

Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Obat pada Apotek Sejuk Berbasis UI/UX dan Design Thinking

Welmi Simanjuntak¹, Sri Andayani^{1,*}, Nova Magdalena Br Hombing¹

* Korespondensi: e-mail: andayani_s@ukmc.ac.id

¹ Sistem Informasi; Universitas Katolik Misi Charitas; Jl. Bangau No. 60, Kelurahan 9 Ilir, Kec. Ilir Timur II, Palembang (30113), (0711) 321801; e-mail: welmsimanjuntak28@gmail.com, andayani_s@ukmc.ac.id, vastellargalatica03@gmail.com

Submitted : 11 April 2026
Revised : 24 April 2026
Accepted : 11 Mei 2026
Published : 30 Mei 2026

Abstract

Sejuk Pharmacy still faces operational challenges because medicine inventory records and sales transactions are managed manually. This condition leads to stock data discrepancies, reporting delays, and a risk of recording errors. This study aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) for a sales and medicine inventory information system at Sejuk Pharmacy to improve operational efficiency. The method used is Design Thinking, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. The result of this study is a prototype of a pharmacy information system that includes medicine data management, sales transactions (Point of Sale), transaction history, and operational reports. The prototype was designed using Figma with a simple and user-friendly interface. The usability testing results indicate that the proposed interface helps users understand system navigation and facilitates inventory management and sales transaction processes.

Keywords: Design Thinking, Drug Inventory, Pharmacy, Point of Sale, UI/UX

Abstrak

Apotek Sejuk masih menghadapi kendala operasional karena pencatatan persediaan obat dan transaksi penjualan dilakukan secara manual. Kondisi ini menyebabkan ketidaksesuaian data stok, keterlambatan laporan, dan risiko kesalahan pencatatan. Penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada sistem informasi penjualan dan persediaan obat di Apotek Sejuk untuk meningkatkan efisiensi operasional. Metode yang digunakan adalah Design Thinking dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Hasil penelitian berupa prototype sistem informasi apotek yang mencakup fitur pengelolaan data obat, transaksi penjualan (Point of Sale), riwayat transaksi, dan laporan operasional. Prototype dirancang menggunakan Figma dengan tampilan sederhana dan mudah dipahami pengguna. Hasil usability testing menunjukkan bahwa rancangan antarmuka mampu membantu pengguna memahami navigasi sistem serta mempermudah pengelolaan stok dan transaksi penjualan.

Kata kunci: Apotek, Design Thinking, Persediaan Obat, Point of Sale, UI/UX

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini bergerak sangat cepat dan memaksa berbagai sektor termasuk bidang kesehatan untuk mulai menerapkan sistem digital secara menyeluruh.

JSRCS is a nationally accredited journal ranked SINTA 5 by the Directorate General of Research Strengthening and Development under Decree No. 225/E/KPT/2022, covering publications from Volume 1, Issue 2 (2020) to Volume 6, Issue 1 (2025). The journal was re-accredited under Decree No. 295/C/C3/KPT/2026 and retains its SINTA 5 status for the period from Volume 6, Issue 2 (2025) through Volume 11, Issue 1 (2030).

Digitalisasi bukan lagi sekadar pilihan melainkan kebutuhan fundamental agar operasional menjadi lebih teratur, transparan dan efisien (Santoso, 2024). Dalam konteks pelayanan farmasi, keberadaan sistem informasi yang andal sangat diperlukan untuk menjamin keakuratan data stok serta kecepatan transaksi. Oleh sebab itu, desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* perlu dirancang dengan baik agar pengguna dapat menjalankan sistem tanpa mengalami kesulitan saat pengoperasian (Suryani et al., 2023).

Masalah nyata ditemukan pada operasional Apotek Sejuk, di mana pencatatan stok dan transaksi masih sangat bergantung pada metode manual. Pengelolaan obat menggunakan buku tulis sering menyebabkan ketidakakuratan data sehingga jumlah fisik barang di gudang tidak sinkron dengan catatan administrasi (Satyaninggrat et al., 2025). Selain itu, sistem manual ini sering memicu keterlambatan dalam penyusunan laporan keuangan dan rawan terjadi kesalahan hitung atau (*human error*) yang merugikan pihak perusahaan maupun pelanggan (Nisa et al., 2025).

Kesenjangan antara kebutuhan pelayanan yang cepat dengan sistem pencatatan yang masih konvensional menciptakan hambatan dalam pengambilan keputusan manajerial. Tanpa adanya sistem yang terintegrasi, pemantauan terhadap obat yang kadaluwarsa atau stok yang menipis menjadi sulit dilakukan secara akurat (Satria & Prasetyo, 2026). Kondisi ini mempertegas bahwa transformasi digital melalui pengembangan antarmuka yang intuitif sangat mendesak untuk diterapkan guna meminimalisir risiko operasional dan meningkatkan mutu layanan kesehatan kepada masyarakat (Trifena et al., 2023).

Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan rancangan antarmuka sistem informasi penjualan dan persediaan obat. Fokus utama penelitian terletak pada perancangan visual dan alur kerja sistem agar petugas yang terbiasa dengan pola kerja lama dapat bertransisi ke sistem digital dengan lancar melalui desain yang familiar (Santoso, 2024). Perancangan UI yang terstruktur diharapkan mampu membantu pengguna dalam menjalankan fungsi-fungsi operasional dan mendapatkan informasi dengan cepat (Wardana & Prisma, 2022).

Dalam penelitian ini digunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan perancangan sistem yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Widiyantoro et al., 2022). Metode ini dipilih karena dapat membantu peneliti memahami permasalahan pengguna dan merancang solusi yang sesuai dengan kondisi operasional di lapangan (Islami et al., 2024). Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi digitalisasi bagi apotek serupa di tingkat Usaha Mikro Kecil (UMK) agar mampu mengoptimalkan proses bisnisnya (Dewi et al., 2022).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan kerangka kerja *Design Thinking* sebagai metode pemecahan masalah yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Pemilihan metodologi didasarkan pada

kemampuannya dalam mengeksplorasi persoalan yang kompleks melalui pendekatan yang dinamis serta iteratif (Widiyantoro et al., 2022).

2.1. Empathize

Tahap pertama bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai kendala yang dihadapi oleh pengguna di lapangan. Pada tahap ini, dilakukan observasi langsung dan wawancara untuk memetakan bagaimana proses pencatatan stok dan transaksi dilakukan secara konvensional. Fokus utama dari tahap ini adalah memahami kesulitan petugas dalam mengelola data obat secara manual yang berisiko pada ketidakakuratan laporan serta keterlambatan dalam memantau stok yang menipis (Suryani et al., 2023).

2.2. Define Problem

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan kebutuhan utama sistem berdasarkan hasil observasi dan identifikasi pengguna. Dalam proses ini, metode MoSCoW digunakan untuk mengatur prioritas pengembangan fitur sesuai tingkat kebutuhan pengguna (Zuhairunisa et al., 2025). Berdasarkan hasil analisis, fitur berkategori *must have* mencakup fungsi autentikasi (*Login*), *Dashboard* pemantauan ringkasan stok dan penjualan, manajemen Data Obat (*Inventori*), sistem kasir (*Point of Sale*), rekapitulasi riwayat Transaksi, serta fitur Laporan untuk kebutuhan audit berkala. Kategori *should have* meliputi fitur notifikasi stok menipis secara visual dan filter pencarian obat cepat pada menu POS, sementara *could have* mencakup fitur pencetakan struk transaksi atau ekspor data laporan ke format dokumen digital. Strategi ini sangat efektif dalam menciptakan solusi desain yang benar-benar berpusat pada kepentingan serta kebutuhan operasional pengguna (Satria & Prasetyo, 2026).

2.3. Ideation Design

Tahap *ideation* difokuskan pada penyusunan kerangka solusi. Peneliti menerapkan teknik *How Might We* (HMW) untuk merumuskan solusi desain dari permasalahan yang ditemukan. Hasil utama tahap ini adalah penyusunan *User Flow* untuk memastikan setiap interaksi pengguna memiliki urutan langkah yang logis, sederhana, dan mudah dipahami (Narizki et al., 2023).

2.4. Prototype

Prototype merupakan tahapan dalam metode yang berfokus pada proses pembuatan gambaran awal sistem sebelum dikembangkan menjadi desain akhir. Pada tahap ini, ide dan solusi yang telah diperoleh sebelumnya mulai diwujudkan ke dalam bentuk rancangan antarmuka yang dapat divisualisasikan. *Prototype* biasanya dibuat secara sederhana dan fleksibel agar memudahkan proses evaluasi dan pengembangan desain sesuai kebutuhan pengguna (Islami et al., 2024).

Pada penelitian ini, *prototype* dibuat dalam bentuk *wireframe* dengan tampilan sederhana menggunakan warna monokrom seperti hitam, putih, dan abu-abu. *Wireframe* digunakan untuk menentukan struktur halaman, tata letak menu, posisi komponen, serta alur interaksi pengguna pada sistem informasi Apotek Sejuk sebelum dikembangkan menjadi desain *high fidelity* menggunakan Figma.

2.5. UI Design

Visualisasi antarmuka dikembangkan dengan menggunakan perangkat Figma yang meliputi perancangan halaman masuk, beranda utama, hingga modul pengelolaan data. Peneliti menyusun komponen visual dengan tata letak yang bersih guna meningkatkan fokus petugas dalam mengoperasikan sistem (Trifena et al., 2023). Setiap elemen desain disusun dengan mengedepankan prinsip keselarasan visual, hierarki informasi, serta kemudahan eksplorasi menu agar sistem dapat dioperasikan secara intuitif oleh pengguna guna memberikan gambaran nyata sebelum masuk ke tahap pengembangan (Wardana & Prisma, 2022).

