

Perancangan Ui/Ux Untuk Sistem Manajemen Asset Cv. Poda Rent

1st Carlos Winner Berdikari Girsang
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
calroswgirsang@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Aprianti Putri Sujana
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
putrisujana@telkomuniversity.ac.id

3rd Entik Insanudin
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
insanudin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak —Perancangan UI/UX untuk sistem manajemen aset CV. Poda Rent bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dalam pengelolaan aset. Pengelolaan aset secara manual menimbulkan masalah, seperti data yang tidak tepat, kesulitan pencarian informasi, dan risiko kehilangan aset. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini berfokus pada desain berbasis pengguna untuk memastikan kebutuhan pengguna dapat diakomodasi dengan baik. Hasil penelitian ini adalah prototype sistem manajemen aset dengan desain antarmuka pengguna (UI) yang user-friendly dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Pengujian usability menunjukkan bahwa 85% pengguna merasa lebih mudah dalam mengelola aset dibandingkan dengan sistem manual sebelumnya. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional perusahaan dan meminimalisir kesalahan dalam pengelolaan data, serta dapat menjadi acuan bagi perusahaan lain yang ingin mengembangkan sistem manajemen aset yang efektif dan responsif.

Kata kunci : UI/UX Design, Sistem Manajemen Aset, Design Thinking, Prototype, CV. Poda Rent.

I. PENDAHULUAN

CV. Poda Rent adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan kendaraan. Sebagai perusahaan yang mengelola banyak aset berupa kendaraan dan peralatan pendukung operasional, CV. Poda Rent menghadapi tantangan dalam memantau dan mengelola aset-aset tersebut secara efektif. Saat ini, pengelolaan aset masih dilakukan secara manual, seperti melalui pencatatan di buku atau spreadsheet. Hal ini menimbulkan berbagai masalah seperti kesalahan pencatatan, kurangnya visibilitas status aset, keterlambatan pembaruan data, serta kesulitan dalam melacak dan memantau aset secara real-time. Kebutuhan akan sistem manajemen aset yang lebih efisien, terintegrasi, dan user-friendly menjadi sangat penting bagi perusahaan untuk mendukung kelancaran operasional. Dengan perkembangan teknologi saat ini, perancangan sistem manajemen aset berbasis digital yang dilengkapi dengan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik diharapkan mampu memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem yang tidak hanya berfungsi optimal, tetapi juga mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan teknis. Perancangan sistem manajemen aset ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang dapat membantu CV. Poda Rent dalam meningkatkan efisiensi

operasional, meminimalkan kesalahan manual, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam pengelolaan aset perusahaan.

A. Rumusan Masalah

1. Kesalahan Pencatatan: Proses manual meningkatkan risiko kesalahan akibat penginputan data yang tidak standar atau human eror, sehingga menciptakan ketidakakuratan data aset.
2. Kurangnya Visibilitas: Ketidakmampuan untuk memantau status dan kondisi aset secara real time menyulitkan pengambilan keputusan yang tepat waktu dan efisien.

B. Tujuan

1. Merancang sistem manajemen aset berbasis digital yang otomatis, terintegrasi, dan akurat untuk mendukung pengelolaan data aset perusahaan.
2. Meminimalkan kesalahan pencatatan data aset melalui otomatisasi dan standar pengisian data yang terstruktur.
3. Mepercepat pembaruan data aset dengan menyediakan mekanisme sinkronisasi real-time.

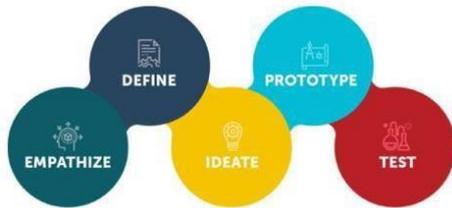
C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya mencakup perancangan UI/UX dari sistem manajemen aset tanpa mencakup pengembangan sistem secara penuh.
2. Fokus sistem adalah pada pengelolaan aset kendaraan dan peralatan yang dimiliki oleh CV. Poda Rent.
3. Pengujian sistem hanya dilakukan pada tahap prototipe, sehingga implementasi penuh tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

D. Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perancangan UI/UX untuk sistem manajemen aset CV. Poda Rent ini menggunakan pendekatan Design Thinking. Design Thinking adalah metode yang berfokus pada pengguna (user-centered design) dan menyelesaikan masalah dengan cara kreatif dan iteratif.

