

Perancangan Ui/Ux Website Penjualan Pada Cv. Azzahra Suplier Dan General Contractor Dengan Metode Design Thinking

Asep Samsul Bakhri^a, Anggi Elanda^b, Rio Rahmat Hidayat^c, Dian Nur Rahayu^c

^{a,b,c,d} STMIK Rosma, Jl. Kertabumi No. 62, Karawang 41311, Indonesia

^crio.hidayat@mhs.rosma.ac.id

Abstract

In this era there are many business entities or CVs engaged in the supplier of furniture materials or what we often refer to as home furnishings and custom contractors. The many competitors have resulted in many business entities providing furniture contractor services and CV Azzahra is one of them. CV Azzahra is a business entity that is starting its business in the field of furniture material suppliers and furniture contractor services. CV Azzahra's marketing and sales media is still very limited, only limited to the relationship between the owner and the second party who has previously established a relationship, who offers it to his prospective customers. Researchers see that CV Azzahra's marketing scope is fairly minimal and does not yet have marketing and sales media through websites. Therefore the researcher will design the UI/UX sales website at CV Azzahra using the figma application using the Design Thinking research method. So it is necessary to design a sales website UI / UX design at CV Azzahra so that it can make it easier for programmers to develop applications that will be made later.

Keywords : Supplier, Contractor, UI, UX, Website, Design Thinking

Abstrak

Pada zaman ini banyak nya badan usaha atau CV yang bergerak di bidang suplier bahan furniture atau sering kita sebut sebagai perabotan rumah dan custom contractor. Banyak nya kompetitor mengakibatkan tidak sedikit nya badan usaha yang menyediakan jasa contractor furniture dan CV Azzahra merupakan salah satunya. CV Azzahra merupakan badan usaha yang sedang merintis usahanya di bidang suplier bahan furniture dan jasa contractor furniture. Media pemasaran dan penjualan CV Azzahra masih sangat lah terbatas hanya sebatas pada hubungan antara owner dan pihak kedua yang sudah terjalin hubungan sebelumnya, yang menawarkan terhadap calon-calon customer nya. Peneliti melihat bahwa lingkup pemasaran CV Azzahra ini terbilang sangatlah minim dan belum mempunyai media pemasaran dan penjualan melalui website. Maka dari itu peneliti akan melakukan perancangan UI/UX website penjualan pada CV Azzahra menggunakan aplikasi figma dengan menggunakan metode penelitian Desaign Thinking. Maka diperlukan nya perancangan desain UI/UX website penjualan pada CV Azzahra agar dapat memudahkan para programer dalam pengembangan aplikasi yang akan dibuat nantinya.

Kata Kunci : Suplier, Contractor, UI, UX, Website, Design Thinking

1. Pendahuluan

Pada era modern saat ini kemajuan teknologi berdampak besar pada semua bidang usaha, termasuk pada industri furniture rumahan. Seiring berkembang nya model dan kegunaan dalam peralatan rumah tangga. Menjadikan perlunya beragam inovasi yang harus dibuat agar terus memuaskan hasrat para konsumen(Suprijono et al., 2020). Baik dari aspek estetika hingga aspek ergonomis menjadi acuan pada bidang usaha furniture ini. Maka dari itu di era modern

ini dapat banyak kita jumpai kreasi-kreasi baru dari berbagai aspek furniture. Mulai dari kursi, meja, lemari, pagar, dan produk lain nya yang banyak memasukan unsur estetika didalam nya. Tapi tak menghilangkan aspek ergonomis nya dengan baik(Suprijono & Kusuma Wijaya, 2020).

