

Perancangan UI&UX Aplikasi Persediaan Bahan Baku Untuk Produksi Pada PT. Indomas Prima Sejati

Ira Damayanti¹, Ismail²

^{1,2}Sistem Informasi Universitas Indonesia Membangun
Jl. Soekarno Hatta No. 448, Batununggal, Bandung – Jawa Barat 40266
e-mail: ¹iradamayanti2002@gmail.com, ²ismail53lm@gmail.com

Artikel Info : Diterima : 04-08-2024 | Direvisi : 08-08-2024 | Disetujui : 09-08-2024

Abstrak - PT. Indomas Prima Sejati adalah perusahaan yang beroperasi di sektor manufaktur. Pengelolaan data persediaan bahan baku di PT. Indomas Prima Sejati saat ini masih dilakukan secara manual dalam penyusunan laporan stok barang terbaru. Pendekatan manual ini kurang efektif dan efisien karena berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pencatatan serta memerlukan waktu lama untuk menyusun laporan persediaan. Bahan baku adalah sejumlah material yang digunakan dalam proses produksi untuk dijual kembali. Oleh karena itu, pengelolaan persediaan bahan baku sangat penting bagi operasional perusahaan karena berdampak pada efisiensi produksi, pemenuhan permintaan konsumen, serta biaya operasional. Di tengah kemajuan era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan bahan baku, di rancanglah sebuah desain aplikasi persediaan yang menggunakan metode design thinking untuk membuat prototipe User Interface (UI) dan User Experience (UX). Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas pengelolaan bahan baku dalam proses produksi PT, Indomas Prima Sejati. Penelitian ini memilih metode design thinking karena pendekatannya yang berfokus pada pengguna, sehingga dapat memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Proses design thinking terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan testing.

Pada tahapan testing peneliti menggunakan pendekatan *Single Ease Question* (SEA) terhadap beberapa responden untuk mengukur tingkat kemudahan solusi desain yang telah dibuat. *Single Ease Question* (SEA) merupakan sebuah teknik pengujian dengan memberikan satu pertanyaan kepada responden terkait dengan task yang diuji. Pengujian Aplikasi tersebut berhasil dari segi kemudahan solusi desain dari responden dengan mendapatkan nilai rata-rata permintaan pembuatan aplikasi 4,5 dan hasil test prototype responden menunjukkan rata-rata nilai 8,4, yang berarti pengguna dapat dengan mudah memahami setiap fitur yang telah dirancang.

Kata Kunci : Pengelolaan bahan baku, Persediaan Bahan Baku, UI/UX, Design Thinking.

Abstracts - PT. Indomas Prima Sejati is a company operating in the manufacturing sector. Management of raw material inventory data at PT. Indomas Prima Sejati is currently still doing it manually in preparing the latest stock reports. This manual approach is less effective and efficient because it has the potential to cause errors in recording and takes a long time to compile inventory reports. Raw materials are a number of materials used in the production process for resale. Therefore, raw material inventory management is very important for company operations because it has an impact on production efficiency, fulfilling consumer demand, and operational costs. In the midst of advances in the current digital era, the use of technology can help overcome this problem. To increase efficiency in managing raw materials, an inventory application design was designed that uses the design thinking method to create a User Interface (UI) and User Experience (UX) prototype. This application aims to simplify and increase the effectiveness of managing raw materials in the production process PT. Indomas Prima Sejati. This research chooses the design thinking method because its approach focuses on users, so that it can provide solutions that suit their needs. The design thinking process consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing.