Tahapan Design Thinking terdiri dari lima fase: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.



GAMBAR 1
Design Thinking

II. KAJIAN TEORI

A. Profil Perusahaan

PODARENT adalah penyedia layanan rental mobil terkemuka di Bandung dan sekitarnya. Sejak didirikan, kami telah berkomitmen untuk menyediakan pengalaman berkendara yang tak terlupakan bagi pelanggan kami. Dengan fokus pada kualitas, keandalan, dan kepuasan pelanggan, kami telah membangun reputasi sebagai mitra terpercaya dalam setiap perjalanan.



GAMBAR 2
Logo Podarent

B. Teori penunjang

1. Sistem Operasi Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang berisi aplikasi, sistem operasi, dan middleware. Platform terbuka diberikan kepada pengembang untuk membangun aplikasi mereka. Pengguna Android saat ini semakin meningkat, dan banyak aplikasi untuk kehidupan sehari-hari dibuat, seperti aplikasi taksi online, toko online, dan lainnya.

2. Figma

Figma adalah salah satu perangkat lunak desain grafis yang paling populer, dan desainer UI/UX dan tim desain produk sering menggunakannya.

3. User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah ilmu yang mempelajari tata letak desain grafis pada tampilan website atau aplikasi, dengan fokus utama pada keindahan dan keteraturan tampilan luar. Desain antarmuka pengguna bertanggung jawab untuk mengatur elemen-elemen seperti teks, warna, garis, tombol, gambar, dan seluruh komponen tampilan halaman Web atau aplikasi.

4. User Experience (UX)

adalah pengalaman yang dialami oleh pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi. Pengalaman pengguna dianggap baik jika tidak hanya memperhatikan aspek psikologis pengguna, tetapi juga mengamati perilaku mereka saat berinteraksi dengan produk atau teknologi tersebut.

5. Sistem Manajemen Aset

Sistem Manajemen Aset adalah serangkaian prosedur dan perangkat yang digunakan oleh suatu organisasi untuk melacak, memelihara, dan mengelola aset fisik maupun digital.

6. Prototyping dalam Desain UI/UX

Prototyping adalah proses pembuatan model awal dari aplikasi atau sistem untuk diuji oleh pengguna sebelum versi final dikembangkan.

7. Human-Centered Design (HCD)

Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna saat merancang produk atau layanan.

8. Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi usability yang digunakan untuk menilai antarmuka pengguna berdasarkan serangkaian prinsip desain atau "heuristik".

III. METODE

A. Emphatize

Empathize merupakan tahap dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna, memahami konteks mereka, dan mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan dalam desain produk atau layanan yang dikembangkan.

TABEL 1
Daftar Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna	Deskripsi
1	Pengelolaan Data Aset	Fitur untuk mencatat, mengedit, menghapus, dan melihat detail informasi aset seperti nama aset, kondisi, dan lokasi.
2	Pencatatan Transaksi Peminjaman dan Pengembalian	Fitur yang memungkinkan admin untuk mencatat transaksi peminjaman dan pengembalian aset secara efisien.
3	Pelacakan Status Aset	Karyawan membutuhkan fitur untuk memantau status aset (tersedia, disewa, dalam perbaikan) dengan tampilan yang mudah dipahami.
4	Formulir Permintaan Peminjaman	Fitur untuk pelanggan mengajukan permintaan penyewaan aset melalui sistem dengan memasukkan detail kebutuhan mereka.

TABEL 2
Daftar Pertanyaan yang diajukan

No	Pertanyaan yang diajukan	Narasumber
1	Bagaimana Anda memantau kondisi aset dan status penyewaan saat ini?	Marketing CV.Poda Rent
2	Fitur apa yang Anda butuhkan untuk memudahkan pengelolaan aset di sistem?	
3	Apakah Anda memerlukan tampilan dashboard yang menampilkan ringkasan data aset? Jika ya, data apa saja yang perlu ditampilkan?	
No	Pertanyaan yang diajukan	Narasumber
4	Apa saja kendala yang sering Anda hadapi saat melakukan pencatatan transaksi peminjaman dan pengembalian?	Marketing CV.Poda Rent
5	Seberapa sering Anda membutuhkan laporan penggunaan aset? Apakah laporan tersebut dibuat secara manual?	
6	Apakah Anda memerlukan notifikasi terkait perubahan status aset? Jika ya, kapan notifikasi tersebut diperlukan?	
7	Bagaimana Anda melakukan pencarian aset saat ini? Apakah fitur pencarian di sistem akan membantu?	
8	Apakah Anda lebih sering mengakses sistem di kantor atau di lapangan?	
9	Bagaimana pelanggan mengetahui ketersediaan aset sebelum mengajukan penyewaan?	
10	Apakah pelanggan memerlukan formulir permintaan peminjaman yang dapat diakses secara online?	

