

**PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN ALAT CAMPING
OUTDOOR BERBASIS WEB
STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA**

Skripsi



Oleh
ROBERTUS ANGGORO W.
72190320

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2025

HALAMAN SAMPUL

**PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN ALAT CAMPING
OUTDOOR BERBASIS WEB
STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh

**ROBERTUS ANGGORO W.
72190320**

DUTA WACANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2025**

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: (*pilih salah satu*)

- Dapat diakses tanpa embargo.
- Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo (*bisa lebih dari satu*):

- dalam proses pengajuan paten.
- akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- Lainnya (mohon dijelaskan)

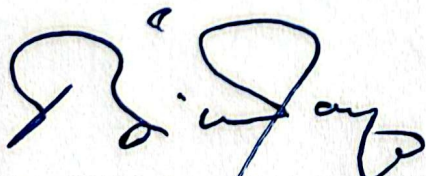
**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

DUTA WACANA

Yogyakarta, 25 Agustus 2025

Mengetahui,



Drs. Wimmie Handwidjojo, MIT
0503017001

Yang menyatakan,



Robertus Anggoro W
72190320

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ROBERTUS ANGGORO W
NIM/NIP/NIDN : 72190320
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN
ALAT CAMPING OUTDOOR BERBASIS WEB
STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/*reviewer*.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN ALAT CAMPING OUTDOOR BERBASIS WEB STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA

Oleh: ROBERTUS ANGGORO W. / 72190320

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
14 Agustus 2025

Yogyakarta, 22 Agustus 2025
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. Wimmie Handiwidjojo, M.I.T.
2. Dr. Umi Proboyekti, S.Kom., M.L.I.S.
3. Yetli Oslan, S.Kom., M.T.
4. Andhika Galuh Prabawati, S.Kom., M.Kom.



Dekan

(RESTYANDI, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

(Halim Budi Santoso, S.Kom., MT., MBA.,
Ph.D)

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN
ALAT OUTDOOR BERBASIS WEB
STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : ROBERTUS ANGGORO W.

N I M : 72190320

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 12 Agustus 2025

Dosen Pembimbing I


Drs. Wimmie Handiwiljojo, M.I.T.

Dosen Pembimbing II


Dr. Umi Prasoyekti, S.Kom., M.L.I.S.

DUKA WACANA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN ALAT CAMPING OUTDOOR BERBASIS WEB STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 12 Agustus 2025



ROBERTUS ANGGORO W.
72190320

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan pengerjaan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN ANTARMUKA PENYEWAAN ALAT CAMPING OUTDOOR BERBASIS WEB

STUDI KASUS : SILO OUTDOOR YOGYAKARTA” dengan baik, sebagai syarat akhir penyelesaian Sarjana Strata 1 di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menghadapi berbagai tantangan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa menyertai, menguatkan, dan memberi kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir.
2. Keluarga, yang telah memberikan dukungan moral, materi, hingga doa terbaik yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT. selaku dosen pembimbing , yang telah memberikan saran dan masukan berharga dalam penyusunan tugas akhir.
4. Ibu Dr. Umi Proboyekti, S.Kom., M.L.I.S. selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, serta Staf di Universitas Kristen Duta Wacana yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan, baik di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, maupun di luar kampus, yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan sepanjang menjalani dinamika masa perkuliahan.
7. Pemancingan bawal dekat rumah tempat tersebut telah menjadi ruang pelarian yang menenangkan, sekaligus obat penat ketika pikiran jenuh selama proses pengerjaan skripsi.

