Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIRSI) **e-ISSN 2830-3954**
Volume: 5, Nomor: 3, September 2026: 1277-1291 **p-ISSN 2830-6031**
https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/index

Perancangan *UI/UX* Aplikasi Nara *Bakery* Menggunakan Metode *User Centered Design*

UI/UX Design for the Nara Bakery Application Using the User Centred Method

Rangga Bayu Riansa[1*], Sudin Saepudin[2], Gina Syabani Yuda[3]
[1,2,3]Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra Sukabumi

E-mail: [1*]rangga.bayu_si22@nusaputra.ac.id, [2]sudin.saepudin@nusaputra.ac.id, [3]gina.syabaniyuda@nusaputra.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) untuk beradaptasi melalui penerapan sistem digital guna meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan bisnis. Nara Bakery, sebagai salah satu UMKM, masih menjalankan proses pencatatan transaksi, pelaporan stok, dan absensi karyawan secara manual, sehingga menimbulkan masalah keterlambatan pelaporan, kesalahan pencatatan, dan rendahnya transparansi manajemen. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna *User Interface* (*UI*) dan pengalaman pengguna *User Experience* (*UX*) aplikasi mobile Nara *Bakery* yang berpusat pada kebutuhan pengguna guna meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD) yang terdiri atas lima tahapan: *Research, Concept, Design, Develop,* dan *Test.* Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan studi pustaka. Prototipe dirancang menggunakan Figma dan dievaluasi melalui usability testing dengan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian berupa prototipe aplikasi mobile dengan antarmuka intuitif, alur penggunaan yang jelas, serta fitur yang terintegrasi untuk pencatatan transaksi penjualan, pelaporan stok, dan absensi karyawan. Evaluasi SUS menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX* memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: *UI/UX*, *User Centered Design*, Aplikasi *Mobile*, UMKM, *System Usability Scale*

Abstract

The advancement of information technology drives micro, small, and medium enterprises (MSMEs) to adapt by implementing digital systems to improve business management efficiency and accuracy. Nara Bakery, as one such MSME, still operates its transaction recording, stock reporting, and employee attendance processes manually, leading to reporting delays, recording errors, and low management transparency. This study aims to design a user-centered User Interface (UI) and User Experience (UX) for the Nara Bakery mobile application to improve operational efficiency and data accuracy. The method employed is User Centered Design (UCD), consisting of five stages: Research, Concept, Design, Develop, and Test. Data were collected through direct observation, semi-structured interviews, and literature review. The prototype was designed using Figma and evaluated through usability testing using the System Usability Scale (SUS). The research produced a mobile application prototype with an intuitive interface, clear navigation flow, and integrated features for sales transaction recording, stock reporting, and employee attendance management. SUS evaluation results indicate that the UI/UX design achieves a good usability score and is accepted by users.

Keywords: *UI/UX, User Centered Design, Mobile Application, MSME, System Usability Scale*

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia bisnis dan industri. Dalam konteks perekonomian nasional, sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) memiliki peran penting sebagai penggerak utama aktivitas ekonomi masyarakat. Literasi digital berperan sebagai katalis dalam proses adopsi teknologi, baik dalam peningkatan efisiensi operasional, pengembangan pasar digital, maupun dalam memperkuat daya saing UMKM secara keseluruhan, di mana keberhasilan transformasi digital UMKM sangat bergantung pada kesiapan dalam memahami, mengakses, dan menggunakan teknologi secara efektif [1]. Teknologi informasi mendukung otomatisasi proses administrasi mulai dari pencatatan transaksi, pengelolaan stok, hingga pembuatan laporan keuangan secara real-time, sehingga pelaku usaha dapat mengakses informasi secara lebih cepat dan akurat sebagai dasar pengambilan keputusan operasional [2]. Meskipun teknologi digital telah berkembang pesat, pada kenyataannya masih banyak pelaku UMKM yang belum mampu mengadopsi teknologi tersebut secara optimal. Sebagian besar proses bisnis masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan transaksi penjualan menggunakan buku catatan dan pengelolaan stok barang secara konvensional. Sistem pencatatan manual sering kali menyebabkan berbagai permasalahan seperti kehilangan data, kesalahan perhitungan, keterlambatan dalam pembuatan laporan, dan kesulitan dalam memantau stok barang secara akurat [3]. Selain itu, banyak UMKM masih menggunakan pencatatan stok barang secara manual yang rentan terhadap kesalahan, keterlambatan akses informasi, dan rendahnya efisiensi operasional [4]. Kondisi tersebut diperparah karena proses manual dalam pencatatan transaksi dan pengelolaan stok menyebabkan tidak akuratnya data penjualan, kesulitan dalam menyusun laporan, serta lambatnya proses transaksi [5].