TABEL 3
Jawaban Pertanyaan Karyawan(Marketing)

No	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban Narasumber
1	Bagaimana Anda memantau kondisi aset dan status penyewaan saat ini?	Saat ini, admin memantau kondisi aset menggunakan spreadsheet manual yang memerlukan pembaruan secara berkala.
2	Fitur apa yang Anda butuhkan untuk memudahkan pengelolaan aset di sistem?	Admin membutuhkan fitur pencatatan aset baru, pengeditan data aset, dan pencatatan transaksi peminjaman serta pengembalian.
3	Apakah Anda memerlukan tampilan dashboard yang menampilkan ringkasan data aset? Jika ya, data apa saja yang perlu ditampilkan?	Ya, diperlukan. Data yang ingin ditampilkan meliputi jumlah aset yang tersedia, jumlah aset yang sedang disewa, dan daftar aset yang memerlukan perbaikan
4	Apa saja kendala yang sering Anda hadapi saat melakukan pencatatan transaksi peminjaman dan pengembalian?	Kendala utama adalah kesulitan dalam pencatatan yang akurat dan risiko kesalahan
No	Pertanyaan yang diajukan	Jawaban Narasumber
		input data yang tinggi saat menggunakan metode manual.
5	Seberapa sering Anda membutuhkan laporan penggunaan aset? Apakah laporan tersebut dibuat secara manual?	Laporan diperlukan setiap bulan. Saat ini laporan dibuat secara manual menggunakan Excel, yang memakan waktu lama dan rawan kesalahan.
6	Apakah Anda memerlukan notifikasi terkait perubahan status aset? Jika ya, kapan notifikasi tersebut diperlukan?	Ya, notifikasi diperlukan terutama saat aset dikembalikan atau ketika aset perlu diperbaiki agar tindakan dapat segera dilakukan.
7	Bagaimana Anda melakukan pencarian aset saat ini? Apakah fitur pencarian di sistem akan membantu?	Pencarian dilakukan secara manual dengan memeriksa daftar aset di Excel. Fitur pencarian di sistem akan sangat membantu untuk menemukan aset lebih cepat.
8	Apakah Anda lebih sering mengakses sistem di kantor atau di lapangan?	Karyawan sering mengakses data di lapangan saat melayani pelanggan, sehingga akses melalui perangkat mobile sangat dibutuhkan.
9	Bagaimana pelanggan mengetahui ketersediaan aset sebelum mengajukan penyewaan?	Saat ini, pelanggan harus menghubungi admin melalui telepon atau chat untuk mengecek ketersediaan aset. Sistem yang menampilkan ketersediaan aset akan sangat membantu.
10	Apakah pelanggan memerlukan formulir permintaan peminjaman yang dapat diakses secara online?	Ya, pelanggan lebih memilih untuk mengisi formulir online daripada harus menghubungi admin secara manual untuk setiap permintaan.

Dalam pengembangan Aplikasi ini, penulis mengandalkan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak, di antaranya adalah:

TABEL 4
Spesifikasi Perangkat Keras

No	Komponen	Spesifikasi
1	Processor	Intel(R) Core(TM) i5-9300H CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz
2	Grafis	NVIDIA GeForce GTX 1650
3	Audio	Intel(R) Display Audio NVIDIA High Definition Audio
4	Memori	16 GB
5	Sistem Operasi	Windows 11 Home Single Language

TABEL 5
Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Komponen	Versi	Implementasi
1	Figma	Versi 116.4.2	Digunakan sebagai perancangan desain tampilan antarmuka pengguna (UI)
2	Android Studio	Android-studio-2024.1.1.11-windows	Android Studio untuk membuat dan menjalankan emulator Android. Emulator Android memungkinkan pengembang menguji aplikasi mereka pada berbagai perangkat Android virtual
3	Framework Flutter	Versi 3.2	Framework Flutter digunakan untuk pengembangan aplikasi lintas platform (iOS dan Android) dengan satu basis kode
4	Google Firebase	Versi 30.5.0.	Digunakan sebagai autentikasi pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi.

