



## PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* SISTEM INFORMASI *INVENTORY* BERBASIS WEBSITE PADA PT TRIMITRA ALKABES MANDIRI DENGAN METODE *FIVE PLANES*

Christian Dani<sup>1)\*</sup>, Ni Wayan Sri Ariyani<sup>2)</sup>, Desak Ayu Sista Dewi<sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Sarjana Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Udayana  
Jl. Raya Kampus Unud, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali 80361

Email: <sup>1)</sup>[christian.dani14@student.unud.ac.id](mailto:christian.dani14@student.unud.ac.id), <sup>2)</sup>[sriariyani@unud.ac.id](mailto:sriariyani@unud.ac.id), <sup>2)</sup>[sistadasd@unud.ac.id](mailto:sistadasd@unud.ac.id)

### Abstrak

Inventory adalah elemen penting untuk memastikan keberlangsungan operasional yang sukses di sebuah organisasi. Dalam konteks PT Trimitra Alkabes Mandiri, pengelolaan inventory yang efisien mendukung kelancaran pemenuhan permintaan barang dan mengakomodir ketidakpastian dari supplier. Saat ini, sistem inventory di PT Trimitra Alkabes Mandiri dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel yang tidak terintegrasi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi inventory berbasis website yang belum memiliki rancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI dan UX dari sistem informasi inventory berbasis website untuk PT Trimitra Alkabes Mandiri menggunakan metode Five Planes, yang meliputi tahap strategy, scope, structure, skeleton, dan surface plane. Prototipe high-fidelity dibuat menggunakan aplikasi Figma. Evaluasi dilakukan melalui usability testing menggunakan penilaian System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan 84,375 yang artinya Acceptable pada tingkatan Acceptable, Excellent pada tingkatan Adjective dan memiliki Grade A.

Kata Kunci: Metode Five Planes, Sistem Informasi Inventory, System Usability Scale (SUS), User Experience, User Interface, Usability Testing.

### Abstract

Inventory is a critical element to ensure successful operational continuity in an organization. In the context of PT Trimitra Alkabes Mandiri, efficient inventory management supports smooth fulfillment of goods requests and accommodates supplier uncertainties. Currently, PT Trimitra Alkabes Mandiri manages its inventory manually using non-integrated Microsoft Excel. Therefore, a web-based inventory information system with adequate User Interface (UI) and User Experience (UX) design is needed. This research aims to design the UI and UX of a web-based inventory information system for PT Trimitra Alkabes Mandiri using the Five Planes method, which includes the strategy, scope, structure, skeleton, and surface planes. A high-fidelity prototype was developed using Figma. Evaluation

### Article History

Received: November 2024  
Reviewed: November 2024  
Published: November 2024

Plagirism Checker No 234  
Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Kohesi.v1i2.365

**Copyright : Author**  
**Publish by : Kohesi**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



was conducted through usability testing using the System Usability Scale (SUS). Test results indicated a success rate of 84,375, categorizing it as "Acceptable," "Excellent" in the Adjective scale, and "A" in the Grade scale.

Keywords: Five Planes Method, Inventory Information System, System Usability Scale (SUS), User Experience, User Interface, Usability Testing

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, terutama di sektor retail, mendorong perusahaan untuk meninggalkan pendekatan manual dan *Microsoft Excel* dalam mengelola data pembelian dan penjualan. Transisi ke sistem terkomputerisasi memungkinkan efisiensi dan percepatan dalam kegiatan bisnis. Sistem informasi terkini tidak hanya memproses data menjadi informasi yang akurat, tetapi juga memberikan keunggulan kompetitif dalam persaingan yang ketat di pasar [1]. Sistem informasi adalah alat yang memfasilitasi manajemen dalam mengolah data organisasi dalam jumlah besar. Keunggulan utamanya terletak pada kecepatan, keakuratan, dan kemudahan dalam pencarian data dalam kumpulan data yang besar [2]. Penggunaan komputer sebagai alat dapat mempercepat pelaksanaan alur kerja dan mencapai tujuan, terutama pada penerapan alur kerja dengan data dalam jumlah besar [3].