Saya menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, dan semoga bisa bermanfaat untuk banyak orang

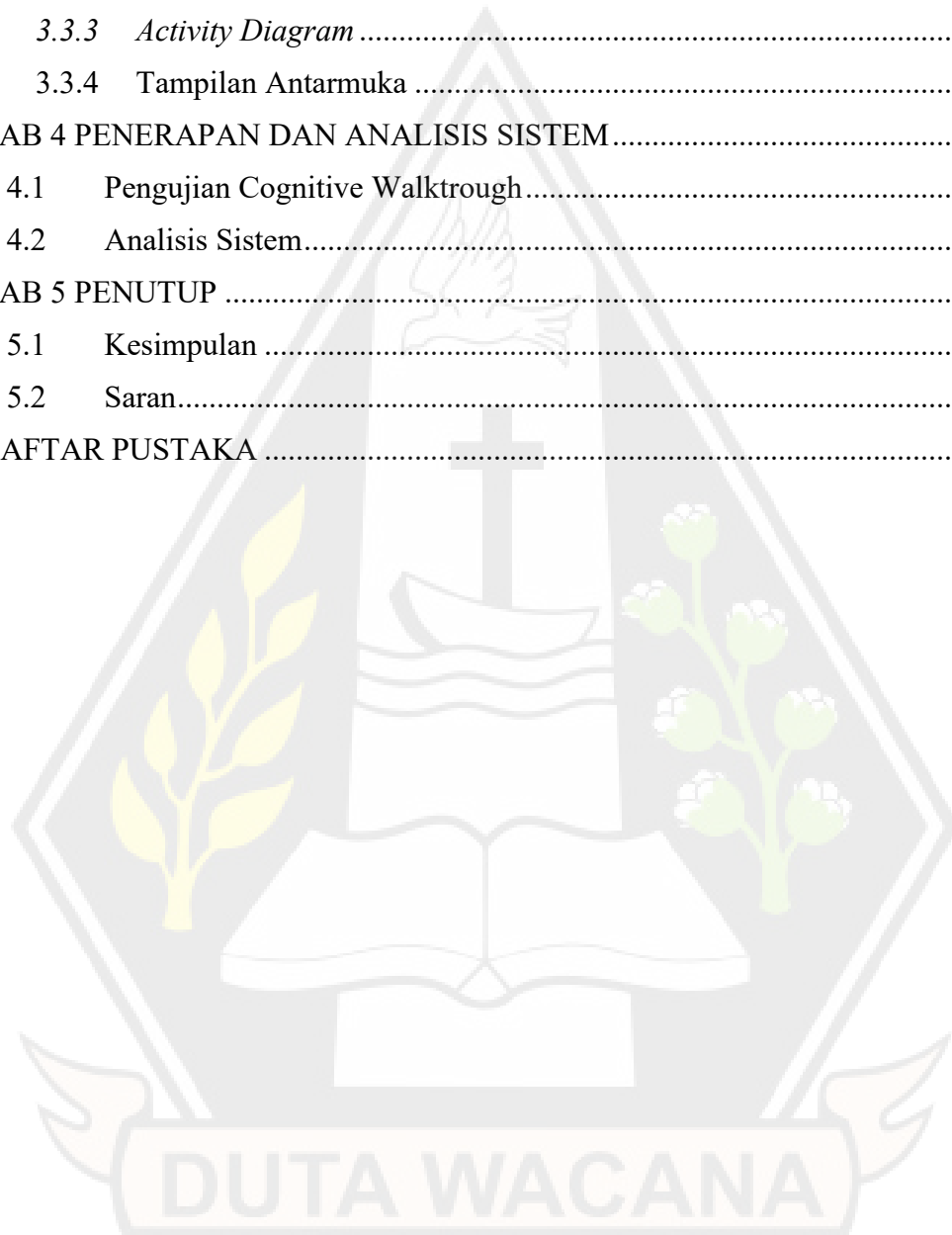
Yogyakarta, 22 Agustus 2025

Robertus Anggoro W

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.6 Sistematika penulisan.....	3
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Perancangan Web.....	9
2.3 UI (User Interface)	9
2.4 UX (User Experience).....	10
2.5 Alat Outdoor	10
2.6 <i>Usability Testing</i>	11
2.7 <i>Metode UCD (User Centered Design)</i>	12
BAB 3. PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1 <i>Understand Context</i>	14
3.1.1 Persiapan Wawancara	14
3.1.2 Wawancara Kepada Admin.....	15
3.1.3 Wawancara Kepada Pelanggan.....	18