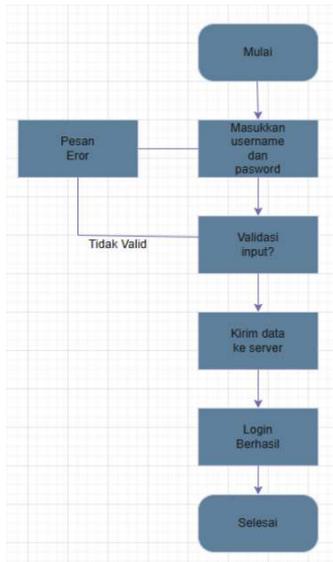
B. Define

Tahap Pada tahapan define, Penulis mengumpulkan semua informasi yang di dapat pada tahap empathize yang diperoleh dengan berdiskusi langsung bersama tim pembangun aplikasi dan melakukan konsultasi dengan klien untuk mengetahui ide apa saja yang cocok dan menarik untuk desain aplikasi.

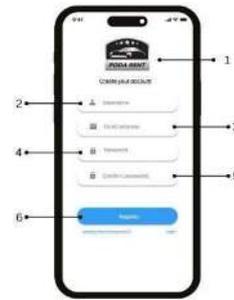
C. Define

Tahap ideate merupakan salah satu perancangan ide solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang telah divalidasi dari proses empathize dan define sebelumnya. Tujuan dari proses ini adalah untuk menentukan solusi mana yang paling efektif dan berdampak langsung ke pengguna.

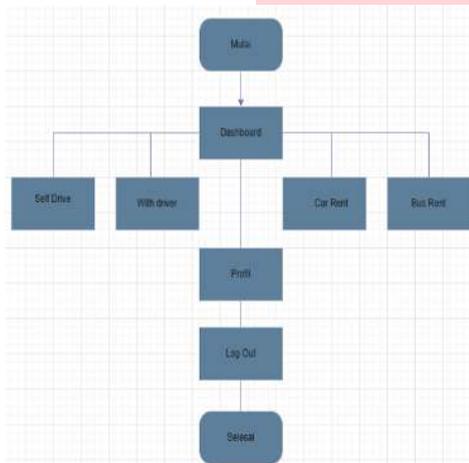
1. Flowchart adalah diagram yang menggambarkan langkah-langkah atau proses dalam sebuah sistem atau algoritma dengan menggunakan simbol-simbol standar, seperti kotak, lingkaran, dan panah. Setiap simbol dalam flowchart mewakili suatu tindakan atau keputusan, dan panah menunjukkan alur atau urutan langkah-langkah yang harus diikuti.



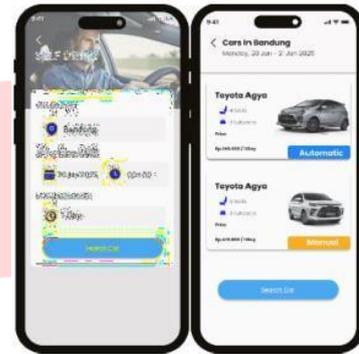
GAMBAR 3 Flowchart login



GAMBAR 6 login



GAMBAR 4 Flowchart Halaman Utama



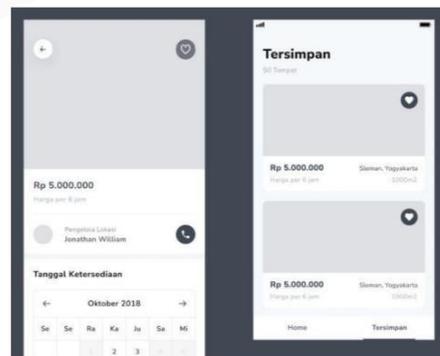
GAMBAR 7 menu pencarian



GAMBAR 5 Flowchart Fitur



GAMBAR 8 Halaman detail



GAMBAR 9 sketsa proses menyimpan tempat

2. Sketsa Wireframe

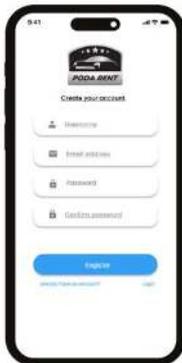


GAMBAR 10
sketsa wireframe

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prototype

Setelah membuat wireframe, berikutnya adalah desain Prototype yang lebih rinci. Prototype ini sebagai representasi visual yang lebih mendetail dari antarmuka pengguna, termasuk skema warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya.