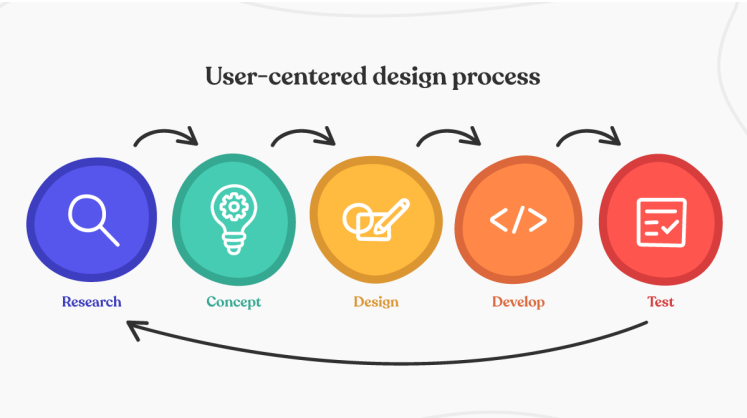
Permasalahan serupa dialami oleh Nara *Bakery*, sebuah usaha kecil yang bergerak dalam bidang produksi dan distribusi roti. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pencatatan transaksi penjualan, pelaporan stok produk, serta absensi karyawan masih dilakukan secara manual menggunakan metode pencatatan sederhana. Kondisi ini menyebabkan ketidaksesuaian antara jumlah roti yang didistribusikan dengan hasil penjualan yang dilaporkan, keterlambatan pelaporan stok, serta kesulitan dalam melakukan rekapitulasi data operasional secara cepat dan akurat.
Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan aplikasi berbasis mobile maupun web untuk mendukung kegiatan bisnis UMKM, namun sebagian besar masih berfokus pada aspek transaksi penjualan atau pemasaran produk saja. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan aplikasi *mobile* yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas operasional UMKM pencatatan transaksi, pengelolaan stok, sekaligus absensi karyawan dalam satu sistem yang terpadu. Di samping itu, banyak aplikasi dikembangkan tanpa memperhatikan secara mendalam aspek pengalaman pengguna (*User Experience*), sehingga sistem yang dihasilkan seringkali sulit digunakan oleh pelaku UMKM yang memiliki keterbatasan dalam pemahaman teknologi.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan perancangan aplikasi mobile Nara *Bakery* dengan pendekatan *User Centered Design* (*UCD*). *User Centered Design* (*UCD*) merupakan metode yang berfokus pada keperluan pengguna, di mana perancangan dioptimalkan mengikuti kebutuhan pengguna melalui lima tahapan utama: *Research*, *Concept*, *Design, Develop*, dan *Test*, sehingga menghasilkan aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan [6]. Metode *UCD* adalah pendekatan perancangan sistem atau produk yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna akhir di setiap tahap pengembangan, sehingga dengan pendekatan iteratif tersebut *UCD* membantu menciptakan produk yang lebih intuitif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna [7].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan yang dimulai dari tahap persiapan hingga tahap pengujian, di mana setiap tahapan dirancang secara sistematis agar proses penelitian berjalan menyeluruh dan terarah. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan pengguna dalam konteks operasional Nara *Bakery*. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali data secara deskriptif dan interpretatif melalui interaksi langsung dengan pengguna. Tahapan penelitian disusun berdasarkan metode *User Centered Design* yang berorientasi pada pengguna. Setiap tahap memiliki tujuan dan keluaran (*output*) yang berbeda, namun saling berkaitan untuk mencapai hasil rancangan aplikasi yang optimal. *User Centered Design* (*UCD*) merupakan metode perancangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan sistem. Pendekatan ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan, karakteristik, serta perilaku pengguna agar sistem yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan menerapkan metode ini, pengembang dapat menghasilkan sistem yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna karena proses perancangannya dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung selama tahap pengembangan sistem [8].



Gambar 1. *User Centered Design*

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil rancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi Nara *Bakery* beserta pembahasan tiap tahapan *User Centered Design (UCD)* yang telah dilakukan untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.1. *Research*

Tahap Research merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memahami karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, serta permasalahan yang dihadapi oleh pengguna terkait sistem yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data melalui beberapa metode seperti observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, maupun studi literatur. Informasi yang diperoleh dari tahap penelitian ini akan menjadi dasar dalam menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2. *Concept*

Tahap *Concept* merupakan tahap perumusan konsep atau ide solusi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengembang mulai menentukan konsep sistem yang akan dibuat, termasuk menentukan fitur-fitur utama serta alur penggunaan sistem. Perumusan konsep ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai bagaimana sistem akan bekerja serta bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem tersebut.