PT Trimitra Alkabes Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam distribusi spesialis kusen aluminium, pintu lipat, partisi kaca, dan aluminium. Menurut keterangan dari Direktur PT Trimitra Alkabes Mandiri, perusahaan ini masih menggunakan sistem pencatatan manual dengan menggunakan kartu stok dan *Microsoft Excel* yang dikelola oleh admin gudang. Sistem ini dimulai dari ketersediaan barang, kedatangan barang dari supplier, pengeluaran barang, hingga stok *opname*. Admin gudang berkomunikasi dengan pegawai di gudang untuk memeriksa ketersediaan barang dan menghubungi supplier untuk re-stok melalui telepon. PT Trimitra Alkabes Mandiri berencana membuat sebuah *website* untuk mengatur sistem *inventory* mereka agar penyimpanan data terpusat, meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan menghemat biaya.

Membuat situs *web* yang ramah pengguna melibatkan dua aspek utama: antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). *User Interface* (UI) adalah representasi grafis yang dirancang untuk kemudahan pemahaman dan manipulasi oleh pengguna dalam interaksi dengan sistem komputer [4]. *User Experience* (UX) merupakan hubungan antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan pengembangan teknologi melalui desain produk. Keberhasilan desain produk terlihat dari kenyamanan dan pengalaman positif pengguna dalam menggunakan berbagai fitur situs *web* [5]. Optimalisasi pengendalian persediaan barang dilakukan melalui perancangan UI dan UX berbasis *website* pada PT Trimitra Alkabes Mandiri menggunakan Metode *Five Planes*. Metode ini dipilih karena setiap elemennya didasarkan pada pertimbangan dan keterlibatan pengguna [6]

Metode *Five Planes User Experience Elements* terdiri dari lima elemen, yakni *Strategy Plane*, *Scope Plane*, *Structure Plane*, *Skeleton Plane*, dan *Surface Plane*. Metode ini melibatkan dua tahapan utama, yakni tahap desain dan *prototipe* [7]. Penelitian ini juga menerapkan metode pengujian langsung dengan pengguna menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metode ini melibatkan kuesioner berbasis skala *Likert* yang terdiri dari 10 pertanyaan, di mana responden memberikan penilaian terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mencari kebutuhan *user* terhadap sistem informasi *inventory* PT Trimitra Alkabes Mandiri serta memberikan rekomendasi

desain *User Interface* yang memperhatikan *User Experience* yang baik dalam pengelolaan gudang dan pengendalian persediaan barang berbasis *website*. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Sistem Informasi Inventory Berbasis *Website* Pada PT Trimitra Alkabes Mandiri dengan Metode *Five Planes*”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di PT Trimitra Alkabes Mandiri, berlokasi di Denpasar, Bali, dari Agustus 2023 hingga Juni 2024. Untuk merancang UI/UX Sistem Informasi *Inventory* berbasis *website*, digunakan laptop dengan *prosesor* AMD Ryzen™ 3 3250U (2 core/4 thread, 5MB Cache, 3.5 GHz Max Boost), RAM 8GB DDR4 yang dapat ditingkatkan, dan penyimpanan 512GB M.2 NVMe™ PCIe® 3.0 SSD. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 11 Home dan Office Home Students 2021. *Software* yang digunakan meliputi *Microsoft Word* untuk pengolahan kata, *Figma* untuk desain *prototype*, *Canva* untuk membuat *user persona*, dan *web browser* untuk pengujian.

