara offline saat pandemic Covid-19, semua transaksional diahlikan ke system online, sehingga mendorong perusahaan untuk membuat sebuah system pengiriman barang berbasis website.

Berdasarkan permasalahan yang didukung dengan adanya keluhan pelanggan saat kesulitan melakukan pemantauan barang, kebutuhan tersebut akan dipenuhi melalui Analisis dan Perancangan Antar Muka sebagai bentuk Visualisasi Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pengiriman Barang berbasis Website pada CV Rizky Agung, nantinya bermanfaat dapat mengetahui secara pasti kebutuhan pengguna terutama saat pandemic Covid-19.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang terjadi yaitu bagaimana menganalisis dan perancangan antar muka sebagai bentuk visualisasi rancang bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky Agung.

### Batasan Masalah

Bedasarkan dari rumusan masalah maka penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menganalisis dan perancangan antar muka sebagai bentuk visualisasi rancang bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky Agung.
2. Perancangan menggunakan Adobe XD.
3. Hasil akhir berupa analisis dan perancangan antar muka sebagai bentuk visualisasi rancang bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky Agung

### Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah analisis dan perancangan antar muka sebagai bentuk visualisasi rancang bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky Agung.

### Manfaat

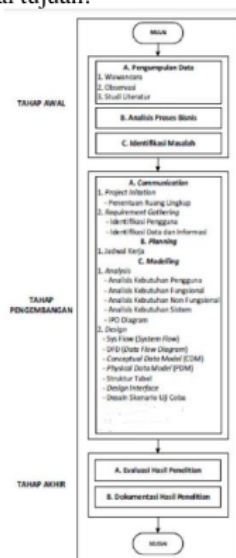
Bedasarkan perancangan antar muka untuk aplikasi pengiriman barang berbasis website pada

CV Rizky Agung diharapkan memberikan manfaat yaitu:

1. Menghasilkan analisis dan perancangan antar muka sebagai bentuk visualisasi rancangan bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky Agung.
2. Sebagai referensi developer yang nantinya dalam membangun aplikasi pengiriman barang berbasis website pada CV Rizky Agung.

### Metodologi Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam proses perancangan berbasis website CV Rizky Agung. Gambar 1 dibawah ini menunjukkan tahap-tahap metodologi yang dilakukan oleh penulis untuk mencapai tujuan.



Gambar 1. Tahap Metodologi Penelitian

#### Tahap Awal

Pada tahap awal penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara, studi literatur dan observasi untuk memperoleh permasalahan di CV Rizky Agung. Analisis kebutuhan pengguna website pada toko CV Rizky Agung sebagai admin dan customer.

#### Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada narasumber pemilik perusahaan dan karyawan sebagai admin. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di CV Rizky Agung dan informasi mengenai perusahaan. Hasil dari wawancara dapat dilihat pada lampiran 1 hasil wawancara.

### Studi Literatur

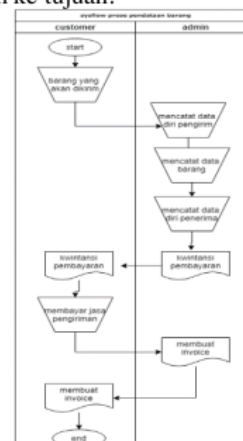
Studi literatur dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan proses perancangan antar muka aplikasi pengiriman barang pada CV RIZKY AGUNG.

### Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati object yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses bisnis CV Rizky Agung dan akan dilakukan identifikasi mengenai kebutuhan pengguna, data yang diperlukan, dan fitur yang akan dibuat sesuai dengan proses bisnis yang terjadi saat ini untuk dibuat perancangan antarmuka aplikasi pengiriman barang yang akan dibahas pada metodologi penelitian.