2.6. UX Writing

Peneliti melakukan penyusunan diksi pada elemen antarmuka, mulai dari penamaan tombol, instruksi operasional, hingga pesan peringatan. Fokus utama dalam tahap ini adalah pemilihan bahasa yang komunikatif dan ringkas guna memastikan petugas dapat mengoperasikan sistem secara mandiri serta menekan risiko kesalahan akibat ambiguitas informasi (Islami et al., 2024).

2.7. Usability Testing

Tahap akhir adalah pengujian untuk mengevaluasi sejauh mana rancangan visual, alur pengguna (*user flow*), dan teks antarmuka yang telah dibuat dapat mengatasi hambatan operasional petugas di lapangan (Islami et al., 2024). Saran dan tanggapan yang diperoleh selama proses pengujian digunakan untuk melakukan evaluasi dan pengembangan desain sehingga rancangan sistem menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Adha et al., 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Empathize

Melalui tahap *empathize*, dilakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas operasional di Apotek Sejuk. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pencatatan dan pengelolaan obat masih dilakukan secara manual menggunakan media tulis. Kondisi ini sering memicu ketidaksinkronan data antara catatan di buku dengan jumlah fisik obat di gudang, serta memperbesar risiko kesalahan hitung (*human error*) saat transaksi karena petugas masih mengandalkan kalkulator manual.

Selain kendala pencatatan, petugas juga kesulitan dalam memantau masa kedaluwarsa obat secara cepat dan sering mengalami keterlambatan saat menyusun laporan bulanan. Masalah tersebut menunjukkan kebutuhan mendesak akan sistem digital dengan antarmuka sederhana yang mampu menyederhanakan alur kerja petugas serta memastikan akurasi data stok dan penjualan secara otomatis.

3.2. Define Problem

Tahap ini bertujuan merumuskan temuan observasi menjadi kebutuhan sistem digital untuk mengatasi kendala pencatatan manual di Apotek Sejuk. Penentuan prioritas

pengembangan dilakukan menggunakan metode MoSCoW guna memastikan fitur inti tersedia untuk kebutuhan operasional yang ada pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Matriks Prioritas MoSCoW Sistem Apotek Sejuk

Kategori	Fitur/Kebutuhan
<i>Must Have</i>	a. Login Admin (Keamanan akses) b. Manajemen Data Obat (Stok, Harga, Kategori) c. Transaksi Kasir / POS (Input Penjualan) d. Pilihan Metode Pembayaran <i>Dashboard Monitoring</i>
<i>Should Have</i>	e. Riwayat Transaksi Lengkap f. Fitur Cetak Struk Penjualan g. Fitur Filter & Pencarian Data
<i>Could Have</i>	h. Modul Laporan Penjualan & Inventori i. Grafik Statistik Penjualan
<i>Won't Have</i>	j. Integrasi Pembayaran Otomatis Kartu Kredit / Debit k. Sistem Pengadaan Obat Otomatis ke <i>Supplier</i>

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Pada Tabel 1 mengklasifikasikan kebutuhan fitur sistem menjadi empat prioritas utama. Fitur *Must Have* merupakan pondasi sistem yang mencakup keamanan login, manajemen stok, dan inti transaksi dengan pilihan pembayaran. Kategori *Should Have* dan *Could Have* berfungsi sebagai fitur pendukung operasional seperti riwayat transaksi, cetak struk, hingga modul laporan dan grafik statistik penjualan. Adapun fitur integrasi eksternal yang kompleks seperti pembayaran kartu otomatis dan pengadaan ke *supplier* dimasukkan ke dalam kategori *Won't Have* untuk menjaga fokus pengembangan pada efisiensi operasional internal apotek.