Furniture sendiri dipercaya ada di indonesia sejak abad ke-19 di daerah jepara yang telah dikenal luas sebagai daerah penghasil furniture yang terkenal akan ukiran jeparanya. Bahkan sudah menjadi budaya bagi masyarakat sekitar nya berprofesi sebagai pengrajin ukiran jepara di berbagai produk furniture nya. Hingga saat ini profesi masyarakat sekitar nya masih lah memegang teguh budaya tersebut. Bahkan furniture ukiran jepara ini menjadi product local yang mampu menembus pasar internasional. Yang banyak diminati masyarakat luar negeri hingga saat ini. Pada era saat ini banyak nya badan usaha yang bergerak dibidang furniture dimulai dari perusahaan-perusahaan besar seperti ikea, hingga banyak usaha-usaha rumahan yang bergerak di bidang furniture. Salah satunya adalah CV Azzahra ini yang sedang merintis usahanya. CV Azzahra merupakan badan usaha yang beralamat di Kp. Serang No.44 RT.10 RW.05, Ds.Mekarjaya, Kec.Purwasari, Kab.Karawang, Jawa Barat. CV Azzahra ini menyediakan bahan baku furniture yaitu kayu pallet dan membuka jasa *contractor custom product* dari bahan kayu pallet. Yang tentunya menerima segala bentuk *request* konsumen mulai dari kursi, meja, pagar, lemari, gantungan, dari bahan kayu pallet. CV Azzahra juga menjual bahan dasar nya yaitu kayu pallet, mulai dari kayu pallet biasa dan kayu pallet bakar yang terlihat seperti ada ukiran kayu.

Media pemasaran dan penjualan CV Azzahra saat ini masih mengandalkan contact-contact customer yang sudah terelasi sebelumnya, jadi terbilang masih kuno yaitu hanya mengandalkan dari mulut ke mulut dan berbagi contact. Peneliti dapat menilai bahwa CV Azzahra ini perlu pengembangan sistem informasi dalam media penjualan nya. Untuk itu peneliti menyarankan media penjualan berbasis website, maka peneliti akan melakukan perancangan UI/UX website penjualan pada CV Azzahra menggunakan metode Design Thinking.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. E-Commerce

Definisi e-commerce menurut McLeod Pearson merupakan penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari e-commerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser web untuk membeli dan menjual produk(Sayeti et al., 2022).

2.2. Furniture

Menurut Andody Situmeang Furniture adalah istilah yang digunakan untuk perabot rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang dipermukaannya(Ernawati et al., 2021)(Satria, 2021).

2.3. Contractor

Menurut David Maruli Tua Sihombing Kontraktor secara umum dapat diartikan sebagai sebuah badan/lembaga/orang yang mengupayakan atau melakukan aktifitas pengadaan baik berupa barang maupun jasa yang dibayar dengan nilai kontrak yang sudah disepakati(Ardianti & Chazar, 2022)(Utomo et al., 2022).

2.4. Perancangan

Menurut Kadir perancangan adalah pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional dengan mempersiapkan rancang bangun implementasi dengan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi(Efdiningsih et al., 2023)(Irawan et al., 2023).

2.5. User Interface

Menurut Ismatullah dan Adrian dalam membuat sebuah aplikasi yang perlu diperhatikan salah satunya adalah antarmuka (*interface*), karena antarmuka yang kita buat sangat mempengaruhi terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat. Dapat diartikan bahwa desain interface harus lah mudah dipahami oleh user pengguna, lalu di desain semenarik mungkin untuk menarik minat pengguna nya(A. R. Nasution et al., 2023)(Silvianti & Rizky Nova Wardani, 2023).

