

PERANCANGAN *PROTOTYPE INVENTORY* UNTUK PERUSAHAAN DI KOTA JAKARTA

Muhammad Nhabil Arrahim¹, Sri Soedewi² dan Novian Denny Nugraha³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
nhabilarrahim@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,
dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pengelolaan inventaris di beberapa perusahaan di Jakarta sering kali dilakukan secara manual, yang menyebabkan kesalahan, duplikasi data, dan kurangnya efisiensi. Hal ini berdampak negatif pada produktivitas dan kualitas layanan perusahaan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan solusi yang lebih efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis *Website* guna mengatasi masalah tersebut. Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang optimal, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara mudah. Dengan memahami kebutuhan pengguna dan menerapkan prinsip desain yang baik, solusi yang diusulkan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan inventaris. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, melibatkan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis matriks dan perbandingan dengan proyek sejenis. Berdasarkan teori *UI/UX design*, *design thinking*, dan desain komunikasi visual, diharapkan sistem informasi inventaris yang efektif, efisien, dan menyenangkan ini dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi pengelolaan inventaris perusahaan di Jakarta.

Kata kunci: *Website, UI/UX design, design thinking, inventaris.*

Abstract: *Inventory management in several companies in Jakarta is often conducted manually, leading to errors, data duplication, and inefficiency. This negatively impacts the productivity and service quality of the companies. Therefore, it is crucial to develop a more effective and efficient solution. This research aims to design and implement a web-based information system to address these issues. The main focus of the study is on developing an optimal User Interface (UI) and User Experience (UX), allowing users to interact with the system easily. By understanding user needs and applying good design principles, the proposed solution is expected to enhance the effectiveness and efficiency of inventory management. The research employs a qualitative method, involving observation, interviews, and literature review. Data analysis is conducted using matrix analysis and comparison with similar projects. Based on UI/UX design theory, design thinking, and visual communication design, the proposed inventory information system is expected to improve the productivity and efficiency of inventory management in companies in Jakarta. **Keywords:** Website, UI-UX design, design thinking, inventory.*

PENDAHULUAN

Persediaan, atau inventaris, merujuk pada jumlah barang atau sumber daya yang tersedia dalam sebuah organisasi atau perusahaan (Assauri, 2016). Sistem inventaris merupakan serangkaian kontrol dan kebijakan yang dirancang untuk memantau dan menjaga tingkat persediaan, serta menentukan kapan harus menambah stok dan seberapa banyak barang yang perlu dipesan (Assauri, 2016). Implementasi sistem inventaris memberikan manfaat bagi struktur organisasi dan kebijakan operasional produksi dengan memantau dan menjaga stok barang. Diharapkan bahwa dengan adanya sistem inventaris ini, manajemen dapat mengambil tanggung jawab atas proses pemesanan dan penerimaan barang dengan memantau kapan sebaiknya memesan barang, mengawasi proses pemesanan, termasuk siapa pemasoknya, jumlah barang yang dipesan, dan memastikan kelancaran proses penerimaan (Assauri, 2016).

Saat ini, pengelolaan inventaris di beberapa perusahaan baik kecil ataupun menengah di kota Jakarta masih dilakukan secara manual, sehingga memakan waktu lama, dan sering mengalami kesalahan serta duplikasi data. Proses pengelolaan data inventaris, baik untuk barang habis pakai maupun barang tidak habis pakai, masih bergantung pada pencatatan dan input manual menggunakan Excel atau Google Spreadsheet. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan pengembangan sistem informasi berbasis *Website* yang efektif dan efisien dalam mengelola permintaan barang, pengelolaan data, persetujuan, serta pembuatan laporan yang cepat dan akurat di perusahaan baik kecil ataupun menengah di kota Jakarta.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi Pustaka, observasi, dan wawancara. Metode observasi merupakan suatu proses kompleks yang memadukan proses biologis dan psikologis. Perbedaan proses observasi melalui observasi mempunyai kekhasan yaitu objeknya tidak terhingga dan tidak bergantung pada jumlah orang. (Soewardikoen, 2021, hal. 60)

Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat dan meneliti langsung proses pekerjaan inventaris yang dilakukan di salah satu perusahaan. Metode wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari narasumber mengenai peristiwa yang tidak dapat diamati langsung oleh peneliti atau peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu. (Soewardikoen, 2021, hal. 53)

Wawancara

Wawancara dilakukan secara online melalui Google meet dengan mengajukan pertanyaan ke narasumber dari Staff Inventaris selaku pengguna utama mengenai bagaimana proses inventaris didalam perusahaan yang telah dilakukan, permasalahan yang dihadapi dari pelaksanaan sistem inventaris sebelumnya serta goals yang ingin dituju oleh pemilik dan juga karyawan perusahaan.

Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses membaca referensi untuk membentuk pola pikir yang bertujuan memperkuat sudut pandang dan kemudian menempatkannya dalam konteks (Soewardikoen, 2021, hal. 6). Dalam metode ini, teknik pengumpulan data berhubungan dengan sumber data yang digunakan. Studi pustaka dilakukan dengan menelaah teori-teori yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Penulis mengumpulkan dan mencari data melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, internet, majalah, biografi, dan lainnya.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan meliputi analisis AISAS dan analisis Matriks Perbandingan. Pada dasarnya, analisis matriks melibatkan perbandingan, atau perbandingan dengan metode lain. Ketika objek visual disejajarkan dan dievaluasi pada skala yang sama, perbedaan antar objek akan terlihat sehingga muncul gradasi (Soewardikoen, 2021, hal. 111). Menurut Mootee (2013) dalam (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022, hal. 82) *design thinking* adalah pendekatan yang digunakan dalam inovasi strategis selama proses perancangan, dengan penekanan pada pengguna melalui empati. Melalui proses ini, analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna serta aspek-aspek seperti bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia, dengan tujuan menghasilkan solusi yang optimal.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap Pengumpulan Data

1. Data Produk

Data Inventaris

Data inventaris adalah catatan rinci yang mencakup semua barang, peralatan, dan aset lain yang dimiliki oleh sebuah organisasi. Informasi ini meliputi deskripsi barang, nomor seri atau kode unik, kategori, lokasi, kondisi, tanggal dan harga pembelian, status, pemasok, riwayat pemeliharaan, serta pengguna atau penanggung jawab. Data ini sangat penting untuk memastikan setiap item dapat dikelola, dilacak, dan digunakan dengan efisien.

Kategori Barang

Barang-barang dalam inventaris dikategorikan menjadi tiga jenis: "Consumables" yang habis setelah digunakan beberapa kali, seperti kertas dan tinta printer; "Non-consumables" yang memiliki umur pakai lebih panjang, seperti meja dan kursi; dan "Electronics," yang memerlukan daya listrik untuk berfungsi, seperti komputer dan proyektor. Pengelompokan ini membantu dalam manajemen dan pelacakan yang lebih mudah.

2. Data Khalayak Sasaran

Demografis

Target utama adalah pria dan wanita berusia 30-35 tahun dari kalangan menengah ke atas yang berprofesi sebagai Karyawan, Pemilik usaha, manajer operasional.

Geografis

Target sasaran adalah perusahaan yang berlokasi atau beroperasi di wilayah Kota Jakarta, dengan fokus pada area pusat bisnis dan komersial.

Psikografis

Pelaku usaha yang ingin mengoptimalkan manajemen inventaris untuk efisiensi operasional, perusahaan yang membutuhkan sistem inventaris yang mudah digunakan dan terintegrasi, serta pelaku usaha yang ingin mengadopsi teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan daya saing.

3. Data Hasil Wawancara

Data dikumpulkan melalui wawancara dari 17 April 2024 hingga 10 Mei 2024 di beberapa perusahaan yang berada di Kota Jakarta. Hasil wawancara dengan pemilik CEO, Komisaris, dan juga karyawan dari perusahaan kecil juga menengah di kota Jakarta. Dari ketiga narasumber yang

diwawancara terdapat satu masalah utama yaitu proses manajemen inventaris yang masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel, yang menyebabkan pengumpulan data manual memakan waktu lama, serta kesalahan seperti duplikasi data, pelacakan pergerakan barang yang sulit, serta manajemen untuk perawatan dan perbaikan barang yang sering terlupakan.