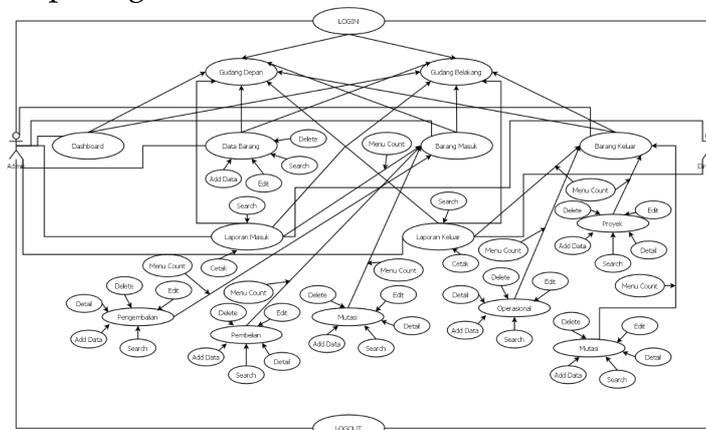
Penelitian ini menggunakan bahan dari observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Pada 20 Juli 2023, observasi dan wawancara dilakukan di PT Trimitra Alkabes Mandiri dengan memantau proses kerja *inventory* antara admin gudang dan teknisi gudang, serta diawasi oleh direktur. Wawancara dilaksanakan bersama Bapak Andreas Gani sebagai direktur dan Kak Dwi sebagai admin gudang. Hasilnya menunjukkan bahwa mereka mengeluhkan kurangnya sistem informasi *mobile* yang dapat mengelola stok barang secara *real-time* dan adanya risiko kesalahan dalam input data.

### 2.1 Desain Pengembangan Sistem

Desain Pengembangan Sistem merupakan tahap dalam proses pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada perancangan sistem secara rinci setelah tahap analisis. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan gambaran mendetail tentang cara sistem akan beroperasi dan berinteraksi, serta merincikan elemen-elemen perangkat lunak yang akan digunakan dalam implementasi. Berikut 3 jenis desain pengembangan sistem dalam mendesain sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada PT Trimitra Alkabes Mandiri:

#### 2.1.1 Use Case Diagram

*Use case diagram* mengilustrasikan fungsi yang diinginkan dari sebuah sistem. Setiap *use case* mewakili interaksi antara aktor dengan sistem. Desain *use case diagram* untuk aplikasi *website* pemantauan dapat dilihat pada gambar 1.

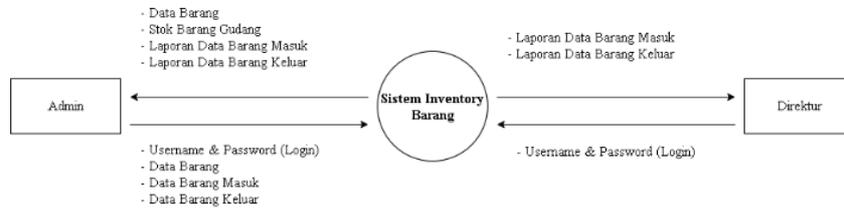


Gambar 1 Use Case Diagram

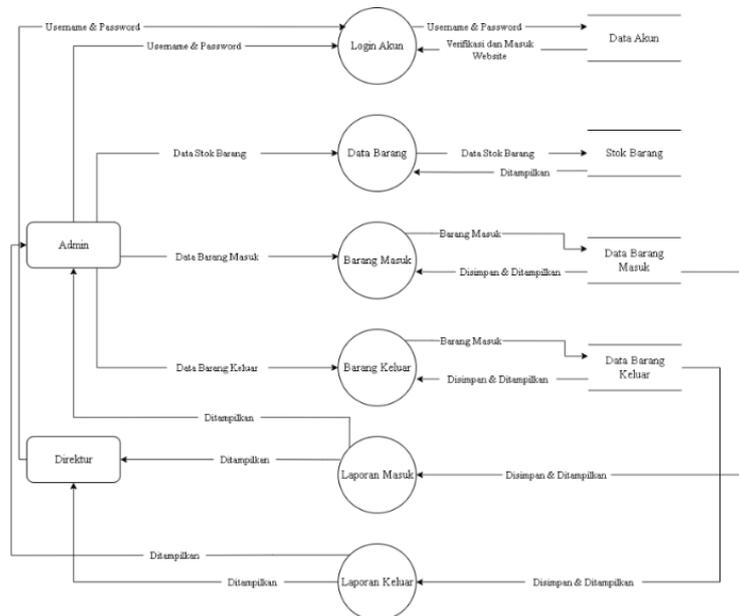
#### 2.1.2 Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* (DAD) menggambarkan proses pengolahan input menjadi output dalam

sebuah sistem atau perangkat lunak. Diagram ini memperlihatkan aliran data masuk, proses yang dilakukan oleh elemen-elemen pemrosesan, dan data yang keluar sebagai hasil akhir. Aliran data diwakili oleh panah berlabel, sementara proses pengolahan data digambarkan dengan lingkaran atau gelembung. Contoh *data flow diagram* bisa dilihat pada gambar 2.



