JURNAL

E-COMMERCE WAYANG KULIT MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)*

E-COMMERCE WAYANG KULIT USING USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD

Oleh:

WISANG DAHONO

NPM. 11.1.03.03.0265

Dibimbing oleh :

1. **Fatkur Rhohman, M.Pd.**
2. **Rini Indriati, S.Kom., M.Kom.**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:WISANG DAHONO
NPM	:11.1.03.03.0265
Telepun/HP	:085735808141
Alamat Surel (Email)	:Wisangdahono@yahoo.com
Judul Artikel	:E-commerce wayang kulit mengggunakan metode user centered design (UCD)
Fakultas – Program Studi	:Teknik-Sistem informasi
Nama Perguruan Tinggi	:Universitas nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:jl. K.H. Ahmad Dahlan. no. 76, Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,27 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
1. Nama: Fatkur Rhohman.M.Pd NIP / NID: 0728088503	Nama: Rini Indriati M.Kom NIP / NIDN: 0725057003	Nama: Wisang dahono NPM: 11.1.03.03.0265

E-COMMERCE WAYANG KULIT MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)*

WISANG DAHONO
NPM. 11.1.03.03.0265
Fakultas Teknik – Prodi Sistem Informasi
Wisangdahono@yahoo.com
Nama Dosen Pembimbing 1 dan 2
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi proses pemasaran barang yang kurang tersampaikan kepada masyarakat Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem serta aplikasi yang berguna untuk segi pemasaran sekaligus menyampaikan informasi kepada khalayak umum maupun masyarakat pecinta kesenian wayang kulit kurang tersampaikan agar dengan baik dan bagaimana membuat aplikasi web yang menarik dan mudah diakses. Permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana membangun sistem *E-Commerce* yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelian dan media pemasaran barang pada Toko Wayang kulit. Bagaimana menerapkan metode UCD (*User Centered Design*) yang membuat konsumen merasa efisien dan mudah dalam mengakses website pada Toko wayang kulit. Dalam menerapkan sistem prinsip-prinsip metode UCD yang digunakan antara lain memenuhi keinginan dan fokus pada user, perancangan berintegerasi,pengujian user dan perancanangan interaktif. Dengan penerapan prinsip UCD, membuat *interface* pada *e-commerce* menjadi lebih *user friendly*. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya program aplikasi web ini pemasaran lebih maksimal dan efisien dengan mengimplementasikan metode UCD masyarakat dapat mengakses web dengan mudah karena tampilan sederhana serta lengkap. Dalam proses pembuatan laporan penjualan dan laporan produk, perlu dikembangkan lagi agar tampilan laporan lebih menarik dan lebih detail. Desain atau tampilan pada *website* masih sederhana sehingga perlu diperbaiki dan dioptimalkan.

Kata kunci : *UCD, E-commerce*, penjualan, komputerisasi

I. LATAR BELAKANG

Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Kemajuan dibidang transportasi, komunikasi, kesehatan,pendidikan dan dibidang lainnya merupakan contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Melalui internet, setiap orang dapat memperolehdan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan kapan saja "Toko wayang kulit" adalah sebuah toko wayang khususnya wayang kulit yang berada di Kota Kediri. Toko wayang kulit menyediakan wayang kulit yang lengkap dengan berbagai macam kebutuhan seperti wayang untuk pementasan, wayang untuk pajangan.

Permasalahan yang dihadapi oleh Toko wayang kulit adalah dari segi pemasaran serta informasi yang diberikan kepada khalayak umum maupun masyarakat pecinta kesenian wayang kulit kurang tersampaikan dengan baik. Selain itu promosi yang dilakukan juga masih minim dan hanya sebatas dalam brosur-brosur sehingga belum mencapai target penjualan yang dinginkan perusahaan.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut diatas penelitian ini difokuskan pada masalah pemanfaatan teknologi informasi untuk memberi dukungan aktif usaha pemasaran dan penjualan barang yang dilakukan oleh toko wayang kulit. Perancangan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. metode yang digunakan adalah metode UCD *(User Centered Design)* dimana pengguna sebagai pusat proses penyertanya dalam e-commerce. Pendekatan UCD (*User Centered Design*) telah didukung berbagai teknik, metode dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif yang lebih berpusat pada pengguna. Sehingga penelitian ini mengambil judul "Perancangan *E-Commerce* Penjualan pada Toko Wayang kulit dengan Metode UCD (*User Centered Design*) ".

