



Perancangan Prototype Sistem Informasi Pembelian Barang pada Toko Furniture ZADA menggunakan Figma untuk Meningkatkan Efisiensi dan Akurasi

Firmansyah, Dani Setiyadi, Izza Nisa'ul Afi, Syahqim Sudarpo

Ekonomi Akuntansi Universitas Pandanaran Semarang, Jl. Banjarsari Barat No.1, Pedalangan, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50268

Korespondensi Penulis : firmansyah@unpand.ac.id

Abstract. *Toko Furniture ZADA is a business that heavily relies on the smooth process of purchasing goods from suppliers to maintain stock availability and ensure the operational efficiency of the store. However, the manual purchasing record system has led to several issues, such as the risk of data loss, delayed entries, and errors in report preparation. These issues hinder operational effectiveness and could lead to financial losses. Therefore, this research aims to design a prototype of a purchasing information system that meets the operational needs of Toko Furniture ZADA in a more efficient, accurate, and timely manner. The design of this information system is carried out using a prototyping approach, utilizing Figma as a design tool, which allows for the creation of an interactive system interface that can be directly tested by users. The designed system includes several key features that are essential for the smooth operation of the store. These features include user login for data security, stock management that automatically records incoming and outgoing items, purchasing transaction records that facilitate control and transparency in each purchase transaction, and a reporting system that provides real-time information on stock status and purchase transaction reports with higher accuracy. The results of this study show that the designed information system prototype provides an efficient, accurate, and user-friendly digital solution to replace the existing manual process. The implementation of this system is expected to reduce the risk of data loss, avoid delays in recording, and improve the accuracy of report preparation. Additionally, the system can accelerate the purchasing process and stock management, which in turn will enhance the overall operational effectiveness and efficiency of Toko Furniture ZADA.*

Keyword: *Figma, furniture store, information system, prototype, purchasing.*

Abstrak. Toko Furniture ZADA merupakan usaha yang sangat bergantung pada kelancaran proses pembelian barang dari pemasok untuk menjaga ketersediaan stok dan kelancaran operasional toko. Namun, sistem pencatatan pembelian yang masih dilakukan secara manual menimbulkan berbagai masalah, seperti risiko kehilangan data, keterlambatan pencatatan, serta kesalahan dalam penyusunan laporan. Permasalahan-permasalahan ini menghambat efektivitas operasional dan berpotensi menyebabkan kerugian finansial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype sistem informasi pembelian barang yang dapat memenuhi kebutuhan operasional Toko Furniture ZADA dengan cara yang lebih efisien, akurat, dan tepat waktu. Perancangan sistem informasi ini dilakukan dengan pendekatan prototyping, menggunakan alat bantu desain Figma yang memungkinkan pembuatan antarmuka sistem yang interaktif dan dapat langsung diuji oleh pengguna. Sistem yang dirancang mencakup beberapa fitur utama yang penting untuk kelancaran operasional toko. Fitur-fitur tersebut meliputi login pengguna untuk menjaga keamanan data transaksi, pengelolaan stok barang yang secara otomatis mencatat barang yang masuk dan keluar, pencatatan transaksi pembelian yang mempermudah kontrol dan transparansi dalam setiap transaksi pembelian, serta sistem pelaporan yang menyediakan informasi secara real-time mengenai status stok barang dan laporan transaksi pembelian yang lebih akurat. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rancangan sistem informasi ini mampu memberikan solusi digital yang efisien, akurat, dan mudah digunakan untuk menggantikan proses manual yang selama ini diterapkan. Dengan implementasi sistem ini, diharapkan dapat mengurangi risiko kehilangan data, menghindari keterlambatan pencatatan, dan meningkatkan akurasi dalam penyusunan laporan. Selain itu, sistem ini juga dapat mempercepat proses pembelian dan pengelolaan stok barang yang pada gilirannya akan meningkatkan efektivitas serta efisiensi operasional Toko Furniture ZADA secara keseluruhan.