3.2	<i>Specify User Requirements</i>	29
3.3	<i>Design Solutions</i>	31
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	31
3.3.2	<i>Sitemap</i>	32
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	35
3.3.4	Tampilan Antarmuka	37
BAB 4 PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM.....		67
4.1	Pengujian Cognitive Walktrough.....	67
4.2	Analisis Sistem.....	69
BAB 5 PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		72



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 WAWANCARA KEPADA ADMIN.....	16
TABEL 3.2 WAWANCARA KEPADA PELANGGAN.....	19
TABEL 3.3 KEBUTUHAN ADMIN	29
TABEL 3.4 KEBUTUHAN PENDAKI BERPENGALAMAN.....	29
TABEL 3.5 KEBUTUHAN KELUARGA PECINTA ALAM	30
TABEL 3.6 PENDAKI PEMULA.....	30



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 METODE USER CENTERED DESIGN.....	13
GAMBAR 3.1 USE CASE	32
GAMBAR 3.2 SITEMAP ADMIN	33
GAMBAR 3.3 SITEMAP PELANGGAN.....	35
GAMBAR 3.4 DIAGRAM ACTIVITY	36
GAMBAR 3.5 HALAMAN LOGIN	37
GAMBAR 3.6 HALAMAN BUAT AKUN	39
GAMBAR 3.7 HALAMAN PROFIL.....	39
GAMBAR 3.8 HALAMAN LOGIN ADMIN.....	40
GAMBAR 3.9 HALAMAN PENYEWAAN	42
GAMBAR 3.10 HALAMAN KATEGORI TENDA.....	44
GAMBAR 3.11 HALAMAN KATEGORI CARRIER.....	45
GAMBAR 3.12 HALAMAN KATEGORI SEPATU	46
GAMBAR 3.13 HALAMAN KATEGORI ALAT MASAK.....	47
GAMBAR 3.14 HALAMAN KATEGORI JAKET	48
GAMBAR 3.15 HALAMAN AKSESORIS.....	48
GAMBAR 3.16 HALAMAN KATEGORI PAKET CAMPING CERIA	50
GAMBAR 3.17 HALAMAN KATEGORI CAMPING KELUARGA.....	51
GAMBAR 3.18 HALAMAN DETAIL ALAT.....	52
GAMBAR 3.19 HALAMAN KERANJANG.....	53
GAMBAR 3.20 HALAMAN DETAIL PEMBAYARAN	54
GAMBAR 3.21 HALAMAN RIWAYAT TRANSAKSI	55
GAMBAR 3.22 HALAMAN PENGEMBALIAN	56
GAMBAR 3.23 HALAMAN FORM PENGEMBALIAN ALAT	56
GAMBAR 3.24 HALAMAN BERANDA ADMIN.....	57
GAMBAR 3.25 HALAMAN DATA PELANGGAN	59
GAMBAR 3.26 HALAMAN KATEGORI ALAT.....	60
GAMBAR 3.27 HALAMAN DAFTAR NAMA ALAT.....	61
GAMBAR 3.28 HALAMAN DATA PENYEWAAN	63
GAMBAR 3.29 HALAMAN TOTAL TRANSAKSI	64
GAMBAR 3.30 HALAMAN TOTAL PENDAPATAN.....	65

ABSTRAK

Penyewaan alat outdoor menjadi solusi bagi masyarakat yang membutuhkan perlengkapan kegiatan alam terbuka tanpa harus membeli. Silo *Outdoor*, salah satu penyedia jasa penyewaan di Yogyakarta, sebelumnya masih menggunakan pencatatan manual melalui buku dan komunikasi via *WhatsApp*, sehingga proses pengecekan ketersediaan barang, pencatatan data pelanggan, serta pengelolaan transaksi memakan waktu dan kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka sistem penyewaan alat *outdoor* berbasis web yang dapat mempermudah pelanggan dalam memesan dan mengakses informasi, sekaligus membantu pengelola dalam mengelola data secara terstruktur. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design (UCD)* yang terdiri dari tahapan *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap admin serta berbagai tipe pelanggan, yaitu pendaki berpengalaman, keluarga pecinta alam, dan pendaki pemula. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk *prototype* menggunakan Figma dan diuji menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang mudah digunakan dan membantu proses penyewaan, meskipun masih diperlukan perbaikan pada aspek navigasi dan kejelasan *ikon*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan antarmuka berbasis web dapat meningkatkan efisiensi pelayanan, mempercepat akses informasi, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan maupun pengelola Silo *Outdoor*.