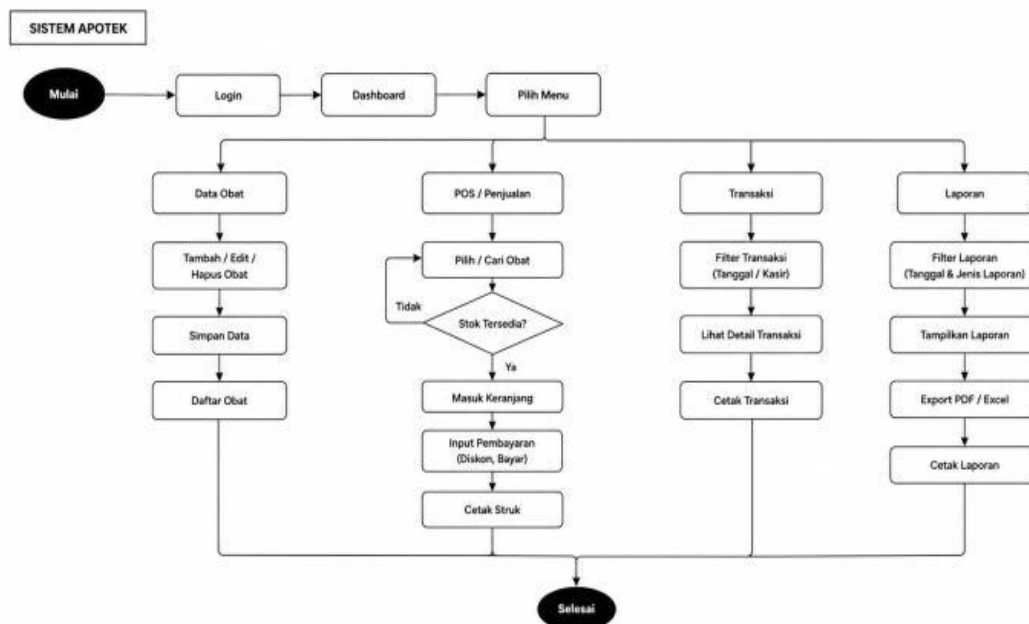
3.3. Ideation Design

Pada tahap *Ideation Design*, dilakukan perancangan konsep solusi yang diawali dengan merumuskan beberapa pertanyaan desain (*How Might We*). Pertanyaan-pertanyaan berikut menjadi landasan dalam menciptakan fitur dan antarmuka sistem Apotek Sejuk. Beberapa pertanyaan hasil *HMW* antara lain:

- Bagaimana sistem dapat memudahkan petugas dalam memantau jumlah stok obat secara akurat dan (*real-time*)?
- Bagaimana mempercepat proses transaksi di kasir agar pelayanan kepada pelanggan menjadi lebih efisien?
- Bagaimana menyajikan data riwayat transaksi yang mudah dicari dan difilter oleh petugas?

Berdasarkan beberapa poin permasalahan, dihasilkan konsep solusi yaitu sistem informasi yang mengintegrasikan modul persediaan obat dengan fitur penjualan (POS) secara digital. Selain itu, dirancang *user flow* yang efisien untuk mempercepat operasional petugas, dimulai dari proses login, pengelolaan data stok, hingga penyelesaian transaksi dengan pilihan pembayaran *Cash* atau QRIS secara cepat dan akurat. Gambar 1 menunjukkan alur pengguna (*User Flow*) pada sistem informasi Apotek Sejuk, mulai dari proses login, pemilihan menu,

pengelolaan data obat, transaksi penjualan, hingga pembuatan laporan sebagai gambaran alur kerja sistem yang terstruktur dan mudah dipahami pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 1. User Flow

3.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, peneliti membuat rancangan *wireframe* dengan konsep visual monokrom menggunakan kombinasi warna hitam, putih, dan abu-abu. *Wireframe* digunakan untuk menggambarkan struktur halaman, tata letak menu, serta alur interaksi pengguna pada sistem informasi Apotek Sejuk. *Prototype* yang dirancang meliputi halaman login, *dashboard*, data obat, POS (Kasir), transaksi, dan laporan guna mendukung proses pengelolaan penjualan dan persediaan obat secara lebih terstruktur.

Gambar 2 menunjukkan rancangan *wireframe* sistem informasi Apotek Sejuk yang dibuat sebagai gambaran awal sebelum dikembangkan menjadi desain antarmuka *high fidelity* menggunakan aplikasi Figma agar tampilan sistem lebih interaktif dan mudah digunakan. Rancangan *wireframe* terdiri dari enam halaman utama, yaitu halaman login, *dashboard*, data obat, POS (Kasir), transaksi, dan laporan. Halaman login berfungsi sebagai akses awal pengguna ke dalam sistem, sedangkan *dashboard* menyajikan ringkasan informasi operasional apotek. Halaman data obat digunakan untuk mengelola informasi persediaan obat, sementara halaman POS (Kasir) mendukung proses transaksi penjualan secara langsung. Halaman transaksi menampilkan riwayat penjualan yang telah dilakukan, dan halaman laporan menyajikan informasi penjualan serta kondisi persediaan dalam bentuk grafik dan ringkasan data. Susunan halaman yang terintegrasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengelola aktivitas penjualan dan persediaan obat secara efektif dan efisien.

Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Obat pada Apotek Sejuk Berbasis UI/UX dan Design Thinking



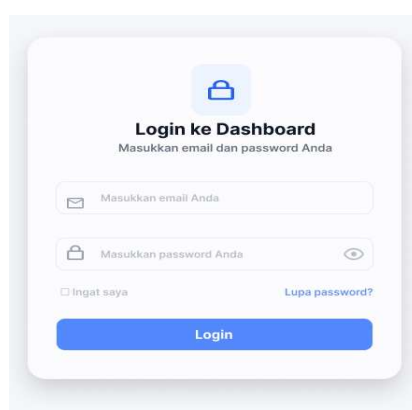
Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 2. Rancangan *Wireframe* Sistem

3.5. UI Design

a. Halaman Login

Pada Gambar 3 terlihat tampilan halaman login yang dibuat sederhana agar pengguna dapat masuk ke sistem dengan mudah. Halaman ini menyediakan form email dan *password* serta tombol login yang jelas sehingga proses autentikasi dapat dilakukan dengan cepat.

