

Perancangan Ui/Ux Sistem Penjualan Sepeda Motor Yamaha Dengan Metode Prototyping Berbasis Website Pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan

Tanwinna Shafhany¹, Heni Wulandari², Sri Wahyuni³

¹Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi,

^{2,3}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi

*Penulis Korespondensi: tanwinnashafhany@gmail.com, No.Hp:082369000727

Article Info

Received : 25 Desember 2024

Revised : 28 Desember 2024

Accepted : 30 Desember 2024

Abstract: In the era of technological development, this study aims to design a user interface (UI) and user experience (UX) for a website-based motorcycle sales system. The qualitative research method used includes interviews with the marketing and operational teams of PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan. The results of the study show that the design of a website-based system designed using Figma tools and prototype models. Provides user experience, makes it easier to access promotional information, and increases transaction efficiency. In conclusion, this technology-based Ui/Ux design is expected to help PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan in increasing competitiveness and ease of understanding products.

Abstrak: Di era perkembangan teknologi, penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface (UI) dan user experience (UX) untuk sistem penjualan sepeda motor berbasis website. Metode penelitian kualitatif yang digunakan meliputi wawancara dengan tim pemasaran dan operasional PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan sistem berbasis website yang dirancang dengan menggunakan tools Figma dan model prototipe. Memberikan pengalaman kepada pengguna, memudahkan akses informasi promosi, dan meningkatkan efisiensi transaksi. Kesimpulannya, perancangan Ui/Ux berbasis teknologi ini diharapkan dapat membantu PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan dalam meningkatkan daya saing dan kemudahan pemahaman produk.

Keywords: Ui/Ux, Sales System, Teknologi, Prototyping, PT Alfa Scorpii

PENDAHULUAN

Penelitian ini mengkaji pentingnya pengembangan sistem penjualan berbasis teknologi di era digital, khususnya pada tahun 2024. Penggunaan teknologi di lingkungan perusahaan dan masyarakat, baik instansi pemerintah maupun swasta, sudah menjadi hal yang umum. Terutama di perusahaan besar, teknologi komputer dapat meringankan beban kerja secara signifikan. Salah satu contoh penerapannya adalah dalam penjualan sepeda motor di PT. Alfa Scorpii Gatot Subroto, sebuah perusahaan otomotif yang fokus pada penjualan sepeda motor Yamaha. Meningkatkan kebutuhan

masyarakat akan mobilitas tinggi mendorong perlunya sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat mempermudah transaksi jual beli secara lebih profesional serta memudahkan konsumen dalam memilih sepeda motor yang diinginkan. Ini adalah salah satu bentuk peningkatan pelayanan kepada pelanggan. Sebelumnya, PT. Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan menggunakan media cetak seperti brosur dan tim marketing yang mendatangi pemukiman untuk menarik calon konsumen baru setiap hari. [1].

Masalah yang dihadapi PT. Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan saat ini adalah rendahnya

efektivitas dalam menarik pelanggan baru dan meningkatkan volume penjualan. Di tengah perkembangan era digital, penerapan strategi promosi yang tepat sangat penting agar perusahaan dapat menarik lebih banyak pelanggan dan meningkatkan pendapatannya[2]. Menerapkan website yang sederhana, efektif, dan mudah diakses dapat menjadi solusi untuk mendukung kegiatan pemasaran dan promosi. Website yang dirancang secara menarik dengan katalog produk yang jelas dan mudah dipahami dapat meningkatkan ketertarikan pelanggan, sesuai dengan temuan dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah sistem penjualan yang fokus pada pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) dan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*). Dengan memanfaatkan perangkat lunak seperti figma, desain Ui/Ux ini diharapkan dapat mempermudah akses informasi produk serta memperlancar transaksi penjualan secara cepat dan efisien. Selain itu, desain yang *user-friendly* juga dapat meningkatkan efisiensi operasional perusahaan[3]. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sekitar 89,03% masyarakat Indonesia mengakses internet menggunakan perangkat mobile, dan 21,26% dari mereka menggunakan internet untuk berbelanja produk secara online, termasuk sepeda motor Yamaha [4].

Peningkatan penggunaan smartphone diiringi dengan kemajuan aplikasi mobile dan situs web, membuka kesempatan bagi perusahaan untuk memanfaatkan platform digital berupa website guna memperluas jangkauan pasar dan menarik

lebih banyak pelanggan. Website juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menindak lanjuti calon konsumen baru maupun yang sudah terdata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *prototyping* dan model desain prototipe/*prototype* [5].

Model ini adalah pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara terstruktur melalui beberapa tahap, meliputi pembuatan, pengujian, dan pembaruan *prototype* hingga menghasilkan hasil yang dapat diterima. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengujian langsung dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang cepat dan relevan. Dengan demikian, masukan dari pengguna PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan dapat langsung diterima dan diterapkan dalam desain serta pengembangan sistem.