3.3. Perumusan Solusi

Tabel 1. Perumusan Solusi Fitur Sistem

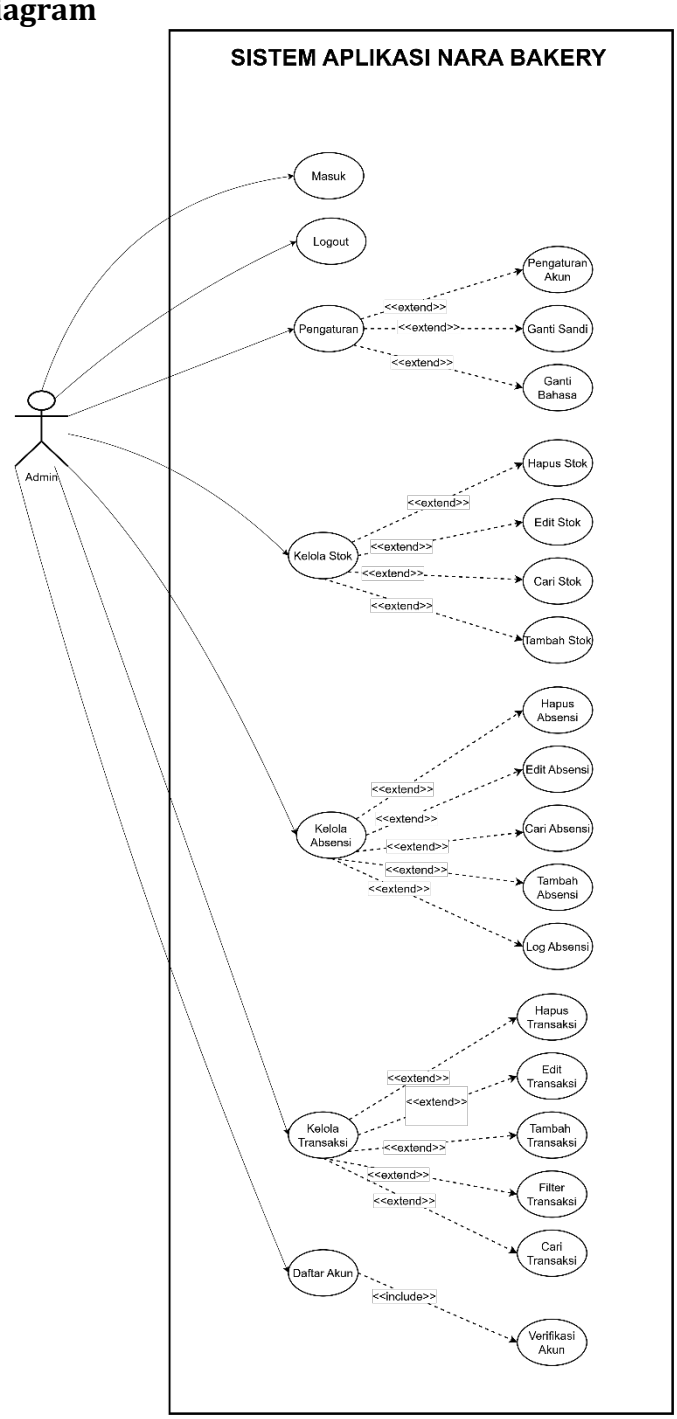
No	Permasalahan	Dampak	Solusi yang Diusulkan	Fitur Sistem
1.	Pencatatan transaksi masih manual	Rentan kesalahan dan data tidak terstruktur	Membuat sistem pencatatan transaksi digital	Transaksi
2.	Tidak ada sistem pengelolaan stok	Kesulitan mengetahui ketersediaan produk	Menyediakan fitur monitoring dan update stok	Stok
3.	Absensi karyawan tidak terdokumentasi	Sulit memantau kehadiran karyawan	Menyediakan sistem absensi digital	Absensi
4.	Laporan dibuat manual	Proses lama dan tidak efisien	Menyediakan laporan otomatis	Laporan
5.	Data tidak terintegrasi	Informasi terpisah dan sulit dianalisis	Mengintegrasikan semua fitur dalam satu aplikasi	Sistem Terintegrasi

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3.4. Perancangan Sistem

Sebelum tahapan desain visual dilakukan, sistem dirumuskan menggunakan *Unified Modeling Language (UML*) untuk memetakan alur kerja aplikasi. Perancangan ini menghasilkan rancangan diagram sebagai berikut:

3.5. Use Case Diagram



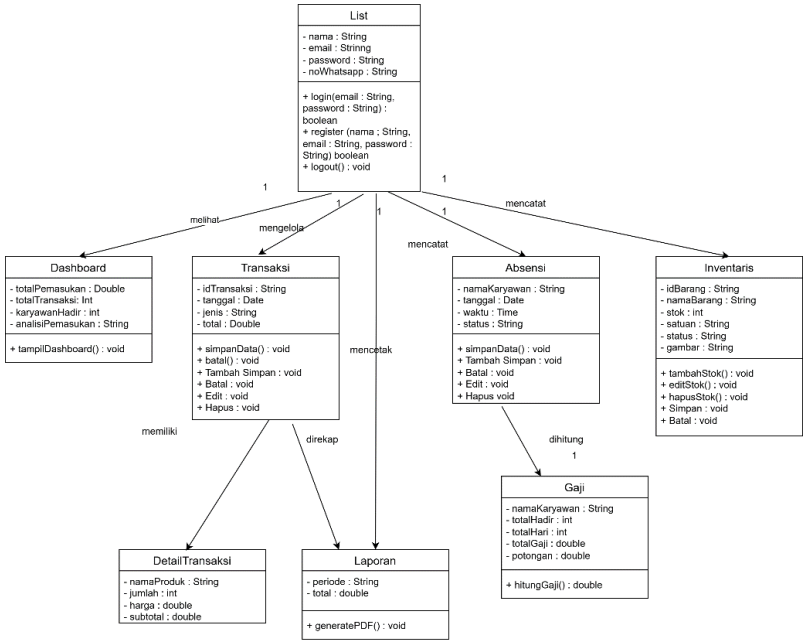
Gambar 2. *Use Case* Diagram

Use Case Diagram dari Sistem Aplikasi Nara *Bakery* yang memvisualisasikan interaksi antara satu-satunya aktor, yaitu Admin, dengan berbagai fungsi di dalam

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

sistem. Secara keseluruhan, Admin memiliki wewenang untuk melakukan autentikasi dasar seperti Masuk, *Logout*, dan Daftar Akun yang secara otomatis terhubung dengan proses verifikasi melalui relasi *<<include>>.* Di dalam sistem, Admin bertindak sebagai pengendali utama yang dapat mengakses empat fitur operasional inti: Pengaturan, Kelola Stok, Kelola Absensi, dan Kelola Transaksi. Setiap fitur operasional inti tersebut memiliki fungsi turunan atau tambahan yang ditandai dengan relasi *<<extend>>,* sehingga memungkinkan Admin untuk melakukan tindakan spesifik secara opsional, seperti menambah, mencari, memfilter, mengedit, hingga menghapus data sesuai dengan kebutuhan.

