

Perancangan UI/UX Aplikasi Pengelolaan Stok Barang Masgerstore.id Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Berlin Rahmat Marza¹, Lupi Rohmawati², Grace Priskila Dakhi^{3*}, Emi Sita Eriana⁴

^{1,2,3,4}Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹berlinrhmdm@gmail.com, ²luvirohmdmawati12@gmail.com, ³grc.dachy@gmail.com

Abstrak— Perkembangan teknologi digital membuat pelaku usaha perlu memiliki sistem pengelolaan stok yang akurat, efisien, dan mudah digunakan. MasgerStore.id sebagai bisnis berbasis online memerlukan rancangan antarmuka yang mampu mendukung proses pencatatan dan pemantauan stok secara optimal. Penelitian ini bertujuan merancang desain UI/UX untuk aplikasi pengelolaan stok Masgerstore.id dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Metode ini dipilih karena menempatkan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pengguna sebagai fokus utama di setiap tahap pengembangan. Tahapan penelitian mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, penyusunan user persona, analisis permasalahan (pain points), penyusunan information architecture, perancangan user flow, serta pembuatan wireframe dan *prototype*. Selain itu, evaluasi usability dilakukan untuk menilai efektivitas serta kemudahan penggunaan antarmuka yang dirancang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan UCD mampu menghasilkan desain UI/UX yang lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam aktivitas pengelolaan stok. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan sistem pengelolaan stok berbasis website bagi Masgerstore.id.

Kata Kunci: UI/UX; pengelolaan stok; *User-Centered Design*

Abstract— The development of digital technology requires businesses to have an accurate, efficient, and easy-to-use inventory management system. MasgerStore.id, as an online-based business, requires an interface design that can optimally support the process of recording and monitoring inventory. This study aims to design the UI/UX for the Masgerstore.id inventory management application using the User-Centered Design (UCD) method. This method was chosen because it places user needs, characteristics, and goals as the main focus at every stage of development. The research stages included identifying user needs, compiling user personas, analyzing pain points, compiling information architecture, designing user flow, and creating wireframes and prototypes. In addition, usability evaluations were conducted to assess the effectiveness and ease of use of the designed interface. The results of the research show that the UCD approach is capable of producing a more intuitive, efficient, and user-friendly UI/UX design for inventory management activities. This design is expected to serve as the basis for the development of a website-based inventory management system for Masgerstore.id.

Keywords: UI/UX; inventory management; *User-Centered Design*

1. PENDAHULUAN

Pengelolaan stok merupakan kegiatan penting bagi UMKM yang menjual produk fisik. Masgerstore.id, yang bergerak di bidang aksesoris, menghadapi tantangan karena proses produksi dilakukan oleh beberapa pengrajin rumahan dengan jumlah barang jadi yang tidak menentu. Barang yang diserahkan ke pemilik usaha sering kali tidak disertai pencatatan yang rapi sehingga stok mudah berubah tanpa dokumentasi yang jelas.

Selama ini pencatatan bahan baku dan barang jadi masih dilakukan secara manual melalui buku atau aplikasi sederhana, sehingga rawan terjadi kesalahan, data hilang, atau pencarian informasi yang memakan waktu. Kondisi ini semakin berpengaruh karena Masgerstore juga berjualan di Shopee dan TikTok Shop yang membutuhkan data stok yang akurat.

Karena belum memiliki sistem digital, perancangan antarmuka perlu disesuaikan dengan kebiasaan kerja pemilik usaha. *Metode User-Centred Design (UCD)* digunakan karena berfokus pada kebutuhan nyata pengguna dan konteks penggunaan di lapangan.

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi pengelolaan stok Masgerstore.id. Hasilnya berupa *prototype* antarmuka yang mendukung pencatatan bahan baku dan barang jadi secara lebih terstruktur, serta dapat menjadi dasar pengembangan sistem digital di masa depan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *User-Centred Design (UCD)* sebagai pendekatan utama dalam merancang antarmuka aplikasi pengelolaan stok Masgerstore.id. Metode ini dipilih karena mampu memfokuskan proses perancangan pada kebutuhan, karakteristik, serta konteks penggunaan dari pemilik usaha sebagai pengguna utama. UCD memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada permasalahan nyata yang dihadapi pengguna dalam aktivitas sehari-hari.