In the testing stage, the researcher uses the *Single Ease Question* (SEA) approach to the some respondents to measure the level of ease of design solutions that have been made. *Single Ease Question* (SEA) is a testing technique by giving one question to respondents related to the task being tested. The application testing was successful in terms of ease of design solutions from respondents by getting an average score of 4,5 for application



Keywords : Raw material management, Raw Material Inventory, UI/UX, Design Thinking

PENDAHULUAN

Dokumen ini adalah *template* dalam versi Dalam perusahaan industri, ketersediaan bahan baku adalah elemen krusial dalam proses produksi. Bahan baku adalah bahan mentah yang belum diproses yang akan diubah menjadi produk jadi sebagai hasil utama perusahaan. Keberhasilan perusahaan dalam pengadaan bahan baku sangat bergantung pada upaya untuk memilih dan menemukan bahan baku yang tepat dengan cermat. Oleh karena itu, kualitas bahan baku yang tinggi dan bebas dari cacat juga akan mempengaruhi kualitas produk akhir (Pratiwi & Sugiyarty, 2022).

Persediaan, yang berasal dari istilah "inventory," adalah sekumpulan barang yang sengaja disimpan sebagai cadangan (safety atau buffer stock) untuk menghadapi kemungkinan kekurangan selama proses produksi. Persediaan diartikan sebagai barang yang disimpan atau digunakan untuk dijual di masa depan, meliputi bahan baku yang disimpan untuk diproses, barang dalam tahap produksi, serta barang jadi yang disimpan untuk dijual atau diproses lebih lanjut (Purba & Rahmat, 2021).

Bahan baku adalah material dasar yang digunakan dalam proses produksi untuk menghasilkan barang jadi. Bahan baku berfungsi sebagai elemen utama yang diolah atau dikombinasikan dengan bahan lain untuk menciptakan barang yang memiliki nilai tambah. Pemilihan bahan baku yang tepat sangat penting karena dapat mempengaruhi kualitas produk dan biaya produksi.

Produksi adalah aktivitas di mana perusahaan menciptakan barang, sehingga produksi merupakan aspek yang sangat penting dalam perusahaan. Jika terjadi masalah atau ketidakefektifan dalam proses produksi, tujuan perusahaan tidak akan tercapai. Sebaliknya, jika proses produksi berjalan dengan baik, tujuan perusahaan akan dapat dicapai (Blongkod et al., 2023).

PT. Indomas Prima Sejati adalah perusahaan yang beroperasi di bidang manufaktur bahan baku. Saat ini, pengelolaan bahan baku di perusahaan ini masih dilakukan secara manual, termasuk dalam penyusunan laporan stok barang. Perusahaan melakukan perencanaan dan pengendalian bahan baku dengan memantau data permintaan barang berdasarkan Purchase Order (PO) dari pelanggan yang diajukan melalui kepala admin untuk dijadikan acuan produksi. Jenis dan jumlah produk yang diproduksi setiap hari ditentukan oleh bagian PPIC atau Kepala Gudang dengan cara memperkirakan formula produksi secara manual sesuai permintaan pelanggan. Ketika permintaan barang melonjak tinggi, perusahaan sering kali tidak dapat memenuhi karena terkendala oleh stok barang, yang disebabkan oleh sistem persediaan bahan baku yang kurang efektif. sehingga disarankan agar perusahaan memiliki aplikasi manajemen produksi yang efisien untuk mengatur sumber daya secara optimal dan mencegah keterlambatan dalam proses produksi.

Tabel 1. permintaan produksi berdasarkan PO

No	Bulan	Permintaan (Pcs)	Hasil Produksi (Pcs)	Selisih
1.	Januari	19.680	9.900	9.780
2.	Februari	28.020	25.560	2.460
3.	Maret	23.540	21.570	1.970
4.	April	11.940	10.890	1.050
5.	Mei	19.530	17.370	2.160
6.	Juni	7.170	6.060	1.110
7.	Juli	21.870	21.060	810
8.	Agustus	19.620	18.480	1.140
9.	September	14.710	13.890	820

10.	Oktober	30.030	28.500	1.530
11.	November	21.820	21.000	820
12.	Desember	27.300	27.000	300
	Total	245.230	221.280	23.950