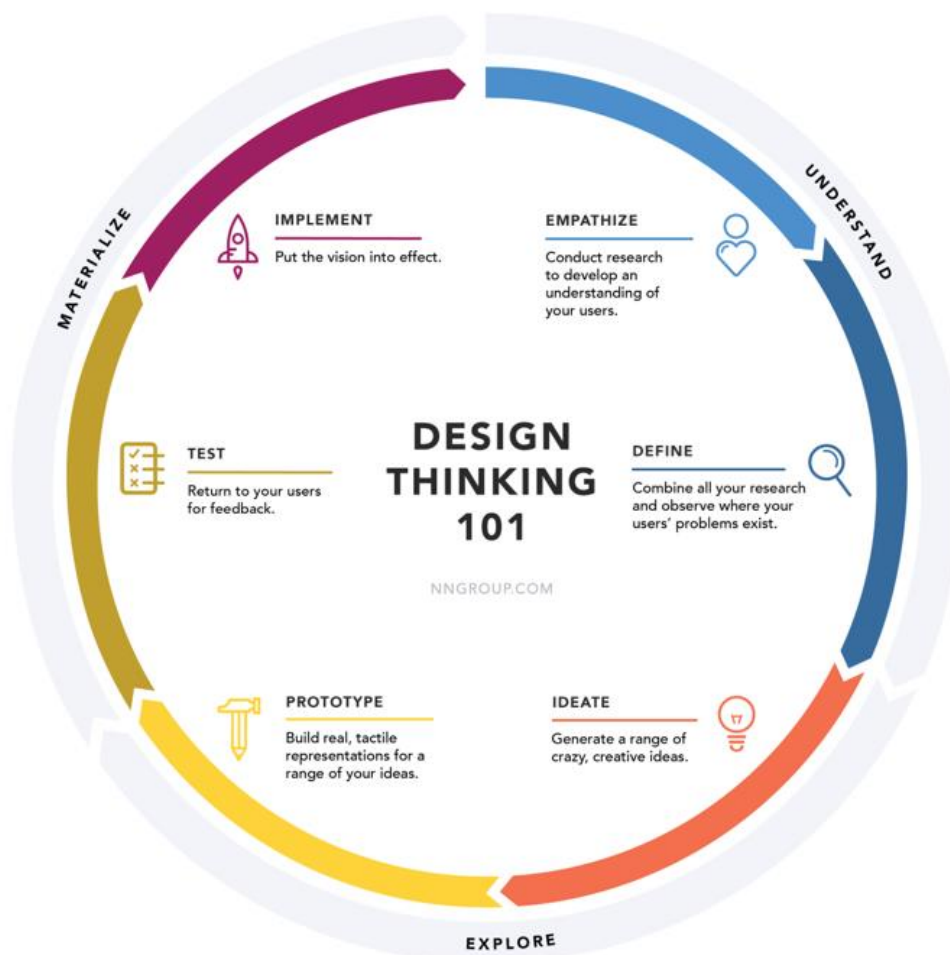
2.6. User Experience

Menurut sulistiani User experience adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu barang, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, kemudahan yang didapat(Silvianti & Rizky Nova Wardani, 2023).

3. Metode

Didalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode Design Thinking. Menurut Fauzi dan Sukoco Design Thinking merupakan sebuah metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru(Z. H. Nasution et al., 2023). Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback*.

Kelebihan metode design thinking ini adalah adanya proses *continues* yang berlangsung bahkan setelah proyek sistem ini diselesaikan(Sakti & Paputungan, 2023). Kita bisa terus mengupgrade sistem ini berdasarkan dari inovasi-inovasi yang kita buat berdasarkan permasalahan yang ada. Seperti perkembangan zaman yang terus berkembang, sehingga mengharuskan kita untuk terus berinovasi mengikuti perkembangan zaman yang ada.



Gambar 1 Metode Design Thinking

Berikut Penjelasan nya:

a. Empathize

Pada tahap ini penulis melakukan pendekatan penuh kepada pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi penuh. Sehingga pembangunan sistem dan pembuatan desain dapat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna. Pada tahap ini diperlukan nya pengesampingan pemikiran pribadi agar penyampaian yang dilakukan oleh pengguna dapat tersampaikan dengan baik.

b. Define

Pada Tahap kedua ini yaitu *define*. Penulis perlu menemukan dan mendefinisikan permasalahan yang sedang dihadapi oleh pengguna berdasarkan sudut pandang pengguna yang di dapat pada tahap sebelumnya yaitu pada tahap empathize. Penulis juga diharapkan dapat menemukan ide-ide kreatif dari permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut.

c. Idea

Tahapan ketiga ini penulis di haruskan mengeluarkan semua solusi dan ide sekreatif mungkin berdasarkan permasalahan yang ada, dan pemilihan ide terbaik untuk solusi yang sesuai dengan kebutuhan pada pengguna. Pada tahap ini juga penulis memasukan ide tersebut pada proses pembuatan desain.

d. Prototype

Pada tahapan proses ini penulis diharuskan mempresentasikan ide-ide tersebut menjadi sebuah konsep awal sistem. Yang mana konsep awal tersebut harus lah berbentuk desain agar dapat mempresentasikan ide tersebut. Sehingga pengguna dapat memberikan umpan balik apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