### Analisis Proses Bisnis

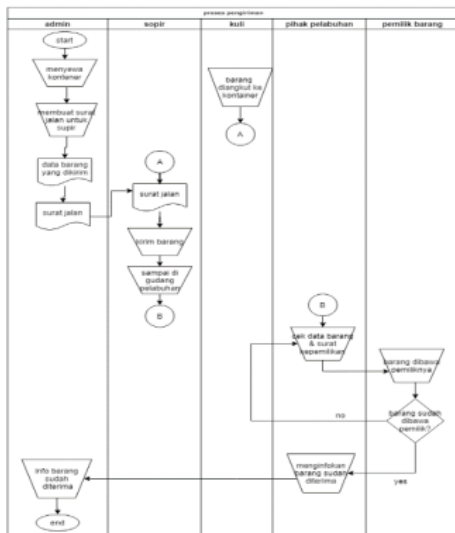
Pada Gambar 2 dijelaskan bahwa proses pengiriman di CV Rizky Agung diawali dengan pelanggan datang membawa barang yang akan dikirim, setelah itu barang akan dicatat oleh admin. Data yang dicatat yaitu data diri pengirim, data diri penerima, data barang, selesai proses pencatatan admin akan memberi kwitansi jumlah biaya untuk pengiriman barang tersebut. Selesai proses pembayaran pelanggan akan menerima invoice bahwa biaya pengiriman lunas dan barang akan dikirim ke tujuan.



Gambar 2. Proses Pendataan Barang

Pada Gambar 3 dijelaskan bahwa proses selanjutnya admin akan menyewa container untuk mengangkut barang. Kuli akan mengangkut barang ke container, selesai itu sopir akan diberikan surat jalan dan data barang yang akan dikirim. Sesampai di pelabuhan, petugas akan mencocokkan surat

pemilik dan data barang. Penerima harus membawa bukti surat kepemilikan barang yang akan dicocokkan dengan data barang tersebut. Proses terakhir yaitu pihak pelabuhan akan memberitahu CV Rizky Agung melalui chat bahwa barang sudah diterima oleh pemilik barang.



Gambar 3. Proses Pengiriman

**Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini identifikasi permasalahan dilakukan setelah melakukan wawancara dan observasi pada perusahaan CV Rizky Agung. Data yang dibutuhkan melakukan identifikasi masalah dilakukan dengan wawancara dengan pemilik CV Rizky Agung, selain itu juga membutuhkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pengelolaan asset. Berikut identifikasi masalah pada CV Rizky Agung:

Tabel 2. Identifikasi Masalah

Masa lah	Akibat	Solusi	Hasil Desain UI/UX
Pelanggan tidak dapat memantau barang yang sedang dikirim	Pelanggan harus menghubungi admin agar mendapatkan informasi tentang posisi barang yang sedang dikirim melalui <i>Whatsapp</i>	Pembuatan system yang dapat memberikan informasi keterangan posisi barang yang	Pada Lampiran 8 Gambar L8.10

	dan mengakibatkan an lama pemberitahuan nya.	akan dikirim.	
Tidak adanya sistem yang membantu pelanggan melakukan transaksi	Yang memakai jasa perusahaan hanya beberapa umkm/ usaha yang sudah berkerja sama lama dengan cv risky agung, dan kurang luas untuk dikenalkan di pelanggan lainnya.	Pembuatan system yang dapat memberikan informasi perusahaan dan pelanggan dapat menginputkan barang dengan mudah	Pada Lampiran 8 Gambar L8.4

**Tahap Pengembangan Identifikasi Pengguna**

Pihak pengguna dari aplikasi untuk aplikasi pada CV Rizky Agung yaitu:

1. Admin
2. Pengirim
3. Kurir
4. Pemilik

**Identifikasi Data**

Berdasarkan hasil dari wawancara, observasi, dan identifikasi bisnis maka menghasilkan data untuk pembuatan aplikasi untuk CV Rizky Agung yaitu:

1. Data Karyawan
2. Data Pengirim
3. Data Penerima
4. Data Kota
5. Data Provinsi
6. Data Barang
7. Data transaksi Pengiriman
8. Data Transaksi Penerimaan
9. Data Laporan Pengiriman
10. Data Laporan Penerimaan

**Analisis Kebutuhan Pengguna**

Pada tahap ini digunakan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan informasi. Dari tiap peran yang ada dijelaskan tentang daftar kebutuhan informasi serta kebutuhan data yang diperlukan. Peran yang terlihat yaitu pengirim, kurir, dan admin.