Hasil akhirnya adalah sistem yang memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna, yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses penjualan di PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan [6]. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem penjualan berbasis website yang tidak hanya dapat meningkatkan daya saing pada PT Alfa Scorpii di seluruh cabang, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam berbelanja, sehingga berpotensi meningkatkan pendapatan perusahaan [7].

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

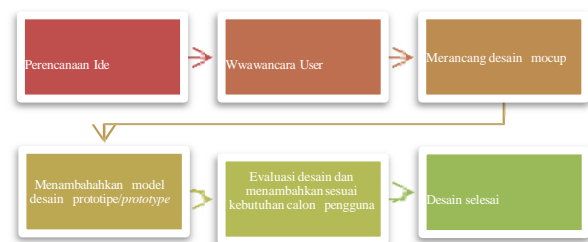
dibuat. Menurut [8] *User Experience* adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu barang, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa dan kemudahan yang didapat.

Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat menciptakan sebuah desain aplikasi/*website* interaksi dalam proses penjualan pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan [11]. Agar proses pembuatan *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan aturan pada tahap awal, yaitu perancang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal [9]. Metode *prototype* menurut [10] dapat digunakan baik pada sistem kecil maupun sistem yang besar, hal ini bertujuan untuk memudahkan langkah pengembangan awal bagi calon pengguna untuk lebih mengetahui sistem seperti apa yang diinginkan.

Figma memiliki berbagai keunggulan, seperti kolaborasi real-time, sistem desain terintegrasi, dan kemampuan *prototipe* interaktif. Namun, penelitian terkait penggunaan figma dalam perancangan Ui/Ux untuk aplikasi penjualan sepeda motor pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan berbasis website masih terbatas. Kesenjangan ini membuka peluang untuk melakukan penelitian yang dapat memberikan kontribusi baik secara praktis maupun teoritis dalam bidang ini [12].

METODE

Metodologi penelitian untuk perancangan desain UI/UX sistem penjualan pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan tujuan untuk mengatasi masalah dalam penjualan dan meningkatkan kinerjanya. Adapun metodologi penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1. Berikut ini:



Gambar 1. Metode Penelitian

Perancangan desain sistem penjualan pada PT. Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan yang digunakan dalam mempresentasikan gambaran dari ide yang sesuai atas permintaan *user experience*. Eksperimen dari sebuah rancangan, mencari sebanyak mungkin masalah yang ada serta penyelesaian terhadap masalah sistem penjualan pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan. Sistem dengan model *prototype* mempermudah pemahaman pengguna agar mengetahui seperti apa tahapan dibuat sehingga sistem mampu beroperasi dengan baik sekaligus memaparkan fitur yang ada. Metode *prototyping* digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan representasi dari pemodelan desain website yang akan dibuat. Rancangan awal mulanya berbentuk mockup yang selanjutnya akan dievaluasi oleh pengguna. Setelah mockup dievaluasi pengguna, tahap selanjutnya mockup menjadi

bahan rujukan untuk merancang suatu desain *website*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

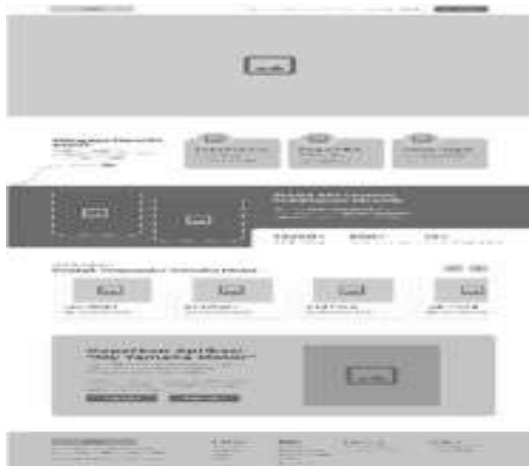
Berdasarkan metodologi Penelitian di dapatkan hasil desain website sistem penjualan pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan berupa wireframe Ui dan Ux desain serta desain model prototipe/*prototype*.

1. Wireframe Plan

Wireframe untuk sistem penjualan berbasis website pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan dirancang untuk menyederhanakan pengalaman pengguna dan meningkatkan interaksi calon konsumen dengan produk dan layanan yang tersedia. Fitur-fitur utama dalam wireframe ini meliputi:

a. Halaman Utama

Tampilan produk sepeda motor Yamaha dengan gambar dan deskripsi singkat. Navigasi yang mudah menuju informasi lebih lanjut tentang produk.



