

Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis *Web* pada Coffee Peace Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)

¹Riko, ²Kiswanto

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur,
Pangkalpinang, Indonesia

*Korespondensi: riko8900pkip@gmail.com

Submit : 27 April 2026 | Diterima : 15 Mei 2026 | Terbit : 27 Mei 2026

ABSTRACT

This study aims to evaluate the usability of a web-based sales and ordering information system at Coffee Peace using the System Usability Scale (SUS) method. The system is designed to support the ordering process and manage sales data efficiently. The research method was conducted through usability testing using a questionnaire consisting of 10 standard SUS statements distributed to 30 respondents. The evaluation focuses on measuring user perceptions in terms of effectiveness, efficiency, and satisfaction when using the system. The results show that the system is able to support the ordering process effectively and provide a positive user experience. Based on the SUS evaluation, the system obtained an average score of 94.92, which is categorized as "Excellent". This indicates that the system has a very high level of usability and is well accepted by users. Therefore, the system can be considered effective in supporting service operations and improving user experience at Coffee Peace.

Keywords: *Coffee Peace; Information System; System Usability Scale; Usability; Web-Based Ordering*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada Coffee Peace menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Sistem ini dirancang untuk mendukung proses pemesanan serta pengelolaan data penjualan secara lebih efisien. Metode penelitian dilakukan melalui pengujian *usability* menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan standar SUS yang diberikan kepada 30 responden. Evaluasi difokuskan pada pengukuran persepsi pengguna terhadap efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam menggunakan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mendukung proses pemesanan secara efektif serta memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS), sistem memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,92 yang termasuk dalam kategori "Excellent". Hal ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang sangat tinggi dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Dengan demikian, sistem ini dinilai efektif dalam mendukung operasional layanan serta meningkatkan *user experience* pada Coffee Peace.

Kata Kunci: *Coffee Peace; Sistem Informasi; System Usability Scale; Usability; Pemesanan Berbasis Web*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mendorong berbagai sektor usaha untuk beradaptasi dengan sistem berbasis *web*, termasuk pada industri kuliner. Banyak pelaku usaha mulai memanfaatkan sistem informasi untuk mendukung proses penjualan dan pemesanan agar lebih cepat, terstruktur, dan mudah diakses oleh pelanggan (Guo, Zhang, & Xia, 2023). Selain itu, penggunaan sistem digital juga mampu memberikan kemudahan dalam proses transaksi dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan (García-Salirrosas, Rondon-Eusebio, Millones-Liza, & Bejarano-Auqui, 2023).

Namun, keberhasilan sebuah sistem tidak hanya ditentukan dari fungsinya saja, tetapi juga dari tingkat kemudahan penggunaan atau *usability* yang dirasakan oleh pengguna. Sistem

yang memiliki tingkat *usability* yang baik akan memudahkan pengguna dalam memahami fitur, melakukan navigasi, serta menyelesaikan proses yang tersedia pada sistem tersebut (Lorincz, Barišić, & Vlahović, 2026). Selain itu, pengukuran terhadap kualitas penggunaan sistem juga menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa sistem mampu digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna (AISalem & AIShamari, 2023).

Pada praktiknya, masih banyak sistem pemesanan berbasis *web* yang telah berjalan secara fungsional, tetapi belum sepenuhnya mudah digunakan oleh pengguna. Permasalahan seperti tampilan antarmuka yang kurang intuitif, proses pemesanan yang membingungkan, serta navigasi yang tidak efisien masih sering ditemukan dalam penggunaan sistem informasi. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kenyamanan pengguna dan menurunkan minat pelanggan dalam menggunakan sistem yang tersedia (Toraman, Pekpazar, & Gumussoy, 2023). Selain itu, kualitas *usability* juga berpengaruh terhadap pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan layanan berbasis *web* (Alabi, Almangush, Elmusrati, Leivo, & Mäkitie, 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa evaluasi *usability* menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu sistem informasi. Pengujian *usability* mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sistem (Lorincz et al., 2026). Salah satu metode yang banyak digunakan dalam evaluasi *usability* adalah *System Usability Scale* (SUS) karena dinilai sederhana, cepat, dan mampu memberikan hasil evaluasi yang cukup akurat terhadap persepsi pengguna (Generosi, Villafan, Giraldo, Ceccacci, & Mengoni, 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa metode SUS dapat digunakan untuk mengukur kualitas penggunaan berbagai sistem berbasis digital secara efektif (Weichbroth, 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada evaluasi *usability* secara umum atau pada sistem dengan domain tertentu seperti kesehatan dan *Internet of Things* (IoT). Penelitian yang dilakukan oleh Drungilas, Ramašauskas, & Kurmis (2024) membahas peningkatan desain antarmuka pengguna pada aplikasi *web* melalui pendekatan pengenalan emosi dalam pengujian *usability*. Sementara itu, Oh, Kim, & Jang (2026) melakukan evaluasi *usability* pada sistem pemantauan kesehatan berbasis kecerdasan buatan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Alaric Rasendriya Aniko, Tien Fabrianti Kusumasari, Sinung Suakanto, & Muhammad Ivan Fadilah (2025) juga membahas pengembangan *user experience* pada sistem pemantauan pasien berbasis digital. Namun, penelitian yang secara khusus mengevaluasi *usability* pada sistem pemesanan berbasis *web* dalam konteks usaha kecil dengan melibatkan pengguna secara langsung masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu belum banyak penelitian yang melakukan evaluasi *usability* secara langsung pada sistem pemesanan berbasis *web* di lingkungan usaha kecil, serta masih terbatasnya penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat evaluasi utama pada sistem yang telah digunakan secara nyata oleh pengguna.