3.6. *Class* Diagram



Gambar 3. Class Diagram

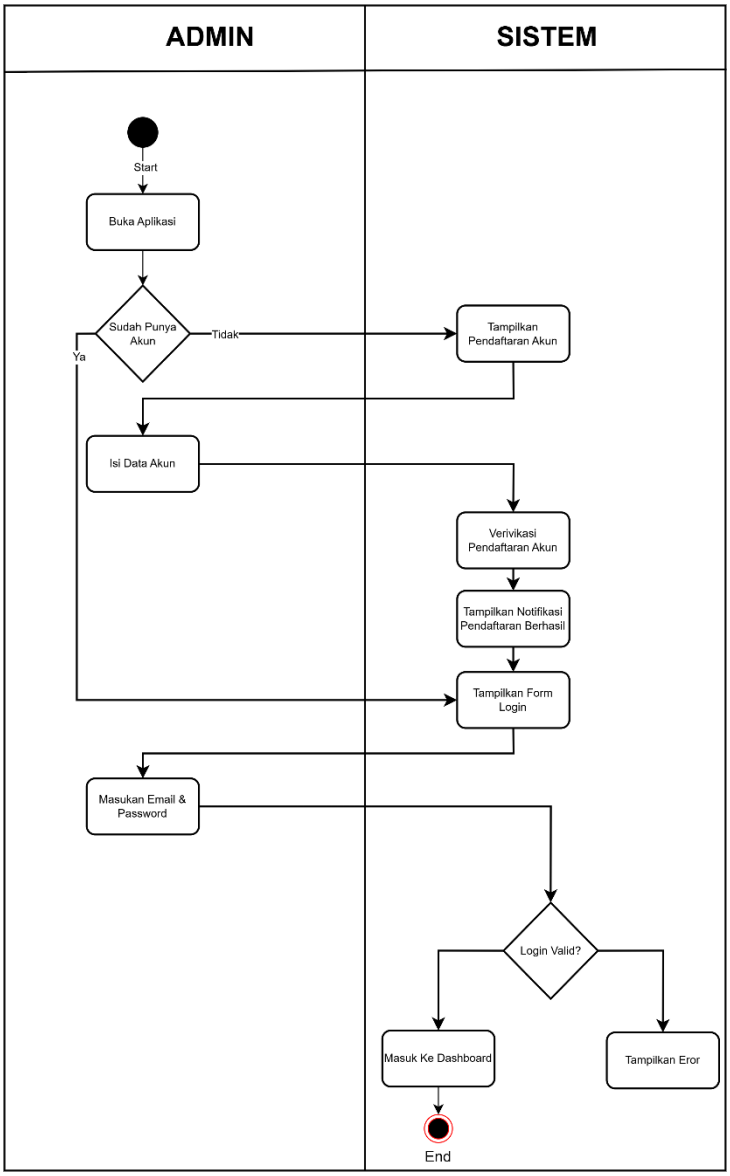
Class diagram Nara Bakery menggambarkan sistem manajemen toko yang terdiri dari 8 kelas utama. Kelas *List* berperan sebagai pusat sistem yang mewakili pengguna, dengan fungsi utama *login, register,* dan *logout,* sekaligus menjadi pengendali seluruh modul yang ada.

Dari kelas *List*, pengguna dapat mengakses *Dashboard* untuk melihat ringkasan bisnis, mengelola Transaksi beserta Detail Transaksi nya, serta mencetak Laporan keuangan dalam format PDF. Selain itu, pengguna juga mencatat Absensi karyawan yang secara otomatis menjadi dasar perhitungan Gaji, serta mengelola Inventaris untuk memantau stok barang.

Secara keseluruhan, sistem ini dirancang untuk membantu operasional Nara *Bakery* secara terpadu, mulai dari transaksi penjualan, manajemen stok, pencatatan kehadiran, perhitungan gaji, hingga pelaporan.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3.7. *Activity* Diagram