II. METODE

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. *Customer communication*.
   Aktivitas yang dibutuhkan untuk membangun komunikasi yang efektif antara developer dengan user / customer terutama mengenai kebutuhan dari customer.
2. *Planning*.
   Aktivitas perencanaan ini dibutuhkan untuk menentukan sumberdaya, perkiraan waktu pengerjaan, dan informasi lainnya yang dibutuhkan untuk pengembangan software.
3. *Analysis risk*.
   Aktivitas analisis resiko ini dijalankan untuk menganalisis baik resiko secara teknikal maupun secara manajerial. Tahap inilah yang mungkin tidak ada pada model proses yang juga menggunakan metode iterasi, tetapi hanya dilakukan pada spiral model.
4. *Engineering*.
   Aktivitas yang dibutuhkan untuk membangun 1 atau lebih representasi dari aplikasi secara teknikal.
5. Construction & Release.
   Aktivitas yang dibutuhkan untuk develop software, testing, instalasi dan penyediaan user / custumer support seperti training penggunaan software

serta dokumentasi seperti buku manual penggunaan software.

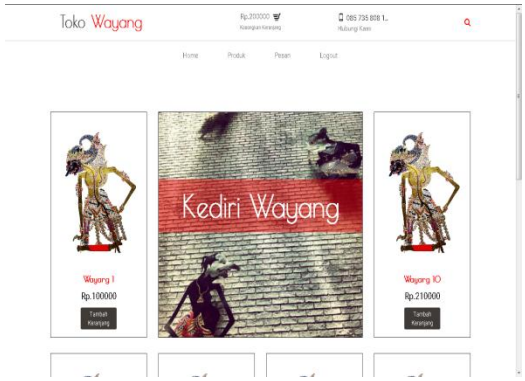
6. *Customer evaluation*.

   Aktivitas yang dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari *user / customer* berdasarkan evaluasi mereka selama representasi software pada tahap *enginee-ring* maupun pada implementasi selama instalasi software pada tahap *construction and release.*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

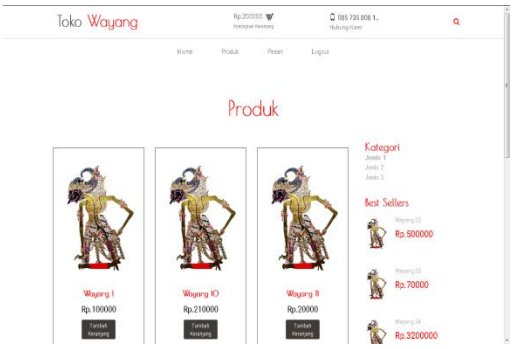
A. Hasil

1. Tampilan Home



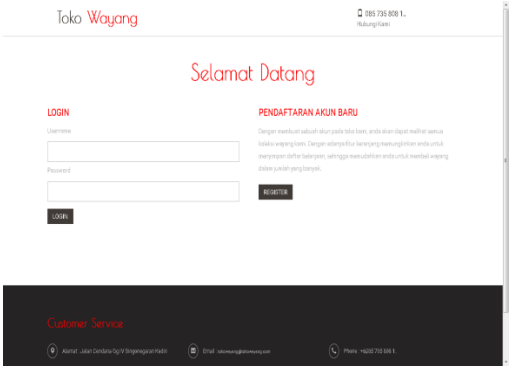
Desain home di atas menampilkan home, produk, pesan, log out dan nomer admin yang bisa di hubungi dan tampilan sekilas produk wayang kulit serta daftar pencarian yang dapat di akses user bila sudah login website terlebih dahulu.

2. Tampilan Produk



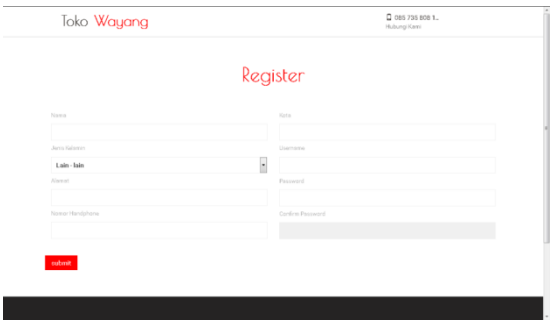
Di tampilan produk terdapat tampilan wayang kulit dan harga serta kategori jenis wayang dan wayang yang banyak dibeli.