Analisis Matriks

Dari ketiga pesaing yang dianalisis yaitu Mekari Jurnal, Inventa.Id dan Paper.Id secara tampilan memiliki tampilan desain *user interface* yang minimalis dan modern yang telah dibuat dengan cukup baik. Namun, untuk fungsi fitur yang ditawarkan lebih berfokus pada data inventaris produksi dan penjualan barang. Tidak ada fitur yang berfokus inventaris kantor, yang juga diperlukan untuk perusahaan. Seperti pelacakan penggunaan barang untuk kategori barang habis pakai, tidak habis pakai, dan barang elektronik. Sehingga terdapat peluang untuk membuat bisnis serupa yang menawarkan solusi dari fitur yang tidak dimiliki 3 perusahaan tersebut.

Analisis Design Thinking

Menurut Mootee (2013) dalam (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022, hal. 82) *design thinking* merupakan pendekatan yang digunakan untuk inovasi strategis dalam proses perancangan, dengan menempatkan fokus pada pengguna melalui empati. Proses ini melibatkan analisis untuk memahami kebutuhan pengguna serta berbagai aspek seperti bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia, dengan tujuan menghasilkan solusi yang paling optimal. Menurut Dam (2020) dalam (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022, hal. 82). Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu *emphatize, define, ideation, prototype, dan test*.

Tahap *define* melibatkan identifikasi masalah dengan merumuskan pertanyaan dan menetapkan ruang lingkup masalah agar sesuai dengan

tujuan pengguna. Pada tahap ideate, ide-ide kreatif dihasilkan untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Langkah ini mencakup penentuan desain *wireframe*, panduan UI, dan *User Flow* untuk mempermudah proses perancangan. Tahap prototype mengubah ide-ide menjadi representasi kasar dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini dibuat untuk menguji konsep, mendapatkan umpan balik, dan memvalidasi solusi dengan cepat dan efisien. Proses ini dimulai dengan merancang panduan, menyempurnakan *wireframe*, dan menyusun sitemap hingga menjadi prototype lengkap dari *Website*. Terakhir, tahap test melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna akhir untuk mendapatkan *feedback*.

Dengan pemahaman terhadap tahapan-tahapan ini dalam proses perancangan, solusi dapat ditemukan untuk masalah kompleks yang dihadapi oleh pengguna.

Konsep dan Hasil Perancangan

Perancangan media berfokus pada media *Website* manajemen inventaris yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dalam mengelola inventaris dengan efisien, transparan, dan nyaman. Berdasarkan analisis sebelumnya, *Website* ini akan menyediakan fitur-fitur seperti otomatisasi proses, pengingat perawatan barang, dan laporan *real-time* untuk mengurangi kesalahan dan duplikasi data. Diharapkan, perancangan *Website* ini dapat menjadi alat manajemen inventaris yang efektif dan transparan, serta mempermudah akses data inventaris secara *real-time*, sehingga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam mengelola inventaris kantor.

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan adalah menawarkan sistem manajemen inventaris yang simple, aman, dan mudah digunakan untuk mengatasi

pengelolaan manual yang lambat dan rentan kesalahan. Sistem ini dirancang untuk menyederhanakan pengorganisasian, pelacakan, dan perlindungan data, dengan fitur seperti otomatisasi pencatatan dan laporan real-time, serta antarmuka yang modern dan fungsional. Berdasarkan konsep pesan yang ingin disampaikan maka terbentuklah nama Ortras. nama tersebut diambil dari akronim kata *Organize, Track, & Secure*. Yang juga merupakan harapan dari perusahaan untuk bisa memberikan layanan Inventaris yang terorganisir dengan baik sehingga memudahkan pengguna dalam melacak pergerakan barang. sehingga keamanan dari data inventaris menjadi lebih terjaga.

Konsep Visual

Logo



Gambar 1 Logo Ortras
(Sumber: Arrahim Nhabil, Juni 2024)

Logo OrTraS, yang terdiri dari empat perisai dan empat panah kompas membentuk semanggi berdaun empat, mencerminkan filosofi dan layanan utama perusahaan yang menyediakan jasa inventaris. Perisai melambangkan perlindungan dan keamanan, menunjukkan komitmen OrTraS dalam menjaga data inventaris klien. Panah kompas melambangkan arah dan ketepatan, menggambarkan kemampuan perusahaan dalam membantu klien mengatur dan melacak inventaris mereka dengan presisi. Semanggi berdaun empat

melambangkan keberuntungan dan kelengkapan, mencerminkan layanan OrTraS yang menyeluruh dan bermanfaat. Dengan *tagline* "Helping You Organize, Track, and Secure," logo ini menggambarkan dedikasi OrTraS dalam memberikan solusi inventaris yang aman, terarah, dan membawa kesuksesan bagi klien.