GAMBAR 11
Prototype login



GAMBAR 12
Prototype Dashboard



GAMBAR 13
Prototype Minimarket



GAMBAR 14
Prototype menu order



GAMBAR 15
Prototype Biodata

B. Testing

Pada tahap ini, pengembang menguji coba aplikasi mereka untuk melihat umpan balik. Penulis melakukan uji coba internal untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Metode pengujian Black Box dan SUS digunakan oleh penulis untuk memastikan bahwa aplikasi dapat melakukan semua tugas yang dimaksudkan untuk dilakukan.

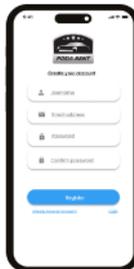
TABEL 6
Pengujian Halaman Splashscreen

No	Data	Diharapkan	Diharapkan	Kesimpulan
1	Splash Screen	Menampilkan logo & nama setelah membuka aplikasi	Berpindah dan menampilkan Logo Perusahaan	 Berhasil

TABEL 7
Penguujian Halaman LogIn

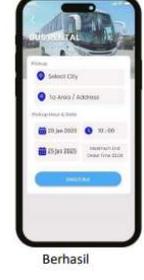
No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Input Username	Input username agar bisa masuk ke aplikasi	Input username berfungsi	 Berhasil
2	Input Password	Input password agar bisa masuk ke aplikasi	Input password berfungsi	
3	Klik button Login	Pindah ke Halaman Home	Button login berfungsi	

TABEL 8
Penguujian Halaman Register

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Input Username	Input username agar bisa terdaftar ke aplikasi	Input username berfungsi	
2	Input Password	Input password agar terdaftar ke aplikasi	Input password berfungsi	
3	Input Email	Input email agar bisa terdaftar ke aplikasi	Input email berfungsi	
4	Input Ulangi Password	Input password agar bisa terdaftar ke aplikasi	Input ulang password berfungsi	 Berhasil
5	Klik Button daftar	Pindah ke fitur Login	Button daftar berhasil	

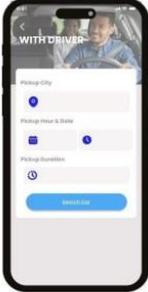
TABEL 9
Penguujian Halaman Beranda

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tampilan Halaman Beranda	Semua komponen (seperti header, footer, menu navigasi, dll.) terlihat bagus..	Semua komponen halaman beranda terlihat jelas dan tidak terputus-putus..	 Berhasil

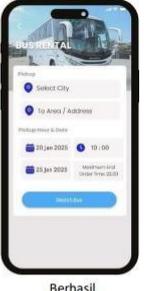
No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Car Rent	Klik pada bagian Car Rent di halaman beranda	Daftar Mobil Rental ditampilkan dengan benar sesuai dengan kategori barang	 Berhasil
3	Bus Rent	Klik pada bagian Bus Rent di halaman beranda	Daftar Bus Rental ditampilkan dengan benar sesuai dengan kategori barang	 Berhasil
4	Order	Klik pada bagian Order di halaman beranda	Informasi pesanan (nama barang, perusahaan yang sudah order) ditampilkan dengan benar	 Berhasil
5	Notifikasi	Klik pada bagian notifikasi di halaman beranda	Pesan notifikasi terbaru ditampilkan dengan benar	
6	Tentang Kami	Klik pada bagian Tentang Kami di halaman beranda	Informasi tentang perusahaan (sejarah, visi dan misi, alamat, dll.) ditampilkan dengan benar	 Berhasil
7	Profil	Klik pada bagian profil di halaman beranda	Informasi profil pengguna (nama, email, telepon, alamat) ditampilkan dengan benar	 Berhasil

