

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG DAN KEUANGAN PADA PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE SCRUM PADA *FASHION RETAIL MAGNA KOMUNAL*

MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN FOR INVENTORY AND FINANCE MANAGEMENT ON SALES USING SCRUM METHOD IN MAGNA KOMUNAL FASHION RETAIL

Muhammad Ferdian¹, Augustina Asih Rumanti², Afrin Fauzya Rizana³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

¹ferdianmhd@student.telkomuniversity.ac.id, ²augustinaar@telkomuniversity.ac.id,

³afrinfauzya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Magna Komunal merupakan salah satu *brand* yang berfokus untuk menjual pakaian dalam bentuk kaos dan berencana untuk melakukan ekspansi produk penjualan. Saat ini Magna Komunal belum memiliki sistem manajemen pengelolaan data yang memadai. Untuk itu penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sistem informasi manajemen untuk mengelola data penjualan, persediaan barang, produksi dan keuangan. Dalam perancangan sistem informasi manajemen pada tugas akhir ini digunakan metode *scrum*. Hasil dari penelitian pada tugas akhir ini adalah sebuah sistem informasi manajemen Magna Komunal untuk pengelolaan penjualan, persediaan barang, produksi dan keuangan.

Kata kunci : Sistem Informasi Manajemen, *Scrum*

Abstract

Magna Komunal is a brand that focuses on selling clothing in the form of t-shirts and plans to expand product sales. Currently, Magna Komunal does not yet have an adequate data management system. For this reason, the purpose of writing this Final Project is to design a management information system to manage sales data, inventory, production, and finance. In designing a management information system in this final project, the scrum method is used. The result in this final project is a Magna Komunal management information system for managing sales, inventory, production, and finance.

Keywords : Management Information System, *Scrum*.

I. Pendahuluan

Magna Komunal merupakan salah satu brand yang berfokus pada bisnis *fashion retail*. Magna Komunal berfokus untuk menjual pakaian dalam bentuk kaos, dan berencana untuk melakukan ekspansi produk seperti *sweatshirt*, *totebag*, *hoodie* dan jaket. Magna Komunal tidak memiliki toko fisik sebagai sarana untuk memperjualbelikan barang dagangannya. Karena itu bisnis ini sangat bergantung kepada media sosial dalam menjalankan usahanya. Dalam pendataan penjualan, persediaan barang, produksi dan keuangannya, *owner* Magna Komunal masih melakukannya secara manual menggunakan Microsoft Excel. Seluruh aktivitas pendataan dilakukan oleh *owner* sendiri, sehingga *owner* harus secara berkala menerima data produksi dan penjualan dari *staff* untuk memperbarui data persediaan barang dan keuangannya. Hal tersebut diakui oleh *owner* sebagai bentuk pengelolaan yang kurang efisien, dikarenakan mudahnya terjadi kesalahan ketika melakukan pendataan, dan membutuhkan waktu yang lama untuk memperbarui data satu-persatu. *Owner* ingin dapat meminimalisir terjadinya kesalahan ketika melakukan pendataan serta meningkatkan efisiensi dan efektifitas ketika memperbarui data. Tiap bulannya, *owner* Magna Komunal menyatakan bahwa bisnisnya berhasil melakukan penjualan sebanyak 200 hingga 250 buah kaos. Rata-rata penjualan tersebut berhasil didapatkan dengan penjualan melalui media sosial,

mengikuti *event booth* bazar, dan hasil kerja sama Magna Komunal dengan beberapa gerai toko busana. Dengan rencana ekspansi produk penjualan, *owner* Magna Komunal meyakini akan adanya peningkatan rata-rata penjualan perbulan.

Teknologi Informasi dapat dimaksudkan sebagai kegiatan pengumpulan, pengolahan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran dan pemanfaatan suatu informasi. Selain menyangkut perangkat keras dan perangkat lunak, teknologi informasi juga memperhatikan kepentingan manusia dalam pemanfaatannya. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat sehingga meningkatkan produktivitas kerja [1].

Teknologi informasi dinilai sangat penting karena mampu memberi nilai tambah dan meningkatkan kualitas, efisiensi, efektivitas serta produktivitas kerja. Sistem Informasi Manajemen menjadi sangat penting dan merupakan tuntutan mutlak untuk mencapai kerja yang efektif dan efisien. Penggunaan sistem informasi manajemen memiliki cakupan yang luas, yang pada prinsipnya adalah memudahkan sistem koordinasi, komunikasi dan kearsipan dalam suatu kegiatan rutin melalui alat bantu komputer dan programnya [2].

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh Magna Komunal, penggunaan sistem informasi manajemen dalam pengelolaan data menjadi sangat penting. Penggunaan sistem informasi manajemen membantu komunikasi antara *owner* dengan *staff* terkait, pengelolaan data juga akan lebih singkat dan mampu dengan cepat mengatasi kesalahan pendataan yang dilakukan.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susy Rosyida dan Verry Riyanto [3] dibahas mengenai proses pendataan yang dilakukan secara manual sangat rentan terhadap kesalahan penulisan data, kehilangan data dan kesalahan perhitungan. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, penulis terkait merancang sistem informasi pengelolaan data *laundry* untuk memudahkan dalam pengelolaan bisnis dan membantu karyawan dalam pengelolaan transaksi.

Berdasarkan referensi penelitian Susy Rosyida dan Verry Riyanto, maka penulis memberikan solusi untuk permasalahan yang telah dijelaskan diatas dengan membuat rancangan sistem informasi manajemen. Sistem informasi manajemen yang dirancang merupakan sistem informasi berbasis *website* dimana pengguna mampu melihat, merubah, menambah dan menghapus data pada sistem tersebut.