Moodboard dan Warna



Gambar 2 *Moodboard* dan warna
(Sumber: Arrahim Nhabil, Juni 2024)

Dalam merancang *Website* manajemen inventaris yang simple, aman, dan mudah, penggunaan *moodboard* bergaya modern dan bersih sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Desain minimalis dengan tipografi yang jelas dan elemen grafis fungsional memastikan setiap elemen memiliki tujuan yang jelas. Warna putih, hitam, dan hijau dipilih untuk menonjolkan kesan yang simple, aman, dan mudah. Warna putih melambangkan kebersihan dan kesederhanaan, memberikan kesan simple serta mendukung keterbacaan. Hitam menambahkan sentuhan elegan dan profesional, menciptakan kontras kuat yang memudahkan identifikasi elemen penting. Hijau, yang melambangkan keamanan, memberikan sentuhan positif yang membuat lingkungan *Website* lebih nyaman dan *user-friendly*.

Pemilihan warna ini didasarkan pada makna dan psikologi warna yang mendukung pengalaman pengguna yang simple, aman, dan mudah. Warna hijau sebagai aksen memandu pengguna melalui navigasi dengan mudah dan intUI tif, sementara hitam dan putih menciptakan keseimbangan visual yang harmonis. Untuk kebutuhan pembuatan tampilan *Website*, warna merah dan kuning juga digunakan sebagai indikator *error* atau *warning*, memastikan pengguna mendapatkan informasi yang tepat dari sistem. Kombinasi warna-warna ini dirancang untuk menciptakan *Website* yang tidak hanya fungsional tetapi juga simple, aman, dan mudah dipahami oleh semua pengguna.

Tipografi

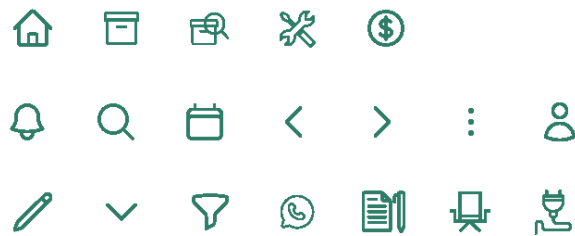


Gambar 1 Tipografi
(Sumber: Arrahim Nhabil, Juni 2024)

Pemilihan font Inter sebagai tipografi dalam pembuatan media untuk *Website* manajemen inventaris didasarkan pada beberapa alasan kuat yang mendukung estetika dan fungsionalitas desain. Inter adalah font sans-serif yang dirancang khusus untuk antarmuka pengguna, sehingga menawarkan keterbacaan tinggi di berbagai ukuran layar dan resolusi. Dengan tampilannya yang modern dan bersih, Inter menyelaraskan dengan konsep desain yang diinginkan, memberikan kesan profesional dan kontemporer. Font ini juga

memiliki berbagai berat dan gaya, memungkinkan fleksibilitas dalam hierarki tipografi, dari judul yang menonjol hingga teks isi yang informatif namun tidak mencolok. Selain itu, Inter dioptimalkan untuk penggunaan digital, memastikan teks tetap tajam dan jelas pada semua perangkat, meningkatkan pengalaman pengguna dengan navigasi dan interaksi yang intuitif. Pemilihan Inter tidak hanya mendukung estetika desain tetapi juga memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas dan efektif kepada pengguna.

Icon



Gambar 4 *Icon*
(Sumber: Figma Community)

Berikut adalah tampilan *Icon* yang digunakan dalam perancangan *Website* manajemen inventaris. Pemilihan *Icon* dipilih berdasarkan tema serta kebutuhan yang terdapat didalam *Website*, untuk memudahkan pengguna dalam memahami pesan yang ingin disampaikan oleh sistem.