Kata kunci: perancangan antarmuka, penyewaan alat *outdoor*, *User Centered Design*, *Cognitive Walkthrough*

ABSTRACT

Outdoor equipment rental provides a solution for people who need gear for outdoor activities without having to purchase it. Silo Outdoor, one of the rental service providers in Yogyakarta, previously relied on manual recording through books and communication via WhatsApp, making the process of checking item availability, recording customer data, and managing transactions time-consuming and inefficient. This study aims to design a web-based outdoor equipment rental system interface that facilitates customers in booking and accessing information, while also assisting administrators in managing data in a structured manner. The method used is User-Centered Design (UCD), which consists of the stages Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, and Evaluate Against Requirements. Data were collected through interviews and observations of the admin as well as various types of customers, namely experienced hikers, nature-loving families, and beginner hikers. The design results were realized in the form of a prototype using Figma and tested using the Cognitive Walkthrough method. The test results show that the designed interface is easy to use and supports the rental process, although improvements are still needed in terms of navigation and icon clarity. The conclusion of this research is that the web-based interface design can improve service efficiency, speed up information access, and provide convenience for both customers and the management of Silo Outdoor.



BAB 1.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan di alam terbuka seperti mendaki gunung, *trekking*, dan *camping* banyak digemari para pecinta alam. Kegiatan tersebut membutuhkan alat perlengkapan yang memadai seperti tenda, sepatu gunung, jaket gunung, *sleeping bag*, atau tas *carrier*. Namun, tidak semua orang mampu membeli peralatan tersebut karena harga yang relatif tinggi atau hanya membutuhkan peralatan tersebut untuk waktu yang terbatas. Kebutuhan tersebut membuka peluang usaha bagi sebagian orang dalam usaha penyewaan alat kegiatan *outdoor*. Salah satu usaha yang melayani penyewaan adalah Silo *Outdoor*.

Silo Outdoor adalah salah satu penyedia jasa penyewaan alat outdoor yang terletak di Jl. Kedono Kedini, Balong Lor, Potorono, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses menyewa alat *outdoor* dilakukan secara melalui *WhatsApp (WA)* kepada admin untuk menanyakan barang apa saja yang tersedia atau dengan cara pelanggan datang langsung ke tempat penyewaan. Admin sewa mencatat data pelanggan dan transaksi sewa secara tertulis dalam buku transaksi. Admin perlu memeriksa riwayat transaksi sewa di buku untuk mengkonfirmasi kebutuhan pelanggan. Proses ini menghabiskan banyak waktu untuk mencari informasi terkait ketersediaan alat, harga sewa dan jadwal pengembalian sehingga proses transaksi menjadi tidak efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka perlu dibuat rancangan antarmuka penyewaan alat *outdoor* yang diharapkan mampu menyampaikan dan mengolah informasi secara cepat dan akurat sehingga kegiatan penyewaan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta memberikan keuntungan baik kepada pelanggan maupun penyedia jasa penyewaan. Selain itu dengan adanya perancangan antarmuka penyewaan alat *outdoor* ini, pelanggan atau penyewa tidak perlu mendatangi tempat penyewaan untuk mengecek peralatan yang dapat dipinjam pada hari tertentu. Dengan perancangan antarmuka ini juga diharapkan dapat memberikan kemudahan

bagi pihak penyedia jasa penyewaan alat *outdoor* untuk mengelola data yang mereka miliki sehingga dapat memberikan informasi secara valid.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang muncul berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan yaitu pada proses pelayanan sewa di Silo *Outdoor* masih dilakukan secara tertulis. Pencatatan data pelanggan dan informasi ketersediaan barang masih dicatat dalam buku transaksi sehingga waktu untuk mencari informasi tentang ketersediaan alat, harga dan tanggal pengembalian sehingga proses transaksi menjadi tidak efisien.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang tersusun pada pembuatan perancangan penyewaan alat camping adalah sebagai berikut