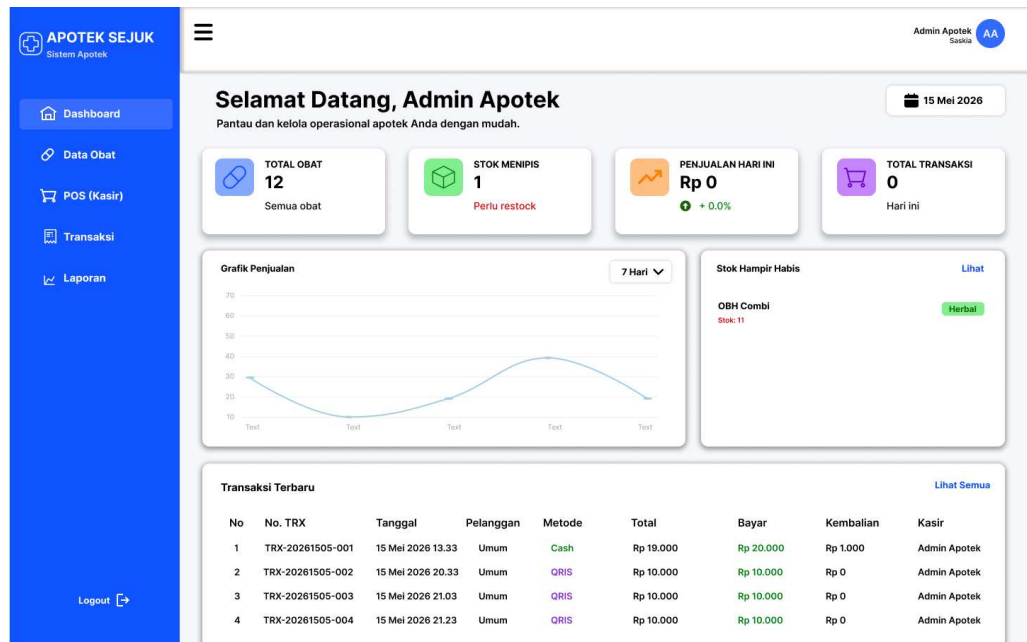


Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 3. Halaman Login

b. Halaman *Dashboard*

Gambar 4 menunjukkan halaman *dashboard* utama yang menampilkan informasi penting seperti jumlah stok obat, data transaksi, stok menipis, dan grafik penjualan. Tampilan *dashboard* dirancang agar pengguna dapat memantau kondisi apotek secara lebih praktis.

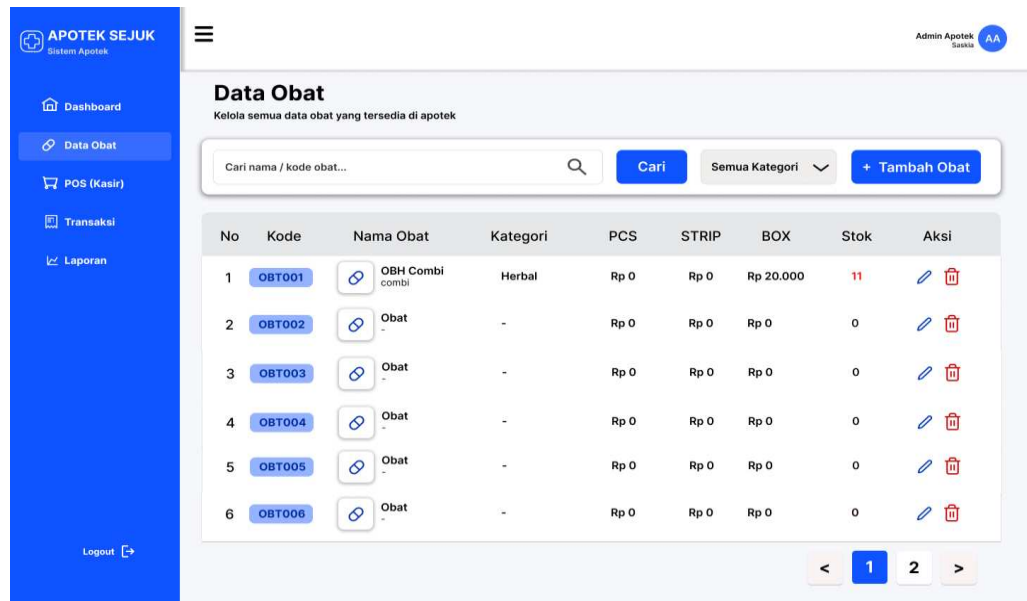


Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 4. Halaman *Dashboard*

c. Halaman *Data Obat*

Gambar 5 ditampilkan halaman data obat yang digunakan untuk mengelola informasi obat seperti nama obat, kategori, harga, dan stok. Selain itu, tersedia fitur pencarian untuk mempermudah pengguna dalam menemukan data obat tertentu.