Novelty dalam penelitian ini terletak pada penerapan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi *usability* sistem pemesanan berbasis *web* pada usaha kuliner skala kecil yang telah digunakan secara nyata oleh pengguna. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada implementasi sistem, tetapi juga mengukur tingkat penerimaan pengguna secara langsung berdasarkan aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam konteks operasional UMKM kuliner.

Coffee Peace sebagai salah satu usaha di bidang kuliner telah menerapkan sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web*. Namun, sejauh ini belum dilakukan evaluasi secara terukur terhadap tingkat *usability* dari sistem tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengukuran yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai tingkat kemudahan penggunaan sistem dari sudut pandang pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada Coffee Peace menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kualitas penggunaan sistem serta menjadi dasar dalam meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada sistem yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi tingkat *usability* pada sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di Coffee Peace. Pendekatan deskriptif kuantitatif dipilih karena mampu menggambarkan kondisi sistem

berdasarkan data numerik yang diperoleh dari penilaian pengguna secara langsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale* (SUS), yaitu metode evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna. Metode SUS dipilih karena memiliki proses pengukuran yang sederhana, cepat, serta mampu memberikan hasil evaluasi yang cukup akurat terhadap kualitas penggunaan sistem (Lorincz et al., 2026). Selain itu, metode SUS juga banyak digunakan dalam evaluasi sistem berbasis *web* karena mampu mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem (Generosi et al., 2022).

Proses penelitian dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian dapat dipahami dan direplikasi dengan baik. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, serta pengujian dan evaluasi sistem. Tahapan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki tingkat *usability* yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengumpulan data dilakukan dengan melibatkan pengguna sistem sebagai responden penelitian. Responden diminta untuk mencoba fitur utama dalam sistem, seperti melihat menu produk, memilih produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, hingga melakukan proses *checkout*. Setelah menggunakan sistem, responden diminta mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5. Kuesioner tersebut digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dikembangkan.

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan perhitungan standar SUS, di mana setiap item pertanyaan memiliki aturan penilaian tersendiri. Skor akhir kemudian dikonversi ke dalam rentang nilai 0–100 untuk menentukan kategori tingkat *usability*, seperti *Excellent*, *Good*, atau *Poor*. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan sistem yang dapat digunakan, tetapi juga memberikan evaluasi berbasis data mengenai tingkat penerimaan sistem oleh pengguna.

ANALISIS KEBUTUHAN

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses penjualan dan pemesanan di Coffee Peace serta menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi, proses pemesanan sebelumnya masih dilakukan secara manual atau semi digital sehingga menimbulkan beberapa kendala, seperti keterlambatan pencatatan pesanan, potensi kesalahan input data, serta kurangnya efisiensi dalam pengelolaan transaksi. Kondisi tersebut berdampak pada kualitas pelayanan yang diberikan kepada pelanggan.

Perkembangan sistem informasi berbasis *web* memungkinkan proses pengelolaan data dan pelayanan menjadi lebih efektif dan efisien (Weichbroth, 2024). Selain itu, penggunaan sistem digital juga mampu membantu meminimalkan kesalahan dalam pengolahan data transaksi dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan (Guo et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan sistem yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki tingkat *usability* yang baik agar mudah digunakan oleh pengguna.

Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan sistem dalam penelitian ini meliputi sistem pemesanan berbasis *web* yang mudah diakses pengguna, fitur tampilan menu produk yang informatif, fitur keranjang belanja, proses *checkout* yang terstruktur, pengelolaan data produk dan pesanan oleh admin, serta penyimpanan data transaksi secara terintegrasi. Selain kebutuhan fungsional, sistem juga harus memenuhi kebutuhan nonfungsional, khususnya pada aspek *usability*, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem (AlSalem & AlShamari, 2023). Hasil analisis kebutuhan ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan sistem.

PERANCANGAN SISTEM

Tahap perancangan sistem dilakukan untuk menggambarkan struktur, alur proses, serta hubungan antar komponen pada sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di Coffee Peace. Perancangan sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap ini digunakan beberapa model perancangan sistem, yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

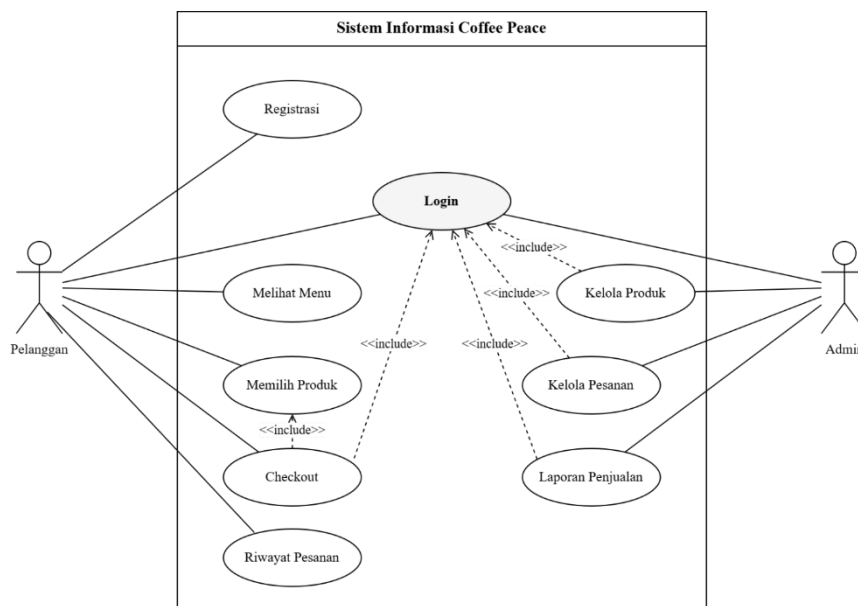
Penggunaan model perancangan tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai interaksi pengguna dengan sistem, alur proses sistem, serta struktur basis data yang

digunakan. Dengan adanya perancangan sistem yang terstruktur, proses pengembangan sistem dapat dilakukan dengan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem pada sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di Coffee Peace. Dalam sistem ini terdapat dua aktor utama, yaitu pengguna dan admin. Pengguna melakukan aktivitas seperti registrasi, *login*, melihat menu produk, memilih produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, dan melakukan *checkout*. Sementara itu, admin berperan dalam mengelola data produk, memproses pesanan, serta memperbarui status pesanan.