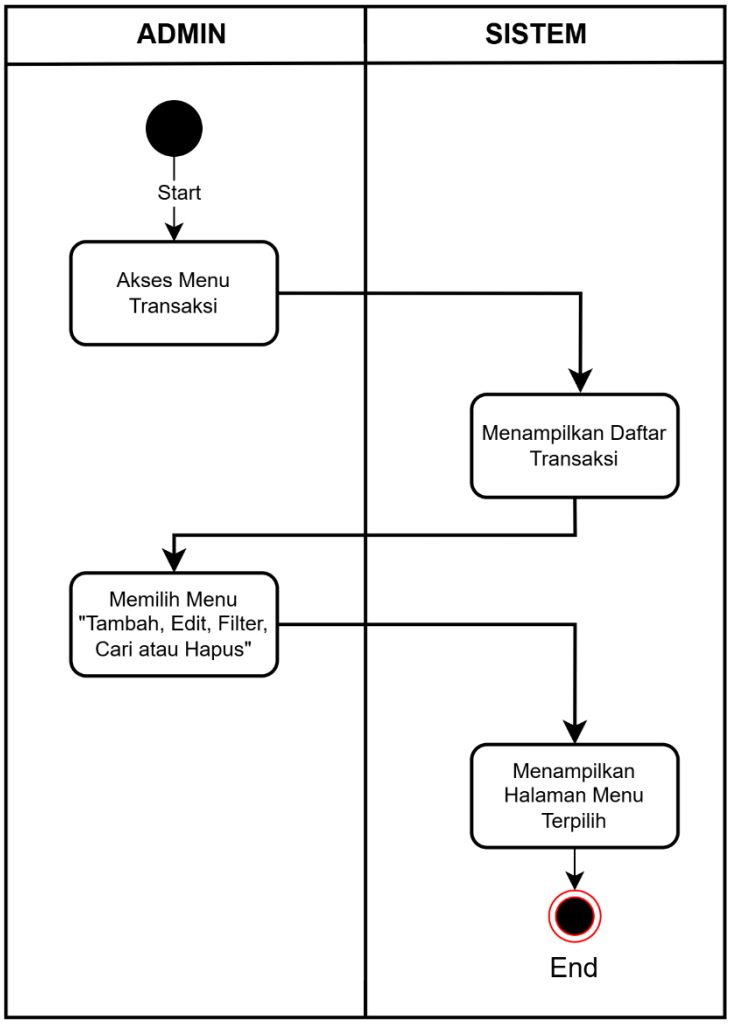


Gambar 4. Diagram Proses Masuk & Daftar

Proses dimulai ketika Admin membuka aplikasi, di mana sistem akan melakukan pengecekan melalui simpul keputusan apakah Admin sudah memiliki akun atau belum. Jika belum, sistem akan menampilkan halaman pendaftaran agar Admin dapat mengisi data akun, yang kemudian diverifikasi oleh sistem hingga muncul notifikasi pendaftaran berhasil dan form login ditampilkan. Apabila Admin sudah memiliki akun, sistem langsung mengarahkan ke form login untuk pengisian email dan *password*. Setelah kredensial diinput, sistem akan memvalidasi data tersebut; jika tidak *valid*, akan muncul pesan *eror*, namun jika *valid,* Admin akan berhasil masuk ke halaman *Dashboard* dan proses l*ogin* dinyatakan selesai.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3.8. Diagram *Activity* Menu *Login*

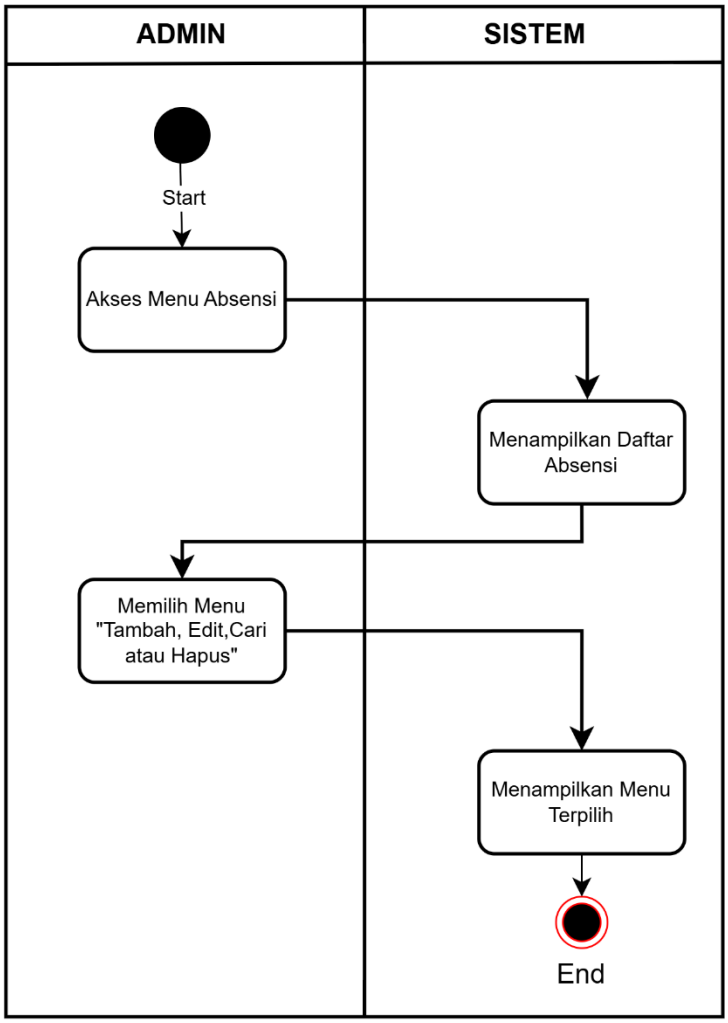


Gambar 5. *Diagram Activity* Menu *Login*

Alur dimulai saat Admin melakukan "Akses Menu Transaksi", yang kemudian direspon oleh sistem dengan menampilkan daftar transaksi yang tersedia. Setelah daftar muncul, Admin dapat memilih salah satu opsi tindakan seperti "Tambah, Edit, Filter, Cari, atau Hapus" sesuai kebutuhan. Sistem selanjutnya akan memproses pilihan tersebut dan menampilkan halaman menu yang dipilih oleh Admin untuk melanjutkan aktivitas. Proses ini berakhir setelah halaman tujuan berhasil ditampilkan oleh sistem.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3.9. Diagram *Activity* Menu Absensi