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 User Interface

User Interface (UI) User Interface (UI) adalah sekumpulan grafis yang beraturan sehingga dapat digunakan untuk berinteraksi dengan sistem (Murni *et al.*, 2025). Tujuan utama UI adalah membuat interaksi pengguna dengan teknologi menjadi mudah dan efisien. Desain UI harus memperhatikan kebutuhan, preferensi, dan aksesibilitas pengguna untuk memastikan pengalaman yang optimal (Rasmila *et al.*, 2025).

2.1.2 User Experience

Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah pengalaman seseorang dalam sebuah website atau sistem yang merespon sebuah produk, sistem, dan jasa. User experience dapat menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang pengguna terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa (Ajla *et al.*, 2024).

2.1.3 Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang telah siap digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna. Secara sederhana, aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan, seperti sistem bisnis, permainan, layanan public, periklanan, atau segala proses yang dilakukan oleh manusia (Margareta & Huda, 2025).

2.1.4 Pengelolaan

Pengelolaan data barang melibatkan dua aspek utama yaitu pencatatan dan pengumpulan barang masuk dan keluar. Pengelolaan data barang diperlukan perusahaan untuk mengatasi kendala dalam manajemen stok, kesulitan untuk memprediksi permintaan, dan ketidaktauhan tentang ketersediaan barang (Anggraini & Hamdani, 2024).

2.1.5 Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis web yang digunakan untuk membuat antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara kolaboratif. Platform ini memungkinkan desainer untuk membuat wireframe, *mockup*, prototipe, dan desain visual dalam satu tempat, dengan akses mudah melalui browser atau aplikasi desktop (Rasmila *et al.*, 2025).

2.1.6 Wireframe

Wireframe merupakan kerangka dasar dari tampilan aplikasi yang menggambarkan struktur halaman, posisi komponen, dan alur navigasi tanpa detail visual seperti warna atau gambar. Wireframe digunakan sebagai tahap awal perancangan untuk memastikan susunan elemen sudah sesuai kebutuhan sebelum melanjutkan ke tahap desain yang lebih detail.

2.1.7 Mockup

Mockup adalah pengembangan dari wireframe yang menampilkan visual desain dengan lebih lengkap, seperti warna, ikon, tipografi, dan tata letak akhir yang menyerupai tampilan aplikasi sebenarnya. *Mockup* belum memiliki interaksi, namun memberikan gambaran jelas mengenai UI final sebelum dibuatkan *prototype*.

2.1.8 Prototype

Prototype merupakan hasil visual interaktif dari proses perancangan antarmuka yang bertujuan menampilkan gambaran awal sistem, baik dari sisi tampilan maupun alur penggunaannya.

Prototype dikembangkan dari wireframe yang dilengkapi dengan elemen visual seperti warna, gambar, dan teks, sehingga menyerupai bentuk akhir produk. Tahapan ini berperan penting dalam menguji desain sebelum masuk ke proses pengembangan sistem secara menyeluruh (Margareta & Huda, 2025).