Penggunaan *Use Case Diagram* bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai fungsi-fungsi utama yang tersedia dalam sistem. Selain itu, diagram ini juga digunakan sebagai dasar dalam proses implementasi sistem agar fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



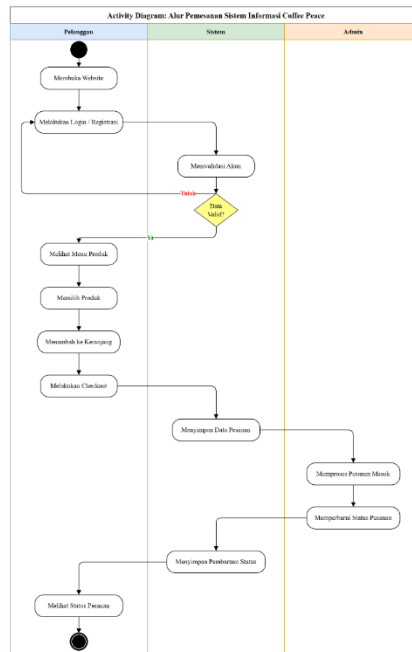
Gambar 1. Use Case Diagram

Berdasarkan *Use Case Diagram* yang ditampilkan, terlihat bahwa sistem memiliki hubungan interaksi antara pengguna dan admin dalam proses pemesanan dan pengelolaan data. Pengguna dapat melakukan proses pemesanan secara terstruktur mulai dari memilih produk hingga melakukan *checkout*. Di sisi lain, admin memiliki peran dalam mengelola data produk dan memproses pesanan yang masuk. Dengan demikian, sistem dirancang untuk mendukung proses pemesanan dan pengelolaan data secara terintegrasi.

b. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di Coffee Peace. Diagram ini menunjukkan proses yang dilakukan pengguna mulai dari mengakses sistem, melakukan *login*, memilih produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, hingga melakukan proses *checkout*. Setelah proses *checkout* selesai, sistem akan menyimpan data pesanan dan meneruskannya kepada admin untuk diproses lebih lanjut.

Admin kemudian melakukan pengelolaan pesanan dan memperbarui status pesanan sesuai dengan kondisi aktual. Informasi status pesanan tersebut dapat dilihat kembali oleh pengguna melalui sistem. Dengan adanya *Activity Diagram*, alur sistem dapat dipahami secara menyeluruh sehingga memudahkan dalam proses pengembangan dan implementasi sistem.



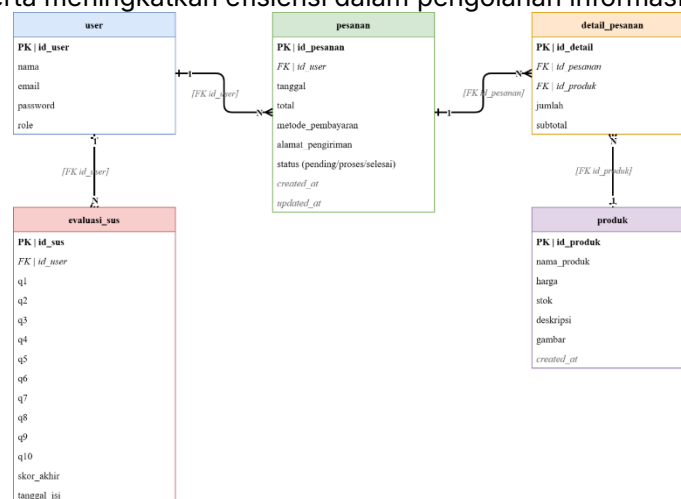
Gambar 2. Activity Diagram

Berdasarkan *Activity Diagram* yang ditampilkan, terlihat bahwa sistem memiliki alur proses yang terstruktur dan terintegrasi antara pengguna, sistem, dan admin. Sistem dirancang untuk mendukung proses pemesanan secara efektif serta membantu admin dalam melakukan pengelolaan data pesanan secara terpusat.

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan struktur basis data dan hubungan antar entitas pada sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di Coffee Peace. Dalam sistem ini terdapat beberapa entitas utama, yaitu *user*, *produk*, *pesanan*, *detail_pesanan*, dan *evaluasi_sus*. Setiap entitas memiliki atribut yang digunakan untuk menyimpan informasi yang dibutuhkan dalam sistem.

Relasi antar entitas dirancang untuk mendukung proses transaksi dan pengelolaan data secara terintegrasi. Dengan adanya struktur basis data yang baik, sistem dapat mengurangi redundansi data serta meningkatkan efisiensi dalam pengolahan informasi.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Berdasarkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang ditampilkan, setiap entitas dalam sistem memiliki hubungan yang saling terintegrasi. Entitas *user* berhubungan dengan entitas *pesanan*, sedangkan entitas *pesanan* memiliki hubungan dengan entitas *detail_pesanan*. Selain itu, entitas *detail_pesanan* juga terhubung dengan entitas *produk* untuk menampilkan informasi produk pada setiap transaksi. Sistem juga memiliki entitas *evaluasi_sus* yang digunakan untuk menyimpan hasil penilaian pengguna terhadap sistem. Dengan struktur basis data tersebut,

sistem mampu mendukung proses penyimpanan data secara efektif dan terintegrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada Coffee Peace telah berhasil diimplementasikan dan dapat digunakan secara langsung oleh pengguna melalui perangkat berbasis *web*. Sistem ini dirancang untuk mendukung proses pemesanan produk secara digital serta membantu admin dalam mengelola data penjualan secara lebih terstruktur dan efisien. Dengan adanya sistem tersebut, proses transaksi yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat dilakukan secara terintegrasi dalam satu platform.