II. Landasan Teori

II.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variable yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu [4]. Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna bagi pengguna yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi [5].

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi [6].

II.2 Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah sebuah sistem informasi pada level manajemen yang berfungsi untuk membantu perencanaan, pengendalian, dan pengambilan keputusan dengan menyediakan resume rutin dan laporan-laporan tertentu [7].

II.3 Metode Scrum

Metode Scrum adalah salah satu metode dalam rekayasa perangkat lunak. Scrum adalah salah satu pendekatan *agile* untuk mengembangkan produk dan pelayanan inovatif. Dalam pengembangan scrum terdiri dari satu tim yang terbagi menjadi tiga peran scrum, yaitu *product owner*, *master scrum* dan *development team* [8].

Scrum merupakan kerangka kerja untuk mengatur dan mengelola pekerjaan. Tahapan dalam pengerjaan scrum yaitu :

1. *Product Backlog*
Product Backlog adalah fitur-fitur yang akan dikembangkan dalam perancangan sistem.
2. *Sprint Planning*
Sprint Planning merupakan perencanaan untuk pengerjaan *product backlog*, yang berguna untuk menentukan bagian-bagian pekerjaan.
3. *Sprint Backlog*

Sprint Backlog merupakan tahap untuk membagi pekerjaan dan menargetkan durasi pengerjaan dari tiap fitur *product backlog*.

4. *Sprint Execution*

Sprint Execution merupakan proses untuk mengerjakan seluruh daftar pekerjaan.

5. *Daily Scrum*

Daily Scrum adalah proses rapat yang dilakukan *development team* untuk mengevaluasi *progress* atau hasil pekerjaan.

6. *Sprint Review*

Sprint Review merupakan kegiatan untuk menginspeksi dan mengadaptasikan produk yang sedang pada tahap pembangunan.

7. *Sprint Retrospective*

Sprint Retrospective merupakan kegiatan untuk menginspeksi dan mengadaptasikan produk yang telah selesai dibangun.

II.4 UML (Unified Modelling Language)

UML adalah standar Bahasa yang digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung [9].

Beberapa jenis diagram UML yang sering kali digunakan dalam pengembangan sistem adalah :

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat dan mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.

2. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sistem atau proses atau menu yang ada pada sistem.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek, serta pesan yang dikirimkan dan pesan yang diterima objek.

II.5 ERD

Entity Relationship Diagram adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisir data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan luar entitas [10].

Entity Relationship Diagram digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Pemodelan basis data yang paling banyak digunakan adalah ERD. ERD biasanya memiliki hubungan *binary* (satu relasi menghubungkan dua entitas) [9].

III. Metode Penyelesaian Masalah



Gambar III.1 Metode Penyelesaian Masalah

Gambar III.1 merupakan metode penyelesaian masalah dalam penelitian. Dimulai dengan pendahuluan untuk penentuan latar belakang, perumusan masalah dan penetapan tujuan penelitian. Dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan. Kemudian dimulai tahap perancangan sistem dengan menggunakan metode *scrum* dan mengikuti pendekatan-pendekatan *scrum*. Hasil rancangan sistem kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk mengetahui bagaimana hasil akhir sistem yang dirancang. Kemudian tahapan diakhiri dengan penulis menyebar kuisioner kepada pengguna untuk mengetahui penilaian dari sudut pandang pengguna. Setelah melewati proses tersebut, maka dihasilkan Sistem Informasi Manajemen magna Komunal.

IV. Pembahasan

IV.1 Product Backlog

Fitur-fitur yang akan dirancang pada sistem dituliskan pada tabel *product backlog*. *Product Backlog* pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

Tabel IV.1 *Product Backlog*

Fitur	Fungsi
<i>Login</i>	Login Page merupakan halaman awal bagi pengguna untuk dapat masuk kedalam Sistem Informasi Manajemen Magna Komunal
Daftar Produk	Menampilkan seluruh data produk dalam penjualan Magna Komunal. Fitur ini berfungsi untuk mendata produk-produk apa saja yang terjual dan akan didata kedalam proses pengiriman.
Pendataan Penjualan	Fitur ini berfungsi melakukan aktivitas untuk mendata produk dan data pemesan untuk pengiriman penjualan produk.
Data Penjualan	Fitur ini menampilkan daftar produk yang terjual, data pemesan dan total harga pesanan.
Produksi	Fitur ini berfungsi melakukan aktivitas untuk mendata pengadaan (<i>Restocking</i>) produk yang dibagi menjadi produk baru dan produk lama, dan mendata modal yang diperlukan.
Daftar Produksi	Fitur ini menampilkan daftar produk yang dilakukan <i>restocking</i> yang berfungsi untuk memonitor barang yang sedang dalam proses produksi.
Kuangan	Fitur ini menampilkan seluruh aktivitas keuangan seperti detail pemasukan, detail pengeluaran dan keuntungan serta jumlah saldo.
<i>Dashboard</i>	Menampilkan pencapaian penjualan perbulan dalam bentuk, penjualan terbaik dan terburuk, serta sisa stok tersedikit dan terbanyak.

Dapat dilihat pada Tabel IV.1 perancangan *product backlog* pada penelitian kali ini berisikan 8 fitur yang akan terintegrasi kedalam sistem.

IV.2 *Sprint Planning*

Perencanaan pengerjaan *product backlog* dituliskan didalam tabel *sprint planning*. Berikut merupakan daftar *sprint planning*.

