

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO YOUNG COLLECTION BERBASIS WEB

Dwi Lestari

Program Studi Informatika, Universitas Sahid Surakarta

Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp. (0271) 743493, 743494

Email : dwi17243@gmail.com

Abstrak

Young Collection merupakan bentuk usaha *online shop* yang bergerak dibidang penjualan. Permasalahan pada Toko Young Collection ini adalah belum tersedianya sistem penjualan dan persediaan barang, sehingga belum bisa mengontrol stok barang yang tersedia. Oleh karena itu, pada tugas akhir ini akan dibangun sistem informasi penjualan dan persediaan barang yang berbasis web. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi literatur dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Metode analisis dan pemodelan sistem berorientasi objek dengan *UML (Unified Modelling Language)*. Sedangkan pengujian sistem menggunakan metode *webqual*. Penelitian ini menghasilkan sistem penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection berbasis *web*. Pengujian sistem menunjukkan bahwa kualitas kegunaan berpengaruh negatif pada kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi $0,31 > 0,05$, sedangkan kualitas informasi berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi $0,88 > 0,05$, serta kualitas layanan interaksi berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi $0,007 < 0,05$. Kualitas kegunaan, kualitas informasi, dan kualitas layanan interaksi secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa puas terhadap sistem penjualan dan persediaan barang.

Kata kunci: Penjualan, Persediaan, Young Collection, *Waterfall*, *Webqual*.

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi dapat menunjang dan meningkatkan keberhasilan aktivitas bisnis, sehingga banyak perusahaan berlomba-lomba menerapkan teknologi untuk bersaing dengan perusahaan lain. Perkembangan teknologi yang semakin cepat, membuat perusahaan juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada dan ingin menjadi yang terbaik dari perusahaan lain.

Young Collection merupakan suatu bentuk usaha *online shop* yang bergerak di bidang penjualan *fashion* wanita yang dibangun sejak tahun 2015. Proses penjualan dan persediaan barang, semua data dicatat dalam buku. Metode pencatatan dalam buku ini sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data transaksi penjualan seperti sering terjadinya kesalahan pencatatan maupun perhitungan jumlah penjualan, lamanya pencarian data penjualan, dan lamanya proses rekapitulasi data penjualan saat pembuatan laporan penjualan. Selain masalah dalam hal penjualan permasalahan muncul dalam data persediaan barang seperti seringnya data jumlah barang dalam buku tidak sesuai dengan jumlah barang yang sebenarnya, sulit dan lamanya pencarian dalam proses rekapitulasi data barang pada saat laporan persediaan barang.

Melihat permasalahan tersebut maka untuk meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pengerjaannya, dibutuhkan suatu sistem komputer yang sistematis, informatif dan mudah digunakan. Sistem ini berisi tentang informasi data penjualan dan persediaan barang yang tentunya dapat diharapkan untuk membantu memperoleh data barang yang tersedia, barang apa saja yang masuk dan juga barang yang sudah terjual. Tugas Akhir ini mengambil topik tentang “Rancang Bangun Sistem Penjualan dan Persediaan Barang pada Toko Young Collection Berbasis *Web*”.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan pustaka hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Pertama adalah Jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Barang Dagang Pada Perusahaan Hakasima Kota Ternate” (Burhan, 2018). Penelitian pada perusahaan Hakasima tersebut bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan dan persediaan barang dagang pada Perusahaan Hakasima Kota Ternate. Data transaksi dan persediaan pada perusahaan Hakasima masih menggunakan media yang manual dimana data persediaan dan transaksi dicatat secara satu persatu pada dokumen dan dijumlahkan pada kalkulator . Metode

pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi kepada pihak perusahaan, Rancangan analisis sistem yang lama dan analisis sistem diusulkan menggunakan model *Flowchart* diagram serta hasil rancangan sistem menggunakan model *UML*, Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan *Borland Delphi 7* serta *Microsoft Acces* sebagai *database*, hasil peniltian ini dapat mempercepat pengelolaan data barang serta mempermudah dalam pembuatan catatan transaksi penjualan Barang serta pembuatan laporan pada sistem secara cepat.