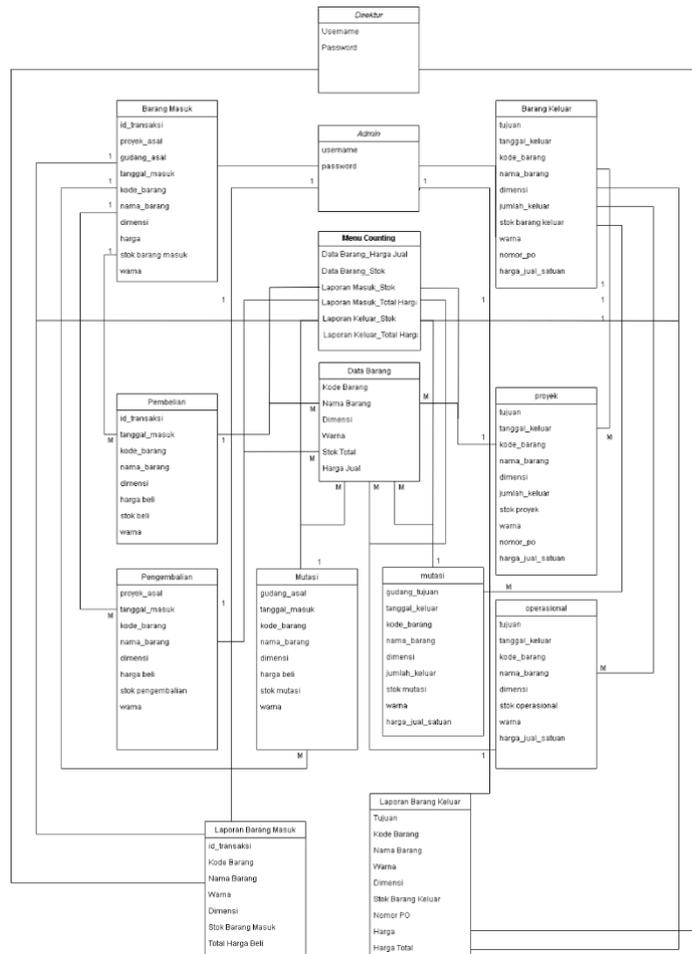
Gambar 2 DFD level 0



Gambar 3 DFD level 1

### 2.1.3 Entity Diagram Relationship

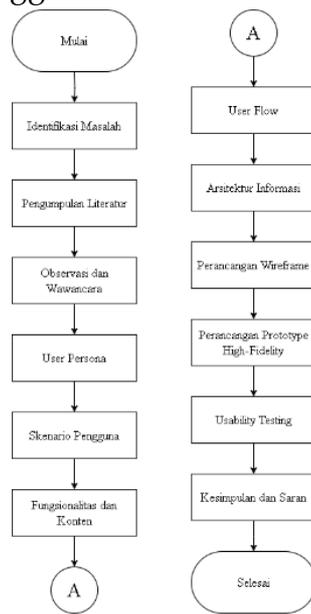
*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah representasi visual dari struktur logis suatu organisasi atau area bisnis. ERD menunjukkan hubungan antara entitas dalam database, termasuk hubungan satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak. Diagram ini menggambarkan bagaimana entitas dalam Sistem Informasi Persediaan Barang saling terhubung melalui tabel-tabelnya dan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Entity Relationship Diagram

## 2.2 Diagram Alir Penelitian

Diagram alir penelitian, yang digunakan dalam pengembangan UI/UX pada sistem informasi *inventory* berbasis *website* dengan menggunakan Metode *Five Planes*, dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Diagram Alir Penelitian

Pada diagram alir di atas, setiap bagian memiliki peran dalam metode *five planes*: wawancara dan user persona termasuk dalam *strategy plane*, skenario pengguna dan fungsionalitas serta konten



berada di *scope plane*, *user flow* dan arsitektur informasi termasuk *structure plane*, perancangan *wireframe* di *skeleton plane*, dan perancangan *prototype high-fidelity* di *surface plane*. Berikut adalah penjelasan diagram alir penelitian:

### 2.2.1 Strategy Plane

*Strategy Plane* berfokus pada pengguna sejak awal, produk atau sistem yang dikembangkan akan lebih relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Bagian ini diawali dengan observasi aktivitas kerja antara admin gudang dan teknisi gudang PT Trimitra Alkabes Mandiri, serta wawancara dengan Direktur PT Trimitra Alkabes Mandiri.