Tabel IV.2 *Sprint Planning*

<i>Sprint</i>	<i>Product Backlog</i>	<i>Estimated Work Time (Day)</i>
<i>Sprint 1</i>	<i>Login, Produksi</i>	4
<i>Sprint 2</i>	Daftar Produksi, Daftar Produk	4
<i>Sprint 3</i>	Pendataan Penjualan, Data Penjualan	4
<i>Sprint 4</i>	Kuangan, <i>Dashboard</i>	4

Perancangan *sprint planning* kali ini dibagi menjadi empat tahapan sprint. Masing-masing tahapan *sprint* direncanakan untuk dikerjakan selama empat hari.

IV.3 *Sprint Backlog*

Untuk mengerjakan *sprint planning*, masing-masing *sprint* dibagi menjadi beberapa tahapan pengerjaan dan gambaran waktu untuk penyelesaian tiap pekerjaan. Berikut merupakan daftar *sprint backlog*.

Tabel IV.3 *Sprint Backlog*

<i>Task</i>	<i>Task Status</i>	<i>Estimated Work Time (Hour)</i>
<i>Login</i>		
Desain Sistem	<i>Not Started</i>	3
Coding Fitur	<i>Not Started</i>	5
Pengujian	<i>Not Started</i>	1
<i>Produksi</i>		
Desain Sistem	<i>Not Started</i>	4
Coding Fitur	<i>Not Started</i>	6
Pengujian	<i>Not Started</i>	1
Total		20

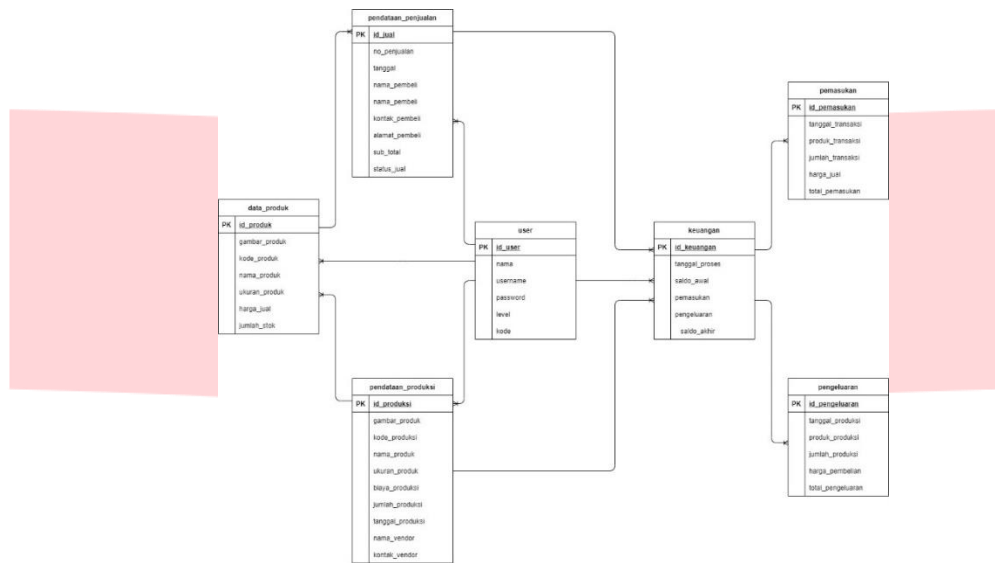
Daftar diatas merupakan tahapan pengerjaan yang dirancang untuk *sprint 1*. *Sprint 1* berisikan fitur login dan fitur produksi.

IV.4 *Sprint Execution*

Sprint Execution merupakan tahap perancangan desain sistem dan *mockup interface* sistem. Pada desain sistem terdapat ERD yang berisikan rancangan database, dan diagram UML yang berisikan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. *Mockup interface* sistem merupakan rancangan gambaran tampilan pada sistem.

1. ERD

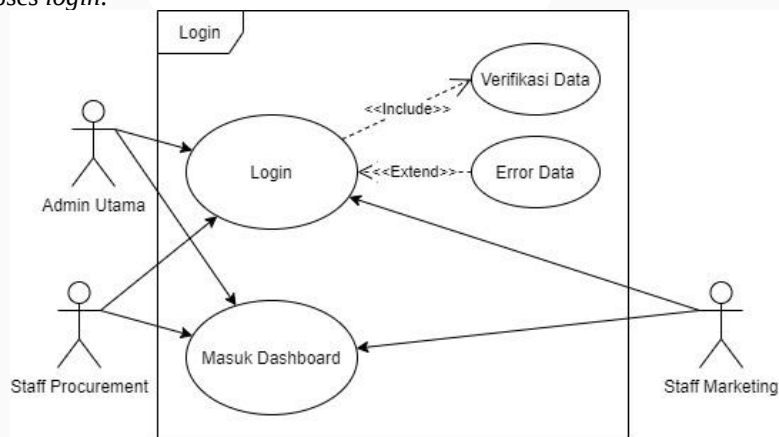
ERD (*Entity Relationship Diagram*) digunakan untuk menyusun struktur data dan relasi antar data dari database.



Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram

2. Use Case Diagram

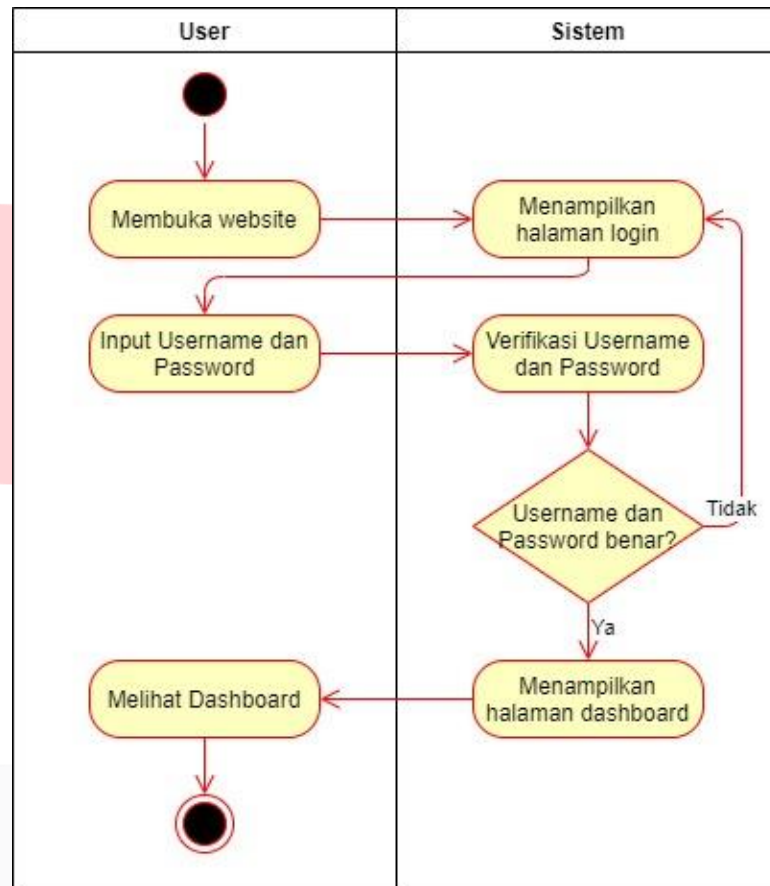
Use Case Diagram menggambarkan bagaimana proses yang berjalan didalam sebuah sistem. Berikut merupakan gambar dari *use case login*. Terdapat tiga aktor yang terlibat pada proses *login*.



Gambar IV.2 Use Case Diagram

3. Activity Diagram

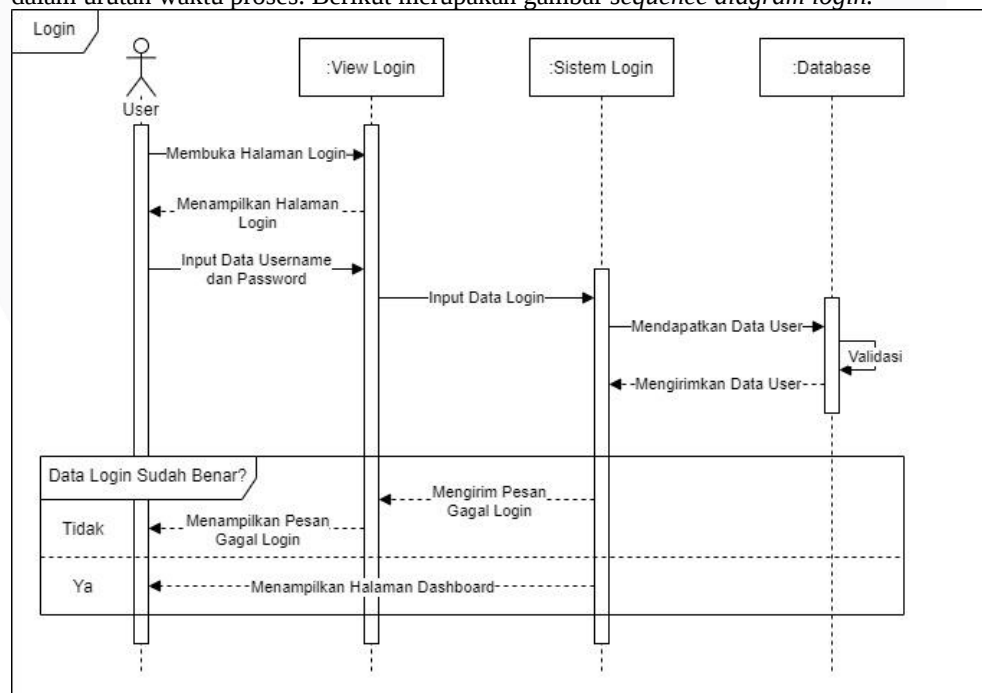
Activity Diagram merupakan visualisasi dari aliran kerja yang menjelaskan tindakan antara *user* dengan sistem. Berikut merupakan gambar *Activity Diagram login*.



Gambar IV.3 Activity Diagram

4. Sequence Diagram

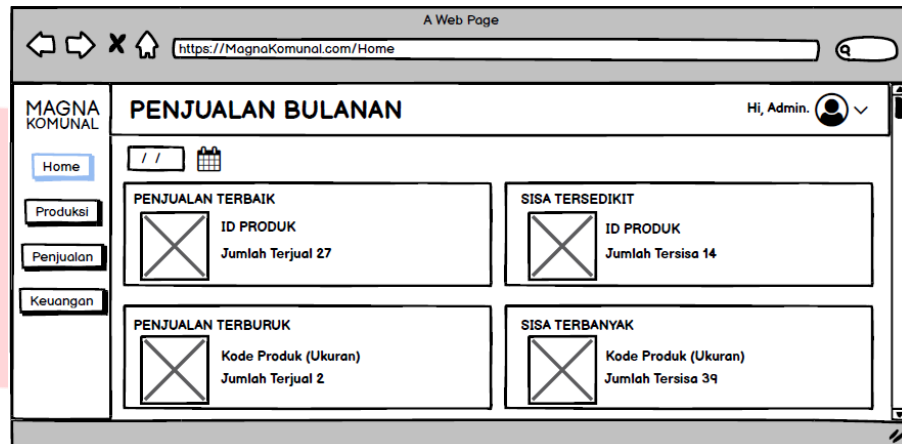
Sequence Diagram merupakan diagram urutan yang menampilkan interaksi antara objek dalam urutan waktu proses. Berikut merupakan gambar *sequence diagram login*.