2.1.9 User Centered Design

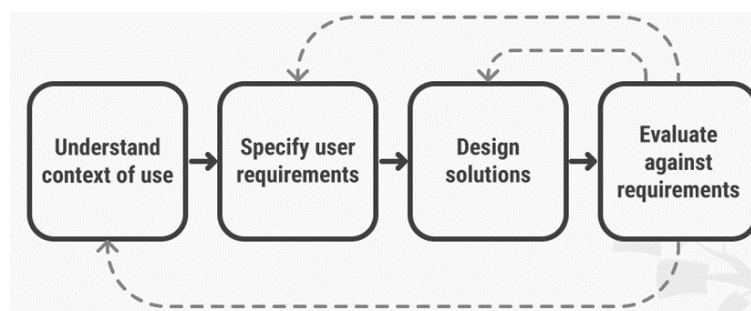
User-Centered Design (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. UCD memiliki konsep yaitu pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem didasarkan dari pengalaman pengguna. Pendekatan User Centered Design digunakan dengan tujuan menciptakan produk yang memiliki tingkat kegunaan yang tinggi. Dalam merancang sistem menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD), terdapat pedoman yang mencakup beberapa prinsip desain, yakni berorientasi pada pengguna, integrasi desain, dan interaktivitas dalam desain (Pangkey *et al*, 2024).

2.1.10 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "quick and dirty" yang digunakan untuk mengukur kegunaan atau usability suatu sistem (Broke, 1996). SUS dirancang untuk memberikan indikasi secara umum mengenai sejauh mana suatu sistem dianggap mudah digunakan oleh penggunanya. Metode ini mencakup serangkaian pertanyaan dan skala penilaian yang mengumpulkan persepsi pengguna terhadap berbagai aspek kegunaan suatu sistem. Metode ini diaplikasikan dengan memakai 10 pertanyaan yang diukur dengan skala likert, dimana pertanyaan disusun dengan bentuk kuesioner (Fitri *et al*, 2024).

2.2 Tahapan Penelitian dengan User-Centred Design

Proses perancangan dilakukan berdasarkan empat tahapan utama dalam UCD, yaitu:



Gambar 1. Metode User Centered Design

a. Understand Context of Use

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai kondisi lapangan melalui wawancara dan observasi langsung terhadap pemilik Masgerstore.id. Aktivitas yang diamati meliputi proses pencatatan stok, alur penginputan barang masuk dan barang keluar, serta media yang digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh pencatatan masih dilakukan secara manual dan tidak terorganisir, sehingga sering terjadi selisih data dengan kondisi fisik barang.

b. Specify User Requirements

Informasi dari tahap sebelumnya digunakan untuk merumuskan kebutuhan pengguna. Kebutuhan ini mencakup kebutuhan fungsional seperti pencatatan bahan baku, pencatatan barang jadi, pencarian data, pengeditan stok, serta pembuatan laporan sederhana. Selain itu, dirumuskan pula kebutuhan non-fungsional seperti tampilan yang mudah dipahami, penggunaan istilah sederhana, serta alur navigasi yang tidak membingungkan. Pada tahap ini juga ditentukan persona pengguna, *user flow*, serta struktur menu sistem.

c. Design Solutions

Tahap ini menghasilkan rancangan antarmuka berupa *wireframe*, tampilan *mockup*, serta *prototype*. Rancangan dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, dengan fokus pada kemudahan akses dan keterbacaan informasi. Setiap tampilan dirancang sesuai fungsi menu, seperti halaman *login*, *dashboard*, halaman bahan baku, bahan jadi, tambah bahan, laporan, dan pengaturan pengguna.

d. Evaluate Against Requirements

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa rancangan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan bersama pemilik Masgerstore.id melalui pengecekan alur penggunaan aplikasi, penilaian kemudahan memahami tampilan, serta pengecekan kesesuaian fungsi tombol dan navigasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *prototype* dapat dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pencatatan stok yang diharapkan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk memahami situasi kerja pemilik Masgerstore.id dan kendala apa saja yang muncul saat melakukan pencatatan stok. Pemilik usaha berperan sebagai pengguna utama yang mengelola seluruh aktivitas pencatatan bahan baku, barang jadi, dan perubahan stok harian.

a. Persona Pengguna

Pengguna yang menjadi fokus merupakan pemilik usaha yang mengelola usaha secara mandiri. Aktivitas sehari-harinya meliputi menerima setoran barang dari pengrajin rumahan, mencatat jumlah barang jadi, serta memantau stok untuk kebutuhan penjualan di marketplace. Pengguna membutuhkan aplikasi yang sederhana, mudah dipahami, dan tidak memiliki alur yang rumit.