Hasil wawancara dengan Direktur Utama PT Trimitra Alkabes Mandiri menunjukkan bahwa tujuan utama pengembangan sistem informasi *inventory* adalah meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan dalam pengelolaan stok. Sistem berbasis *web* ini diharapkan dapat menyatukan pencatatan barang masuk dan keluar, mutasi antar gudang, serta pengembalian barang, sehingga akses informasi stok menjadi lebih cepat dan *real-time* untuk pengambilan keputusan yang lebih baik. Berikut kesimpulan *user needs* dari hasil wawancara tersebut:

- Desain antarmuka yang *user friendly*
- Keamanan akses yang kuat
- Setiap pengguna memiliki hak akses yang berbeda sesuai dengan perannya
- Fitur untuk mencatat barang masuk dan keluar dengan rincian lengkap seperti waktu, jumlah, dan asal/tujuan barang.
- Menampilkan informasi profil pengguna yang sedang masuk untuk melacak aktivitasnya.
- Laporan lengkap transaksi *inventory* yang dapat diunduh dalam format PDF dan Excel untuk audit dan analisis.

Gambar 6 dan Gambar 7 menampilkan dua user persona yang telah dibuat.



Gambar 6 User Persona 1



Gambar 7 User Persona 2



### 2.2.2 Scope Plane

Di fase *scope plane*, peneliti membuat Garis Besar Persyaratan, skenario pengguna, dan menentukan spesifikasi fungsional yang mencakup ungsi-fungsi yang diperlukan dalam desain. Tabel spesifikasi fungsional dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Functional Specifications Sistem Informasi Inventory PT Trimitra Alkabes Mandiri

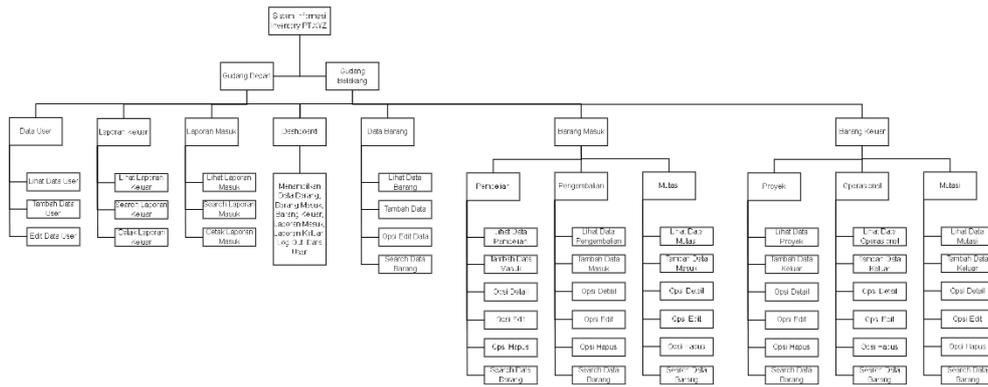
No	Fungsi	Keterangan
1	<i>Login</i>	Masuk ke dalam sistem informasi <i>inventory</i> PT Trimitra Alkabes Mandiri berbasis <i>website</i>
2	<i>Warehouse page</i>	Sistem menampilkan pilihan untuk menentukan gudang mana yang akan dikelola ataupun dilihat, dan pilihan gudang terdiri dari gudang depan dan gudang belakang.
3	<i>Dashboard</i>	Sistem akan menampilkan informasi berupa jumlah data barang, barang masuk, barang keluar, data user, laporan masuk dan laporan keluar barang.
4	<i>My Profile</i>	Sistem akan menampilkan informasi mengenai data profil dari user yang sedang mengakses sistem.
5	Data Barang	Sistem akan menampilkan informasi data barang yang ada dan tersedia dalam gudang.
6	Barang Masuk (Pembelian)	Sistem akan menampilkan produk-produk yang telah dibeli dari supplier. Fitur yang terdapat pada barang masuk pembelian, jika yang mengakses adalah status direktur maka tidak dapat menambahkan barang masuk pembelian, namun status admin dapat menambahkan barang masuk pembelian.
7	Barang Masuk (Pengembalian)	Sistem akan menampilkan produk-produk yang telah dikembalikan dari suatu proyek/pekerjaan. Fitur yang terdapat pada barang masuk pengembalian, jika yang mengakses adalah status direktur maka tidak dapat menambahkan barang masuk pengembalian, namun status admin dapat menambahkan barang masuk pengembalian.
8	Barang Masuk (Mutasi)	Sistem akan menampilkan produk-produk dari mutasi barang, mengetahui jumlah barang yang dimutasi, dan melihat asal mutasi barang. Fitur yang terdapat pada barang masuk mutasi, jika yang mengakses adalah status direktur maka tidak dapat menambahkan barang masuk mutasi, namun status admin dapat menambahkan barang masuk mutasi.
9	Barang Keluar (Proyek)	Sistem akan menampilkan produk-produk yang keluar untuk proyek, mengetahui jumlah barang yang dikeluarkan, melihat detail proyek, dan nomor PO yang terkait. Fitur yang terdapat pada barang keluar proyek, jika yang mengakses adalah status direktur maka tidak dapat menambahkan barang