Gambar 2. Halaman Utama

b. Halaman Katalog

Halaman katalog produk yang bersikan seluruh produk motor merk Yamaha yang

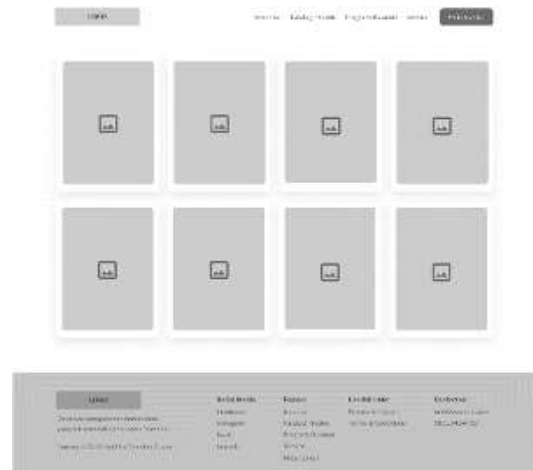
berupa gambar, warna, beserta harga secara rinci.



Gambar 3. Halaman Katalog

c. Halaman Program Bulanan

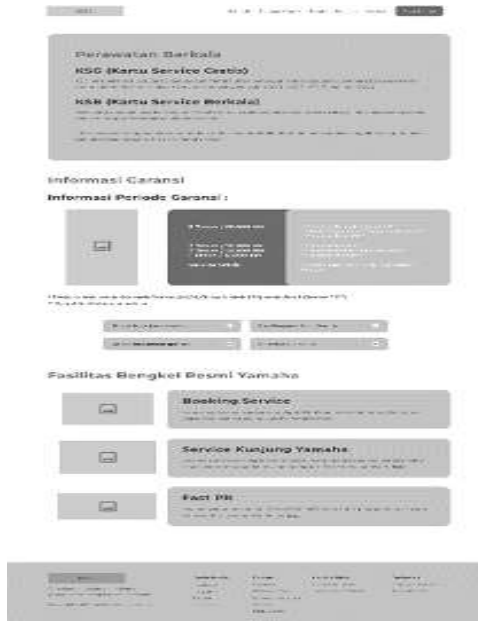
Halaman yang berisikan *update* program sepeda motor Yamaha yang berjalan setiap bulannya pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan serta manfaat dan cara mengikuti program.



Gambar 4. Program Bulanan

d. Halaman Informasi Service

Fitur yang menyediakan informasi terkait layanan servis motor serta keuntungan pembelian sepeda motor dengan garansi 5 tahun.



Gambar 5. Halaman Informasi Service

e. Halaman Help Center

Proses pemesanan yang mudah dan jelas serta Fitur bantuan (*Help Center*) untuk memberikan panduan lebih lanjut dalam melakukan pemesanan atau mendapatkan informasi.



Gambar 6. Help Center

2. Mocup Desain UX

Desain Mocup disini telah dilengkapi dengan fitur dan warna yang menarik perhatian user. Lebih mempermudah memahami foto dan gambar, tulisan, ikon, dan tata letak setelah di beri warna seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Mocup Desain UX

3. Desain Model Prototype

Desain Prototype merupakan tampilan secara keseluruhan dari rancangan sistem yang sudah dibuat, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Desain Model Prototype

4. Hasil Pengumpulan Data Secara Kuantitatif

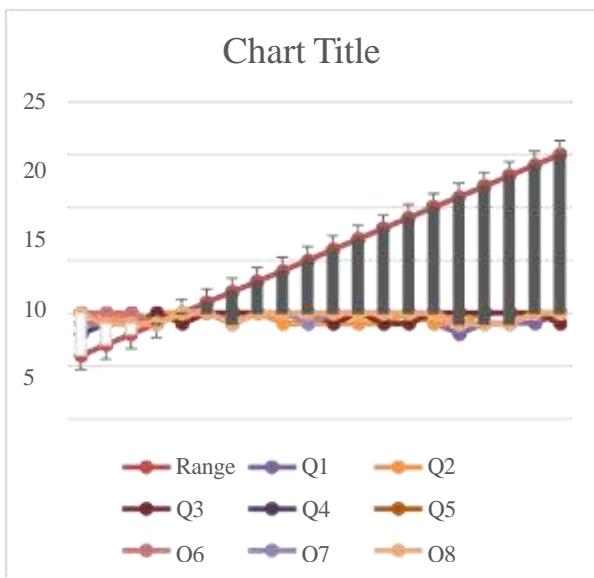
Berikut table hasil pengumpulan data berdasarkan metode kuantitatif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Pengumpulan Data

Rang e	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8
1	4	5	5	5	4	5	4	5
2	4	5	4	4	4	5	4	4
3	5	4	4	4	4	5	4	4
4	4	5	5	4	4	4	4	4
5	5	5	4	5	5	5	5	5