Implementasi sistem mencakup beberapa fungsi utama, yaitu registrasi dan *login* pengguna, pengelolaan data produk, proses pemesanan (*order*), pengelolaan keranjang belanja, proses *checkout*, serta pengelolaan data pesanan oleh admin. Seluruh fitur tersebut telah dirancang dalam satu sistem yang saling terintegrasi sehingga aliran data dapat berjalan secara terpusat dari pengguna menuju sistem dan diteruskan kepada admin tanpa proses manual yang berpotensi menimbulkan kesalahan.

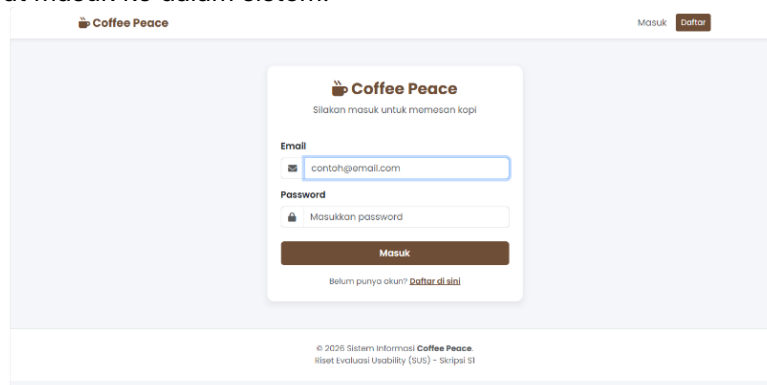
Tahapan penggunaan sistem dimulai dari proses autentikasi pengguna melalui fitur registrasi dan *login*. Setelah berhasil masuk ke dalam sistem, pengguna dapat melihat daftar produk yang tersedia, memilih produk sesuai kebutuhan, menambahkan produk ke keranjang belanja, hingga melakukan proses *checkout*. Pada tahap *checkout*, pengguna diminta mengisi informasi pendukung seperti alamat pengiriman dan metode pembayaran. Data pesanan yang telah dikirim kemudian akan tersimpan secara otomatis di dalam sistem dan diteruskan kepada admin untuk diproses lebih lanjut.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem telah mampu mendukung proses pemesanan secara *end-to-end*, mulai dari pemilihan produk hingga pengelolaan pesanan oleh admin. Sistem juga mampu membantu mengurangi potensi kesalahan pencatatan data serta meningkatkan efisiensi pelayanan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sistem berbasis *web* mampu meningkatkan efektivitas layanan dan mempermudah proses transaksi digital (Waszkowski, 2025). Selain itu, sistem yang terintegrasi juga dapat membantu meningkatkan kualitas pengelolaan data dan pelayanan pengguna (Lumbantoruan, Simanjuntak, Aritonang, & Simaremare, 2022).

Dari sisi tampilan dan interaksi pengguna, sistem dirancang menggunakan antarmuka yang sederhana, responsif, dan mudah dipahami oleh pengguna. Struktur navigasi yang jelas serta alur penggunaan yang terarah memberikan kemudahan bagi pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan *user experience* dan meminimalisir kesalahan penggunaan sistem. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa desain antarmuka yang baik memiliki pengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem berbasis *web* (Kumar, Roy, Sinha, Iwendi, & Strážovská, 2023). Dengan demikian, implementasi sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai media transaksi digital, tetapi juga sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas layanan melalui sistem yang lebih efektif, efisien, dan mudah digunakan.

a. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan tahap awal interaksi antara pengguna dengan sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada Coffee Peace. Halaman ini dirancang sebagai gerbang utama untuk mengakses sistem sehingga hanya pengguna yang memiliki hak akses yang dapat masuk ke dalam sistem.



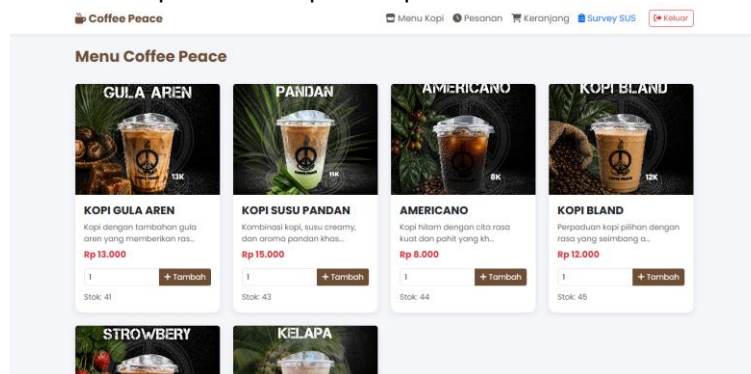
Gambar 4. Tampilan Halaman *Login*

Berdasarkan tampilan tersebut, pengguna diminta memasukkan *email* dan *password* yang telah terdaftar. Sistem kemudian melakukan proses validasi data pengguna sebelum memberikan akses ke halaman utama. Apabila data yang dimasukkan sesuai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama sistem, sedangkan jika terjadi kesalahan maka sistem akan menampilkan notifikasi sebagai bentuk umpan balik kepada pengguna.

Desain halaman *login* dibuat sederhana dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat melakukan proses autentikasi dengan cepat. Penggunaan elemen antarmuka yang minimalis serta penempatan komponen yang jelas bertujuan untuk meningkatkan *usability* dan mengurangi potensi kesalahan dalam proses *login*.

b. Tampilan Menu Utama Pengguna

Halaman menu utama pengguna merupakan halaman yang ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan proses *login*. Halaman ini berfungsi sebagai pusat aktivitas pengguna dalam melakukan pemesanan produk pada sistem Coffee Peace.