b. Pain Points

Dari hasil observasi dan diskusi informal, diperoleh beberapa permasalahan berikut:

1. Stok sering tidak sesuai antara catatan dan barang fisik.
2. Pencatatan manual membuat pencarian data memakan waktu.
3. Tidak ada pemisahan jelas antara data bahan baku dan barang jadi.
4. Tidak ada tempat khusus untuk mencatat perubahan stok harian.
5. Kesulitan memantau stok ketika produk dijual di Shopee atau TikTok Shop.

c. Kebutuhan Pengguna

Dari permasalahan tersebut, kebutuhan pengguna dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 1. User Needs

<i>User Needs</i>
Mengelola Stok barang jadi
Mengelola bahan baku
Produk Pengrajin
Fitur Pendukung

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem dirumuskan berdasarkan kebutuhan pengguna yang sudah diidentifikasi.

a. Kebutuhan Fungsional

1. Mengelola data bahan baku (tambah, ubah, hapus, lihat).
2. Mengelola data barang jadi.
3. Menampilkan dashboard berisi ringkasan stok.
4. Fitur pencarian data.

5. Fitur laporan stok yang dapat diekspor.
6. Fitur pengaturan akun pengguna

b. Kebutuhan Non Fungsional

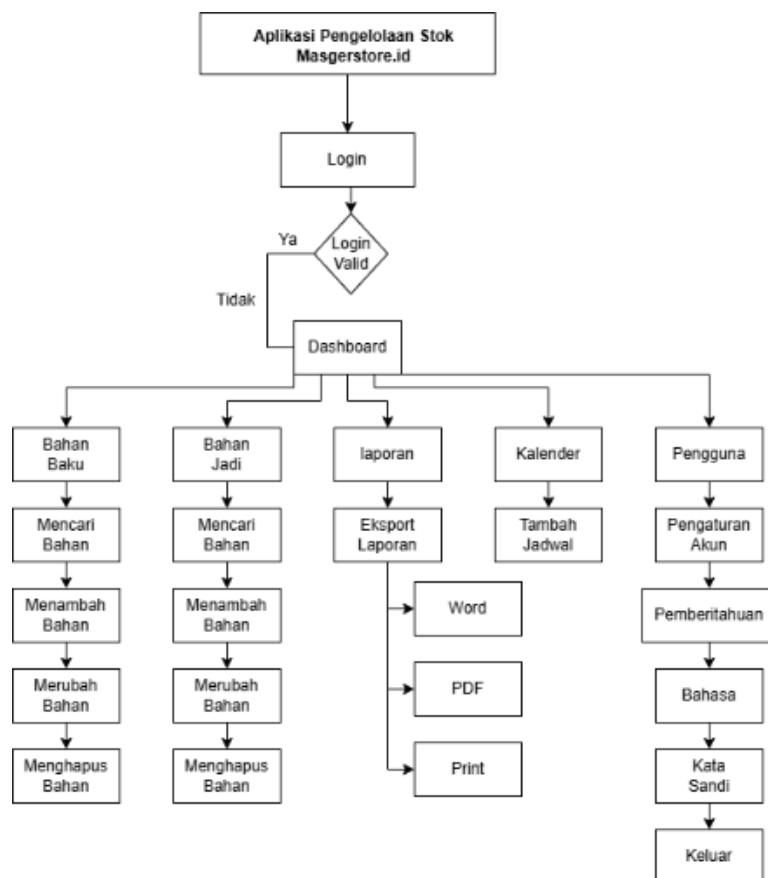
1. Antarmuka mudah dipahami.
2. Navigasi sederhana dan konsisten.
3. Tampilan bersih dengan informasi yang mudah dibaca.
4. Elemen visual yang tidak membingungkan pengguna baru.

c. Struktur Menu

Struktur menu pada aplikasi dirancang untuk memperlihatkan hubungan antarfitur yang akan digunakan dalam proses pengelolaan stok. Pengguna yang dalam konteks Masgerstore merupakan admin utama akan memulai penggunaan melalui halaman login. Setelah berhasil masuk, admin diarahkan ke dashboard yang menampilkan gambaran umum mengenai jumlah bahan baku, barang jadi, serta aktivitas stok yang sudah dicatat.