Kata Kunci: Figma, toko furniture, sistem informasi, prototype, pembelian.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa kemudahan dalam hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk bidang perdagangan. Namun, masih banyak toko furniture skala kecil dan menengah yang menjalankan sistem pembelian dan pencatatan data secara manual. Hal ini dapat mengakibatkan kesalahan pencatatan, kehilangan data penting, serta menyulitkan proses penyusunan laporan pembelian. Maka dari itu, dibutuhkan sistem informasi pembelian berbasis figma yang mampu mengelola data secara efektif dan efisien.

Perpaduan konektivitas jaringan internet dan teknologi informasi memberikan kemudahan dan lebih efektif dalam mengelola data. Oleh karena itu, Toko Furniture ZADA ingin melakukan transformasi digital, Dimana dalam kegiatan administrasi berupa pencatatan masih menggunakan sistem manual menjadi sistem digital agar dapat memudahkan karyawan atau pengguna dalam pencatatan dan pelaporannya.

Penelitian ini akan merancang suatu *prototype* sistem informasi berbasis *desktop* menggunakan pemodelan *vector*, yang digunakan untuk pencatatan transaksi pembelian, stok barang dan laporan secara terkomputerisasi dan dapat pula diakses oleh *owner* dimanapun berada dengan menggunakan *handphone* maupun computer PC/laptop yang terkoneksi dengan internet. Sehingga dapat dimonitoring selalu dengan cepat dan dapat diketahui stok barang yang ada.

2. KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dirancang untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya. Dalam konteks bisnis, sistem informasi dapat membantu proses pengambilan Keputusan, efisiensi operasional, serta penyimpanan dan pengelolaan dan secara sistematis. Sistem informasi pembelian merupakan bagian dari sistem informasi manajemen yang berfungsi untuk mencatat, memantau, dan mengelola aktivitas pembelian barang agar lebih terstruktur dan akurat.

Pembelian Barang

Proses pembelian merupakan kegiatan penting dalam siklus operasional suatu perusahaan atau toko, terutama yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti toko *furniture*. Pengelolaan pembelian secara digital dapat meminimalisir risiko kehilangan data, keterlambatan pengelolaan data, serta mempermudah dalam pelaporan. Sistem informasi pembelian membantu pengguna untuk mencatat transaksi pembelian, memantau stok barang,

dan menyusun laporan secara sistematis.

Prototyping

Pembuatan *prototyping* dimulai dengan suatu komunikasi antara tim pembuat perangkat lunak dan penggunanya. Tim dari pembuat perangkat lunak atau bisa disebut *software* akan melakukan perkumpulan dengan para pelaku pemegang kepentingan untuk membuat atau menciptakan tujuan keseluruhan dari perangkat lunak yang bakal dibuat, menentukan semua spesifikasi kebutuhan yang diketahui saat ini, dan menggambarkan area yang akan ditentukan lebih lanjut dalam pengembangan berikutnya. Ada 4 metodologi *prototyping* yang paling utama yaitu :

- a. *Illustrative*, menghasilkan contoh laporan dan tampilan layar.
- b. *Simulated*, mensimulakan beberapa alur kerja sistem tetapi tidak menggunakan data real.
- c. *Functional*, mensimulasikan beberapa alur sistem yang sebenarnya dan menggunakan data real.
- d. *Evolutionary*, menghasilkan model yang menjadi bagian dari operasional sistem.

Figma sebagai Alat Perancangan

Figma adalah alat berbasis web untuk mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Ini dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna untuk situs web, aplikasi seluler, dan proyek lain. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengembangan system berbasis *prototyping*. Tujuan dari metode ini adalah untuk merancang dan membuat rancangan sistem informasi pembelian barang yang sesuai dengan kebutuhan operasional Toko Furniture ZADA.