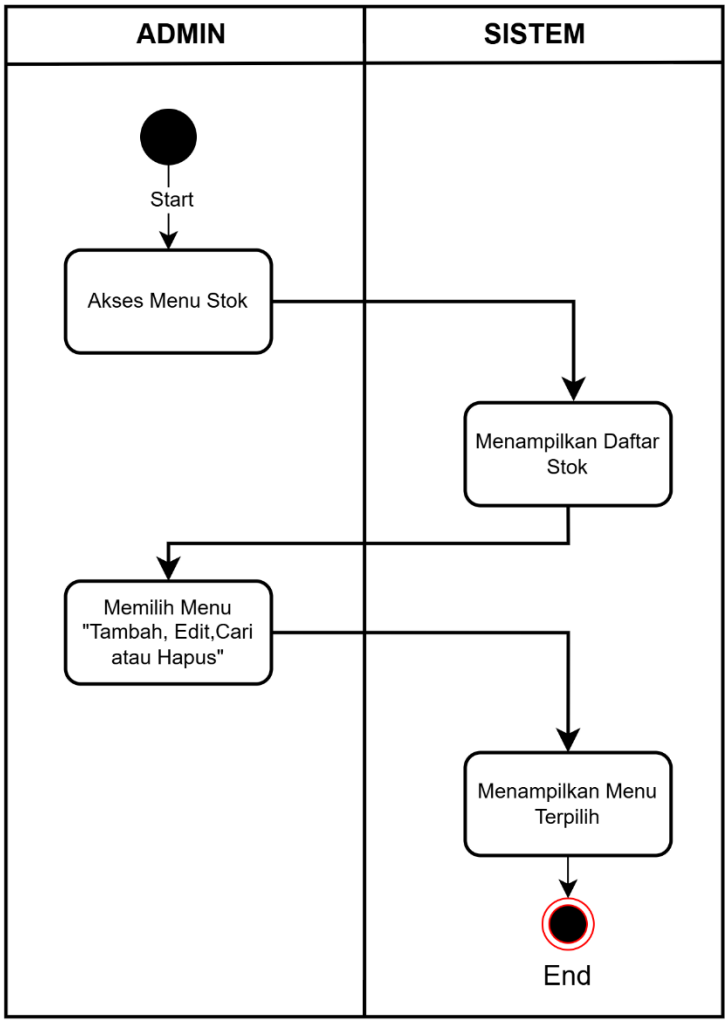


Gambar 6. Diagram *Activity* Menu Absensi

Proses dimulai saat Admin melakukan "Akses Menu Absensi", yang kemudian direspon oleh sistem dengan menampilkan daftar absensi yang tersedia. Setelah daftar tersebut muncul, Admin dapat menentukan tindakan dengan memilih menu "Tambah, Edit, Cari, atau Hapus" sesuai keperluan. Sistem selanjutnya akan memproses instruksi tersebut dan menampilkan halaman menu yang telah dipilih oleh Admin untuk melanjutkan aktivitas pengelolaan absensi. Alur ini berakhir setelah sistem berhasil menyajikan halaman yang diminta.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3.10. Diagram *Activity* Menu Stok

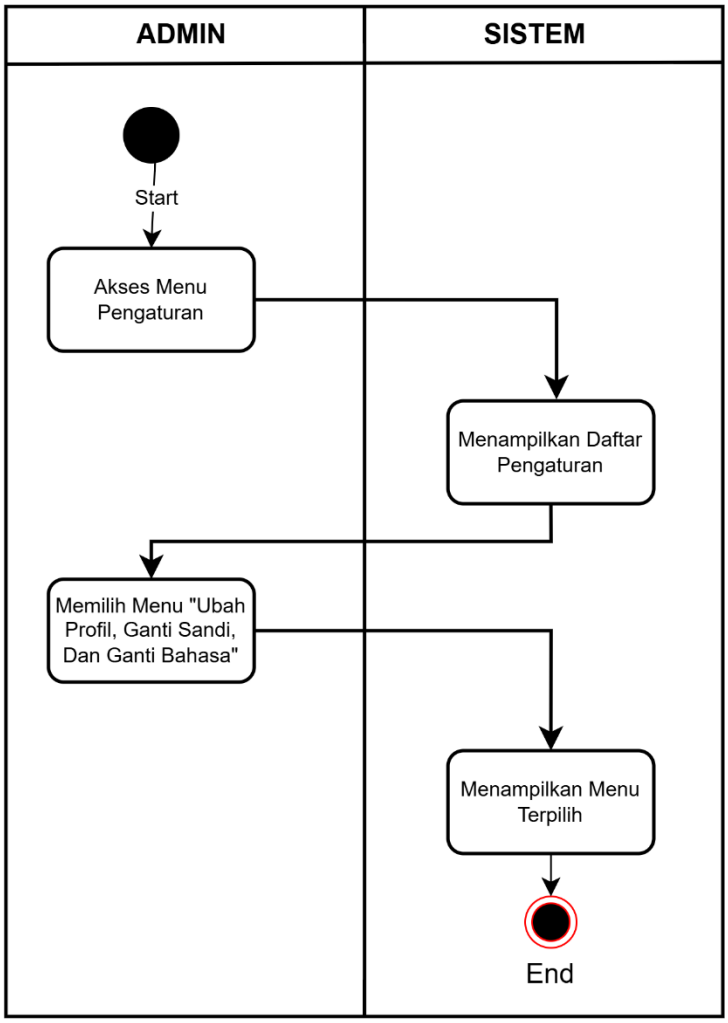


Gambar 7. Diagram *Activity* Menu Stok

Alur dimulai saat Admin melakukan "Akses Menu Stok", yang kemudian direspon oleh sistem dengan menampilkan daftar stok barang yang tersedia. Setelah daftar tersebut muncul, Admin dapat menentukan tindakan dengan memilih menu "Tambah, Edit, Cari, atau Hapus" sesuai dengan kebutuhan manajemen stok. Sistem selanjutnya akan memproses instruksi tersebut dan menampilkan halaman menu yang telah dipilih oleh Admin untuk melanjutkan aktivitas. Proses ini berakhir setelah sistem berhasil menyajikan halaman yang diminta secara tepat.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