### Analisis Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan hasil informasi data observasi, wawancara, analisis permasalahan, analisis pengguna, dan analisis data. Analisis kebutuhan fungsional antara lain:

1. Fungsi Pengelolaan Data Karyawan (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.26)
2. Fungsi Pengelolaan Data Pengirim (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.27)
3. Fungsi Pengelolaan Data Penerima (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.4)
4. Fungsi Pengelolaan Data Barang (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.4)
5. Fungsi Pengelolaan Data Kota (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.4)
6. Fungsi Pengelolaan Data Provinsi (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.4)
7. Fungsi Pengelolaan Data Transaksi Pengiriman (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.4)
8. Fungsi Pengelolaan Data Transaksi Penerimaan (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.13)
9. Fungsi Pengelolaan Data Laporan Pengiriman (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.14)
10. Fungsi Pengelolaan Data Laporan Penerimaan (Hasil desain UI UX dapat dilihat pada Gambar L8.16)

### Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui kebutuhan rancang bangun aplikasi di luar kebutuhan fungsional, yang harus tersedia dalam aplikasi system yang akan dibangun.

Table 3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kriteria	Kebutuhan Non Fungsional
<b>Keamanan</b>	Setiap pegawai akan memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk melakukan <i>login</i> ke aplikasi.
<b>Waktu Respon</b>	Sistem dirancang agar setiap proses yang dikerjakan, memiliki estimasi waktu respon sekitar 5-10 detik.

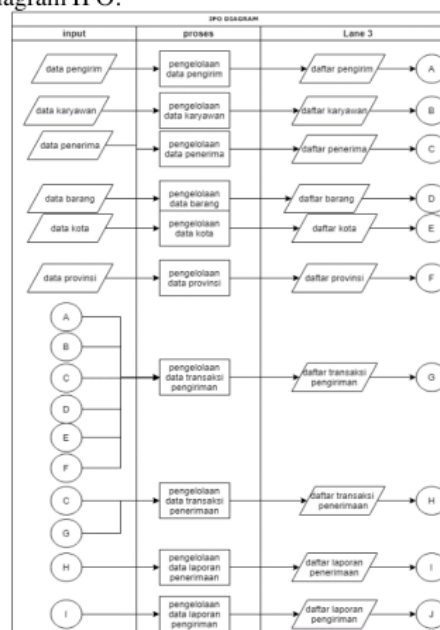
Kriteria	Kebutuhan Non Fungsional
<b>Usability</b>	Pengguna sistem dengan mudah melakukan akses.

### Analisis Kebutuhan Sistem

Perancangan sistem diantaranya adalah *system flow*, *context diagram*, *data flow diagram*, *conceptual data model* dan *physical data model*.

### IPO

Diagram IPO memberikan gambaran proses dan sub-proses dapat digambarkan seperti gambar diagram IPO.



Gambar 4. IPO Diagram

### System Flowchat

*System flowchart* sebaiknya ditentukan pada fungsi yang melaksanakan atau bertanggung jawab terhadap sub-sub sistem. Digambarkan dalam *system flow* yang terdiri dari beberapa proses.

1. System Flow Proses Pengelolaan Data Karyawan.

Menjelaskan proses melihat detail informasi data karyawan. Pertama masuk halaman menu setelah itu pilih menu profil lalu klik akan muncul detail daftar data karyawan.

2. System Flow Pengelolaan Data Pengirim

Menjelaskan proses melihat detail informasi data pengirim. Pertama masuk halaman menu setelah itu pilih menu profil lalu klik akan muncul detail daftar data pengirim.

3. System Flow Pengelolaan Data Penerima

Menjelaskan proses pengisian informasi tentang penerima barang. Proses dimulai dengan admin pilih menu order system akan menampilkan halaman order, setelah itu input data penerima, input nama penerima, input nomor telepon penerima, input alamat, dan setelah itu simpan data. System akan menyimpan data ke database, lalu proses selesai.

4. System Flow Pengelolaan Data Barang

Menjelaskan proses pengisian informasi tentang barang yang akan dikirim. Proses dimulai dengan admin pilih menu order system akan menampilkan halaman order, setelah itu input nama barang, input berat barang, dan setelah itu simpan data. System akan menyimpan data ke database data barang.

5. System Flow Pengelolaan Data Kota

Menjelaskan proses data kota yang akan dikirim. Proses dimulai dengan admin pilih menu order system akan menampilkan halaman order, setelah itu input nama kota, input kode pos, input kecamatan, input kelurahan setelah itu simpan data. System menyimpan data ke database data kota.