Berdasarkan tabel di atas, PT. Indomas Prima Sejati belum mampu memenuhi permintaan konsumen setiap bulannya. Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya pengendalian bahan baku dalam produksi, yang menghambat kelancaran proses produksi. Di era digital yang terus berkembang saat ini, teknologi informasi dapat membantu menyelesaikan berbagai tantangan dalam bisnis. Salah satu tantangan tersebut adalah manajemen persediaan bahan baku untuk produksi. Manajemen persediaan bahan baku yang efisien sangat penting untuk memastikan kelancaran proses produksi, memenuhi permintaan konsumen, dan mengontrol biaya operasional. User Interface (UI) dan User Experience (UX) adalah contoh teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital dan internet untuk merancang produk yang mudah digunakan, serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna (Danang, Marsani, Rifqi, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model desain user interface dan user experience yang akan mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan bahan baku untuk produksi. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang telah ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan Metode Design Thinking, yang berfokus pada pengguna untuk menyediakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Metode ini sangat berguna dalam penelitian UI/UX karena pendekatannya yang efektif dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan kepuasan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahapan berikut:

- a. Empathize adalah tahapan pertama yang berfokus untuk memahami keluhan dan kebutuhan pengguna tentang masalah yang akan diselesaikan.
- b. Define merupakan tahap setelah pengumpulan informasi mengenai analisis pemahaman untuk merumuskan masalah inti yang telah diidentifikasi.
- c. Idea merupakan tahapan untuk menemukan ide dan solusi yang kreatif dalam memecahkan masalah dan keluhan pengguna.
- d. Prototype merupakan ide-ide yang telah ditemukan kemudian diubah menjadi model, sketsa atau prototype untuk membantu pengguna dalam menguji ide yang telah dikembangkan.
- e. Test merupakan tahap pengguna menguji prototype yang telah dibuat untuk membantu dalam memperbaiki masalah dan menyempurnakan Solusi yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengatasi permasalahan yang ada karena belum adanya penggunaan teknologi sebagai database persediaan bahan baku sehingga berdampak pada hasil perhitungan yang berdampak menjadi kurang efektif sehingga prosesnya memerlukan waktu lama. Oleh karena itu, perlu dibuatkan aplikasi sistem untuk mempermudah dalam perhitungan persediaan bahan baku.

A. Use Case Diagram

Use case merupakan sebuah pemodelan dari sistem yang mendeskripsikan bagaimana pengguna/aktor berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. bertujuan untuk membantu tim pengembang untuk memahami berbagai skenario antara pengguna dengan sistem. Berikut ini use case persediaan bahan baku untuk produksi pada PT. Indomas Prima Sejati :



Gambar 1. Use Case Diagram

Berdasarkan gambar use case diagram diatas Perancangan Aplikasi persediaan bahan baku untuk produksi Aktor yang terlibat dalam aplikasi persediaan bahan baku tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Kepala Admin adalah pihak yang menerima PO dari konsumen untuk dibuat formula produksi.
- b. Kepala produksi adakah pihak yang bertanggung jawab dalam mengelola formula produksi dan melaporkan hasil produksi.
- c. Supervisor adalah pihak pergudangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan persediaan bahan baku dan stok barang.

Berikut ini pembahasan tentang analisis dan perancangan dengan menggunakan metode design thinking :

1. Empathize

Empathize yaitu tahap pertama dalam metode design thinking, dalam manajemen persediaan bahan baku metode ini memiliki fokus terhadap pemahaman dan empati pengguna untuk membantu tim desain memahami kebutuhan dan tantangan pengguna secara lebih dalam, sehingga dapat merancang solusi yang lebih efektif dan mengoptimalkan proses produksi dan administrasi. Berdasarkan keluhan yang dirasakan oleh beberapa staff PT. Indomas Prima Sejati yang dikumpulkan melalui survei wawancara. Mereka

menginginkan pencatatan yang berbasis digital yang lebih efektif, efisien, terstruktur dan mudah diakses kapanpun dan dimanapun, sebuah pencatatan yang saling terhubung satu sama lain.