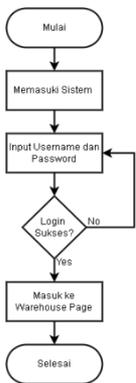
		keluar proyek, namun status admin dapat menambahkan barang keluar proyek.
10	Barang Keluar (Operasional)	Sistem akan menampilkan produk-produk yang keluar untuk keperluan operasional, mengetahui jumlah barang yang dikeluarkan, dan melihat keperluan operasional. Fitur yang terdapat pada barang keluar operasional, jika yang mengakses adalah status direktur maka tidak dapat menambahkan barang keluar operasional, namun status admin dapat menambahkan barang keluar operasional.
11	Barang Keluar (Mutasi)	Sistem akan menampilkan produk-produk yang keluar untuk mutasi, mengetahui jumlah barang yang dikeluarkan, dan melihat gudang tujuan. Fitur yang terdapat pada barang keluar mutasi, jika yang mengakses adalah status direktur maka tidak dapat menambahkan barang keluar mutasi, namun status admin dapat menambahkan barang keluar mutasi.
12	Laporan Masuk	Sistem akan menampilkan informasi keseluruhan data produk masuk, mengetahui jumlah barang yang diterima, asal barang, dan nomor referensi internal yang terkait. Serta memungkinkan ekspor data berdasarkan bulan dan tahun sesuai kebutuhan. Hasil data dapat diekspor ke dalam bentuk file Excel atau pdf untuk memudahkan analisis dan pelaporan.
13	Laporan Keluar	Sistem akan menampilkan informasi keseluruhan data produk keluar, serta memungkinkan ekspor data berdasarkan bulan dan tahun sesuai kebutuhan. Hasil data dapat diekspor ke dalam bentuk file Excel atau pdf untuk memudahkan analisis dan pelaporan.
14	Log Out	Keluar dari akun dan memastikan pengguna keluar dengan aman dari sistem informasi Inventory PT Trimitra Alkabes Mandiri Berbasis Website
15	Data User	Sistem akan menampilkan <i>user-user</i> yang terdaftar dan fitur data user hanya ditampilkan kepada <i>role</i> direktur saja.
16	Warehouse	Kembali kedalam page warehouse dimana user akan menentukan gudang mana yang akan diakses.