Gambar IV.4 Sequence Diagram

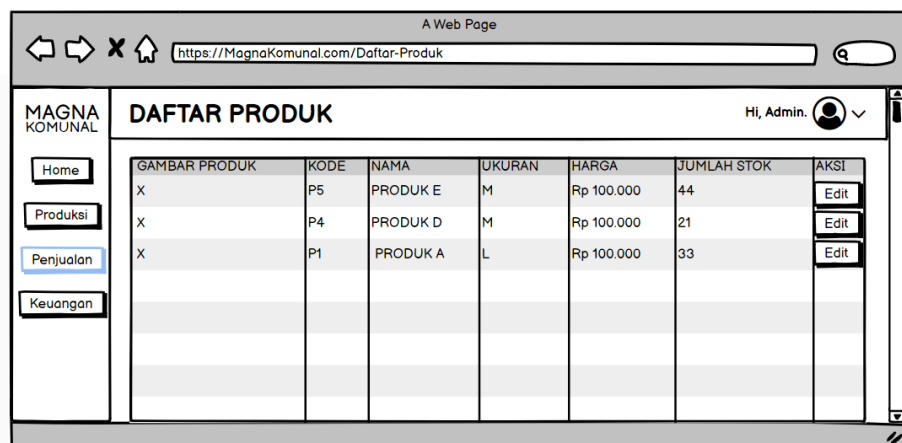
5. Mockup

Mockup merupakan gambaran tampilan *interface* pada sistem yang akan dirancang.



Gambar IV.5 Mockup Dashboard

Gambar IV.5 berikut merupakan tampilan *mockup dashboard* sistem. *dashboard* sistem menampilkan pencapaian bisnis dari penjualan terbaik dan terburuk, serta jumlah stok ter sedikit dan terbanyak.



Gambar IV.6 Mockup Daftar Produk

Gambar IV.6 berikut merupakan tampilan *mockup* daftar produk sistem. Daftar produk berisikan seluruh produk dan informasi terkait produk tertentu.

ID PRODUK	HARGA	JUMLAH	SUBTOTAL
PRODUK A	Rp 100.000	2	200.000
TOTAL			Rp 200.000

Gambar IV.7 Mockup Input Penjualan

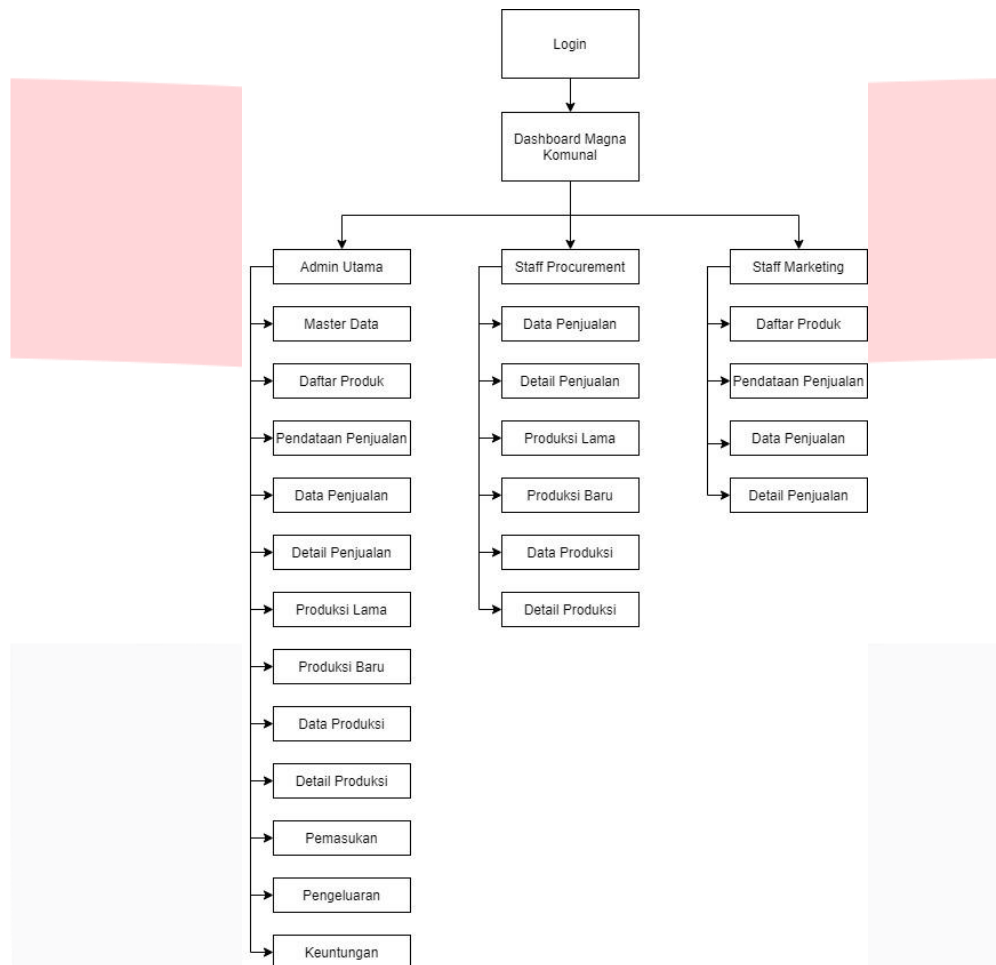
Gambar IV.7 berikut merupakan tampilan *mockup input* penjualan sistem. *Input* penjualan berfungsi untuk mendata informasi terkait penjualan seperti tanggal pesan, informasi *customer*, dan informasi produk yang terjual.

Gambar IV.8 Mockup Input Produksi

Gambar IV.8 berikut merupakan tampilan *mockup input* produksi sistem. *Input* produksi berfungsi untuk mendata informasi terkait produksi seperti informasi produk, modal produksi dan informasi terkait vendor produksi.