Tabel 2. Inti Permasalahan

No.	Inti Permasalahan
1	Pencatatan masih manual
2	Permohonan produksi masih manual
3	File manual sering terselip dan hilang

2. Define

Dalam tahapan ini penulis telah merumuskan ide-ide sebagai tahap pemecahan masalah yang dirasakan oleh staff PT Indomas Prima Sejati. Untuk memperluas langkah-langkah pemecahan masalah, penulis menggunakan metode How Might We (HMW) yang mengubah pernyataan menjadi pertanyaan (Arisa et al., 2023).

Tabel 3. How & Might

No.	How	Might
1	Bagaimana kita bisa mengerjakan pekerjaan secara efisien ?	Membuat suatu rancangan aplikasi untuk mengakses database
2	Bagaimana membuat arsip yang rapi tanpa terselip ?	Menyimpan file-file secara digital di sebuah database dengan desain aplikasi yang menarik
3	Bagaimana susunan fitur memudahkan para staf untuk saling terhubung untuk melihat perintah kerja dan melihat file satu sama lain ?	Membuat tampilan aplikasi yang menarik dengan susunan fitur yang mudah dipahami

3. Idea

Tahapan idea melibatkan penilaian dan perluasan ide-ide yang berkaitan dengan masalah pengguna yang telah diidentifikasi pada kebutuhan pengguna dan rumusan ide ide yang telah di kembangkan. Tahapan ini dilakukan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide yang lebih luas dan tepat berdasarkan kebutuhan pengguna. Proses brainstorming ini menghasilkan desain fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Brainstorming merupakan suatu kegiatan perencanaan yang menampung kreativitas kelompok dan sering digunakan untuk mengumpulkan berbagai ide dengan cara yang mudah dan menyenangkan bagi para peserta (Grietje & Unepetty, 2013). Berikut adalah brainstorming yang mencakup aspek-aspek kebutuhan pengguna:

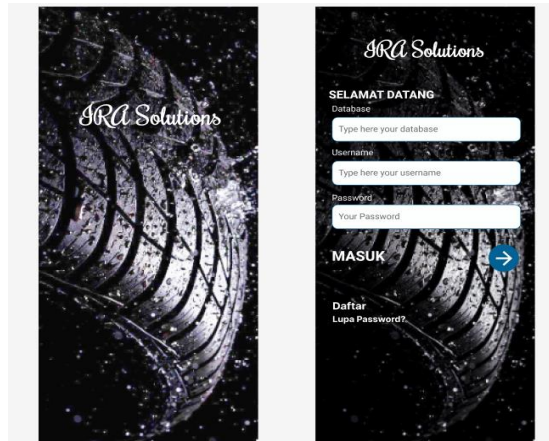
Tabel 4. Gagasan dan Ide Fitur

No	Fitur	Ide/Gagasan
1	Login/Daftar Akun	Halaman pertama admin untuk memastikan setiap yang login adalah user yang bersangkutan untuk mengakses database di dalam jika belum memiliki akun bisa mendaftar atau membuat akun terlebih dahulu.
2	Dashboard / Home	Menampilkan menu-menu yang akan diakses oleh user untuk mengelola dan menjalankan instruksi kerja yang telah ditentukan.
3	Stok Barang	Menu stok barang ini akan menampilkan informasi barang yang tersedia di gudang dan user bisa melihat secara detail rincian setiap barang yang masuk dan keluar.