### 2.2.3 Structure Plane

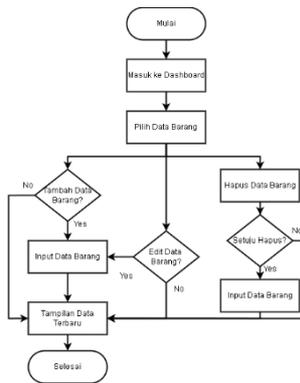
Di fase *structure plane*, peneliti merancang sistem informasi persediaan *inventory* berbasis *web user flow* (aliran pengguna) dan tugas arsitektur informasi dari awal hingga akhir. Proses perancangan alur pengguna pada penelitian ini sepenuhnya memanfaatkan PTA (*Procedural Task Analysis*) yang nantinya membantu peneliti untuk memperoleh alur dalam melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan fungsi sistem informasi ini. *Output* dari tahap ini meliputi; Arsitektur Informasi (*Information Architecture*) pada gambar 8 dan Alur Pengguna (*User Flows*) pada gambar 9.



Gambar 8 Information Architecture



Gambar 9 User Flow Login Laporan Masuk



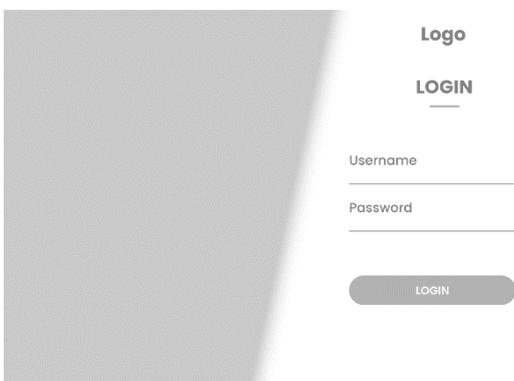
Gambar 10 User Flow Data Barang



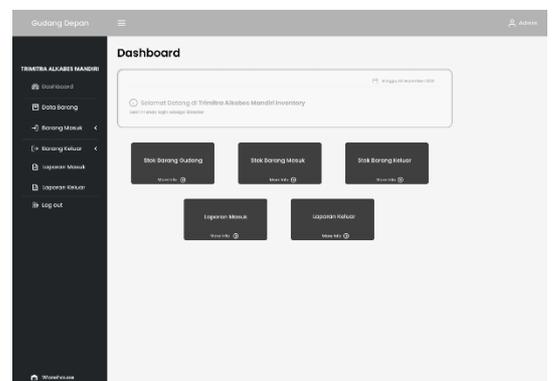
Gambar 11 User Flow Laporan Masuk

### 2.2.4 Skeleton Plane

Pada fase *skeleton plane*, dilakukan perancangan *wireframe* sebagai implementasi dari desain interaksi di tahap *structure plane*. Desain ini berfokus pada fitur-fitur yang diperlukan pengguna dan disusun secara ramah pengguna dengan penempatan unsur-unsur interaktif yang disesuaikan berdasarkan hubungan dan tingkat kepentingan. *Wireframe* sistem *inventory* PT Trimitra Alkabses Mandiri dibagi menjadi dua peran: admin gudang dan Direktur. Direktur hanya memiliki akses terbatas untuk melihat alur input dan output barang di gudang, tanpa kemampuan menginput data, sedangkan admin gudang memiliki akses penuh untuk mengelola data gudang.



Gambar 12 Wireframe Login Page



Gambar 13 Wireframe Dashboard

### 2.2.5 Surface Plane

Pada tahap *surface plane*, perancangan desain visual mencakup informasi, penempatan elemen, serta berbagai aspek seperti kontras, warna, keseragaman, kesatuan, tipografi, dan komposisi



desain. Tujuannya adalah memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut. Hasil dari fase ini adalah *prototipe* berkualitas tinggi yang dapat diklik dan diuji menggunakan aplikasi Figma, menggambarkan desain produk sebenarnya.

### 2.2.6 Usability Testing

Pada tahap ini, dilakukan pengujian *usability* untuk mengevaluasi apakah desain antarmuka *web* memenuhi kebutuhan pengguna. Hasilnya menentukan apakah proyek dilanjutkan atau perlu revisi. Pengujian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan *skala likert* dan melibatkan pengguna langsung.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan *prototipe high-fidelity* dengan dua peran, yaitu Direktur dan admin gudang. Font yang digunakan adalah *Poppins* dari kelompok *sans serif*. Sistem Informasi *Inventory* PT Trimitra Alkabes Mandiri menggunakan palet warna perusahaan, dengan warna dominan Picton Blue, Denim, dan White. Prototipe ini terdiri dari 73 desain, dengan 25 desain untuk Direktur dan 48 desain untuk Admin. Contoh tampilan prototipe dapat dilihat pada Gambar 14 dan Gambar 16.