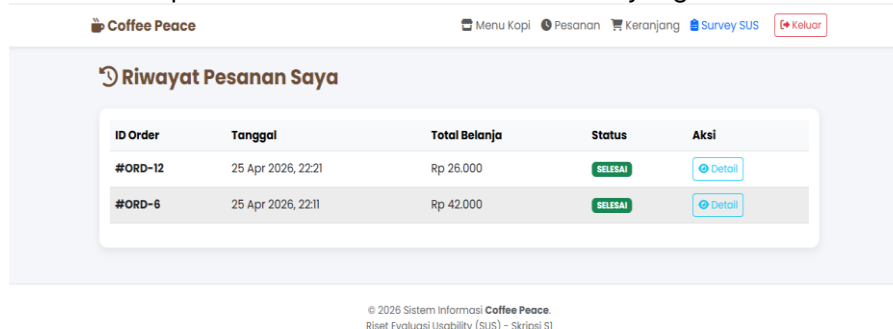
Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama Pengguna

Berdasarkan tampilan tersebut, sistem menampilkan daftar produk secara lengkap beserta informasi nama produk, harga, deskripsi singkat, dan jumlah stok. Produk ditampilkan dalam bentuk *card* sehingga memudahkan pengguna dalam melihat dan membandingkan produk secara cepat. Pengguna juga dapat langsung menambahkan produk ke dalam keranjang belanja melalui fitur yang tersedia.

Selain itu, pada bagian navigasi terdapat beberapa menu utama seperti Menu Kopi, Pesanan, Keranjang, dan Survei SUS yang memudahkan pengguna dalam berpindah antar fitur dalam sistem. Struktur navigasi yang jelas menunjukkan bahwa sistem dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan alur interaksi yang terarah.

c. Tampilan Riwayat Pesanan

Halaman riwayat pesanan digunakan oleh pengguna untuk melihat daftar transaksi yang telah dilakukan sebelumnya pada sistem Coffee Peace. Halaman ini berfungsi sebagai media untuk memantau status pesanan dan melihat detail transaksi yang telah dilakukan.



© 2026 Sistem Informasi Coffee Peace.
Riset Evaluasi Usability (SUS) – Skripsi S1

Gambar 6. Tampilan Riwayat Pesanan

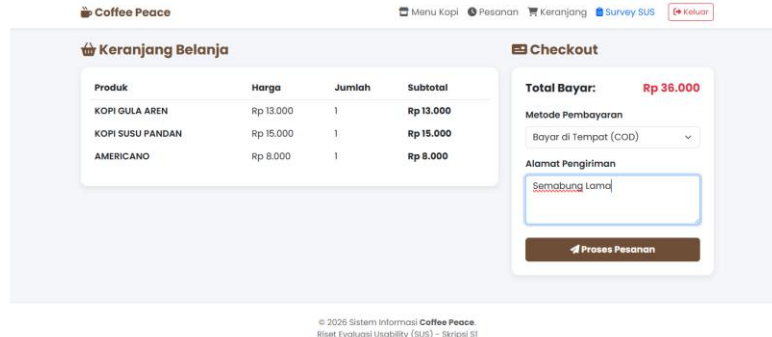
Berdasarkan tampilan tersebut, sistem menampilkan informasi pesanan dalam bentuk tabel yang terdiri dari ID *order*, tanggal pemesanan, total belanja, status pesanan, dan aksi yang dapat dilakukan pengguna. Penyajian data dalam bentuk tabel memudahkan pengguna dalam membaca dan memahami informasi secara cepat dan terstruktur.

Fitur ini memberikan transparansi informasi kepada pengguna sehingga pengguna tidak perlu melakukan konfirmasi secara manual kepada admin terkait status pesanan. Selain itu,

tampilan yang sederhana dan terorganisir juga mendukung kemudahan penggunaan sistem serta meningkatkan *user experience* pengguna.

d. Tampilan Keranjang Belanja dan *Checkout*

Halaman keranjang belanja digunakan untuk menampilkan daftar produk yang telah dipilih oleh pengguna sebelum melakukan proses pemesanan. Halaman ini menjadi tahap akhir dalam proses transaksi sebelum pengguna melakukan konfirmasi pembelian.



Gambar 7. Tampilan Keranjang Belanja dan *Checkout*

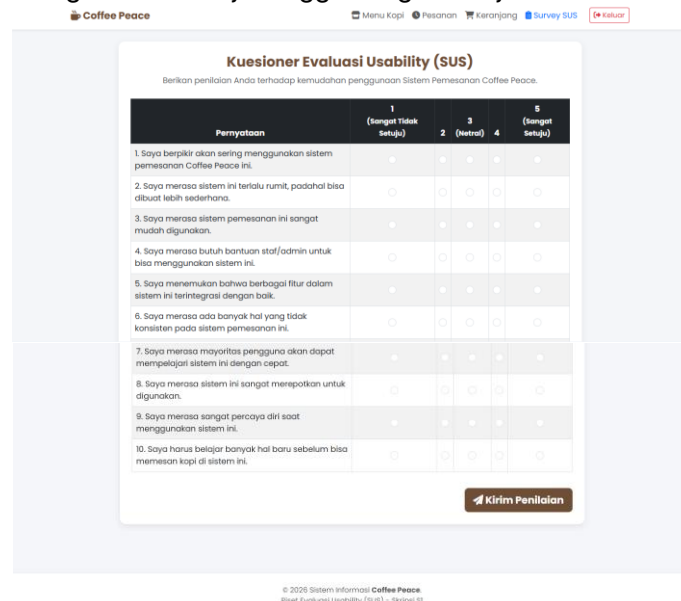
Berdasarkan tampilan tersebut, sistem menampilkan informasi produk yang dipilih pengguna dalam bentuk tabel yang terdiri dari nama produk, harga, jumlah, dan subtotal setiap item. Sistem juga secara otomatis menghitung total pembayaran berdasarkan jumlah dan harga produk yang dipilih pengguna.