TABEL 10
PenguujianHalaman Car Rent

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tampilan Halaman Car Rent	Klik Halaman Car rent pada halaman beranda	Semua elemen (header, daftar barang, dll.) terlihat dengan baik	 Berhasil
2	Car Rent Self Drive	Klik pada bagian Car Rent Self Drive di halaman Car Rent	Terdapat Form Inputan Tanggal, Tempat penjemputan, Jam penjemputan	 Berhasil
3	Data Mobil Rental	Klik pada Search Car di halaman self drive	Daftar Mobil Rental ditampilkan dengan benar.	 Berhasil

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4	Detail Mobil	Klik salah satu jenis mobil di halaman car rent	Informasi layanan (nama mobil, fasilitas, dll) ditampilkan dengan benar	 Berhasil
5	Car Rent With Driver	Klik pada bagian Car Rent With Driver halaman Car Rent	Terdapat Form Inputan Tanggal, Tempat penjemputan, Jam penjemputan	 Berhasil

TABEL 11
PenguujianHalaman Bus Rent

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tampilan Halaman Bus Rent	Klik Halaman Bus Rent pada halaman beranda	Terdapat Form Inputan Tanggal, Tempat penjemputan, Jam penjemputan	 Berhasil
2	Data Bus Rental	Klik pada bagian Bus Search di halaman Bus Rent	Daftar Bus Rental ditampilkan dengan benar.	 Berhasil

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
3	Detail Bus Rental	Klik salah satu bus yang pingin dipesan	Informasi layanan (nama bus, fasilitas, dll) ditampilkan dengan benar	 Berhasil
4	Bus Rental Order	Klik add bus	Informasi pesanan bus rental (Nama Pemesan, Nama Bus yang diorder, Email, Titik Jemput, Tujuan)	 Berhasil

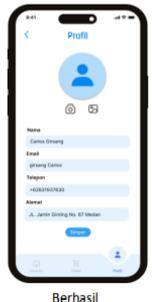
TABEL 12
Penguujian Halaman Notifikasi

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tampilan Halaman Notifikasi	Buka aplikasi dan navigasi ke halaman status	Semua elemen (header, daftar order, dll.) terlihat dengan baik	 Berhasil
2	Detail Pemesan	Klik salah satu pesanan dan navigasi ke detail pemesanan	Semua elemen (header, daftar order, dll.) terlihat dengan baik	 Berhasil

TABEL 13
Penguujian Halaman Tentang Kami

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Mengakses halaman Tentang Kami	Halaman Tentang Kami terbuka tanpa kesalahan	Halaman Tentang Kami terbuka tanpa kesalahan	 Berhasil
2	Memuat konten Tentang Kami	Konten Tentang Kami tampil lengkap sesuai data	Konten Tentang Kami tampil lengkap sesuai data	
3	Menampilkan deskripsi perusahaan	Deskripsi perusahaan tampil dengan benar dan jelas	Deskripsi perusahaan tampil dengan benar dan jelas	
4	Menampilkan visi dan misi perusahaan	Visi dan misi perusahaan tampil dengan benar dan sesuai data	Visi dan misi perusahaan tampil dengan benar dan sesuai data	
5	Menampilkan informasi kontak perusahaan	Informasi kontak perusahaan tampil dengan benar dan sesuai data	Informasi kontak perusahaan tampil dengan benar dan sesuai data	

TABEL 14
Penguujian Halaman Profil Pengguna

No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Mengakses halaman Profil admin	Halaman Profil admin terbuka tanpa kesalahan	Halaman Profil terbuka tanpa kesalahan	 Berhasil
2	Klik tombol "Edit Profile"	Muncul form untuk mengedit informasi profil	Form edit profil muncul dengan field yang dapat diedit	 Berhasil
3	Klik tombol "Keluar"	User berhasil keluar dari aplikasi dan	User berhasil keluar dari aplikasi dan diarahkan ke	Berhasil
No	Data	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
		diarahkan ke halaman layar handphone	halaman layar handphone	

TABEL 15
Pertanyaan System Usability Scale (SUS)

NO	Pertanyaan	Skala
Q1	Saya akan lebih sering mengunjungi/ menggunakan sistem ini	1-5
Q2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan	1-5
Q3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-5
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini	1-5
Q5	Saya merasa fungsi/fitur yang disediakan pada sistem ini sudah terintegrasi dengan baik	1-5
Q6	Saya pikir terlalu banyak ketidak konsistenan dalam sistem ini	1-5
Q7	Saya pikir kebanyakan orang akan dengan mudah untuk mempelajari sistem ini secara cepat	1-5
Q8	Saya merasa sistem ini sangat kompleks untuk digunakan	1-5
Q9	Saya memiliki kepercayaan diri yang tinggi pada saat menggunakan sistem ini	1-5
Q10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya menggunakan sistem ini dengan baik	1-5