1. Hasil akhir penelitian berupa rancangan antarmuka dari proses bisnis
2. Penelitian ini menggunakan metode *User-centered design (UCD)*
3. Data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi langsung ke tempat
4. Mendesain antarmuka menggunakan *tools* Figma
5. Pelanggan rancangan antarmuka adalah admin dan pelanggan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan antarmuka ini untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi dan memesan alat-alat *outdoor* tanpa harus datang secara langsung ke Silo *Outdoor*. Dan membantu admin untuk mengelola data persewaan alat-alat outdoor secara lebih efisien.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* yang merupakan suatu metode perancangan desain dengan fokus pada kebutuhan pelanggan. Tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Understand Context of Use*

Sebelum proses perancangan, peneliti harus terlebih dahulu memahami konteks dari pelanggan sistem, mulai dari siapa yang akan menggunakan, untuk apa mereka menggunakannya, dan dalam situasi seperti apa mereka akan menggunakan website *Silo Outdoor*

2. *Specify User Requirements*

Setelah *Understand Context of Use* an, peneliti harus mampu *Specify User Requirements*. Informasi mengenai kebutuhan pengunjung diperoleh dari hasil evaluasi dengan *usability testing*, serta dari pihak *Silo Outdoor* melalui wawancara dan diskusi. Dalam konteks ini, kebutuhan penyewa dapat berupa kelengkapan informasi barang yang bisa disewakan, atau barang yang sedang digunakan.

3. *Design Solutions*

Pada tahap ini, peneliti akan merancang terlebih dahulu konsep desain yang dibutuhkan, Kemudian peneliti akan mengimplementasikan konsep desain yang sudah dirancang dengan harapan hasil desain sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