Pada tahap *checkout*, pengguna diminta memilih metode pembayaran dan mengisi alamat pengiriman. Setelah seluruh data diisi dengan benar, pengguna dapat melanjutkan proses transaksi dengan menekan tombol proses pesanan. Dari sisi *usability*, halaman ini memberikan kemudahan bagi pengguna karena seluruh informasi penting disajikan secara jelas dalam satu halaman sehingga proses pemesanan menjadi lebih efisien dan cepat.

e. Evaluasi *System Usability Scale (SUS)*

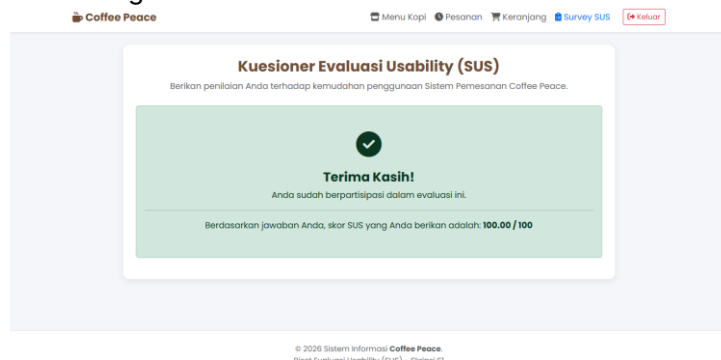
Evaluasi *usability* pada sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* Coffee Peace dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Metode ini dipilih karena mampu memberikan penilaian yang sederhana, cepat, dan reliabel terhadap persepsi pengguna terhadap sistem (Liu et al., 2024). Instrumen SUS terdiri dari 10 pernyataan standar yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna.

Pengujian dilakukan dengan melibatkan 30 responden yang telah menggunakan sistem secara langsung. Setiap responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala Likert 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.



Gambar 8. Tampilan Kuesioner SUS

Data hasil kuesioner kemudian diolah menggunakan perhitungan standar SUS dengan mengonversi skor setiap item dan mengalikan hasil akhirnya dengan faktor 2,5 sehingga diperoleh nilai dalam rentang 0–100.



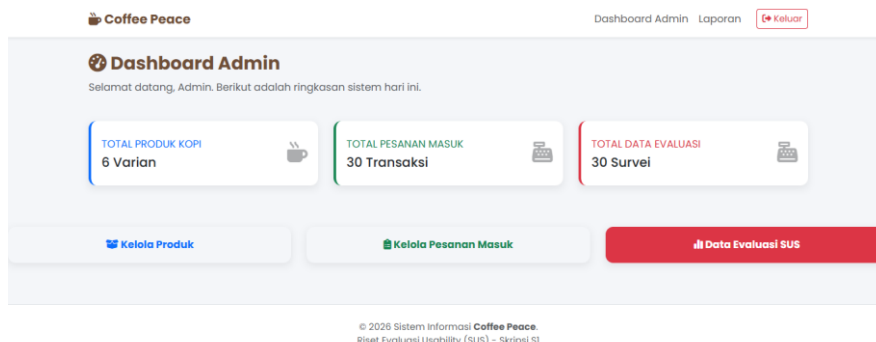
Gambar 9. Tampilan Hasil Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil pengolahan data, sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada Coffee Peace memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 94,92. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *Excellent* dan berada pada grade A, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang sangat tinggi dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa sistem mudah digunakan, mudah dipahami, dan mampu mendukung proses pemesanan secara efektif. Selain itu, tingginya nilai SUS juga menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat penerimaan yang sangat baik dari sisi pengguna sehingga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang positif.

f. Tampilan *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman utama yang digunakan admin untuk memantau dan mengelola seluruh aktivitas pada sistem Coffee Peace. Halaman ini berfungsi sebagai pusat kontrol yang menyediakan ringkasan informasi terkait kondisi sistem secara keseluruhan.



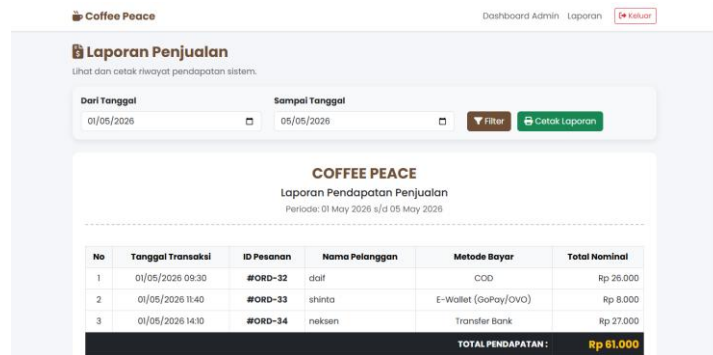
Gambar 10. Tampilan Dashboard Admin

Berdasarkan tampilan tersebut, *dashboard* admin menampilkan beberapa informasi utama seperti jumlah produk, jumlah pesanan, serta jumlah data evaluasi SUS yang telah dikumpulkan dari pengguna. Informasi tersebut ditampilkan dalam bentuk ringkasan sehingga memudahkan admin dalam memahami kondisi sistem secara *real-time*.

Selain itu, admin juga dapat mengakses fitur pengelolaan produk, pengelolaan pesanan, dan data evaluasi SUS secara terintegrasi dalam satu sistem. Hal tersebut membantu meningkatkan efisiensi kerja admin dalam melakukan monitoring dan pengelolaan data.

g. Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan digunakan oleh admin untuk melihat dan menganalisis data transaksi pada sistem Coffee Peace. Fitur ini membantu admin dalam memantau aktivitas penjualan dan pendapatan dalam periode tertentu.