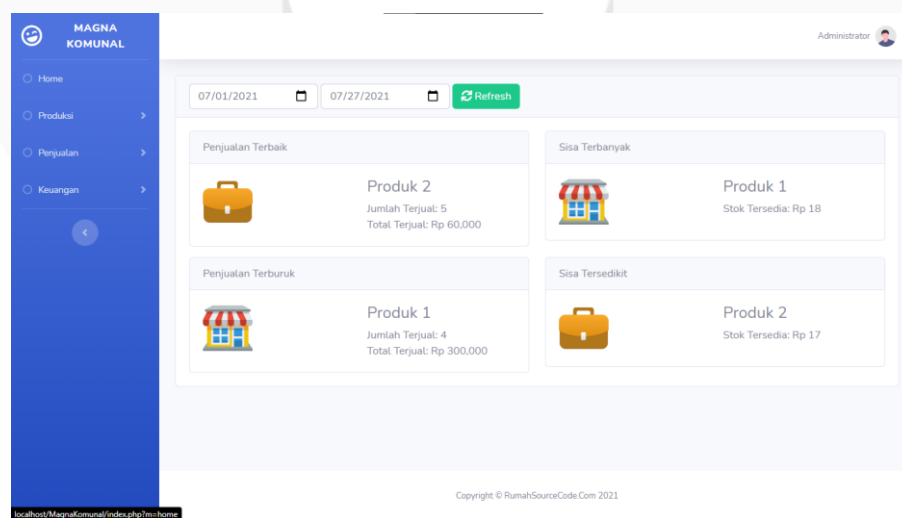
6. Hasil Perancangan

Hasil perancangan menjelaskan mengenai struktur menu masing-masing pengguna sistem, serta hasil implementasi dari rancangan sistem.



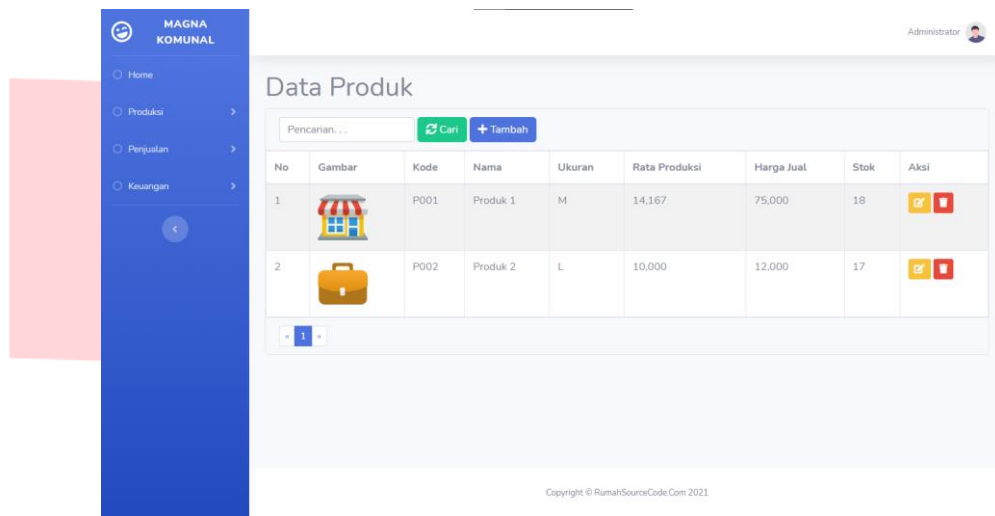
Gambar IV.9 Struktur Menu

Gambar IV.9 berikut merupakan gambar struktur menu yang menjelaskan masing-masing batasan akses pengguna. Pengguna pada sistem ada tiga, yakni *owner* selaku admin utama, *staff procurement* dan *staff marketing*.



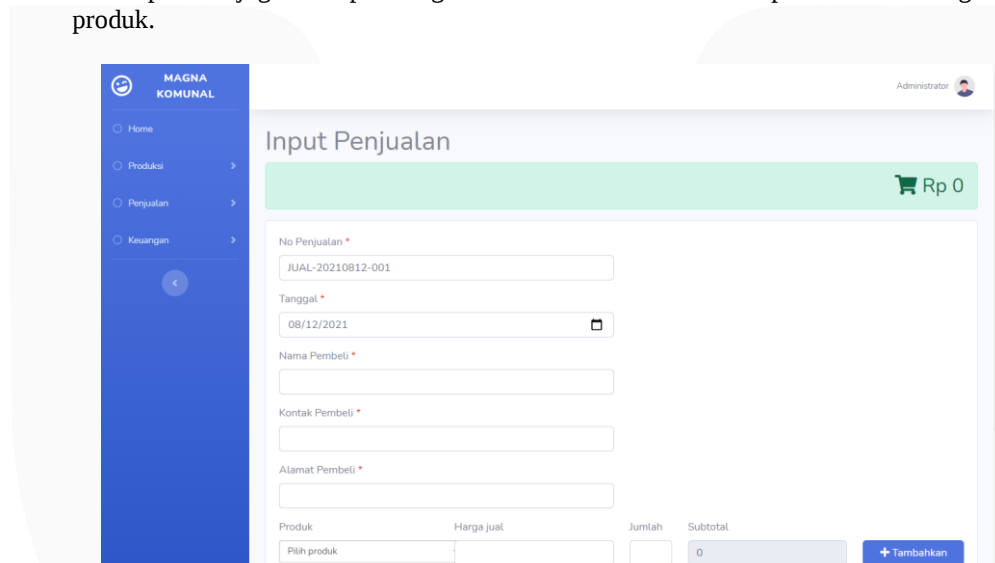
Gambar IV.10 Dashboard

Gambar IV.10 berikut merupakan tampilan implementasi *dashboard* admin utama. Menu yang ditampilkan sistem pada pengguna admin utama adalah produksi, penjualan dan keuangan.