3. Tampilan Login



Di tampilan login user terdapat nama dan password apabila belm mempunyai akun user dapat registrasi terlebih dahulu

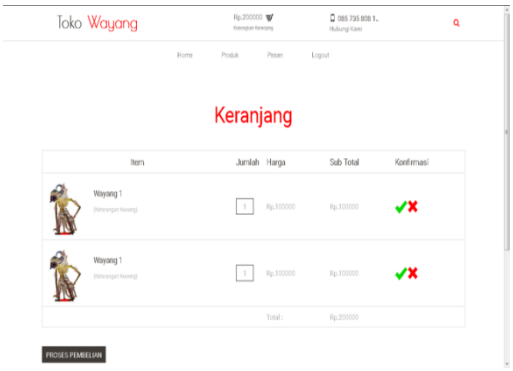
4. Tampilan user register



Ditampilan akun user registrasi ini terdapat nama, jenis kelamin, alamat no

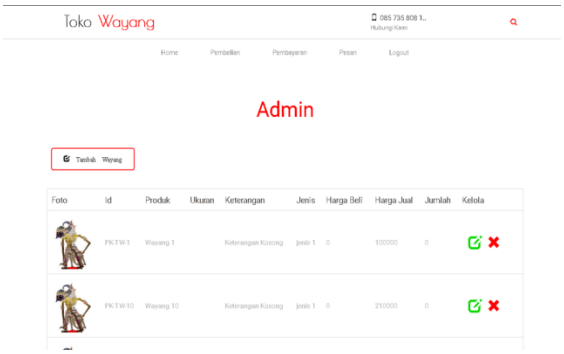
handphone, user name, password dan konfirmasi pasword

5. **Tampilan keranjang pemesanan**



Desain tampilan keranjang pemesanan user berisikan produk wayang, jumlah, harga, total dan konfirmasi

6. **Tampilan Admin**



Desain tampilan admin, admin dapat mengelola jumlah wayang serta dapat mengubah nama keterangan wayang dan harga wayang.

B. Simpulan

Dari pembahasan yang sudah diuraikan maka penulis mencoba membuat kesimpulan seperti berikut ini:

1. Dengan aplikasi *E-Shop* melalui *website* ini, pelanggan dapat mengetahui informasi tentang produk dan memesan produk yang diinginkan tanpa harus datang ke toko. *E-Shop* Penjualan Pada Toko Wayang Kulit yang di bangun ini menggunakan metode UCD yang mana pada tahapan-tahapan tersebut penulis menggunakan DFD untuk perancangan system. Model ERD dan dalam membangun relasi-relasi database. .
2. Penggunaan web dengan Metode UCD masyarakat dapat mengakses web dengan mudah dan lebih menarik Dengan sistem *e-Shop* ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan Toko Wayang Kulit sehingga dapat menarik jumlah pelanggan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Agnestia yohanf, 2009. *Penjualan Barang Berbasis Web pada Immanuel Boutique*, Semarang.

Amir udin, 2014 . Perancangan dan Impelemetasi *E-commerce* untuk meningkatkan Penjualan Produk Herbal Pada Toko La Roiba. Semarang.

Cato john, 2001. *User Centered Web Design*, Addison Wesley: London, website: www. itminds.com, diakses 18 September 2016.

Fatta, A, hanif. 2007. *Analisis perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta.

Jogiyanto. 2005. http://www.artikelteknologi.com/2015/11/pengertian-sistem-informasi-menurut-ahli.html Tinjauan Pustaka. Diakses, 24 September 2016.

Ladjamudin, A. B. 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu: Yogyakarta**.**

Muhammad, A. U. 2006. *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro*, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK HERBAL PADA TOKO LA ROIBA. Semarang.

Nielsen. 2003. *Komponen-komponen yang mempengaruhi usability*. (online), tersedia: http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/download/1242/1179 diakses 19 September 2016.

Mandel. 1994. Masalah-masalah usability yang umum terjadi, (online), tersedia: http://eprints.uny.ac.id/33052/1/Dias%20Aziz%20pramudita_11520241033.pdf diakses 19 September 2016.

Nugroho, Bunafit. 2006. *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamreaver MX* dan 8, Penerbit GAVA MEDIA, Yogyakarta, 2008.

Prastuti Sulisyorini, 2014. Pengaruh Adopsi *E-commerce* terhadap Keberhasilan Usaha (Studi kasus Pedagang Batik di Pasar Grosir Setono)

Santoso. 2010. *Interaksi Manusia dan Komputer*, (online), tersedia:http: https://www.scribd.com/doc/92823997/Interaksi-Manusia-Dan-Komputer, diakses 19 September 2016.

Azhar. Susanto. 2000. *Peranan Sistem Informasi Manajemen*, (online), tersedia: http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=83097 Tinjauan Pustaka. Diakses, 24 September 2016.

Suyanto. M. 2004. *analisi dan desain aplikasi multimedia untuk pemasaran* penerbit Andi Offset, Yogyakarta.