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan diperoleh melalui dua jenis sumber utama:

- a. Data Primer: Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai sumber informasi yang dicari.
- b. Data sekunder: Meliputi dokumen seperti arsip laporan pembelian, nota transaksi, serta form pencatatan manual yang digunakan sebagai referensi dalam pengembangan sistem

Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sistem informasi pembelian barang yang dirancang harus mampu memenuhi beberapa kebutuhan utama berikut:

- Mencatat transaksi pembelian barang secara digital
- Menambah dan memeperbarui data stok barang
- Menyediakan fitur *login* untuk otorisasi pengguna
- Menyediakan laporan pembelian harian, mingguan, bulanan, dan tahunan
- Menampilkan *dashboard* operasional yang ringkas dan mudah dipahami
- Sitem dapat diakses secara fleksibel melalui

desktop dan perangkat yang terkoneksi internet

Metode Pengembangan Sistem (*Prototyping*)

Langkah-langkah dalam metode *prototyping* yang diterapkan:

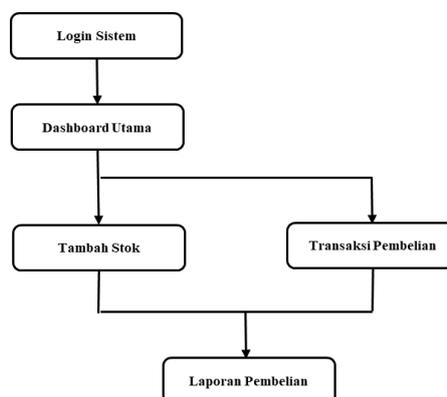
- Identifikasi kebutuhan sistem
- Pembuatan desain awal antarmuka (UI) menggunakan figma
- Evaluasi desain
- Perbaikan dan penyempurnaan *prototype*

Alat Bantu Perancangan

Perancangan dilakukan menggunakan Figma, yaitu platform desain antarmuka berbasis web yang mendukung pembuatan *prototype* interaktif. Figma dipilih karena kemampuannya dalam memvisualisasikan halaman-halaman sistem secara *real-time* dan kolaboratif.

Flowchart Sistem

Berikut adalah gambaran alur proses sistem informasi pembelian:



Gambar 1. Alur proses sistem informasi pembelian

Diagram ini menggambarkan bahwa pengguna akan masuk ke system melalui halaman *login*, kemudian diarahkan ke *dashboard* utama. Dari *dashboard*, pengguna dapat memilih untuk menambah stok barang, melakukan pembelian, atau melihat laporan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan sistem, telah dirancang sebuah *prototype* sistem informasi pembelian barang yang dapat membantu pengelolaan data pembelian dan stok barang di Toko Furniture ZADA. Sistem ini dirancang menggunakan Figma sebagai alat bantu desain antarmuka dan mencakup beberapa fitur utama, yaitu:

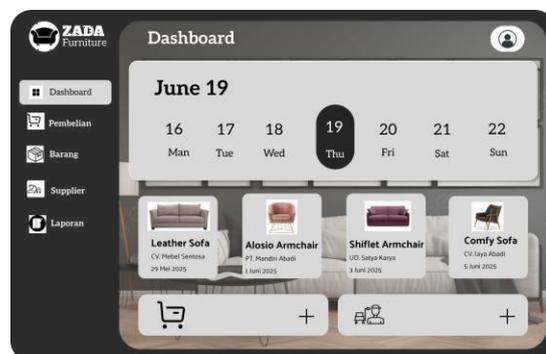
- **Login pengguna**



Gambar 2. Halaman Login

Fitur ini digunakan untuk membatasi akses pengguna ke dalam sistem. Setiap pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang valid agar dapat mengakses fitur sistem. Jika terjadi kesalahan *login*, sistem akan menampilkan peringatan (*warning*).