4	Persediaan Bahan Baku	Menu persediaan bahan baku akan menampilkan informasi persediaan bahan baku yang akan diproduksi dan history penggunaan bahan baku yang tersedia di gudang
5	Customer	Fitur customer menampilkan nama dan alamat customer untuk pengiriman barang
6	Stok Barang	Menu stok barang ini kan menampilkan informasi barang yang tersedia di gudang dan user bisa melihat secara detail rincian setiap batang yang masuk dan keluar.
7	Surat Jalan	Fitur yang digunakan untuk membuat surat jalan pengiriman sebagai tanda bukti pengiriman barang
8	PO Produksi	PO Produksi berfungsi untuk membuat dan menampilkan rincian permintaan produksi terbaru
9	Pembelian	Fitur pembelian berfungsi untuk menampilkan detail pembelian bahan baku dari tahun ke tahun untuk mengetahui kelayakan bahan saat digunakan.
10	Pesan, Izin Akses, Buat Formula	Fitur ini hanya bisa diakses oleh supervisor fitur pesan untuk menerima permintaan pembelian bahan baku. Izin akses digunakan untuk memberi hak penggunaan fitur sesuai kebutuhan. Fitur formula digunakan untuk memberi perintah kepada kepala produksi.

4. Prototype

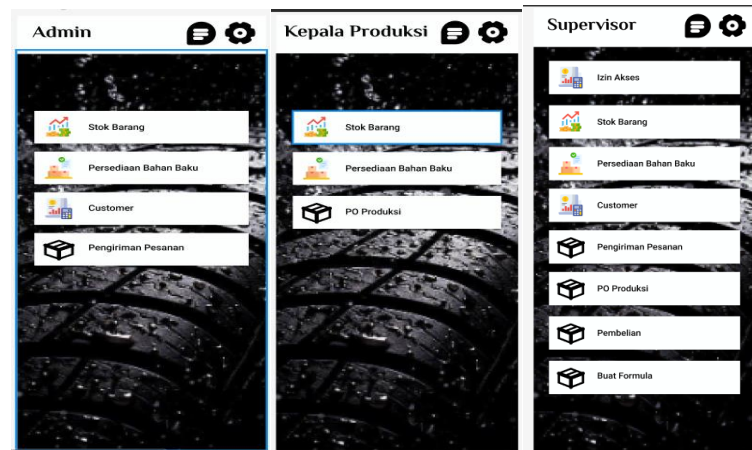
Pembuatan prototype UI/UX design ini menggunakan tool Figma. Pada tahapan ini penulis membuat rancangan berdasarkan tahap tahap sebelumnya, design yang sederhana agar mudah dipahami oleh pengguna berikut adalah prototype yang telah dibuat.



Gambar 2. Halaman Login

a. Halaman Login

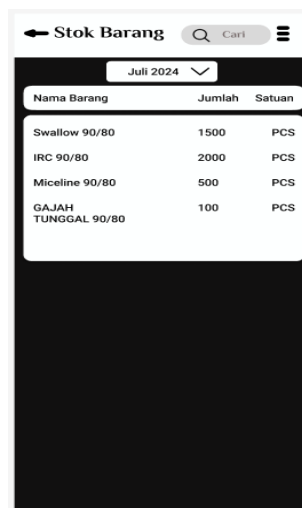
Halaman ini merupakan sebuah analogi selamat datang untuk para pengguna, lalu berikutnya pengguna bisa login jika sudah mempunyai akun dengan memasukkan alamat database yang akan dituju, lalu memasukkan username dan password sebagai tanda pengenalan akses masuk halaman berikutnya. atau pengguna bisa mendaftar jika belum memiliki akun.



Gambar 3. Halaman Dashboard

b. Halaman Dashboard

Halaman ini adalah halaman utama dari masing masing user setelah berhasil login dengan alamat database, username dan password yang terdaftar dan disetujui oleh supervisor dari setiap pengguna mempunyai batasan batasan tertentu untuk mengakses fitur fitur yang ada agar tidak terjadi tumpang tindih job pekerjaan setiap pengguna.



Gambar. 4 Fitur Stok Barang

c. Fitur Stok Barang

Pada halam ini setiap pengguna baik itu supervisor, admin dan kepala produksi bisa melihat stok barang jadi yang tersedia di gudang, ini bisa menjadi tracking pengelolaan stok barang masuk dan keluar, teruntuk kepala produksi bisa menginput barang yang telah selesai diproduksi dan akan dipasarkan, untuk admin sendiri ini menjadi acuan catatan stok ketersediaan barang yang akan didistribusikan, untuk supervisor sendiri halaman ini akan menjadi acuan untuk memproduksi barang baru.