e. Test

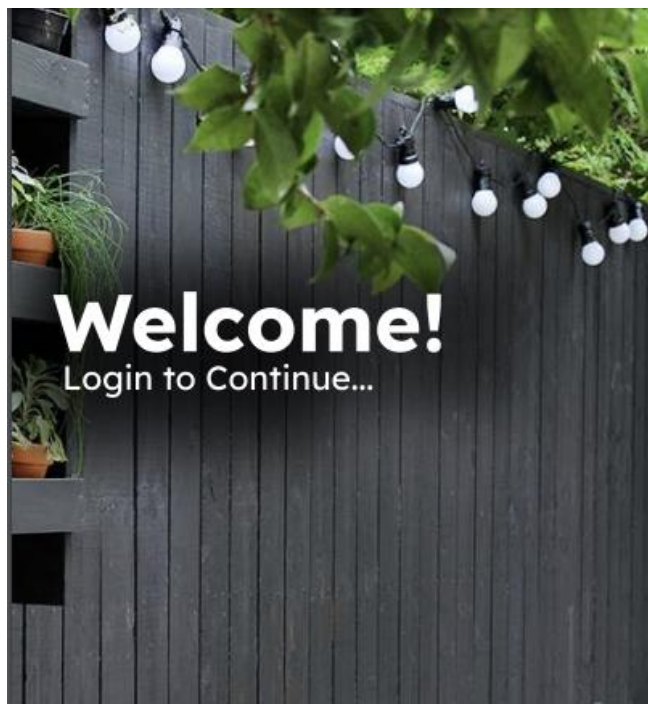
Pada tahapan kelima dalam design thinking ini. Yaitu tahapan *test* penulis diharuskan melakukan pengujian terhadap desain yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan solusi-solusi dari permasalahan yang ada pada pengguna. Sehingga menjadikan sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Di tahap ini juga pengguna diwajibkan untuk menguji desain tersebut apakah sudah sesuai atau masih ada umpan balik yang harus di perbaiki oleh penulis

f. Implementasi

Tahapan ini dapat dilakukan apabila pada tahapan pengujian desain dan rancangan sistem sesuai dengan kebutuhan dan solusi terbaik untuk pengguna nya.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada Tahap ini merupakan hasil dari pembuatan desain website menggunakan aplikasi figma. Disini merupakan tahap hasil yang di dapat dari metode design thinking sebelumnya yaitu design website yang memiliki fitur sesuai dengan apa yang dibutuhkan para user CV. Azzahra dalam memesan product dari CV.Azzahra. Desain website ini juga merupakan solusi permasalahan untuk latar belakang dari jurnal ini yaitu perancangan UI/UX website penjualan pada cv.azzahra suplier dan general contractor untuk memudahkan para programmer dalam pembuatan aplikasi/website yang akan dibuat nantinya.



CV. DUA AZZAHRA

SUPPLIER DAN GENERAL CONTRACTOR

Custom Interior Eksterior - Palet Jati Belanda - Palet Lokal Oven & Non Oven



[Lupa Kata Sandi ?](#)

Masuk

atau



Masuk dengan Google

Free Shipping - No Minimum

EN ▼ IDR ▼

MENU

SEARCH

ACCOUNT

Supplier & General Contractor

Custom Interior | Exterior - Palet Jati Belanda
- Palet Lokal Oven & Non Oven

Kp. Serang No. 44 RT 10 RW 05, Ds. Mekarsari, Kec. Purwasari, Kab. Karawang

Contact Us

duaazzahra@gmail.com

0813 8481 9436

Jenis Bahan

Booth Stand

Pagar

Pintu Rumah

Lihat Semua

Get the best for yourself

Jenis Kayu

Box Soundsystem

Fullset Table

Pagar

Booth Stand

OUR PRODUCT



Chrome-R Box Soundsystem
Rp 460,00



Chrome-R Medium Lemari
Rp 503,00



Metropolis Series Pagar
Rp 945,00



Shell-R Concealable Wood
Rp 359,00 Rp 394,00

Love & Testimonial of Dua Azzahra

“ Thanks for the lovely time shopping
and all the good work you do “



Taras Migulko



Love & Testimonial of Dua Azzahra

“ Thanks for the lovely time shopping
and all the good work you do “



Taras Migulko



DUA AZZAHRA

About Dua Azzahra

Help Center
How to buy
Shipping & Delivery
How to Return
Contact Us

Receive 10% off your first
purchase. On sales and
custom color excluded.