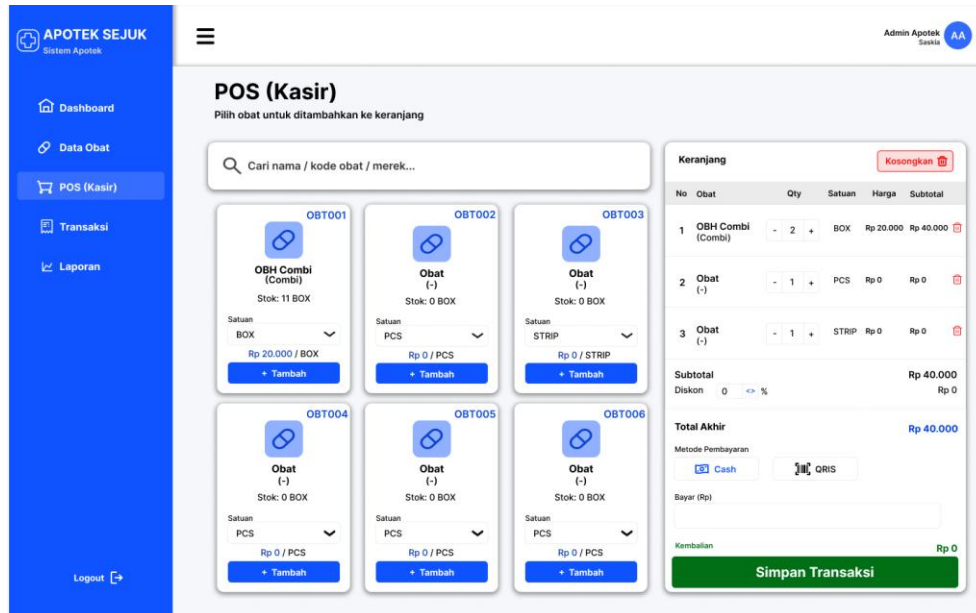


Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 5. Halaman *Data Obat*

d. Halaman POS

Gambar 6 memperlihatkan tampilan halaman POS (*Point of Sale*) yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan obat. Produk ditampilkan dalam bentuk *card* agar petugas lebih mudah memilih obat saat proses transaksi berlangsung.

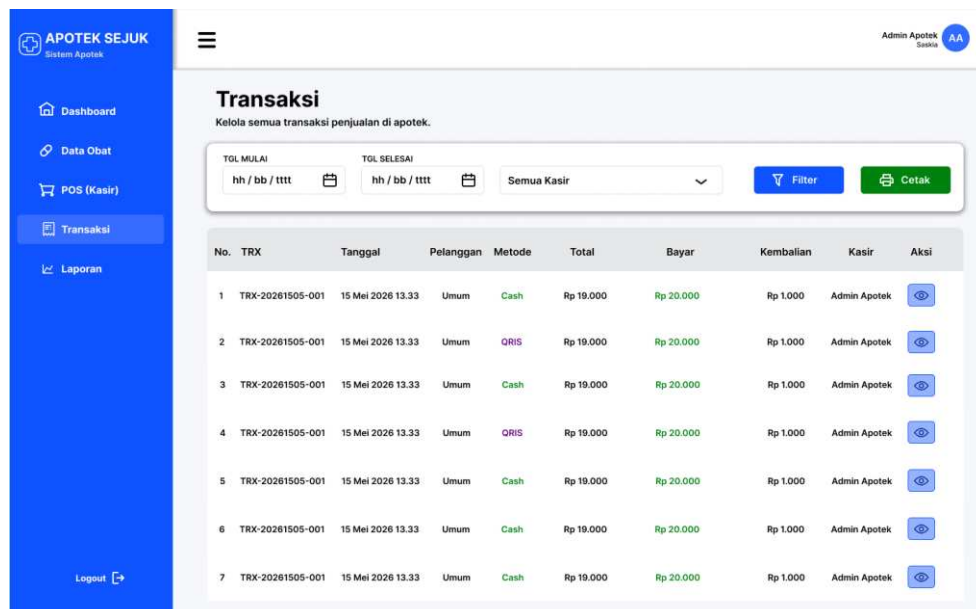


Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 6. Halaman POS

e. Halaman Transaksi

Gambar 7 terlihat halaman transaksi yang berisi riwayat transaksi penjualan. Halaman ini membantu pengguna dalam memantau data transaksi yang telah dilakukan sebelumnya.