6. System Flow Pengelolaan Data Provinsi

Menjelaskan proses pengisian data provinsi yang akan dikirim. Proses dimulai dengan admin pilih menu order system akan menampilkan halaman order, setelah itu input nama provinsi setelah itu simpan data. System menyimpan data ke database data provinsi.

7. System Flow Pengelolaan Data Transaksi Pengiriman

Menjelaskan proses transaksi pengiriman, proses ini bias dilakukan oleh admin, pengirim, dan pemilik untuk prosesnya sama. Proses dimulai dengan admin pilih menu order system akan menampilkan halaman order, setelah itu input data pengirim, input data penerima, input data provinsi, input data kota, masukkan kecamatan, kelurahan, input data barang, input alamat setelah itu system akan menampilkan total biaya yang harus dikirim, dan klik simpan data. System akan menyimpan transaksi pengiriman ke database transaksi pengiriman. Selesai berhasil akan menampilkan bukti transaksi.

8. System Flow Pengelolaan Data Transaksi Penerimaan

Menjelaskan proses transaksi penerimaan barang, proses ini bias dilakukan hanya kurir yang dapat melakukan proses tersebut. Proses dimulai dengan kurir pilih menu kiriman system menampilkan daftar data pengiriman, setelah itu kurir klik detail barang system akan menampilkan data tentang barang tersebut. Setelah itu kurir input provinsi, input kota, input kecamatan, input kelurahan, dan input keterangan setelah itu klik simpan untuk menyimpan status lokasi barang di database transaksi penerimaan barang.

9 System Flow Pengelolaan Data Laporan Pengiriman

Menjelaskan proses melihat laporan yang dihasilkan dari proses transaksi pengiriman. Proses dimulai pemilik pilih menu laporan setelah itu system menampilkan daftar transaksi pengiriman dari database. Jika pemilik ingin cetak dari laporan klik cetak maka system akan menampilkan tampilan PDF.

10 System Flow Pengelolaan Data Laporan Penerimaan

Menjelaskan proses melihat laporan penerimaan barang yang dihasilkan dari proses transaksi pengiriman. Proses dimulai pemilik pilih menu laporan setelah itu system menampilkan daftar laporan penerimaan dari database. Jika pemilik ingin cetak dari laporan klik cetak maka system akan menampilkan tampilan PDF.

**HIPO Diagram**

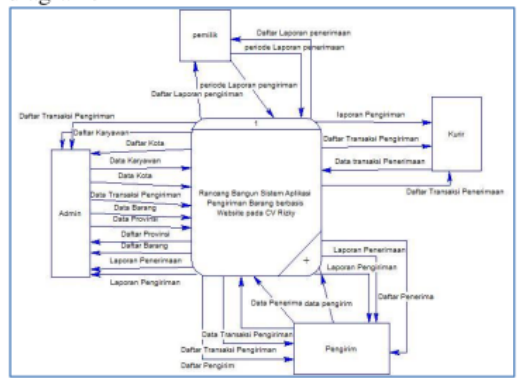
Diagram HIPO memberikan gambaran proses dan sub-proses dapat digambarkan pada gambar 5 HIPO Diagram.



Gambar 5. Diagram HIPO

### Contex Diagram

Contex diagram pada gambar 6 memiliki tiga entitas admin, kurir, pemilik dan pengirim yang dapat dilihat pada gambar 6 contex diagram.

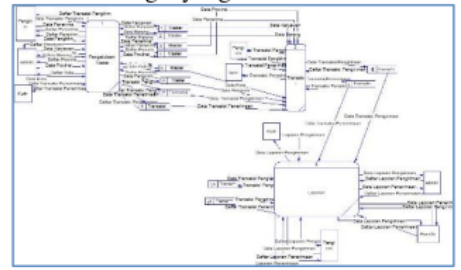


Gambar 6. Contex Diagram

### Data Flow Diagram (DFD)

#### 1. Data Flow Diagram Level 0

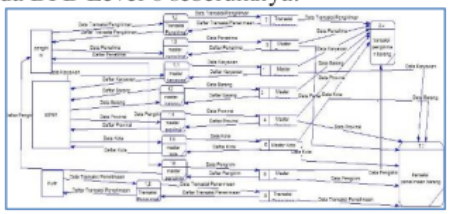
DFD merupakan diagram yang dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail.