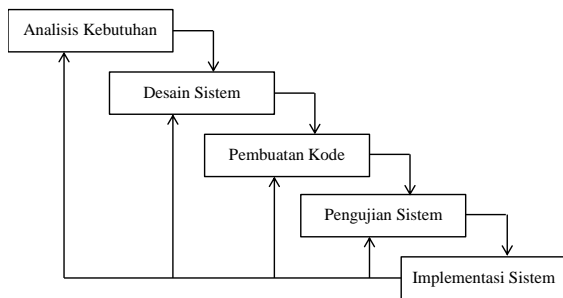
Penelitian yang kedua dilakukan oleh Rahadiyan, dkk. (2018) yang berjudul Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Pada Gudang pada CV. KAJEYEFood yang ditulis dalam jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Analisis persyaratan pada penelitian ini meliputi *vision document*, fitur, spesifikasi persyaratan fungsional dan *non fungsional*, pemodelan *use case*, *use case scenario* dan *activity diagram*. Hasil analisis yang didapatkan yakni berupa 8 fitur, 21 kebutuhan fungsional, 2 kebutuhan non fungisonal, dan 9 *use case*. 3. Perancangan pada penilitian ini meliputi perancangan kelas analisis, pemetaan analisis, unifikasi

kelas analisis, *class diagram*, data model, dan *sequence diagram*.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Sikumbang, 2016), yang berjudul Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode *Waterfall* Dengan Konsep Pemrograman Terstruktur dalam jurnal Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri. Perancangan sistem informasi persediaan barang berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* didukung dengan database *MySQL*. Model pengembangan sistem yang digunakan adalah model *waterfall*, analisis dan desain menggunakan diagram yang terkandung di dalam *UML*. Dengan sistem informasi persediaan barang berbasis *web* ini dapat mengurangi resiko kesalahan informasi dalam pencatatan persediaan barang, mempercepat pembuatan laporan dan membantu dalam menghasilkan keputusan-keputusan yang akurat dan cepat sehingga pelayanan terhadap pelanggan dapat meningkat dan membaik.

3. Metode Dan Perancangan Sistem

Metode pengembangan sistem dengan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem
Metode *Waterfall*

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2016) metode *waterfall* adalah model SDLC yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Berikut merupakan cakupan aktivitas menggunakan pendekatan model *waterfall*:

Analisis kebutuhan merupakan suatu proses untuk menspesifikasikan kebutuhan suatu perangkat lunak agar mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

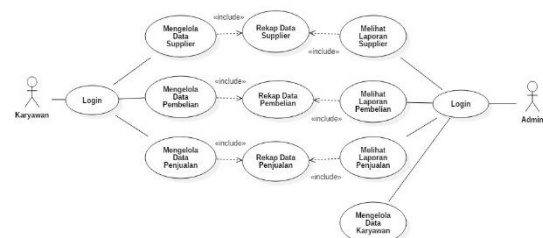
Desain sistem adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

Pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan *database* MySQL untuk menyimpan data.

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *WebQual*.

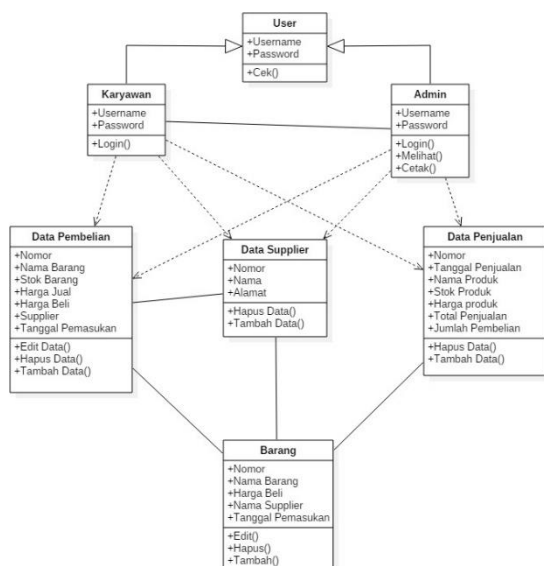
Tahap implementasi ini berarti proses dari pembuatan sistem telah selesai dan sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan.