3.11. Diagram *Activity* Menu Pengaturan



Gambar 8. Diagram *activity* menu pengaturan

Kegiatan operasional stok dimulai dengan Admin memilih "Akses Menu Stok", yang segera direspon oleh sistem dengan menampilkan rincian ketersediaan barang. Dalam fase ini, Admin memiliki kendali untuk melakukan pembaruan inventaris melalui fungsi tambah, edit, cari, maupun hapus data barang. Begitu keputusan diambil, sistem akan mengeksekusi perintah tersebut dengan menampilkan halaman fungsional yang dituju. Seluruh rangkaian aktivitas ini ditutup setelah sistem berhasil memuat halaman tujuan bagi Admin.

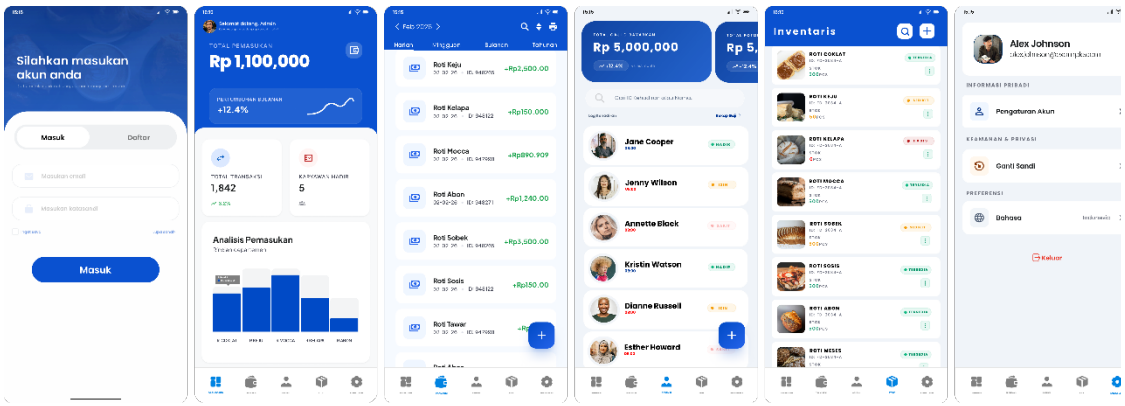
© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

e-ISSN 2830-3954
p-ISSN 2830-6031

3.7. *Design*



Gambar 9. *Wireframe*



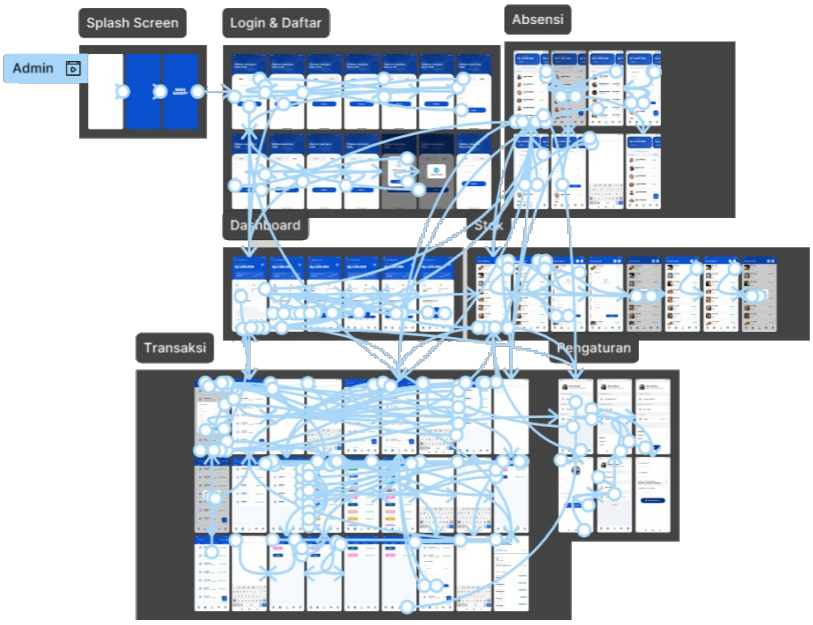
Gambar 10. *HighFidelity*

Tahap Design adalah proses perancangan visual dan struktur antarmuka sistem yang diwujudkan melalui pembuatan *wireframe*, *mockup*, atau *prototype*. Perancangan ini sangat berfokus pada kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta tampilan yang intuitif guna mengoptimalkan pengalaman pengguna *(user experience)* saat mengoperasikan aplikasi.