Gambar 5. Fitur Pengiriman Pesanan

d. Fitur Pengiriman Pesanan

Fitur pengiriman pesanan hanya bisa diakses oleh Supervisor dan admin, untuk admin sendiri fitur ini digunakan sebagai catatan barang yang telah didistribusikan ke customer juga untuk membuat surat jalan pengiriman. Supervisor mengakses menu ini yang tujuannya adalah memonitoring barang keluar dengan bukti adanya surat jalan yang telah dibuat oleh admin.



Gambar 6. Fitur Daftar Customer

e. Fitur Daftar Customer

Fitur ini berfungsi untuk menyimpan data para customer yang bisa di akses oleh admin dan supervisor untuk menambahkan juga mengubah alamat yang sesuai agar saat pendistribusian barang alamat tertulis jelas di surat jalan agar memudahkan sopir untuk menemukan titik pengiriman.



Gambar 7. Fitur Persediaan Bahan Baku

f. Fitur Bahan Baku

Fitur bahan baku ini digunakan untuk memonitoring ketersediaan bahan yang akan diproduksi. Hal ini akan menjadi pengingat bagi supervisor sebelum memberikan formula produksi kepada kepala produksi akan ketersediaan bahan baku, untuk kepala produksi juga bisa melihat list formula yang diberikan oleh supervisor dan mengajukan permintaan stok bahan baku untuk memproduksi barang.



Gambar 8. Fitur Izin Akses

g. Fitur Izin Akses

Fitur izin akses ini hanya bisa di akses oleh supervisor untuk memberi akses sesuai jobdesk yang telah diamanatkan kepada pengguna untuk menghindari tumpang tindih kerja sehingga admin maupun kepala produksi mampu menjalankan tugasnya masing masing. Dari sini pula supervisor akan mengetahui kualitas kerja dari masing masing user tersebut.



Gambar 9. Fitur Input Formula

h. Fitur Input Formula

Fitur ini berfungsi untuk memberikan formula atau komposisi bahan yang akan diproduksi, ini juga menjadi surat perintah kepala produksi untuk mulai menjalankan produksi produk yang diinginkan.



Gambar 10. Fitur Pembelian

i. **Fitur Pembelian**

Fitur ini digunakan oleh supervisor sebagai sebuah catatan daftar pembelian bahan baku dari tahun ke tahun.

5. **Test**

Tahapan tes dilakukan untuk mengevaluasi solusi desain yang telah dikembangkan dengan melibatkan pengguna, seperti supervisor, admin, dan kepala produksi. Pengujian dilakukan secara langsung atau face-to-face untuk menilai sejauh mana pengguna memahami dan merasakan kemudahan dari desain, berdasarkan umpan balik atau kebutuhan mereka terkait rancangan yang telah dibuat. Penulis menggunakan metode SEA (Single Ease Question) dalam evaluasi ini. Berikut adalah hasil data pengujian setelah melakukan tes terhadap prototipe yang telah dibuat.

Tabel 5. Hasil Pengujian Single Ease Question (SEA)

Task	Responden			Rata-Rata
	1	2	3	
1	6	9	10	8,33
2	5	8	10	7,66
3	9	7	10	8,66
4	7	10	10	9
5	10	5	9	8
6	10	8	7	8,33
7	8	9	10	9
8	8	7	9	8
9	8	10	9	9