Perancangan sistem penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection dilakukan dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Diagram UML meliputi diagram use case diagram, class diagram.



Gambar 2.. *Use Case Diagram* Penjualan Dan Persediaan Barang pada Toko Young Collection

Penjelasan pada Gambar 2 *use case diagram* diatas adalah penjualan dan persediaan barang adalah yang pertama admin melakukan *login* ke sistem. Setelah *login* berhasil admin dapat mengelola data karyawan, melihat dan mencetak data pembelian, data penjualan dan data *supplier*. Sementara itu karyawan dapat mengakses sistem dengan melakukan *login* ke sistem terlebih dahulu, kemudian setelah *login* berhasil maka *user* dapat melakukan pengelolaan data penjualan, data persediaan dan data *supplier*.



Gambar 3 *Class Diagram Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Barang* ada Toko Young Collection

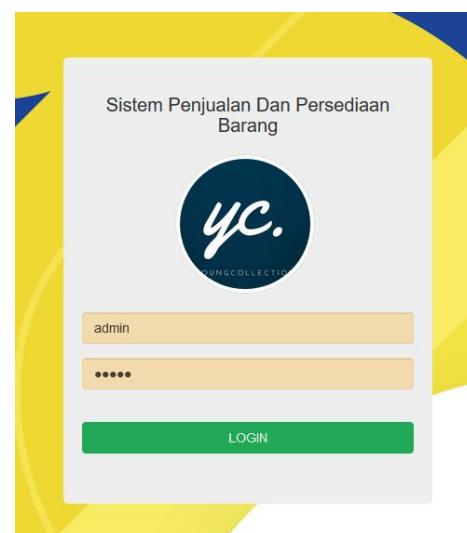
Gambar 3 diatas menunjukkan *Class diagram* pada Toko Young Collection terdiri dari dua aktor yaitu admin dan karyawan. Objek *class diagram* yang digunakan dalam sistem penjualan dan persediaan barang meliputi objek login admin, objek data karyawan, objek data

supplier, objek laporan penjualan, objek laporan data persediaan, objek login karyawan, objek data *supplier*, objek data penjualan, objek input laporan data penjualan, objek data persediaan, dan objek laporan data persediaan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Halaman Login Admin dan Karyawan

Halaman *login* merupakan halaman yang muncul pertama ketika aplikasi sistem informasi penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection ini dijalankan. Sistem informasi penjualan dan persediaan barang ini memiliki dua hak akses yaitu, admin sebagai pemilik toko dan *user* sebagai karyawan. Halaman *Login* admin dan *user* ditunjukkan pada Gambar 4.

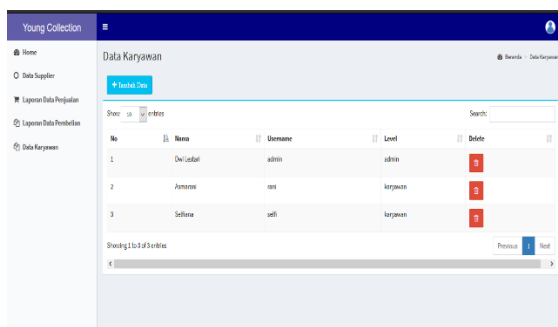


Gambar 4. Halaman *Login* Admin dan Karyawan

4.2 Halaman Admin Data Karyawan

Halaman admin data karyawan merupakan halaman yang dapat diakses oleh admin. Halaman admin data pengguna

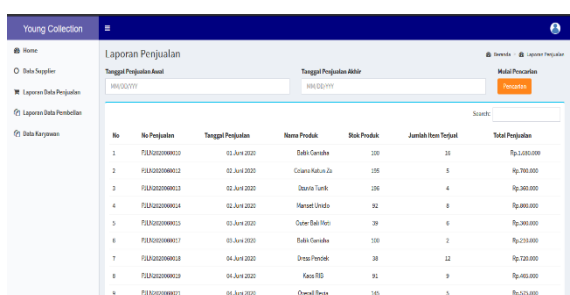
berfungsi untuk menambah data pengguna yang nantinya akan memiliki akses dalam menginput data sesuai dengan level masing-masing *user*. Menu halaman admin data pengguna berisi nomor, nama, username, level *delete* dan tambah data pengguna. Halaman admin data pengguna ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Admin Data Karyawan