Responden 6	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	34	85
Responden 7	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	92.5
Responden 8	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	34	85
Total Skor SUS											675	
Rata-rata SUS											84.375	

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata SUS maka diperoleh rata-rata nilai SUS Sistem Informasi *Inventory* PT Trimitra Alkabes Mandiri adalah 84,375 yang artinya *Acceptable* pada tingkatan *Acceptable, Excellent* pada tingkatan *Adjective* dan memiliki *Grade A*.

#### 4. KESIMPULAN & SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk Sistem Informasi *Inventory* berbasis *website* di PT Trimitra Alkabes Mandiri berhasil dikembangkan dengan menggunakan Metode *Five Planes*. Penelitian ini menghasilkan desain UI dan UX yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan Sistem Informasi *Inventory* berbasis *website* di PT Trimitra Alkabes Mandiri.

*Prototipe High-Fidelity* dari desain UI dan UX ini dibuat menggunakan aplikasi *Figma*. Penelitian ini mengikuti tahapan Metode *Five Planes* yang terdiri dari lima tahap utama: *strategy plane, scope plane, structure plane, skeleton plane, dan surface plane*.

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengujian *Usability Testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil perhitungan rata-rata SUS maka diperoleh rata-rata nilai SUS Sistem Informasi *Inventory* PT Trimitra Alkabes Mandiri adalah 84,375 yang artinya *Acceptable* pada tingkatan *Acceptable, Excellent* pada tingkatan *Adjective* dan memiliki *Grade A*.

##### 4.2 Saran

Saran untuk Perusahaan:

1. Tambahkan Fitur Notifikasi: Integrasikan fitur notifikasi untuk memberi tahu tentang stok yang habis atau berlebihan, membantu pengelolaan *inventory* lebih proaktif.
2. Implementasi Sistem Nyata: Kembangkan prototipe menjadi sistem web nyata, dengan data terbaru untuk memenuhi kebutuhan operasional PT Trimitra Alkabes Mandiri.
3. Pembaruan Desain UI/UX: Perbarui desain agar lebih modern dan user-friendly dengan tren desain terkini.

Saran untuk Peneliti Selanjutnya:

1. Evaluasi dan Kombinasi Metode: Kombinasikan metode *Five Planes* dengan metode lain untuk menemukan pendekatan UI/UX yang lebih efektif.
2. Pengujian di Lingkungan Berbeda: Lakukan pengujian di perusahaan lain untuk mengevaluasi fleksibilitas desain.
3. Penggunaan Teknologi Terbaru: Gunakan teknologi terbaru, seperti AI atau blockchain, untuk meningkatkan pengelolaan *inventory*.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. C. Wijoyo and D. Hermanto, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory pada PT Insan Data Permata," *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 1, no. 02, pp. 165–170, 2020.
- [2] N. Nurmi, "Membangun website sistem informasi dinas pariwisata," *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2017.
- [3] N. Cahya, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Karyawan Pada Kantor Satpol Pp Dan Wh Aceh," *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 1, no. 2, pp. 63–69, 2020.
- [4] A. Saepudin, R. Aryanti, E. Fitriani, and D. Ardiansyah, "Perancangan Sistem E-Commerce Menggunakan Model Rapid Application Development Pada Pengurus Cabang Judo Karawang," *Paradigma*, vol. 23, no. 1, 2021.
- [5] R. M Faisal Akbar, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA PERHITUNGAN LUASAN KUMUH BALAI PRASARANA PERMUKIMAN WILAYAH LAMPUNG," 2023.
- [6] J. P. Achmad, K. C. Brata, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Publikasi Buku Digital menggunakan Metode Five Planes," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 4, pp. 1322–1328, 2021.
- [7] A. F. Putra, Y. Priyandari, and E. Liquidanu, "Perancangan User Interface Aplikasi Pengawasan Investasi Aset Menggunakan The Five Planes Framework (Studi Kasus PT. INKA Persero)," *Techno. Com*, vol. 22, no. 3, pp. 665–676, 2023.