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, yaitu perancangan UI/UX aplikasi persediaan bahan baku untuk produksi adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi pengelolaan bahan baku dalam proses produksi dan menghindari penundaan dalam operasional produksi PT. Indomas Prima Sejati.
- b. Aplikasi mobile IRA Solutions menggunakan metode design thinking, telah berhasil mengembangkan desain dengan 8 fitur sebagai solusi untuk permasalahan pencatatan digital yang dikeluhkan oleh pegawai PT. Indomas Prima Sejati. Fitur-fitur tersebut meliputi izin akses, stok barang, persediaan bahan baku, daftar pelanggan, pengiriman pesanan, PO produksi, pembelian, dan pembuatan formula.
- c. Desain UI/UX mudah digunakan dan dipahami, Penggunaan ikon yang jelas dan navigasi yang sederhana sehingga membantu dalam mempercepat adaptasi pengguna dan User Experience .
- d. Penggunaan Single Ease Question (SEQ) dapat membantu mengukur efisiensi dan kepuasan pengguna terhadap kinerja aplikasi untuk melakukan perbaikan dan peningkatan berkelanjutan pada aplikasi IRA Solutions. Hasil dari ringkasan responden permintaan pembuatan aplikasi mobile menunjukkan rata-rata nilai 4,5 bisa disimpulkan bahwa responden merasa aplikasi tersebut sangat diperlukan karena memiliki fitur yang cukup lengkap dan hasil test prototype responden menunjukan rata-rata nilai 8,4, yang berarti pengguna dapat dengan mudah memahami setiap fitur yang telah dirancang.

REFERENSI

- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Astari, Z., Pibriana, D., & Rusbandi, R. (2019). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Bakri Karya Sarana Batam. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 226–242. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v5i2.148>
- Blongkod, R., Ilat, V., & Mawikere, L. M. (2023). Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku dengan Konsep Economic Order Quantity (EOQ) pada CV. Bregas Likupang Timur Minahasa Utara. *Jurnal Riset Akuntansi*, 18(1), 23–34. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/gc/article/view/47022>
- Budistria, P. Y. (2019). Perancangan Desain User Interface/User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (Siam) Dengan Metode Lean User Experience (Lean Ux) Pada Universitas Wr. Supratman. *J. Ekon*, 18(1), 41–49.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *J. Teknol. Dan Sist. Inf*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Habib, M., & Syafiq, I. (2021). Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Website ECommerce. *Automata*, 2(2).
- Pratiwi, D., & Sugiyarty, L. (2022). Dampak Kualitas Bahan Baku dan Proses Produksi terhadap Kualitas Produk (Studi Kasus di PT. Kurnia Dwimitra Sejati Bogor. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, Dan Akuntansi*, 1(2). <https://bajangjournal.com/index.php/JEMBA/article/view/3901>
- Purba, M. M., & Rahmat, C. (2021). Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Web di PT. Mahesa Cipta. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(2). <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/721>
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company. *Jurnal JITTER*, 8(1). <http://widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/730>
- Shirvanadi, E. C. (2021). Amikom Center Dengan Metode Design thinking (Studi Kasus : Amikom Center). *Amikom*, 2.
- Silvianti, R. K., & Wardani, N. (2023). Desain UI/UX Paket Tari Khas Batak pada Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton Berbasis. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 84–99.
- Winarno, H., Harjanto, L., & Fianti, S. (2022). Rancang Sistem Informasi Monitoring Persediaan Bahan Baku Produksi. *Jurnal Rekayasa Informasi Swadarma (JRIS)*, 2(2). <https://ejournal.swadharma.ac.id/index.php/jris/article/view/175>
- Wulandari, D. A. N., Sunarti, & Kuspriyono, T. (2023). Desain UI/UX dengan Menggunakan Metode Design Thinking pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1). <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- Yudiarno, F. S., Rofi'a, I., Cahyani, R. D., & Hayati, N. (2021). Optimalisasi Strategi Pemasaran BUMDes melalui E-Commerce di Era Pandemi Covid-19 (Studi Kasus BUMDes Madu Sejahtera Desa Segoromadu). *Buletin Pemberdayaan Masyarakat Dan Desa*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21107/bpmd.v1i1.11976>
- Yunita, N., Wijaya, E. T., & Marlina, S. (2023). Desain UI/UX Biaya Pengiriman Barang Depo Bangunan Tangerang Selatan Menggunakan Model R&D. *Jurnal DIGIT*, 13(1), 209.