Gambar 7. DFD Level 0

#### 2. Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Master

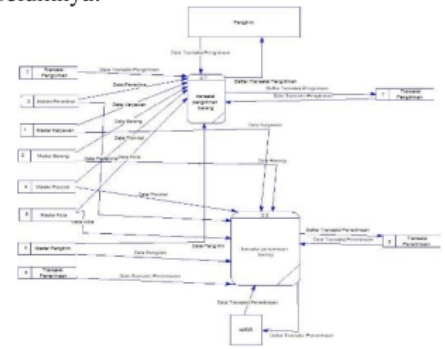
Data flow Level 1 pengelolaan master menjelaskan tentang proses yang terdapat pada maintenance master pada admin yang terdapat pada DFD Level 0 sebelumnya.



Gambar 8. DFD Level 1 Pengelolaan Master

#### 3. Data Flow Diagram Level 1 Transaksi

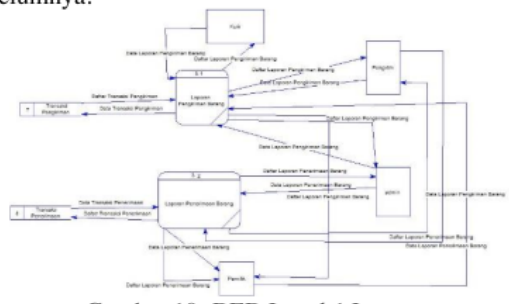
Data flow Level 1 Transaksi menjelaskan tentang proses yang terdapat pada transaksi pengiriman yang terdapat pada DFD Level 0 sebelumnya.



Gambar 9. DFD Level 1 Transaksi

#### 4. Data Flow Diagram Level 1 Laporan

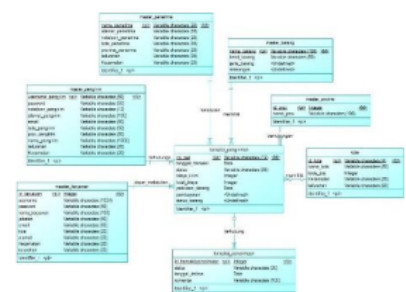
Data flow Level 1 laporan menjelaskan tentang proses yang terdapat pada laporan untuk Kurir yang terdapat pada DFD Level 0 sebelumnya.



Gambar 10. DFD Level 1 Laporan

### Conceptual Data Model (CDM)

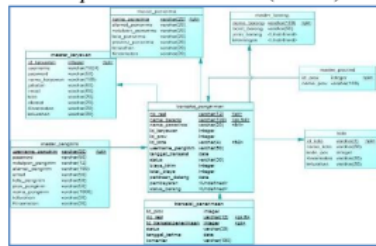
Bagian ini yang nantinya memuat data-data yang saling berhubungan dan membantu memudahkan membantu menghubungkan data.



Gambar 11. CDM

### Physical Data Model (PDM)

*Physical Data Model* yang dihasilkan dari desain *Conceptual Data Model (CDM)*.



Gambar 12. PDM

### Struktur Tabel

Struktur table yang digunakan berisikan fungsi table, nama atribut, tipe dan data pelengkap seperti *primary key* dan *foreign key*.

### Tahap Akhir

Pada tahap ini akan dilakukan penulisan dokumen hasil akhir berdasarkan hasil dokumentasi, evaluasi hasil penelitian, kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

### Hasil dan Pembahasan Desain Interface

Pada bagian ini berisikan desain interface yang akan dibuat untuk nantinya aplikasi pengiriman pada cv risky agung.

#### 1. Halaman Utama

Pada Gambar 13 menunjukkan tampilan pertama ketika pelanggan masuk pada halaman website. Pada halaman tersebut terdapat pilihan masuk atau daftar, jika pelanggan sudah mendaftar maka langsung memasukkan username dan juga password. Jika pelanggan belum pernah mendaftarkan diri maka pelanggan harus menekan *button* daftar.



Gambar 13. Halaman Utama

#### 2. Halaman Daftar

Pada Gambar 14 menunjukkan tampilan jika pelanggan ingin mendaftarkan diri pada website CV Rizky Agung. Data yang harus diisi yaitu nama depan, nama belakang, nama untuk username, nomor telepon atau email, password

dan masukkan ulang password setelah itu klik button daftar.