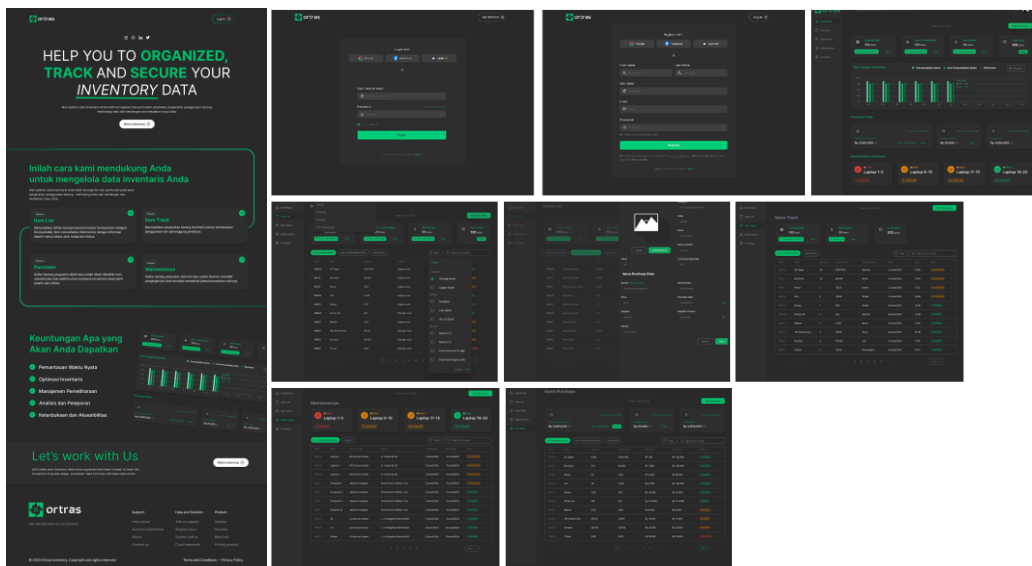
Wireframe



Gambar 5 Wireframe
(Sumber: Arrahim Nhabil, Juni 2024)

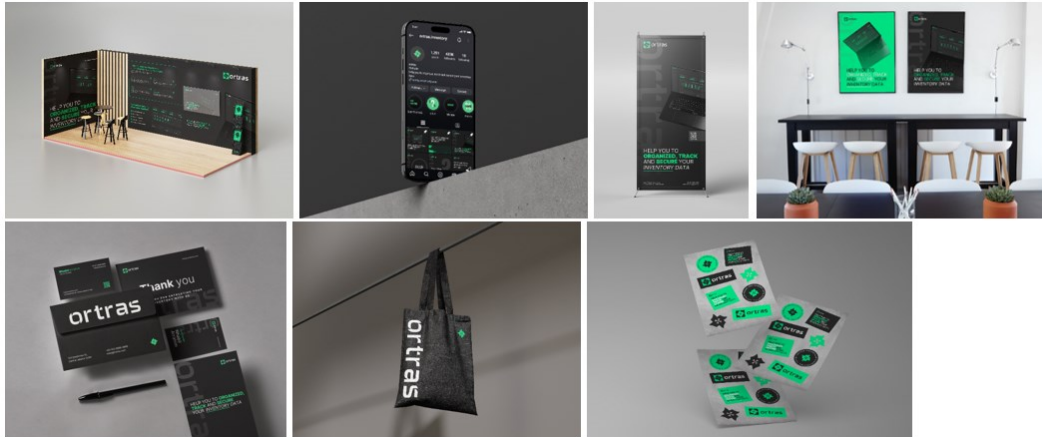
Di atas adalah rancangan *wireframe* yang digunakan untuk pembuatan prototipe *Website* manajemen inventaris di Kota Jakarta. Rancangan *wireframe* ini disesuaikan dengan konten laman yang akan dikembangkan.

Media Utama



Gambar 6 Media Utama
(Sumber: Arrahim Nhabil, Juni 2024)

Media Pendukung



Gambar 6 Media Pendukung
(Sumber: Arrahim Nhabil, Juni 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, sistem informasi yang dirancang memiliki fokus utama pada pengembangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang optimal. Dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan penerapan prinsip desain yang baik, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan inventaris. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta analisis data melalui pendekatan matriks dan perbandingan dengan proyek sejenis. Sistem informasi berbasis *Website* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan produktivitas dan efisiensi pengelolaan inventaris perusahaan di Jakarta.