Gambar IV.11 Daftar Produk

Gambar IV.11 berikut merupakan tampilan implementasi daftar produk pada sistem. Pada daftar produk menampilkan seluruh produk dan informasi terkait produk tersebut. Pada daftar produk juga terdapat fungsi untuk merubah informasi produk dan menghapus produk.



Gambar IV.12 Input Penjualan

Gambar IV.12 berikut merupakan tampilan implementasi *input* penjualan pada sistem. Pada *input* penjualan pengguna dapat melakukan *input* data *customer*, produk terjual, tanggal pemesanan, dan melihat total pembelian.

Gambar IV.13 *Input Produksi*

Gambar IV.13 berikut merupakan tampilan implementasi *input* produksi pada sistem. Pada *input* produksi pengguna dapat melakukan *input* data produk yang akan di produksi, vendor tempat melakukan produksi, tanggal melakukan produksi dan modal yang dibutuhkan dalam melakukan produksi.

IV.5 Sprint Review

Sprint Review merupakan kegiatan untuk menginspeksi dan mengadaptasikan produk yang sedang pada tahap pengembangan. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan komunikasi dengan seluruh pihak yang terkait pada pembangunan sistem. Di dalam *sprint review*, pihak *development team* akan memaparkan fitur-fitur yang dirancang dan hasil perancangan yang telah dicapai selama proses *sprint* berlangsung kepada pengguna.

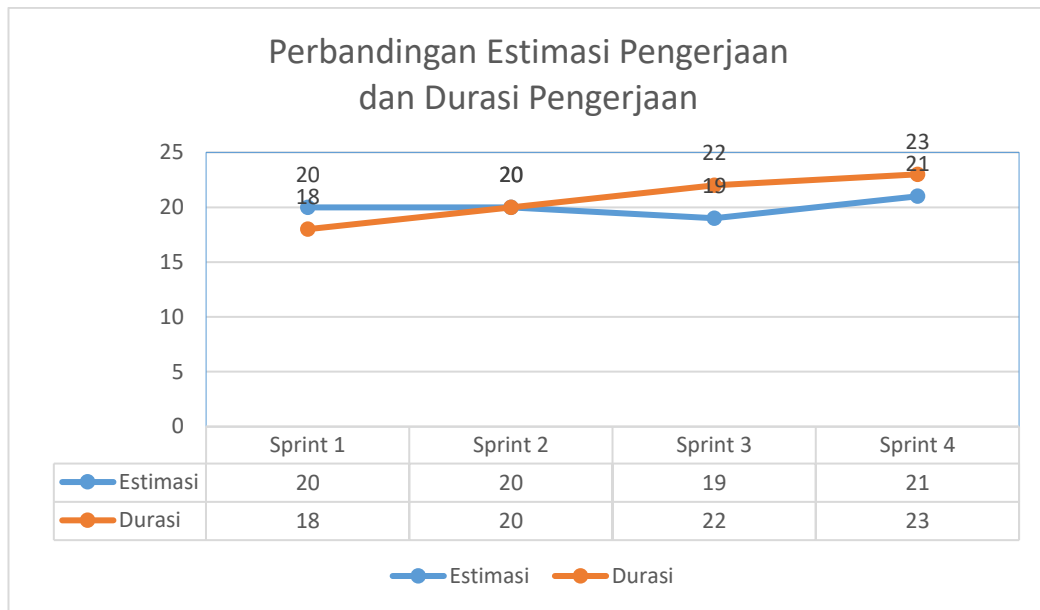
Tabel IV.4 *Sprint Review (Sprint 1)*

Fitur	Fungsi
<i>Login</i>	<i>Login Page</i> merupakan halaman awal bagi pengguna untuk dapat masuk kedalam Sistem Informasi Manajemen Magna Komunal dengan melakukan <i>input username</i> dan <i>password</i> .
Pendataan Produksi	Fitur ini berfungsi untuk mendata penjualan. Pada pendataan produksi, terdapat fungsi untuk melakukan <i>input</i> data produksi, informasi produk, dan informasi vendor produksi.

Dari hasil *sprint review*, Owner Magna Komunal menyatakan bahwa seluruh fitur dan fungsi pada *sprint* 1 sudah sesuai dan menyetujui hasil perancangan. Tidak ada penambahan fungsi pada *sprint* 1 maupun penambahan fitur pada sistem.

IV.6 Sprint Retrospective

Sprint Retrospective merupakan kegiatan yang dilakukan oleh *scrum team* setelah melewati tahap *Sprint Review*. Pada *Sprint Retrospective*, *scrum team* melakukan kegiatan untuk mengevaluasi kinerja tim selama menjalankan *sprint*. Pertemuan *Sprint Retrospective* membahas mengenai apa saja yang dilakukan oleh tim selama pengerjaan *sprint*, dan membahas hambatan apa yang terjadi selama pengerjaan *sprint*.

Gambar IV.14 *Sprint Retrospective*

Selama pengerjaan *sprint 1*, *development team* tidak mengalami hambatan yang dapat mengganggu perencanaan pengerjaan. Dapat dilihat pada perbandingan estimasi dan durasi yang membuktikan bahwa *development team* mampu menyelesaikan *sprint 1* lebih cepat daripada perencanaan, yaitu selama 18 jam.