TABEL 16
Skor SUS Responden

responden	Skor SUS	responden	Skor SUS
R1	87,5	R50	100
R2	92,5	R51	100
R3	70	R52	95
R4	90	R53	100
R5	90	R54	100
R6	100	R55	92,5
R7	80	R56	100
R8	87,5	R57	92,5
R9	90	R58	100
R10	100	R59	100
R11	85	R60	92,5
R12	95	R61	87,5
R13	100	R62	87,5
R14	92,5	R63	87,5
R15	100	R64	100
R16	100	R65	97,5
R17	100	R66	97,5
R18	77,5	R67	100
R19	100	R68	97,5
R20	100	R69	90
R21	100	R70	95
R22	100	R71	100
R23	100	R72	100
R24	100	R73	95
R25	92,5	R74	92,5
R26	95	R75	92,5
R27	90	R76	100
R28	80	R77	95
R29	92,5	R78	100
R30	97,5	R79	97,5
R31	100	R80	100
R32	100	R81	100
R33	100	R82	92,5
R34	95	R83	90
R35	97,5	R84	87,5
R36	100	R85	97,5
R37	100	R86	92,5
R38	90	R87	100
R39	100	R88	97,5
R40	100	R89	100
R41	100	R90	100
R42	90	R91	92,5
R43	100	R92	95
R44	100	R93	100
R45	95	R94	100
R46	100	R95	100
R47	100	R96	95
R48	87,5	R97	100
R49	90	R98	95
R50	100	R99	100
		R100	100

V. KESIMPULAN

Hasil proyek akhir penulis mengenai Pengembangan Aplikasi PodaRent menunjukkan :

1. Perancangan UI/UX sistem manajemen aset CV. Poda Rent berhasil meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengelola data aset perusahaan, seperti pelacakan aset, status peminjaman, dan pengelolaan inventaris.
2. Dengan fitur-fitur yang terstruktur dan navigasi yang sederhana, sistem ini mendukung efisiensi kerja karyawan CV. Poda Rent, terutama dalam mengurangi waktu pencarian data aset.
3. Penerapan desain UI/UX yang intuitif berhasil mempermudah pengguna dalam memahami dan menggunakan fungsi-fungsi utama aplikasi tanpa memerlukan pelatihan intensif.

REFERENSI

- [1] I. P. Sari, I. H. Batubara, A. H. Hazidar, and M. Basri, "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *Hello World J. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 209–215, 2022, doi: 10.56211/helloworld.v1i4.142.
- [2] V. Wijaya, M. Fadli, Y. A. Dharma, and M. R. Pribadi, "Pengembangan UI/UX pada aplikasi GoPrint Dengan menggunakan metode design thinking," *MDP Student Conf.*, vol. 1, no. 1, pp. 298–305, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1764>
- [3] Imaduddin Al – Fikri, Darlis Herumurti, Ridho Rahman H. 2016. *Aplikasi Navigasi Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk studi Kasus Lingkungan*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [4] A. W. M. G. hidayat fahrul, "Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking," vol. 04, no. 03, pp. 31–41, 2023.
- [5] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [6] S. Mangopa, H. Tuli, and M. Mahmud, "Analisis Penerapan SAK-EMKM Persediaan Pada Usaha Mikro & Kecil Sektor Ritel Barang Harian," *Jambura Account. Rev.*, vol. 1, no. 2, pp. 70–83, 2020, doi: 10.37905/jar.v1i2.12.
- [7] D. Calonaci, *Designing User Interfaces Exploring*. 2021.
- [8] A. P. Wardhanie and E. Rahmawati, "Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 536–544, 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.
- [9] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [10] R. Yulius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari, and M. A. Alban, "Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya," *Eureka Media Aksara*, pp. 1–74, 2022.
- [11] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [12] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826. [13] A. C. P. Yulianti Siti Jamilah, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE," *Design Komunikasi Visual*, vol. 9, no. 1, pp. 73 - 88, 2022.