Gambar 14. Halaman Utama

#### 3. Halaman Verifikasi

Pada Gambar 15 menunjukkan tampilan jika pelanggan ingin mendaftarkan diri pada website CV Rizky Agung. Data yang harus diisi yaitu nama depan, nama belakang, nama untuk username, nomor telepon atau email, password dan masukkan ulang password setelah itu klik button daftar.



Gambar 15. Halaman Verifikasi

#### 4. Halaman Order

Pada halaman ini pengirim atau admin mengisi data sebelum barang dikirim, data ini meliputi data pengirim penerima dan juga data barang. Jika selesai memasukkan semua data maka system akan otomatis menampilkan biaya untuk pengiriman barang.



Gambar 16. Halaman Order

5. Tampilan bukti pengiriman

Pada gambar 17 pada lampiran adalah pop-up barcode untuk pengirim jika sudah memasukkan data untuk proses pengiriman tersebut. Tampilan tersebut dicetak dan ditempelkan di barang yang dikirim.



Gambar 17. Bukti Pengiriman

6. Halaman History

Pada Gambar 18 menampilkan daftar history yang pernah dilakukan, pada halam ini menunjukkan daftar barang-barang sedang proses pengiriman, sedangkan tombol selesai akan menampilkan daftar barang yang selesai dikirim dan sudah diterima seperti dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 18. Halaman History Barang yang sedang Diproses



Gambar 19. Halaman History Barang yang selesai dikirim

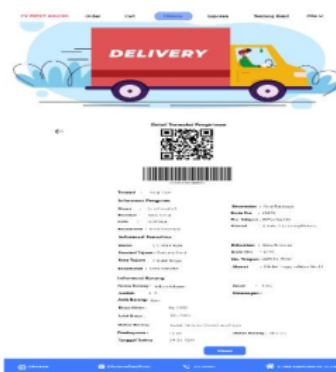
7. Halaman Detail Barang

Pada Gambar 20 menampilkan detail data barang pada bagian history tadi. Pada halaman ini akan menampilkan semua data pengirim, penerima, hingga data barang dan juga terdapat status dari

barang tersebut jika barang tersebut masih proses pengiriman, sedangkan pada Gambar 21 menampilkan detail barang dengan status barang selesai/sudah diterima.



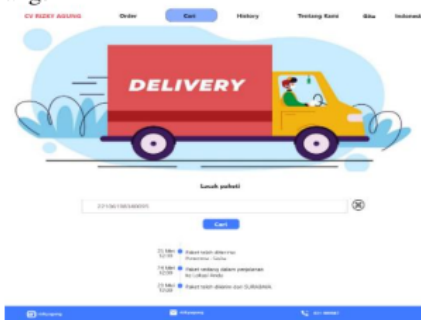
Gambar 20. Halaman Detail Barang



Gambar 21. Halaman Detail Status Selesai

8. Halaman Cari

Pada Gambar 22 pada lampiran menampilkan halaman untuk pengirim yang berguna untuk mengetahui posisi lokasi barang saat ini. Setelah itu system akan menampilkan data lokasi saat ini barang.

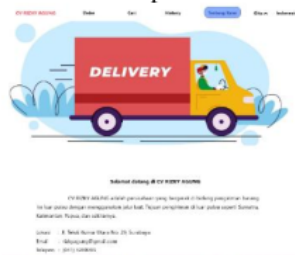


Gambar 22. Halaman Cari Barang

9. Halaman Tentang Kami

Pada Gambar 23 pada lampiran menampilkan halaman tentang perusahaan dan informasi

kontak yang bias dihubungi jika diperlukan menanyakan sesuatu ke perusahaan.



Gambar 23. Halaman Tentang Kami

10. Halaman Daftar Kiriman

Pada Gambar 24 menampilkan halaman untuk kurir, pada bagian ini dapat membantu kurir untuk mengetahui daftar kiriman tentang barang yang dikirim. Pada halaman ini terdapat tombol pada kolom opsi yang berguna untuk tombol selesai dan tombol input posisi barang.