6	5	5	5	5	5	5	5	5
7	5	5	5	4	4	4	4	4
8	5	5	5	5	5	5	5	5
9	4	4	5	5	5	5	5	5
10	4	4	5	5	5	5	4	5
11	5	4	4	5	5	5	5	5
12	5	4	5	5	5	5	5	5
13	4	4	4	5	5	5	5	5
14	5	5	4	5	5	5	5	5
15	4	4	5	5	5	5	5	5
16	3	4	5	4	4	4	4	4
17	4	5	5	4	4	4	4	4
18	4	5	5	4	4	4	4	4
19	4	5	5	5	5	5	5	5
20	5	5	4	5	5	5	5	5

Berikut diagram chart pengumpulan data seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Diagram Chart Pengumpulan Data

Dan terbukti terlihat dari tabel dan grafik semakin meningkat dengan jawaban atas desain, fitur, informasi dengan paduan warna menarik membantu 80-99% calon konsumen memahami program yang berjalan beserta referensi motor yang diminati tanpa perlu bersusah payah memilah brosur kertas pada umumnya. Pengujian bersifat asli dari para calon konsumen yang mengisi

kuisisioner dengan memahami desain serta alur *prototype* yang tersedia. Desain ini dinyatakan selesai dan berhasil mempermudah pekerjaan sebagai marketing, calon konsumen, dan semua orang yang membutuhkan informasi seputar sepeda motor Yamaha pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Terbukti desain Ui/Ux menggunakan metode *prototyping* dan memanfaatkan aplikasi figma yang membantu interaksi desain berupa model *prototype* pada PT Alfa Scorpii Gatot Subroto Medan valid dan sangat membantu terhadap setiap suara yang di berikan dalam kuisisioner di lampirkan pada tabel mencapai angka yang baik dan diagram chart meningkat menandakan desain berhasil di pahami kurang lebih 20 orang *responded* dilengkapi 8 buah pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. E. Putri and A. Karim, "Perancangan Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Pada PT. Adira Finance Rantauprapat Dengan Menggunakan PHP dan MySQL," *Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 32–39, 2021, doi: 10.36987/informatika.v9i1.2066.
- [2] O. Ilham, G. Friansyah, and I. Azwan, "Perancangan Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Yamaha Pada Dealer Asli Motor Tanjung Balai Karimun Berbasis Mobile Programming Dengan J2Me," *J. TIKAR*, vol. 1, no. 2, p. 160, 2020.
- [3] A. Muni, "Analisis Algoritma K-Means Clustering Untuk Menentukan Strategi Promosi Penjualan Sepeda Motor Studi Kasus PT. Alfa Scorpii," *Juti Unisi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.32520/juti.v4i1.1087.
- [4] J. M. Dumalang, C. E. J. . Montolalu,

- and D. Lapihu, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking,” *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [5] R. ARSAD and M. S. Muare, “Perancangan Sistem Informasi Jdih Berbasis Web Dengan Metode Prototype,” *Semin. Nas. Teknol. Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 67–75, 2024, doi: 10.29407/stains.v3i1.4332.
- [6] N. Renaningtias and D. Apriliani, “Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa,” *Rekursif J. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.33369/rekursif.v9i1.15772.
- [7] V. Tasril, J. P. J. Prayoga, and S. F. Jayusman, “User Interface Dan Uji Usability Menggunakan Pendekatan Human- Centered Design Untuk Sistem Akuntansi Pendataan Kas Berbasis Web,” *War. Dharmawangsa*, vol. 16, no. 3, pp. 371–382, 2022, doi: 10.46576/wdw.v16i3.2232.
- [8] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i2.2025.
- [9] S. Supiyandi, C. Rizal, and B. Fachri, “Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa,” *Resolusi Rekayasa Tek. ...*, vol. 3, no. 3, pp. 211–216, 2022, [Online]. Available: <http://djournals.com/resolusi/article/view/611> %0A<https://djournals.com/resolusi/article/download/611/396>
- [10] D. Risdiansyah and D. Purwaningtias, “Penerapan Metode Prototype Dalam Pemodelan Sistem Informasi Atlet Pada Ipsi Kabupaten Kubu Raya,” *J. Teknol. Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, 2022.
- [11] A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, and A. Zahrial, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA,” *J. Media Inform. [Jumin]*, vol. 5, no. 2, pp. 189–195, 2024.
- [12] H. Wulandari, S. Rosida, S. Teknologi, S. Komputer, U. Pembangunan, and P. Budi, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Penjualan Cake dan Bakery Napoleon,” pp. 573–579.
- [13] R. R. Putra, N. A. Putri, and S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Kelompok Tani Menggunakan Design User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design,” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 1, pp. 9–17, 2023, doi: 10.31539/intecom.v6i1.5519.