Untuk meningkatkan kinerja *Website* manajemen inventaris, disarankan untuk terus memperbaiki fitur-fitur yang ada atau membuat versi aplikasi dengan fitur QR scan untuk memantau stok secara akurat dan efisien. Peningkatan antarmuka pengguna yang lebih intuitif dan penambahan fitur

analitik juga dapat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan yang lebih baik. Keamanan data harus ditingkatkan dengan enkripsi dan backup otomatis untuk melindungi informasi sensitif. Melibatkan pengguna dalam uji coba dan rutin mengumpulkan umpan balik akan memastikan *Website* tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, A. L., Maulana, I., Wafa, I., Koswara, Y., & Yulianti, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 4(1), 7–13.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Basics Design 08: Design Thinking*. AVA Publishing SA.
- Arief, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*. Yogyakarta: Andi.
- Assauri, S. (2016). *Manajemen Operasi Produksi : Pencapaian Sasaran Organisasi Berkesinambungan (3rd ed.)*. (R. F. Assauri, S. F. Assauri, N. Y. Assauri, & M. E. Nasution, Penyunt.) Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Browne, C. (2024, January 22). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* Diambil kembali dari CareerFoundry: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/#what-are-user-flows>
- Denny, N., & Yasmine. (2021). *Perancangan Situs Web sebagai Media Promosi untuk Perusahaan Anahata Holistic Psychological Service bagi Anak Umur 8-12 Tahun di Margahayu*.
- Desintha, S. (2022). Citra Visual Fotografi Potret Pada Kemasan herbana. *Serat Rupa Journal of Design*, Vol.6, No.1: 94-105, 94-105.

- Hendriyana, H. (2019). *Rupa Dasar Nirmana : Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Huda, N., & Amalia, R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Inventaris Barang pada PT.PLN (Persero) Palembang. . *Jurnal Sisfokom (Sistem Komputer), Informasi* , 9(1), Dan 13–19.
- Interaction Design Foundation* . (2024, april 11). Diambil kembali dari Personas for Mobile UX Design. Interaction Design Foundation:
<https://www.interaction-design.org/literature/article/user-personas-for-mobile-design-and-development-a-winning-technique-for-great-ux>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2024, february 27). *INVENTARIS*. Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.web.id/inventaris>
- Koesoemadinata, M. I., Soewardikoen, D., Putra, I. D., & Lawe, I. G. (2021). Perancangan dan Pelatihan Pengelolaan *Website* Pondok Pesantren Assubkiyah Kabupaten Bandung. *Aptekmas Jurnal Pengabdian*.
- Maruloh, D. M., & Ramdani, E. H. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA PT. CJ TRADING MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *AKRAB JUARA* , 6(2), 17–26.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *VOL. 4 NO. 1 (2013): HUMANIORA* , 326-338.
doi:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Muallimah, H. (2021). KAJIAN PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI AISAS TERHADAP PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Kreatif : Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif* , 3 No.2.
doi:<https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>
- Plattner, H. (t.thn.). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Diambil kembali dari Stanford Graduate School of Education:
<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking - A Guide to Creative Problem Solving for Everyone*. Routledge.
- Principles, Layout*. (t.thn.). Diambil kembali dari Material Design:
<https://m2.material.io/design/layout/understanding-layout.html#layout-anatomy>

- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Jakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI /UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Saffer, D. (2006). *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. Pearson Education.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. Edsence: *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–5.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sirait, F. N., Hanifati, G., & Ferdiansyah, A. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id). *MAGENTA Jurnal Ilmiah dan Komunikasi*.
- Soedewi, s., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). THE DESIGN THINKING METHOD APPLICATION ON THE KIRIHUCI MSME WEBSITE DESIGN. *VISUALITA, Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 82.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius.
- Swasty, W., & Adrianto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface. *CommIT (Communication & Information Technology) Journal*.
- Thornsby, J. (2016). *Android UI Design*. . Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2).

Wijaya, J. (2024, January 5). *Masalah Manajemen Stok Barang dan Strategi Mengatasinya*. Diambil kembali dari Hash Micro:
<https://www.hashmicro.com/id/blog/masalah-manajemen-stok-barang/>

Zheng, J. (2013, october 1). Sitemap explorer: browser integrated web navigation. *RIIT 2013 - Proceedings of the 2nd Annual Conference on Research in Information Technology*, 63-64.
doi:<https://doi.org/10.1145/2512209.2512230>