Setiap menu, seperti Bahan Baku, Barang Jadi, Laporan, dan Pengaturan Pengguna, disusun agar menampilkan tabel atau daftar data sesuai kebutuhan masing-masing. Dari menu ini, admin dapat menambah, mengubah, melihat, atau menghapus data sesuai tugas pengelolaan stok yang berlangsung sehari-hari.

Selain fungsi pengolahan data, sistem juga dilengkapi opsi ekspor laporan yang memungkinkan admin menyimpan data dalam format tertentu, seperti PDF, Word, atau mencetaknya langsung bila dibutuhkan. Fitur ekspor ini disediakan agar pemilik usaha lebih mudah membuat catatan atau arsip manual yang diperlukan untuk evaluasi stok maupun keperluan administrasi lainnya.



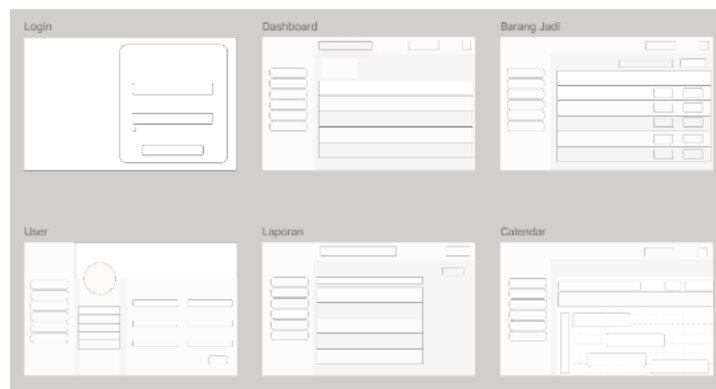
Gambar 2. Stuktur Menu

3.3 Perancangan UI/UX

3.3.1 Wireframe

Wireframe adalah proses membuat krangka awal sebelum halaman aplikasi antarmuka yang dibuat, di mana membuat tata letak ikon, tipografi, ukuran yang akan digunakan pada tahap selanjutnya ketahap pembuatan *mockup* (Apriliyanti *et al*, 2023).

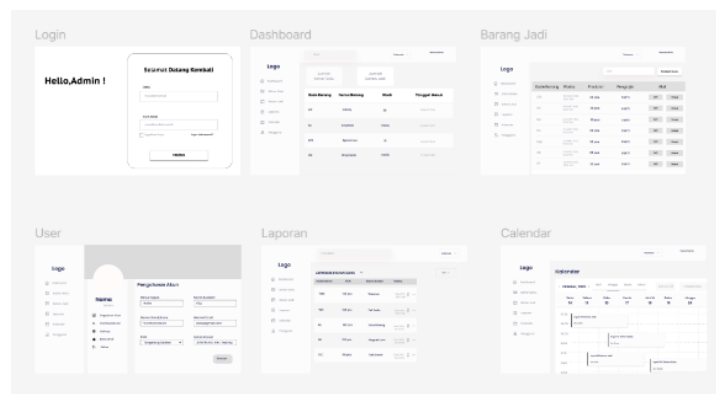
Dalam konteks perancangan UI/UX dengan metode User Centered Design (UCD), *wireframe* digunakan pada tahap perancangan solusi sebagai blueprint awal sebelum dikembangkan menjadi desain yang lebih detail. *Wireframe* membantu tim memahami alur kerja pengguna serta memastikan bahwa struktur halaman sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap desain visual.