Selama pengerjaan *sprint 3*, *development team* mengalami beberapa hambatan yang mengganggu perencanaan pengerjaan. Dapat dilihat pada perbandingan estimasi dan durasi yang membuktikan bahwa *development team* menyelesaikan *sprint 3* lebih lama daripada perencanaan, yaitu selama 22 jam. Hal ini dapat terjadi dikarenakan *development team* mengalami hambatan ketika merancang desain sistem pada fitur pendataan penjualan dan data penjualan. Perancangan desain sistem terhambat dikarenakan kurangnya pengetahuan yang mendalam mengenai fitur yang akan dikerjakan. Hambatan juga terjadi ketika *development team* membangun *coding* pada fitur data penjualan dikarenakan kurangnya respon *development team* untuk berkontribusi di dalam kerja sama tim. Hambatan yang telah disebutkan menyebabkan pengerjaan menjadi terhambat sehingga durasi pengerjaan perancangan sistem juga menjadi lebih lama.

IV. 7 Pengujian (*User Acceptance Test*)

UAT merupakan tahap atau proses pengujian yang dilakukan oleh user dan menghasilkan data yang menjadi bukti bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima oleh *user*. Berikut merupakan hasil pengujian UAT terhadap tiga pengguna.

Tabel IV.5 Bobot Nilai UAT

PILIHAN JAWABAN	KETERANGAN JAWABAN	BOBOT NILAI JAWABAN
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
RR	Ragu-ragu	3
KS	Kurang Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel IV.5 diatas merupakan tabel bobot nilai jawaban yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kepuasan atau penerimaan pengguna.

Tabel IV.6 Lembar Kuisisioner UAT

No.	Pertanyaan	Skala					
		SS	S	RR	KS	STS	Jumlah
1	Apakah tampilan pada sistem menarik?	0	12	0	0	0	12
2	Apakah desain sistem dapat dengan mudah dipahami pengguna?	10	4	0	0	0	14
3	Apakah fitur yang disediakan sudah sesuai?	15	0	0	0	0	15
4	Apakah menu-menu yang diberikan dapat digunakan dan dipahami dengan baik?	15	0	0	0	0	15
5	Apakah sistem menyimpan data dengan baik?	0	12	0	0	0	12
6	Apakah sistem ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam operasional?	15	0	0	0	0	15
7	Apakah hak akses yang diberikan kepada setiap pengguna sudah sesuai?	15	0	0	0	0	15
8	Apakah penggunaan sistem meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengguna?	15	0	0	0	0	15
9	Apakah sistem memenuhi seluruh kebutuhan pengguna dalam pengelolaan bisnis?	5	8	0	0	0	13
10	Apakah pengguna puas dengan hasil yang diberikan oleh sistem?	15	0	0	0	0	15

Tabel IV.6 diatas merupakan hasil jawaban dari responden UAT, yakni tiga pengguna pada sistem yang dirancang.

Tabel IV.7 Hasil Perhitungan UAT

No.	Hasil Jawaban (SS+S+RR+KS+STS)	Jumlah Responden	Persentase Jawaban ((Hasil Jawaban/5)/ Jumlah Responden)*100
1	12	3	80%
2	14	3	93.3%
3	15	3	100%
4	15	3	100%
5	12	3	80%
6	15	3	100%
7	15	3	100%
8	15	3	100%
9	13	3	86.7%
10	15	3	100%
Rata-rata (Jumlah persentase / 10)			94%

Berdasarkan Tabel IV.6 hasil perhitungan bobot nilai berdasarkan jawaban responden, didapatkan bahwa rata-rata nilai hasil UAT adalah 94%. Ini menyatakan bahwa rancangan sistem dapat diterima sangat baik oleh pengguna.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan pengujian sistem informasi manajemen, dapat dilihat bahwa sistem yang dirancang dapat memberikan manfaat kepada setiap penggunanya. Sistem yang dirancang berguna untuk membantu pengguna dalam pengelolaan data penjualan, produksi, persediaan barang dan keuangan. Pengguna pada sistem ini terbagi menjadi tiga, yaitu *owner* selaku admin utama, *staff procurement* dan *staff marketing*. Masing-masing pengguna memiliki batasan hak akses yang berbeda, tergantung pada level kebutuhan masing-masing pengguna.

Pada level admin utama, pengguna mampu mengakses seluruh fungsi, menu dan fitur yang ada pada sistem. Admin utama mampu melakukan input produksi, melihat data produksi, merubah dan menghapus data produksi, melakukan input penjualan, melihat data penjualan, menghapus data

penjualan, melihat data produk, serta merubah dan menghapus data produk. Pada level *staff procurement*, pengguna mampu mengakses *input* produksi, melihat data produksi, merubah dan menghapus data produksi, serta mampu melihat data penjualan guna dilanjutkan kedalam proses pengiriman. Pada level *staff marketing*, pengguna mampu mengakses *input* penjualan, melihat data penjualan, menghapus data penjualan, melihat data produk, serta merubah dan menghapus data produk.

Menurut hasil pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa sistem memiliki tingkat keberhasilan yang baik, dan pengguna pada sistem juga memberikan respon yang baik terhadap hasil rancangan sistem berdasarkan hasil UAT.

Referensi

- [1] H. Nuryanto, Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jakarta Timur: PT Balai Pustaka, 2012.
- [2] D. H. K. Kasemin, Agresi Perkembangan Teknologi Informasi, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- [3] S. V. R. Rosyida, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Laundry Pada Rumah Laundry Bekasi," *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, p. 29, 2019.
- [4] T. Sutabri, Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2012.
- [5] K. d. Koniyo, Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan, Yogyakarta: Andi, 2007.
- [6] E. Y. Anggraeni, Pengantar Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2017.
- [7] M. Muslihudin, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML, Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [8] Rubin, Essential Scrum, USA: Pearson Education Inc, 2013.
- [9] R. d. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [10] J. d. I. P. Simarmata, Basis Data, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.