3.8. *Develop*

Tahap *Develop* merupakan proses mengubah desain visual statis menjadi prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak Figma. Pada tahap ini, rancangan *UI/UX* aplikasi Nara *Bakery* disimulasikan dengan fungsi klik dan transisi halaman agar menyerupai aplikasi sungguhan, sehingga siap dievaluasi secara langsung oleh pengguna pada tahap pengujian (*Test*) sebelum masuk ke proses pemrograman.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Gambar 11. Prototype Aplikasi

3.9. Test

Pengujian pada antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi Nara *Bakery* dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang mengacu pada metode analisis data *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini melibatkan 10 responden untuk mengukur tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Rincian hasil penilaian dari masing-masing responden disajikan dalam tabel berikut:

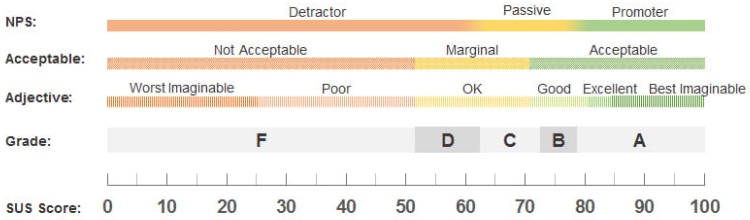
Tabel 2. Hasil penilaian responden terhadap sistem

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
R1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
R2	5	2	5	2	5	1	5	1	2	2	85
R3	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2	92.5
R4	4	1	4	1	5	1	4	1	5	2	90
R5	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2	92.5
R6	4	1	5	5	5	3	5	2	4	5	62.5
R7	4	2	4	1	5	1	4	1	5	3	85
R8	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2	100
R9	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2	97.5
R10	4	1	5	2	5	1	4	1	5	2	90
Rata-rata											**89.5**

Tabel di atas menampilkan hasil uraian nilai yang telah diberikan oleh 10 responden yang telah menjawab 10 pertanyaan yang telah disediakan oleh sistem. Penilaian dalam kuesioner ini diukur menggunakan instrumen skala Likert 5 poin untuk menentukan tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan. Nilai tersebut didapat dari rentang skor 1 sampai 5 di mana nilai 1 berarti Sangat Tidak

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Setuju (STS), nilai 2 Tidak Setuju (TS), nilai 3 Ragu-ragu (R), nilai 4 Setuju (S), dan nilai 5 Sangat Setuju (SS) [9].



Gambar 12. Hasil Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 89,5 Merujuk pada skala penilaian SUS, skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Nara Bakery berada pada kategori "*Excellent*" dengan *grade* A, serta memiliki tingkat akseptabilitas "*Acceptable*". Hal ini menandakan bahwa sistem manajemen yang dibangun telah memenuhi kebutuhan pengguna dan mudah untuk dioperasikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan UI/UX aplikasi Nara *Bakery* menggunakan metode *User Centered Design (UCD*), dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil merancang antarmuka aplikasi mobile yang secara presisi menyesuaikan dengan kebutuhan operasional usaha, meliputi pencatatan transaksi, pengelolaan stok barang, serta pendataan absensi karyawan. Aplikasi yang dirancang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas tersebut ke dalam satu sistem digital yang terstruktur, sehingga efektif dalam membantu meningkatkan efisiensi kerja dan meminimalisir kesalahan pencatatan yang sering terjadi pada metode manual. Keberhasilan ini didukung oleh penerapan kelima tahapan UCD yaitu *Research, Concept, Design, Develop*, dan *Test* yang terbukti memastikan desain benar-benar berorientasi pada pengguna akhir, memiliki alur penggunaan yang logis, serta antarmuka yang mudah dipahami. Lebih lanjut, hasil pengujian usability menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* membuktikan bahwa rancangan UI/UX ini memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan dapat diterima *(Acceptable)* oleh pengguna, sehingga sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi perangkat lunak secara penuh.

DAFTAR PUSTAKA

[1] E. Jurnal and I. Ekonomi, “Digitalisasi UMKM sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing di Era Ekonomi Digital,” vol. 18, no. 1, pp. 289–299, 2025.
[2] N. N. Hasan, F. Maulana, A. P. Wiguna, and O. Iqbal, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Efisiensi Operasional UMKM,” pp. 285–291, 2023.
[3] H. A. Shafira, “Journal of Digital Business and Technology Innovation (DBESTI) PENERAPAN MODUL POINT OF SALE ODOO UNTUK EFISIENSI TRANSAKSI PENJUALAN UMKM TOKO TIGA SAUDARA,” vol. 2, no. 2, pp. 308–312, 2025.
[4] F. I. Komputer, E. Yulianti, A. P. Fernanda, A. Vegayanta, and T. Styaningrum, “Perancangan Sistem Informasi Stok Berbasis Web pada UMKM Terdistribusi,” pp. 1395–1401, 2025.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

[5] E. Sinaga *et al.*, "Penerapan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional UMKM Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP," vol. 7, no. April, pp. 1–11, 2026, doi: 10.35957/jtsi.v7i1.14142.

[6] R. N. Ahmadi and I. A. Saputro, "PERANCANGAN UI / UX TOKO BAJU MANUVESHKO BERBASIS MOBILE," vol. 2, no. 3, pp. 952–960, 2025.

[7] I. Yudistira and H. Wulandari, "Perancangan UI / UX Sistem Pemesanan Produk di PT . Total Karya Berkah Menggunakan Metode User-Centered Design," vol. 13, pp. 2592–2603, 2025.

[8] M. Firdausy, A. Fitri, M. I. Afandi, and A. S. Fitri, "Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Findchise Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," vol. 06, no. 02, pp. 669–690, 2024.

[9] A. Rezha, E. Najaf, R. Permatasari, and C. S. Sakti, "Evaluating the Usability of a Book Stock and Sales Recording Android App : System Usability Scale (SUS), Heuristic Evaluation , and Maze Tool Insights," vol. 6, no. 3, pp. 1774–1789, 2024, doi: 10.51519/journalisi.v6i3.829.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)