Gambar 3. Wireframe

3.3.2 Mockup

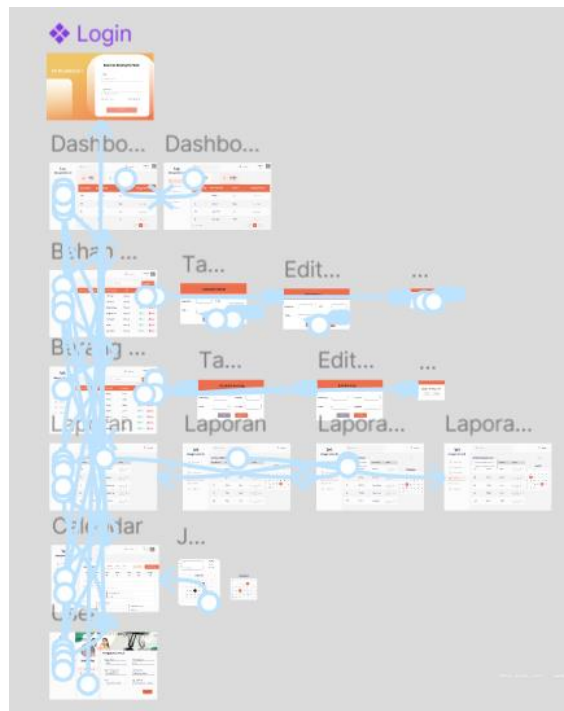
Mockup adalah konsep dari sebuah karya yang dibuat secara digital supaya terlihat nyata (Nurdattillah, 2025). *Mockup* membantu menggambarkan bagaimana aplikasi akan terlihat ketika digunakan oleh pemilik usaha. Selain memperjelas estetika tampilan, *mockup* juga digunakan sebagai referensi untuk membuat *prototype* agar alur perpindahan halaman dan interaksinya dapat diuji oleh pengguna.



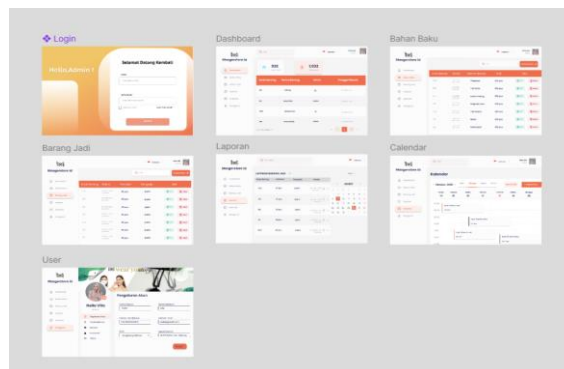
Gambar 4. Mockup

3.3.3 Prototype

Prototype adalah contoh tampilan antarmuka aplikasi yang akan jadi, tahapan ini merupakan lanjutan dari *mockup* yang sudah disambungkan antar frame agar dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara menekan tombol atau ikon yang ada (Apriliyanti *et al*, 2023). Berikut merupakan hasil dari pembuatan *prototype* pada tahap perancangan UI/UX ini:



Gambar 5. Prototype



Gambar 6. Tampilan UI/UX

a. Login

Halaman *login* berisi kolom email, kata sandi, dan tombol masuk. Tampilan dibuat sederhana agar memudahkan pengguna memulai penggunaan aplikasi.

b. Dashboard

Halaman *dashboard* berfungsi sebagai tampilan ringkas yang menunjukkan kondisi stok di Masgerstore.id. Bagian atas menampilkan dua informasi utama, yaitu jumlah bahan baku dan jumlah barang jadi, sehingga pengguna dapat melihat keadaan stok secara cepat tanpa membuka menu lain. Di bawahnya terdapat tabel berisi detail barang seperti kode, nama, jumlah stok, dan tanggal masuk. Tabel dibuat sederhana agar mudah dibaca, termasuk adanya indikator seperti “Habis” untuk menandai stok yang perlu ditambah. Dashboard juga dilengkapi fitur pencarian, pengaturan bahasa, dan informasi akun pengguna. Navigasi menu ditempatkan di sisi kiri agar pengguna dapat berpindah ke halaman lain dengan mudah. Secara keseluruhan, dashboard dirancang untuk menyajikan informasi penting secara jelas dan mendukung pemantauan stok harian.