Your email



Our Product

Jasa Custom Interior & Exterior
Konsultasi Furniture
Pagar
Lemari
Tunjukkan Semua

Copyright © 2023 Dua Azzahra. All Rights Reserved

Free Shipping - No Minimum

EN + IDR +

MENU

HOMEBooth StandPagorPintu RumahLihat Semua

Q SEARCH

ACCOUNT

YOUR LAST STEP

Checkout Your Cart



Pagor Rumah

The Aesthetic Wood Fence is a beautiful and stylish fence made from high-quality wood that is perfect for adding privacy and charm to any outdoor space. The fence features a sleek and modern design, with clean lines and a smooth finish that complements any architectural style

Full Name

Beatrice

Phone Number

081234567890

Address

Jl. Dahlia No. 50

Choose Payment Method

Bayar di Tempat

Pay Now

Your payment is secure and encrypted.

5. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian dari Perancangan UI/UX Website penjualan Pada CV.Azzahra Supplier dan General Contractor dengan Metode Design Thinking, dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pada penelitian ini dapat ditemukan permasalahan yang membutuhkan sebuah update digital untuk meningkatkan dan memperluas target pasar pada CV.Azzahra. maka butuh kan sebuah sistem untuk proses taransaksi berbasis digital pada CV. Azzahra. Sebelum tahap pembuatan sistem ini maka dibutuhkan sebuah perancangan desain UI/UX sebagai langkah awal dalam pembuatan sistem berbasis website.
2. Dari serangkaian proses yang telah dilalui pada penelitian ini maka dihasilkan sebuah design/prototype website Cv.Azzahra menggunakan aplikasi figma dan pihak Cv.Azzahra telah menyetujui saran dari desain UI/UX yang telah dibuat

References

- Ardianti, A. W., & Chazar, C. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Di Bouw Atelier Contractors Dengan Metode Software Development Life Cycle Waterfall. *Jurnal Informasi*, XIV(1).
- Efdiningsih, E., Saputri, G. J., & Yudertha, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Arsip Kontrak Vendor Berbasis Web Menggunakan Bootstrap di PT Perkebunan Nusantara VI. *Journal on Education*, 05(04).
- Ernawati, E., Ichsan, N., & Wahyuni, T. (2021). Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 13(3). <https://doi.org/10.35969/interkom.v13i3.54>
- Irawan, H., Mutiah, N., & Febriyanto, F. (2023). Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan The Open Group

- Architecture Framework Architecture Development Method. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v9i1.5839>
- Nasution, A. R., Hidayat, R., Manik, H. W. ., Assidique, M. F., & Ikhwan, A. (2023). Pengaruh Tampilan UI Dan UX Terhadap Kenyamanan Pengguna Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1). <https://doi.org/10.47233/jppie.v2i1.713>
- Nasution, Z. H., Lubis, A., & Hariyanto, E. (2023). Rancang Bangun Sistem E-Arsip Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1). <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.5349>
- Sakti, R. Y., & Papatungan, I. P. (2023). PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK MECHA PADA BIDANG OTOMOTIF DENGAN METODE DESIGN THINKING. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.950>
- Satria, W. (2021). JARINGAN SYARAF TIRUAN BACKPROPAGATION UNTUK PERAMALAN PENJUALAN PRODUK (STUDI KASUS DI METRO ELECTRONIC DAN FURNITURE). *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1). <https://doi.org/10.46576/djtechno.v1i1.966>
- Sayeti, A. B., Fauzi, A., Irawan, D. F., & ... (2022). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNA APLIKASI ONLINE SHOP: KELENGKAPAN, KENYAMANAN, KUALITAS DAN KEMUDAHAN (STUDI *Sistem Informasi*.
- Silvianti, & Rizky Nova Wardani, K. (2023). DESAIN UI UX PAKET TARI KHAS BATAK PADA SANGGAR DALIHAN NATOLU SIGAPITON BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.31849/zn.v5i1.13039>
- Suprijono, H., & Kusuma Wijaya, D. (2020). Education and Training On Making of Laminated Wood Planks from Teak Wood Waste In Mangunsari Village Home Industry Group Furniture. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2).
- Suprijono, H., Wijaya, D. K., & . K. (2020). Edukasi dan Pelatihan Pembuatan Papan Kayu Laminasi dari Limbah Kayu Jati di Kelompok Industri Meubel Rumahan Desa Mangunsari. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 3(2). <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.91>
- Utomo, J., Hatmoko, D., Arya Pratistha, R., & Hidayat, A. (2022). Keterlambatan Proyek yang Disebabkan Oleh Owner: Evaluasi Faktor-faktor Penyebab dan Klaim Kontraktor. In *Media Komunikasi Teknik Sipil* (Vol. 28, Issue 2).