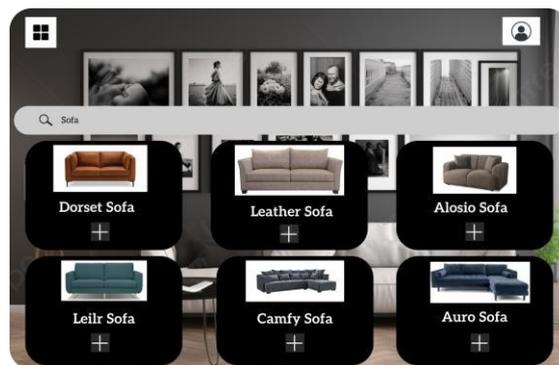
- **Dashboard**



Gambar 3. Halaman Dashboard

Dashboard dirancang sebagai halaman utama yang menampilkan ringkasan operasional toko. Informasi seperti jumlah transaksi pembelian, stok barang tersedia, dan notifikasi aktivitas penting ditampilkan dengan antarmuka yang sederhana mudah dipahami

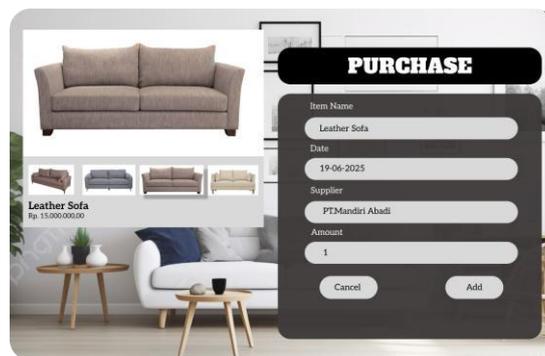
- **Halaman Tambah Stok Barang**



Gambar 4. Halaman Tambah Stok

Fitur ini memungkinkan admin untuk menambah atau memperbarui data stok barang secara *real-time*. Pengguna dapat mengisi nama barang, jumlah stok, serta informasi tambahan seperti kategori atau kode barang.

- **Halaman Pembelian Barang**



Gambar 5. Halaman Pembelian Barang

Pada halaman ini, pengguna dapat mencatat transaksi pembelian barang dari *supplier*. Pengguna memilih barang yang dibeli, memasukkan jumlah, harga, dan tanggal pembelian. Data ini akan otomatis terhubung dengan stok barang dan laporan pembelian

- **Halaman Laporan Pembelian**

Item Name	Date	Supplier	Price	Amount
Shiflet Armchair	19 Juni 2025	UD. Buana	Rp. 10.000.000,00	1
Leather Sofa	19 Juni 2025	PT. Mandiri Abadi	Rp.15.000.000,00	1
Alosio Armcahir	19 Juni 2025	CV. Jaya Abadi	Rp. 8.000.000,00	1
Dorset Sofa	19 Juni 2025	PT. Bintang Perkasa	Rp.17.000.000,00	1
Comfy Sofa	19 Juni 2025	PT. Sentosa Mebel	Rp. 13.000.000	1
TOTAL			Rp. 63.000.000	5

Gambar 6. Halaman Laporan Pembelian

Fitur laporan memungkinkan pengguna untuk melihat dan menceta laporan pembelian berdasarkan rentang waktu tertentu (harian, minggun, bulanan, dan tahunan). Laporan ini dirancang agar dapat membantu pemilik toko dalam melakukan analisis pembelian dan pengambilan keputusan.

Pembahasan

Sistem informasi pembelian yang dirancang dalam penelitian ini terbukti mampu memberikan Solusi terhadap beberapa permasalahan utama yang dihadapi toko, antara lain:

- Efisiensi Waktu:** Proses pencatatan pembelian dan pengelolaan stok tidak lagi dilakukan secara manual, sehingga menghemat waktu kerja karyawan
- Akurasi Data:** Kesalahan pencatatan akibat kelalaian manusia dapat diminimalisir dengan fitur validasi input yang disediakan oleh sistem
- Laporan Otomatis:** Karyawan maupun pemilik toko tidak perlu menyusun laporan pembelian secara manual, karena sistem sudah menyediakan laporan yang dapat diakses sewaktu-waktu.
- Kemudahan Akses :** Meskipun berbasis *desktop*, prototipe ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat komputer maupun laptop yang terhubung internet.