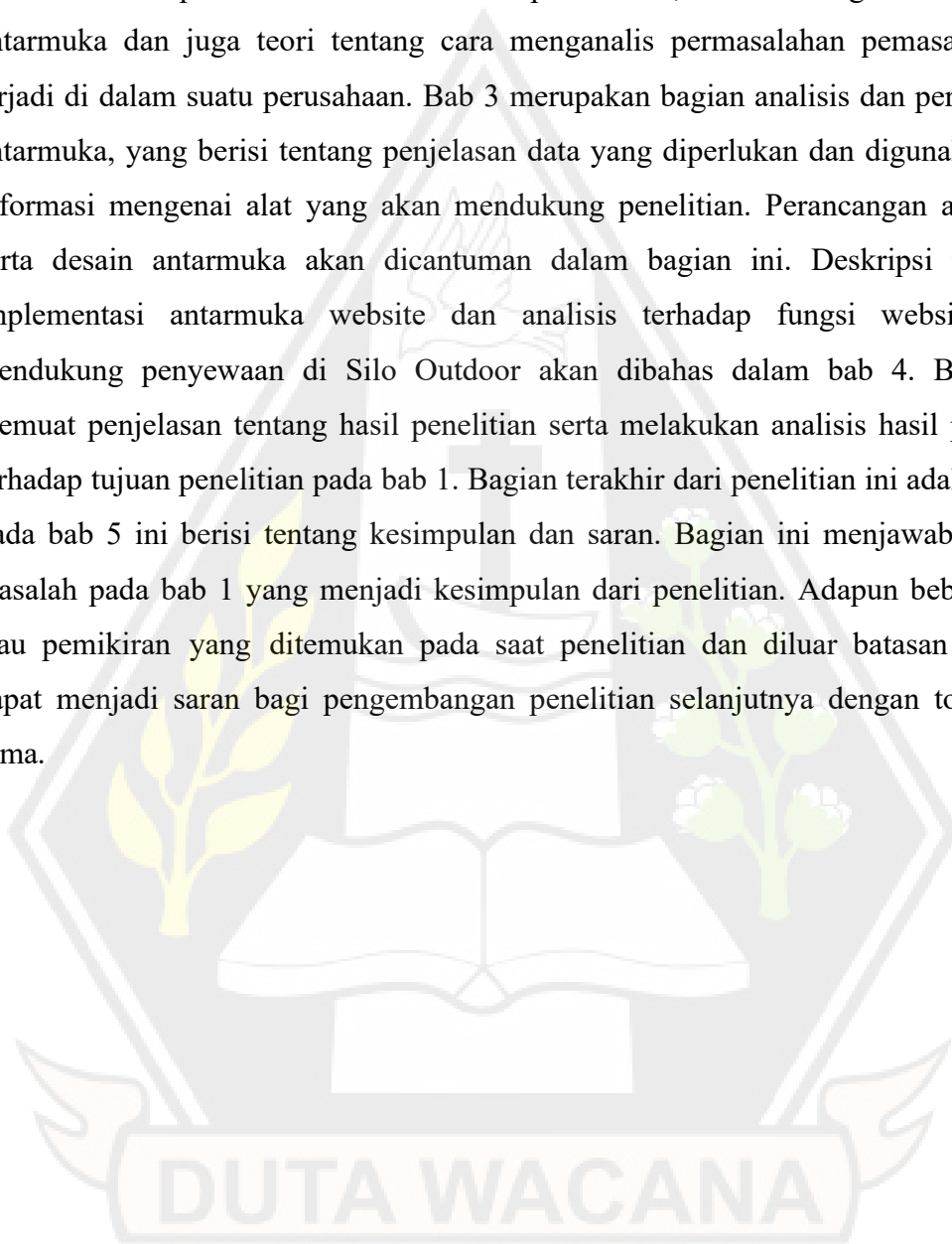
4. *Evaluate Against Requirements*

Tahap berikutnya, peneliti akan melibatkan calon pengunjung untuk menggunakan website yang sudah dibuat dan mengetahui website *Silo Outdoor* sudah memenuhi kebutuhan pelanggan.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini secara garis besar dapat dijabarkan menjadi 5 bab. Bab 1 merupakan bagian pendahuluan yang memberikan gambaran umum secara garis besar tentang penelitian yang akan dilakukan. Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian dijabarkan pada bab 2. Tinjauan pustaka terdiri dari 2 subbab yakni tinjauan pustaka dan landasan teori. Subbab tinjauan pustaka berisi tentang beberapa

penelitian tentang analisa pemasaran pada beberapa jenis perusahaan serta rancangan antarmuka pemasaran yang ada di beberapa perusahaan. Sedangkan pada subbab landasan teori berisikan tentang teori tentang perancangan antarmuka dalam pemasaran maupun bisnis dalam sebuah perusahaan, teori tentang dasar tampilan antarmuka dan juga teori tentang cara menganalisis permasalahan pemasaran yang terjadi di dalam suatu perusahaan. Bab 3 merupakan bagian analisis dan perancangan antarmuka, yang berisi tentang penjelasan data yang diperlukan dan digunakan, serta informasi mengenai alat yang akan mendukung penelitian. Perancangan antarmuka serta desain antarmuka akan dicantumkan dalam bagian ini. Deskripsi mengenai implementasi antarmuka website dan analisis terhadap fungsi website untuk mendukung penyewaan di Silo Outdoor akan dibahas dalam bab 4. Bagian ini memuat penjelasan tentang hasil penelitian serta melakukan analisis hasil penelitian terhadap tujuan penelitian pada bab 1. Bagian terakhir dari penelitian ini adalah bab 5. Pada bab 5 ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Bagian ini menjawab rumusan masalah pada bab 1 yang menjadi kesimpulan dari penelitian. Adapun beberapa hal atau pemikiran yang ditemukan pada saat penelitian dan diluar batasan masalah, dapat menjadi saran bagi pengembangan penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.