4.3 Halaman Admin Laporan Data Penjualan

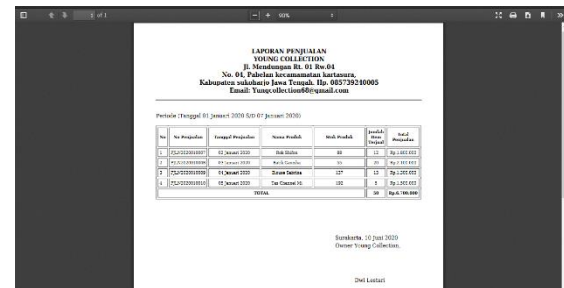
Halaman admin laporan data penjualan merupakan halaman yang diakses oleh admin untuk menampilkan dan mencari data penjualan. Halaman admin laporan data penjualan ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Admin Laporan Data Penjualan

4.4 Halaman Admin Cetak Laporan Penjualan

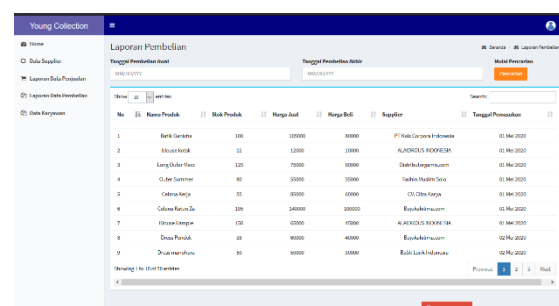
Halaman admin cetak data penjualan merupakan halaman admin yang digunakan untuk mencetak data penjualan pada Toko Young Collection. Halaman admin cetak data penjualan ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Admin Cetak Data Penjualan

4.5 Halaman Admin Laporan Data Pembelian

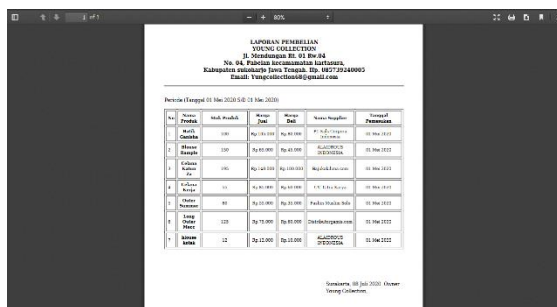
Halaman admin laporan data pembelian merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melihat laporan data pembelian pada Toko Young Collection. Halaman admin laporan data pembelian ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Admin Laporan Data Pembelian

4.6 Halaman Admin Cetak Laporan Pembelian

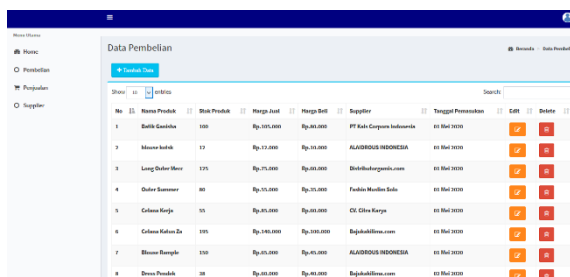
Halaman admin cetak data pembelian merupakan halaman untuk menampilkan data pembelian berupa format PDF. Halaman admin cetak data pembelian ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Admin Cetak Data Pembelian

4.7 Halaman Karyawan Data Pembelian

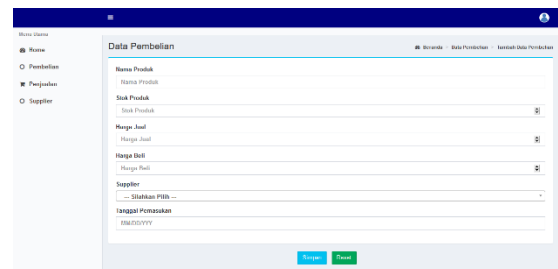
Halaman karyawan data pembelian merupakan halaman yang digunakan karyawan untuk melihat data pembelian barang pada Toko Young Collection. Halaman *user* data pembelian ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Karyawan Data Pembelian