Dengan Perancangan sistem ini, Toko Furniture ZADA dapat menjalankan proses pembelian barang secara lebih sistematis dan terstruktur. Keberadaan *dashboard* dan laporan visual juga mempermudah manajemen dalam mengambil keputusan operasional.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: **Sistem informasi pembelian barang berbasis Figma** yang dirancang mampu menjadi Solusi atas permasalahan pencatatan manual yang selama ini digunakan di Toko Furniture ZADA. Sistem ini membantu dalam mengelola proses pembelian, pengelolaan stok barang, serta penyusunan laporan pembelian secara lebih cepat, akurat dan efisien. Fitur-fitur utama yang berhasil dirancang meliputi halaman login, *dashboard* utama, pengiputan pembelian, pengelolaan stok barang, dan pelaporan pembelian. Setiap fitur dirancang dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Dengan metode *prototyping* dan penggunaan aplikasi Figma, sistem dapat dirancang sesuai kebutuhan pengguna melalui iterasi desain dan evaluasi langsung. Ini membuat sistem menjadi lebih adaptif terhadap kondisi. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas karyawan, mengurangi risiko kesalahan pencatatan, serta memberikan kemudahan bagi pemilik toko dalam melakukan monitoring dan evaluasi pembelian barang.

Saran

- A. Sistem ini masih dalam bentuk *prototype*. Diharapkan pada tahap berikutnya dilakukan pengembangan lebih lanjut ke dalam bentuk aplikasi yang dapat diimplementasikan secara nyata dan terintegrasi dengan database
- B. Untuk mendukung efisiensi yang lebih tinggi, system dapat ditambahkan fitur-fitur lanjutan seperti
 - a. Modul penjualan terintegrasi
 - b. Peringatan stok minimum
 - c. Backup data otomatis
 - d. Hak akses pengguna berdasarkan level (admin, staf, pemilik)
- C. Pelatihan bagi karyawan dan pengguna sistem perlu dilakukan agar seluruh fungsi sistem dapat digunakan secara optimal dan tidak terjadi kesalahan penggunaan akibat kurangnya pemahaman teknis
- D. Sistem juga dapat dikembangkan menjadi berbasis web atau mobile agar dapat diakses dari berbagai perangkat dan lokasi secara fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan sistem informasi manajemen bengkel berbasis web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i1.78>
- Dwi Purnomo. (2017). Model prototyping pada pengembangan sistem informasi. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 55. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Fikriyya, A., & Dirgahayu, R.T. (2020). Implementasi prototyping dalam perancangan sistem informasi Pendar Foundation Yogyakarta. *Automata*, 1(2), 95-104.
- Jogianto, H.M. (2010). *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Jugiyanto, H.M. (2016). *Sistem informasi keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi mobile penjualan pada Toko Up Store menggunakan Figma. *JMI Jayakarta*, 4(4), 352-366.
- Laudon, K.C., & Laudon, J.P. (2018). *Management information systems: Managing the digital firm* (15th ed). Pearson.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Peran UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 211. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Maulana, A., Sadikin, M., & Izzuddin, A. (2018). Implementasi sistem informasi manajemen inventaris berbasis web di Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi-BPPT. *Setrum: Sistem Kendali-Tenaga-Elektronika-Telekomunikasi-Komputer*, 7(1), 182-196. <https://doi.org/10.36055/setrum.v7i1.3727>
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa perangkat lunak menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Pressman, R.S. (2014). *Software engineering: A practitioner's approach* (8th ed). New York: McGraw-Hill.
- Saputri, I.S.Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2024). Penerapan design sistem dengan Figma pada proses UX-design dalam pengembangan aplikasi Krealogi. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 2(4), 728-745.
- Senubekti, M.A., Dajoreyta, G.L., & Agraini, N. (2024). Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi layanan pengadilan negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1001>
- Sudiran, M. S., & Perdana, S.A. (2023). Digital system UI/UX management submission of agricultural cost loans using Figma software. *JISICOM*, 7(1), 77. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1090>

Mende, V. C., Kainde, Q. C., & Sangkop, F. I. (2023). Virtual tour pariwisata Kelurahan Lahendong berbasis web menggunakan metode prototyping. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 190. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.1963>