COFFEE PEACE
Laporan Pendapatan Penjualan
Periode: 01 May 2026 s/d 05 May 2026

No	Tanggal Transaksi	ID Pesanan	Nama Pelanggan	Metode Bayar	Total Nominal
1	01/05/2026 09:30	#ORD-32	dailf	COD	Rp 25.000
2	01/05/2026 11:40	#ORD-33	shinta	E-Wallet (GoPay/OVO)	Rp 8.000
3	01/05/2026 14:10	#ORD-34	neksen	Transfer Bank	Rp 27.000
TOTAL PENDAPATAN:					Rp 61.000

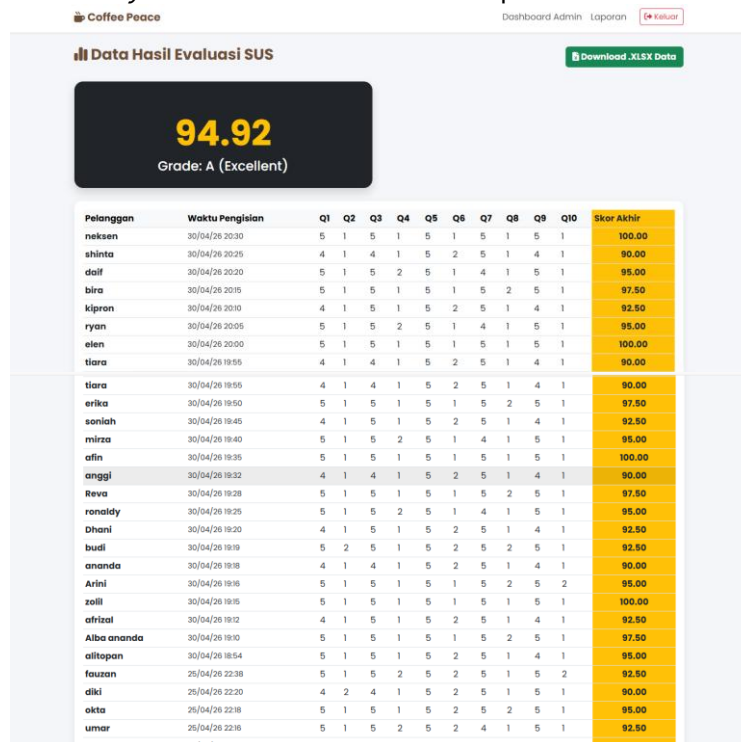
Gambar 11. Tampilan Laporan Penjualan

Berdasarkan tampilan tersebut, admin dapat melakukan filter data berdasarkan rentang tanggal tertentu untuk melihat transaksi sesuai periode yang diinginkan. Sistem kemudian menampilkan data transaksi secara lengkap seperti tanggal transaksi, ID pesanan, nama pelanggan, metode pembayaran, dan total transaksi.

Fitur laporan penjualan membantu admin dalam mengakses data transaksi secara cepat dan terstruktur tanpa perlu melakukan pencatatan manual. Dengan demikian, fitur ini berperan penting dalam mendukung proses pengambilan keputusan dan meningkatkan efektivitas pengelolaan bisnis pada Coffee Peace.

h. Data Evaluasi *System Usability Scale* (SUS) pada Admin

Halaman data evaluasi SUS digunakan oleh admin untuk melihat hasil penilaian yang diberikan pengguna terhadap sistem Coffee Peace. Fitur ini berfungsi sebagai media monitoring dan analisis tingkat *usability* sistem berdasarkan data responden.



Data Hasil Evaluasi SUS
Download .XLSX Data

94.92
Grade: A (Excellent)

Pelanggan	Waktu Pengisian	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Akhir
neksen	30/04/26 20:30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.00
shinta	30/04/26 20:25	4	1	4	1	5	2	5	1	4	1	90.00
dailf	30/04/26 20:20	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1	95.00
lira	30/04/26 20:15	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	97.50
klpron	30/04/26 20:10	4	1	5	1	5	2	5	1	4	1	92.50
ryan	30/04/26 20:05	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1	95.00
elen	30/04/26 20:00	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.00
tiara	30/04/26 19:55	4	1	4	1	5	2	5	1	4	1	90.00
tiara	30/04/26 19:55	4	1	4	1	5	2	5	1	4	1	90.00
erika	30/04/26 19:50	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	97.50
soniah	30/04/26 19:45	4	1	5	1	5	2	5	1	4	1	92.50
mirza	30/04/26 19:40	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1	95.00
afin	30/04/26 19:35	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.00
anggi	30/04/26 19:32	4	1	4	1	5	2	5	1	4	1	90.00
Reva	30/04/26 19:28	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	97.50
romaldy	30/04/26 19:25	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1	95.00
Dhani	30/04/26 19:20	4	1	5	1	5	2	5	1	4	1	92.50
budi	30/04/26 19:19	5	2	5	1	5	2	5	2	5	1	92.50
ananda	30/04/26 19:18	4	1	4	1	5	2	5	1	4	1	90.00
Arlini	30/04/26 19:16	5	1	5	1	5	1	5	2	5	2	95.00
zoli	30/04/26 19:15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.00
afrizal	30/04/26 19:12	4	1	5	1	5	2	5	1	4	1	92.50
Alba ananda	30/04/26 19:10	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	97.50
alitopan	30/04/26 18:54	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1	95.00
fauzan	25/04/26 22:38	5	1	5	2	5	2	5	1	5	2	92.50
diki	25/04/26 22:20	4	2	4	1	5	2	5	1	5	1	90.00
okta	25/04/26 22:18	5	1	5	1	5	2	5	2	5	1	95.00
umar	25/04/26 22:16	5	1	5	2	5	2	4	1	5	1	92.50

Gambar 12. Data Evaluasi SUS pada Admin

Berdasarkan tampilan tersebut, sistem menampilkan hasil pengisian kuesioner dalam bentuk tabel yang terdiri dari identitas responden, waktu pengisian, skor setiap pertanyaan SUS, serta skor akhir masing-masing responden. Sistem juga secara otomatis menghitung nilai rata-rata SUS dan menampilkan kategori hasil evaluasi seperti *Excellent* dan grade A.