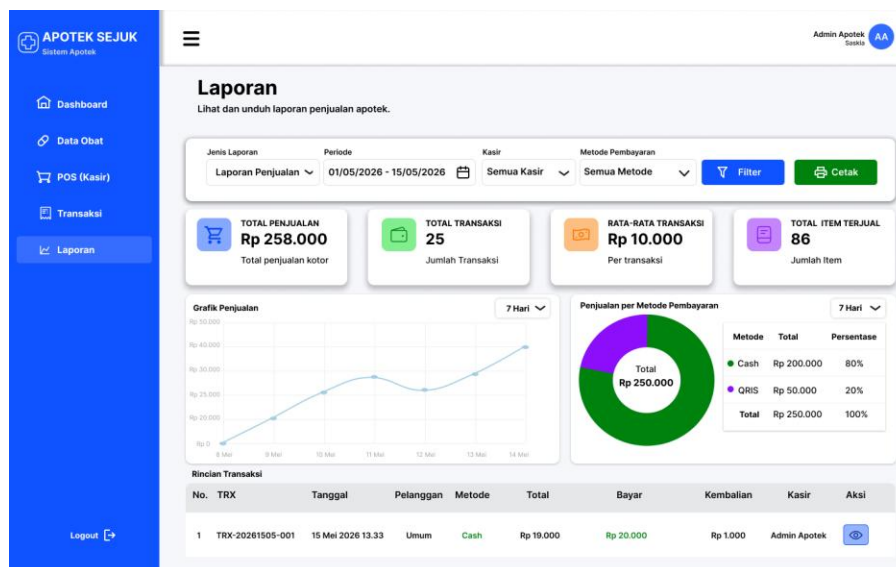


Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 7. Halaman Transaksi

f. Halaman Laporan

Gambar 8 menunjukkan halaman laporan yang menampilkan data penjualan dalam bentuk grafik dan tabel. Tampilan ini membantu pengguna dalam melihat perkembangan penjualan dan kondisi stok obat secara lebih mudah.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 8. Halaman Laporan

3.6. UX Writing

UX Writing pada sistem informasi apotek difokuskan pada penggunaan teks antarmuka yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami pengguna. Setiap menu, tombol, dan instruksi menggunakan bahasa yang komunikatif agar memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem. Penggunaan istilah seperti “Dashboard”, “Data Obat”, “Transaksi”, dan “Laporan” dibuat konsisten untuk membantu navigasi pengguna. Selain itu, tombol aksi seperti “Tambah Obat”, “Simpan Transaksi”, “Filter”, dan “Cetak” menggunakan kata kerja yang singkat dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat langsung memahami fungsi dari tombol tersebut. Contoh penerapan *UX Writing* pada sistem dapat dilihat pada *placeholder* pencarian “Cari nama / kode obat...” yang bertujuan memberikan petunjuk kepada pengguna mengenai data yang dapat dicari. Selain itu, penggunaan pesan seperti “Stok Menipis” dan “Perlu Restock” digunakan untuk memberikan informasi kondisi stok obat secara cepat dan jelas kepada pengguna.

3.7. Usability Testing

Pada tahap *usability testing*, dilakukan pengujian terhadap sistem informasi Apotek Sejuk menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui pengalaman pengguna saat menjalankan sistem yang telah dirancang. Kuesioner diberikan kepada 5 responden setelah melakukan *scenario testing* terhadap beberapa fitur utama sistem, seperti login, data obat, transaksi POS, dan laporan. Pengisian kuesioner dilakukan melalui *Google Forms* untuk memperoleh penilaian pengguna terhadap tampilan dan fungsi sistem yang telah dirancang.

Instrumen SUS menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Adapun daftar pertanyaan *usability testing* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-5
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit digunakan	1-5
3	Fitur pada sistem mudah dipahami	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan saat menggunakan sistem	1-5
5	Fungsi pada sistem berjalan dengan baik	1-5
6	Sistem memiliki banyak hal yang membingungkan	1-5
7	Saya merasa pengguna dapat cepat memahami sistem	1-5
8	Sistem terasa tidak konsisten	1-5
9	Saya merasa nyaman menggunakan sistem	1-5
10	Saya dapat menggunakan sistem dengan baik	1-5

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Setelah seluruh responden menyelesaikan pengujian *usability testing* dan mengisi kuesioner *SUS*, diperoleh hasil penilaian pengguna terhadap sistem informasi Apotek Sejuk sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Nilai Responden

No	Responden	Hasil Nilai Responden									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	5	1	5	2	5	1	4	2	4	2
2	R2	4	2	4	2	4	1	5	1	4	2
3	R3	4	2	5	1	5	2	5	2	4	1
4	R4	4	2	4	2	4	2	4	1	5	1
5	R5	3	2	4	2	5	2	4	2	5	2

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

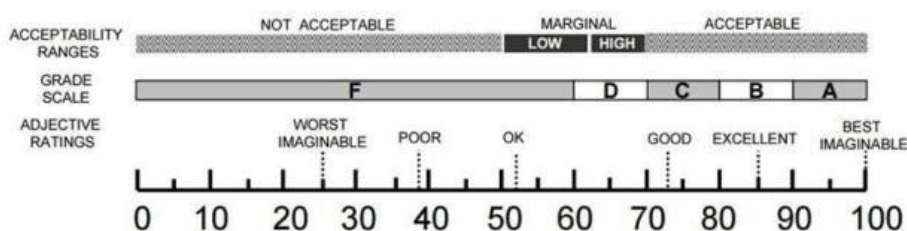
Berdasarkan Tabel 3 dari hasil jawaban responden pada kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, selanjutnya dilakukan proses perhitungan skor SUS untuk memperoleh nilai *usability* sistem informasi Apotek Sejuk.