1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan perancangan antarmuka penyewaan alat *outdoor* yang berbasis web sangat penting untuk menggantikan sistem manual karena dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, kemudahan akses, dan kepuasan pelanggan dalam menjalankan bisnis penyewaan di silo *outdoor*. Perancangan ini membantu admin mengelola stok dan transaksi dengan lebih baik serta mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan alat *outdoor* secara online sesuai kebutuhan mereka.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan perancangan sistem pencatatan ketersediaan barang berbasis digital memberikan berbagai keuntungan yang signifikan, seperti kemudahan dalam proses pencatatan dan pemantauan stok secara *real-time*, keakuratan data yang meminimalkan risiko kesalahan pencatatan, serta peningkatan efisiensi dalam pengelolaan persediaan barang. Penerapan sistem ini membantu admin untuk mengetahui kondisi stok dengan cepat dan tepat, sehingga proses pelayanan mempermudah admin.
3. Pengujian penyewaan alat outdoor menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* menunjukkan bahwa secara umum sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, sehingga mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas penyewaan. Namun, dari hasil pengujian dan analisis ditemukan adanya masalah kecil seperti penempatan ikon, warna yang perlu diubah.

5.2 Saran

Setelah melakukan pengujian perancangan antarmuka, masih terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini. Saran yang disediakan dalam mengembangkan penelitian ini yaitu dengan

1. Menambahkan fitur notifikasi otomatis untuk mengingatkan pengguna terkait tanggal pengembalian barang, sehingga dapat meminimalkan keterlambatan pengembalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, N. A., Anra, H., & Hafidh, K. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penyewaan Fasilitas Olahraga Di Kota Pontianak Dengan Metode User Centered Design. *NDOTECH Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 1-13. Diambil kembali dari <https://jurnal.intekom.id/index.php/indotech/article/view/390/332>
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. New Riders.
- Hidayatulloh, F. A., Kharisma, A. P., & Ananta, M. T. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Penyewaan Perlengkapan dan Mainan Anak berbasis Mobile di Kabupaten Jombang menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3907-3915. Diambil kembali dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11472/5088>
- Huberman, & M. (1998). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 1-11.
- Milah, S., Sunandar, M. A., & Komara, M. A. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACES DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENYEWAAN PERALATAN BAYI BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) DI BABY STUFF RENT PURWAKARTA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Mubarrak, M. A., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2023, Februari). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Penyewaan Alat Pendakian Gunung menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus : Jawa Timur Outdoor Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 810-818. Diambil kembali dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12323/5601>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Hachette UK.
- Novanto, B. I., & Sancoko, S. D. (2025). Perancangan Aplikasi Rental Skuter Malioboro Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of*

- Information System Research (JOSH)*, 837-847. Diambil kembali dari <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/6255/3351>
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons.
- Rasyid, F. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF Teori, Metode, Dan Praktek*. Kediri: Nadi Pustaka offset.
- Riyanti, F. N., Gallaran, F. B., & Pasinggi, E. S. (2021, November). SISTEM INFORMASI KULINER HALAL BERBASIS WEBSITEDI KABUPATEN TORAJA UTARAMENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *INFINITY*. Diambil kembali dari <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/infinity/article/view/1505/1099>
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the user interface: strategies for effective human-computerinteraction*. Pearson.
- Siegel, D. (1997). *Creating Killer Web Sites: The Art of Third-generation Site Design*. Hayden Books.
- Wahyuningsih, E., & Muslihudin, M. (2021, Juni 1). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web di Napak Tilas Adventure Gombang. *Jurnal Riset Teknologi Informasi dan Komputer (JURISTIK)*.
- Whittaker, J. (2002). *Web Production for Writers and Journalists*. Psychology Press.
- Wibowo, T., & Tan, D. (2021, February). Studi Artikel Mengenai Efek Ui/Ux Terhadap Perkembangan Gaming. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*.