Gambar 24. Halaman Daftar Kiriman

11. Halaman Transaksi Penerimaan Barang

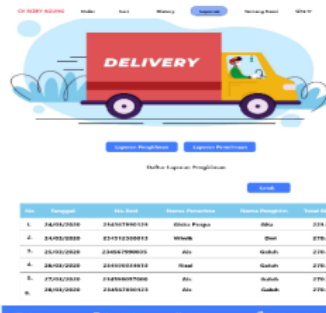
Pada Gambar 25 menampilkan halaman untuk kurir, memberi tau pengirim lokasi saat ini barang maka kurir memasukkan kota dan provinsi saat ini barang berada.



Gambar 25. Halaman Transaksi Penerimaan Barang

12. Halaman Laporan Pengiriman Barang

Pada Gambar 26 pada lampiran menampilkan halaman laporan pengiriman barang untuk admin, pelanggan dan pengirim. Memberi informasi tentang laporan pengirim dan pada Gambar 27 akan menampilkan halaman bentuk pdf untuk siap dicetak.



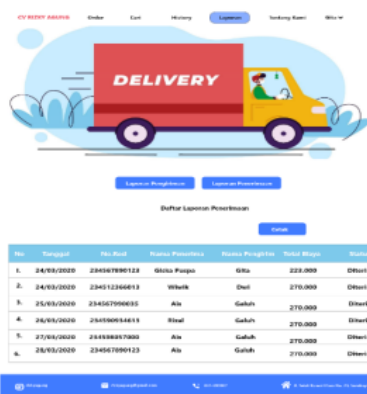
Gambar 26. Laporan Pengiriman Barang



Gambar 27. Tampilan PDF Laporan Pengiriman Barang

13. Halaman Laporan Penerimaan Barang

Pada Gambar 28 pada lampiran menampilkan halaman laporan penerimaan barang untuk admin, pelanggan dan pengirim. Memberi informasi tentang laporan Penerimaan barang dan pada Gambar 29 akan menampilkan halaman bentuk pdf untuk siap dicetak.



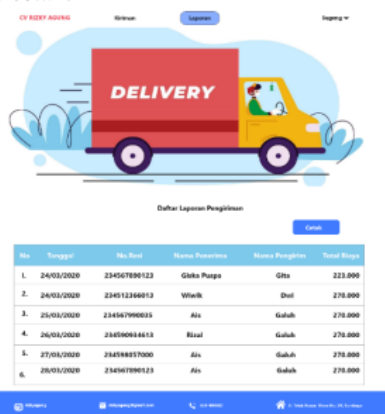
Gambar 28. Laporan Penerimaan Barang



Gambar 29. Tampilan PDF Laporan Penerimaan Barang

14. Halaman Laporan Pengiriman Barang untuk Kurir

Pada Gambar 30 pada lampiran menampilkan halaman laporan pengiriman barang untuk admin, pelanggan dan pengirim. Memberi informasi tentang laporan pengirim dan pada Gambar 31 akan menampilkan halaman bentuk pdf untuk siap dicetak.



Gambar 30. Laporan Pengiriman Barang untuk Kurir



Gambar 31. Tampilan PDF Laporan Pengiriman Barang Untuk Kurir

15. Halaman Utama Order Admin

Pada lampiran menampilkan halaman utama order menampilkan daftar transaksi masuk. Memberi informasi tentang daftar transaksi pengiriman. Pada Gambar L4.2 adalah halaman update data untuk memasukkan perkiraan datang dan menceklist barang dan pembayarannya.

16. Halaman Tampilan Profil Pengguna dan Karyawan

Pada lampiran menampilkan halaman profil dari Pengirim/pelanggan. Memberi informasi tentang data pengirim. Pada halaman profil Karyawan.

17. Halaman History Belum Bayar

Pada lampiran menampilkan halaman history belum bayar halaman tersebut menampilkan transaksi yang belum dibayar. Pada adalah tampilan halaman detail tentang data barang yang belum dibayar.

18. Halaman Tampilan Edit Profil Pengguna dan Karyawan

Pada lampiran menampilkan halaman tampilan untuk mengedit data profil pengguna., tampilan halaman tampilan untuk mengedit data profil.