c. Bahan Baku

Halaman bahan baku digunakan untuk mengelola seluruh data material yang dipakai dalam proses produksi. Di bagian atas halaman terdapat tombol “Tambah Bahan” untuk menambahkan data baru dan kolom pencarian untuk menemukan item tertentu dengan cepat. Data ditampilkan dalam bentuk tabel berisi kode bahan, nama bahan, jumlah stok, dan waktu pencatatan. Setiap baris dilengkapi tombol *update* dan *delete* agar pengguna dapat memperbarui atau menghapus data secara langsung. Tampilan tabel yang terstruktur membantu proses pengelolaan bahan baku menjadi lebih mudah dan efisien.

d. Barang Jadi

Halaman barang jadi digunakan untuk mengelola data hasil produksi yang telah selesai diproses. Seluruh daftar barang ditampilkan dalam bentuk tabel, dilengkapi fitur pencarian dan tombol “Tambah Stok” di bagian atas untuk menambahkan data baru. Tabel memuat kode barang, waktu produksi, jumlah produksi, dan nama pengrajin, sehingga informasi dapat dibaca dengan jelas dan terstruktur. Setiap baris tabel dilengkapi tombol *Edit* dan *Hapus* untuk mempermudah pembaruan atau penghapusan data secara langsung. Halaman ini memudahkan pengguna memantau dan mengelola barang jadi dengan lebih efisien.

e. Laporan

Halaman laporan digunakan untuk menampilkan rekap data barang sebagai bahan pemantauan dan evaluasi. Informasi ditampilkan dalam bentuk tabel yang rapi, mencakup data barang masuk dan barang jadi. Halaman ini juga dilengkapi fitur pencarian dan penyaringan agar pengguna lebih mudah menemukan informasi yang diperlukan. Dengan tampilan yang terstruktur, proses monitoring dan pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efektif.

f. Kalender

Halaman kalender digunakan untuk menampilkan jadwal aktivitas yang berkaitan dengan produksi dan pengelolaan stok di Masgerstore.id. Pengguna dapat melihat aktivitas berdasarkan hari, minggu, bulan, atau tahun, dengan mode mingguan sebagai tampilan default. Setiap catatan berisi informasi aktivitas, jumlah material atau barang yang diproses, serta nama pengrajin yang terlibat. Catatan tersebut ditampilkan sepanjang garis waktu untuk memudahkan melihat urutan kegiatan, dan warna yang berbeda digunakan untuk membedakan jenis aktivitas maupun pengrajin.

g. User

Halaman pengguna berfungsi untuk mengelola informasi akun admin Masgerstore. Pada halaman ini ditampilkan profil pengguna, seperti foto, nama, dan peran akun. Di sisi kiri terdapat menu pengaturan seperti akun, pemberitahuan, bahasa, kata sandi, dan keluar. Bagian utama halaman berisi form untuk memperbarui data diri, seperti nama, nomor handphone, email, dan alamat. Perubahan yang dilakukan dapat disimpan melalui tombol Simpan. Halaman ini memastikan data pengguna tetap teratur dan mudah diperbarui.

3.4 Pengujian System Usability Scale (SUS)

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Nilai SUS
Q1	3	3	4	2	3	2	3	3	4	1	28	70
Q2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	26	65
Q3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35	87.5
Q4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	0	23	57.5
Q5	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	27	67.5
Q6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5
Q7	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	25	62.5
Q8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
Q9	2	3	2	2	2	1	2	3	3	1	21	52.5

