

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI INVENTARIS  
BERBASIS WEB PADA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN SATU PINTU (DPMPTSP) KOTA YOGYAKARTA**

Wella Oktaria<sup>1</sup>, Ahmad Hanafi<sup>2</sup>, Ulfi Saidata Aesy<sup>3</sup>

**INTISARI**

**Latar Belakang:** Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu mengalami beberapa masalah, yaitu kesulitan dalam menemukan barang apa yang stok nya mulai menipis dengan cara membuka buku untuk mencari satu per satu data barang tersebut dan itu memerlukan waktu yang lama, kemudian ketika akan melakukan rekapitan laporan, seorang admin akan kesulitan dalam mengenerate laporan tersebut berdasarkan jenis barang, serta kesulitan ketika melakukan monitoring barang yang stok nya mulai menipis. Maka diperlukan sebuah sistem informasi untuk membantu pengelolaan data inventaris guna untuk membantu admin memonitoring barang apa aja yang stok nya perlu di restock kembali.

**Tujuan:** Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang desain antarmuka dalam bentuk prototype UI/UX sistem informasi inventaris berbasis web pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dengan menggunakan metode *design thinking*.

**Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan beberapa tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penelitian ini diawali dengan wawancara dan observasi yang kemudian dilanjutkan pada tahap penentuan masalah sebelum akhirnya memasuki tahapan pembuatan *prototype* dan melakukan tahapan *testing* pada *prototype* untuk menguji kesesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna.

**Hasil:** Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sistem informasi *inventaris* dengan beberapa proses diantaranya dashboard, jenis barang, barang masuk, barang keluar, pemesanan, master Divisi, dan laporan.

**Kesimpulan:** Hasil dari desain sistem informasi ini telah melewati proses pengujian dan validasi oleh calon pengguna dengan menggunakan usability testing dan telah berhasil membuat perancangan *prototype* antarmuka dan pengalaman pengguna untuk bisa dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan sistem informasi inventaris lebih lanjut.

**Kata-kunci:** *Design Thinking*, *Inventaris*, UI&UX, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

<sup>2</sup> Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

<sup>3</sup> Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

**DESIGN OF WEB-BASED INVENTARIS INFORMATION SYSTEM  
INTERFACE AT THE DEPARTMENT OF INVESTMENT AND ONE STOP  
SERVICE (DPMPTSP) YOGYAKARTA CITY**

Wella Oktaria<sup>1</sup>, Ahmad Hanafi<sup>2</sup>, Ulfi Saidata Aesy<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

**Background:** *The One-Stop Investment and Integrated Services Service is having a number of problems, namely difficulties in finding which items whose stock is starting to run low by opening a book to search for one by one the data on these items and it takes a long time, then when going to do a report recap, a the admin will have difficulty in generating the report based on the type of goods, as well as difficulties when monitoring goods whose stock is starting to run low. So we need an information system to help manage inventory data in order to help the admin monitor what items whose stock needs to be restocked*

**Objective:** *The purpose of this study is to design an interface design in the form of a UI/UX prototype web-based inventory information system at the One-Stop Investment and Services Office using the design thinking method.*

**Method:** *This study uses the Design Thinking method with several stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. This research begins with interviews and observations which are then continued at the problem determination stage before finally entering the prototyping stage and carrying out the testing stage on the prototype to test the suitability of the design to user needs.*

**Result:** *This research produced a prototype user interface and user experience of an inventaris information system with several processes including dashboards, types of goods, incoming goods, outgoing goods, ordering, division master, and reports.*

**Conclusion:** *The results of this information system design have gone through the testing and validation process by prospective users using usability testing and have succeeded in designing interface prototypes and user experience to be used as a basis for further inventaris information system development.*

**Keywords:** *Information System, Design Thinking, Inventaris, UI&UX, Prototype*

---

<sup>1</sup>Student Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

<sup>2</sup>Lecturer Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

<sup>3</sup>Lecturer Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.