Fitur ini menunjukkan bahwa sistem tidak hanya digunakan sebagai media transaksi digital, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang mampu mengelola data penelitian secara terintegrasi. Dengan adanya fitur tersebut, proses pengolahan data evaluasi menjadi lebih efektif, terstruktur, dan mudah dianalisis oleh admin.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada Coffee Peace berhasil diimplementasikan dengan baik dan mampu mendukung proses pemesanan secara efektif serta terintegrasi. Sistem yang dikembangkan telah menyediakan berbagai fitur utama, seperti pengelolaan produk, proses pemesanan, keranjang belanja, *checkout*, hingga pengelolaan data transaksi oleh admin. Selain itu, sistem juga mampu membantu meningkatkan efisiensi pelayanan dan mempermudah pengguna dalam melakukan proses pemesanan secara digital.

Hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 30 responden menunjukkan bahwa sistem memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,92. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *Excellent* dan berada pada grade A, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang sangat tinggi serta dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi aspek utama dalam *usability*, yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem.

Selain berfungsi sebagai media transaksi digital, sistem juga mampu mengelola data evaluasi *usability* secara otomatis melalui fitur admin sehingga dapat membantu proses monitoring dan analisis data penelitian secara lebih efektif. Dengan demikian, sistem informasi Coffee Peace tidak hanya mendukung operasional layanan, tetapi juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pengalaman pengguna (*user experience*).

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur mengenai evaluasi *usability* pada sistem informasi berbasis web di lingkungan usaha kecil dan menengah (UMKM), khususnya pada sektor kuliner di Indonesia. Namun, penelitian ini masih terbatas pada satu studi kasus dan jumlah responden yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang digunakan dalam proses evaluasi sistem. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta menggunakan metode evaluasi tambahan agar hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih luas dan lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Coffee Peace yang telah memberikan izin serta kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Bapak Dr. Ir. Kiswanto, S.T., M.Kom., IPM, APEC Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi, dan bimbingan selama proses penyusunan penelitian hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat selama proses penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Alabi, R. O., Almangush, A., Elmusrati, M., Leivo, I., & Mäkitie, A. (2022). Measuring the Usability and Quality of Explanations of a Machine Learning Web-Based Tool for Oral Tongue Cancer Prognostication. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(14). <https://doi.org/10.3390/ijerph19148366>
- Alaric Rasendriya Aniko, Tien Fabrianti Kusumasari, Sinung Suakanto, & Muhammad Ivan Fadilah. (2025). User Experience Development in Elderly Heart Patient Monitoring System. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, *14*(4), 281–287. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v14i4.18783>
- AlSalem, T. S., & AlShamari, M. A. (2023). Assessing Interactive Web-Based Systems Using Behavioral Measurement Techniques. *Future Internet*, *15*(11). <https://doi.org/10.3390/fi15110365>
- Drungilas, D., Ramašauskas, I., & Kurmis, M. (2024). Emotion Recognition in Usability Testing: A Framework for Improving Web Application UI Design. *Applied Sciences (Switzerland)*, *14*(11). <https://doi.org/10.3390/app14114773>
- García-Salirrosas, E. E., Rondon-Eusebio, R. F., Millones-Liza, D. Y., & Bejarano-Auqui, J. F. (2023). e-RetailTest: Scale to Assess the Attitude of Consumers towards E-Commerce in the Retail Sector. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(6). <https://doi.org/10.3390/su15064964>

- Generosi, A., Villafan, J. Y., Giraldi, L., Ceccacci, S., & Mengoni, M. (2022). A Test Management System to Support Remote Usability Assessment of Web Applications. *Information (Switzerland)*, 13(10). <https://doi.org/10.3390/info13100505>
- Guo, J., Zhang, W., & Xia, T. (2023). Impact of Shopping Website Design on Customer Satisfaction and Loyalty: The Mediating Role of Usability and the Moderating Role of Trust. *Sustainability (Switzerland)*, 15(8). <https://doi.org/10.3390/su15086347>
- Kumar, B., Roy, S., Sinha, A., Iwendi, C., & Strážovská, L. (2023). E-Commerce Website Usability Analysis Using the Association Rule Mining and Machine Learning Algorithm. *Mathematics*, 11(1). <https://doi.org/10.3390/math11010025>
- Lorincz, J., Barišić, K., & Vlahović, V. (2026). Usability Testing and the System Usability Scale Effectiveness Assessment on Different Sensing Devices of Prototype and Live Web System Counterpart. *Sensors*, 26(2), 679. <https://doi.org/10.3390/s26020679>
- Lumbantoruan, R., Simanjuntak, P., Aritonang, I., & Simaremare, E. (2022). TopC-CAMF: Sistem Rekomendasi Matrix Factorization Berbasis Top Context. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 11(4), 258–266.
- Oh, J., Kim, Y., & Jang, W. (2026). Usability Evaluation of a Central Monitoring System with AI-Based Cardiac Arrest Prediction in the ICU. *Journal of Clinical Medicine*, 15(6), 6–8. <https://doi.org/10.3390/jcm15062261>
- Toraman, N., Pekpazar, A., & Gumussoy, C. A. (2023). Conceptualization and Survey Instrument Development for Website Usability. *Informatics*, 10(3), 1–38. <https://doi.org/10.3390/informatics10030075>
- Waszkowski, R. (2025). Aurea EDEN: A 3D Visualization Approach for E-Commerce Customer Journey Analytics. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 20(4). <https://doi.org/10.3390/jtaer20040279>
- Weichbroth, P. (2024). Usability Testing of Mobile Applications: A Methodological Framework. *Applied Sciences*, 14, 1–27.