19. Halaman Tampilan Ulasan

Pada lampiran menampilkan halaman untuk ulasan/komentar pelanggan. Pada saat barang sudah sampai pelanggan dapat memberikan komentar untuk layanan jasa pengiriman CV Rizky Agung

### Survey Dengan Kuisioner

Survey dengan kuisioner merupakan tahap dimana dilakukannya penyebaran kuisioner kepada para pengguna dan karyawan untuk mendapatkan pendapat. Survey diberikan kepada total 21 orang yang akan memberikan pendapatnya. Dari hasil kuisioner tersebut akan dihitung menggunakan dengan pengukuran system usability scale. Data hasil dari kuisioner tersebut dapat dilihat pada Tabel L5.1 pada lampiran 5. Pertanyaan yang digunakan dalam kuisioner yaitu:

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8. Saya merasa sistem ini membingungkan
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Berdasarkan hasil kuisioner tersebut akan dihitung menggunakan rumus system usability scale, maka dari itu didapatkan hasil yang dapat dilihat pada Lampiran 5 Tabel L5.2 hasil perhitungan, dari perhitungan tersebut menghasilkan rata-rata nilai 80,5. Jika dilihat dari score SUS nilai 80,5 yang artinya secara usability berdasarkan data mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

### Penutup Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dari Analisis dan Perancangan<sup>1</sup> Antar Muka sebagai bentuk Visualisasi Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pengiriman Barang berbasis Website pada CV Rizky Agung. yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya analisis dan perancangan<sup>1</sup> antar muka sebagai bentuk visualisasi rancang bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky

Agung yang telah dibuat, maka data transaksi pengiriman dapat lebih mudah dilengkapi data posisi barang dan laporan pengiriman barang.

2. Keuntungan bagi pengirim dan penerima dengan adanya *prototype* website jasa pengiriman, yaitu dapat memantau barang yang dikirim.
3. Dari serangkaian proses yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan sebuah analisis dan perancangan<sup>1</sup> antar muka sebagai bentuk visualisasi rancang bangun sistem aplikasi pengiriman barang berbasis Website pada CV Rizky Agung telah menyetujui saran *prototype* yang telah dibuat dan juga telah mendapatkan feedback terkait *prototype* yang telah dibuat

### Saran

Untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan tahap pengcodengan berdasarkan *prototype* yang dibuat, menghasilkan tampilan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan dan menghasilkan *website* yang lebih bagus kedepannya.

### Daftar Pustaka<sup>1</sup>

- Adhipratama, Y. (2018). Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Stikom Surabaya*, 26-28.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies* 8, 29-40.
- Dhika, H., Fitriansyah, A., & Lukman. (2016, April). Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang. *Jurnal SIMETRIS*, 7 No 1.
- Fuad, M. (2018). Jurnal Ilmiah Informatika Global. *Jurnal Universitas Dinamika*, 15-27.
- Jogiyanto. (2009). Analisis dan Desain Sistem Informasi. *Andi Offset*.
- Mahmuda, M. M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Ekspedisi Berbasis Web pada PT. Bara Persada Logistik.

- Mulidah, s. e. (2019). <sup>1</sup> Perancangan Desain Antar Muka Pada Aneka Logistic Dengan Metode User Centered Desain (UCD). *Universitas Dinamika*, 18-29.
- PURNOMO, D. (2017, Agustus 2). Model Prototyping Pada Pengembangan. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2, 1-8.
- Sauro, J. (2011). Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS): MeasuringU.
- Setyani, A. D. (2021). <sup>1</sup> Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience. *jurnal Universitas Dinamika*.
- Susilo, E. (2019, March 7). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. Retrieved from <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Tolabi, F., Aknuranda, I., & Putra, W. H. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Kargo Untuk Perusahaan Ekspedisi Antar Pulau (Studi Kasus PT Abadi Mitra Andhika). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3.
- Utama, S. B. (20200). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. 8-45.
- Woods, S. (2014, March 4). 10 Top Principles of Effective Web Design. *shortiedesigns*. Retrieved from <https://shortiedesigns.com/blog/10-top-principles-effective-web-design/>
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan. *Jurnal Ilmiah Merpati*.
- Yulianti, E., Destriana, G. P., & Sukemi. (2018, Juli). Sistem Informasi Pengiriman Barang Pada PT. Vira Surya Utama Palembang. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 09 NO 01, 7.

# ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTAR MUKA SEBAGAI BENTUK VISUALISASI RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENGIRIMAN BARANG BERBASIS WEBSITE PADA CV RIZKY AGUNG

---

## ORIGINALITY REPORT

---

3%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[repository.dinamika.ac.id](https://repository.dinamika.ac.id)

Internet Source

3%

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography Off