Tabel 4. Hasil Perhitungan SUS

No	Responden	Hasil Nilai Perhitungan										Jumlah	Skor SUS
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	R1	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35	87,5
2	R2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82,5
3	R3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	35	87,5
4	R4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	34	85
5	R5	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5
Nilai rata-rata SUS													84

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Pada Tabel 4 diperoleh hasil pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan nilai rata-rata sebesar 84. Nilai tersebut diperoleh dari hasil pengolahan data kuesioner yang telah diisi oleh 5 responden setelah melakukan pengujian terhadap beberapa fitur utama pada sistem informasi Apotek Sejuk. Selanjutnya, hasil skor SUS disesuaikan dengan indikator penilaian SUS untuk mengetahui tingkat *usability* sistem berdasarkan kategori penerimaan pengguna, *grade scale*, dan *adjective rating*. Adapun indikator penilaian SUS dapat dilihat pada Gambar 9.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 9. Interpretasi Skor SUS

Dari Gambar 9 i atas dapat dilihat hasil evaluasi SUS yang telah dilakukan, sistem informasi Apotek Sejuk menunjukkan tingkat *usability* yang baik dengan kategori *acceptable*, grade B, dan *adjective rating excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem yang dirancang memiliki tampilan dan fungsi yang mudah dipahami serta mampu membantu pengguna dalam melakukan pengelolaan data obat, transaksi penjualan, dan laporan secara lebih efektif.

4. Kesimpulan

Penelitian menghasilkan rancangan UI/UX sistem informasi penjualan dan persediaan obat pada Apotek Sejuk dengan pendekatan *Design Thinking* yang disesuaikan dengan aktivitas operasional pengguna di apotek. *Prototype* yang dibuat terdiri dari beberapa fitur utama, yaitu halaman login, *dashboard*, data obat, POS (*Point of Sale*), transaksi, dan laporan dengan tampilan yang sederhana serta navigasi yang mudah dipahami pengguna. Selain itu, hasil pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) memperoleh nilai rata-rata sebesar 84 yang termasuk dalam kategori *acceptable* dengan *adjective rating excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Meskipun demikian, penelitian ini masih berada pada tahap *prototype* sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut pada tahap implementasi sistem berbasis web atau mobile serta penambahan fitur pendukung agar sistem dapat digunakan secara lebih optimal pada operasional Apotek Sejuk.

Daftar Pustaka

Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal Of Information System And Informatics Engineering (JOISIE)*, 7(1), 55–70.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.35145/joisie.v7i1.2938>
- Dewi, E. Z., Fransisca, M., Handayani, R. I., & Cahyanti, F. L. D. (2022). Analysis and Design of UI / UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method. *Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 6(4), 2329–2339. <https://doi.org/https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11505>
- Islami, M. C. S., Wibowo, N. C., & Afandi, M. I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Marketplace Barbershop Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(4), 128–144.
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI / UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
- Nisa, P. R., Husaini, M., Kesuma, M. el-K., & Satria, F. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Obat Pada Apotek dengan Pendekatan Metode Fast. *Information System Journal (INFOS)*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.24076/infosjournal.2025v8i02.2328>
- Santoso, M. F. (2024). Implementation Of UI / UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 279–285. <http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksis>
- Satria, S., & Prasetyo, K. W. (2026). A Qualitative Elicitation and MoSCoW Prioritization Approach for Academic Information System Development in Health Higher Education. *International Conference on Business, Innovation, Technology & Science (ICoBITS)*, 1, 379–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.32664/icobits.v1.45>
- Satyaninggrat, L. M. W., Hamijaya, P. D. N., Pratama, M. I., & S, M. I. A. (2025). Perancangan Sistem Pergudangan Usaha Mikro Kecil (UMK) melalui Pemodelan Data Flow Diagram (DFD) dan Analisis MoSCoW. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(3), 873–887. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454/decode.v5i3.1349>
- Suryani, Nurdiansyah, Faizal, Johanis, A. R., Marsa, & Pratama, A. Y. (2023). UI/UX Design Of Mobile-Based Pharmacy Application Using Design Thinking Method. *Journal of Computer Networks , Architecture and High Performance Computing*, 5(2), 714–723. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/cnahpc.v5i2.2811>
- Trifena, M., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Pendaftaran Rumah Sakit Saraswati Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 7(2), 113–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2279>
- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence (JEISBI)*, 03(04), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i4.47740>

- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *Information Management For Educators And Professionals*, 7(1), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>
- Zuhairunisa, A. R., Az-zahra, H. M., & Syawli, A. (2025). Penerapan Metode Moscow dalam Menetapkan Prioritas Kebutuhan Sistem di SMPN 1 Kedawung. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>