Q10	3	4	2	3	4	3	3	4	4	2	32	80
Q11	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	21	52.5
Q12	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
Q13	2	3	3	1	3	0	1	3	1	0	17	42.5
Q14	2	3	2	1	3	2	2	3	3	1	22	55
Q15	3	2	4	2	3	1	3	3	3	1	25	62.5
Q16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
Q17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77.5
Q18	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	30	75
Q19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
Q20	4	4	3	2	3	2	3	2	3	4	30	75
Q21	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	34	85
Q22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5
Q23	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	36	90
Q24	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
Q25	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	35	87.5
Total rata-rata Hasil											70.42	

Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner System Usability Scale (SUS) yang diberikan kepada 10 responden, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 70,42. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori “Good” dan termasuk kelas Grade C dalam interpretasi standar SUS. Secara umum, skor di atas 68 menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan nilai 70,42, dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang cukup memuaskan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk mencapai kategori Excellent. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa mayoritas responden merasa sistem mudah dipahami, tidak membingungkan, serta fungsi-fungsi utama dapat digunakan tanpa hambatan berarti. Namun demikian, beberapa pertanyaan dengan skor rendah dapat menjadi acuan untuk perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang menggunakan metode User-Centered Design (UCD), Rangkaian proses perancangan UI/UX untuk aplikasi pengelolaan stok Masgerstore.id berhasil menciptakan antarmuka yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan langkah-langkah seperti observasi, identifikasi kebutuhan, pembuatan wireframe, *mockup*, dan *prototype*, aplikasi ini dibuat untuk membantu pencatatan bahan baku dan barang jadi agar lebih terstruktur, mudah dipahami, dan efisien tanpa alur yang membingungkan. Kami mengevaluasi ini melalui System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 10 responden, yang menghasilkan skor rata-rata 70,42. Skor ini menunjukkan aplikasi masuk kategori "Good" dan memenuhi standar kegunaan yang cukup baik. Artinya, pengguna bisa berinteraksi dengan sistem secara nyaman, meski ada beberapa area yang masih bisa diperbaiki di versi mendatang. Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi ini bisa diperkaya dengan integrasi otomatis ke marketplace, notifikasi saat stok menipis, dan tampilan mobile yang lebih responsif, sehingga pemilik usaha bisa menggunakannya lebih mudah dalam rutinitas harian.

REFERENCES

- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). Perancangan UI/UX e-commerce menggunakan metode user centered design (UCD). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93–101. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>
- Anggraini, D., & Hamdani, D. (2024). Implementasi metode design thinking dalam perancangan *prototype* sistem pengelolaan data barang. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 597–608. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1469>

- Apriliyanti, P., Irmayanti, D., & Alam, S. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi media pembelajaran pengenalan budaya Indonesia untuk siswa sekolah dasar menggunakan metode user centered design (UCD). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 9(2), 716–733. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1665>
- Fitri, M. F. A., Afandi, M. I., & Fitri, A. S. (2024). Perancangan desain UI/UX aplikasi Findchise menggunakan metode user centered design (UCD). *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 6(02), 669–690. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i02.1395>
- Margareta, N., & Huda, N. (2025). Perancangan UI/UX aplikasi monitoring barang menggunakan metode user centered design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(6). <https://doi.org/10.36040/jati.v9i6.15704>
- Murni, S. D., Wulandari, H., & Wahyuni, S. (2025). Perancangan UI/UX pada website percetakan di PT. Ikhtiar Berkah menggunakan metode user centered design (UCD). *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 1199–1208. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14985>
- Nurdattillah, D. K. (2025). Optimalisasi desain UI/UX website The Originote dengan pendekatan user centered design. *JUSIFOR: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 4(1), 59–67. <https://doi.org/10.70609/jusifor.v4i1.5985>
- Pangkey, M. E. M., Najoan, X. B. N., & Paturusi, S. D. E. (2024). Perancangan UI/UX website UPT Bahasa menggunakan heuristic evaluation dan user-centered design. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(2), 161–172. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i02.53949>
- Rasmila, R., Novrianda, R., Amalia, R., & Ardiansyah, A. (2025). Perancangan desain UI/UX pendataan stock barang pada Eka Jaya Komputer dengan menggunakan metode user centered design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 3137–3144. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13276>