4.8 Halaman Karyawan Tambah Data Pembelian

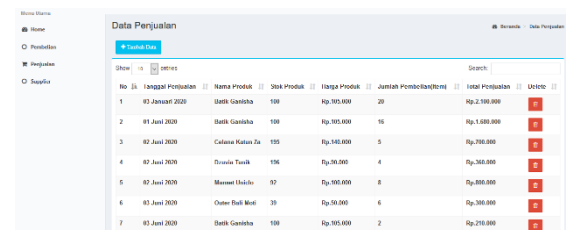
Halaman *karyawan tambah data pembelian* merupakan halaman yang digunakan karyawan untuk mengelola atau menginput data pembelian barang pada Toko Young Collection. Halaman *user* data pembelian ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Karyawan Tambah Data Pembelian

4.9 Halaman Karyawan Data Penjualan

Halaman karyawan data penjualan merupakan halaman bagi karyawan untuk melihat data-data penjualan yang ada pada Toko Young Collection. Halaman *user* data penjualan ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Karyawan Data Penjualan

4.10 Halaman Karyawan Tambah Data Penjualan

Halaman karyawan tambah data penjualan merupakan halaman yang digunakan karyawan untuk menambah data

penjualan yang baru ke dalam sistem. Halaman *user* tambah data penjualan ditunjukkan pada Gambar 13.

Gambar 13. Halaman Karyawan Tambah Data Penjualan

4.11 Halaman Karyawan Data *Supplier*

Gambar 14. Halaman Karyawan Data *Supplier*

Gambar 14 diatas menunjukkan halaman *user* data *supplier* merupakan halaman yang digunakan oleh karyawan untuk menginputkan data *supplier*.

4.11 Halaman Karyawan Tambah Data *Supplier*

Halaman tambah data *supplier* merupakan halaman yang digunakan karyawan untuk menambahkan data *supplier* yang baru. Halaman tambah data *supplier* ditunjukkan pada Gambar 15.

Gambar 15 Halaman Karyawan Tambah Data *Supplier*

5. Pengujian Sistem

Kelayakan aplikasi ini diuji menggunakan metode webqual dengan total 30 responden yang terdiri dari 4 Admin 10 karyawan dan 16 *customer* berdasarkan status atau pekerjaan responden. Adapun jumlah responden pengisian kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Indikator Pengisian Kuesioner

No	Indikator Kuesioner	Responden
1	Admin	4
2	Karyawan	10
3	<i>Customer</i>	16
Jumlah		30

5.1 Uji Instrumen

5.1.1 Uji Validitas

Uji validitas menggunakan batasan r tabel dan menggunakan signifikansi 0,05. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Penelitian ini didapatkan r tabel sebesar 0,3610. Dibawah ini merupakan hasil pengujian validitas yang dilakukan pada dimensi kualitas kegunaan (*usability quality*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*) dan kepuasan pengguna (*user satisfaction*).

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan didapatkan perbandingan antara nilai r hitung dengan r tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} Pada Kualitas Kegunaan (*Usability Quality*)

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1.1	0.757	0.3610	Valid
X1.2	0.728	0.3610	Valid
X1.3	0.363	0.3610	Valid
X1.4	0.680	0.3610	Valid
X1.5	0.720	0.3610	Valid
X1.6	0.652	0.3610	Valid
X1.7	0.603	0.3610	Valid
X1.8	0.577	0.3610	Valid

Tabel 3 Perbandingan Nilai r_{hitung} dan r_{tabel} Kualitas Informasi

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X2.1	0.048	0.3610	Tidak Valid
X2.2	0.675	0.3610	Valid
X2.3	0.665	0.3610	Valid
X2.4	0.711	0.3610	Valid
X2.5	0.747	0.3610	Valid
X2.6	0.627	0.3610	Valid
X2.7	0.675	0.3610	Valid

Tabel 4 Perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} Pada Kualitas Layanan Interaksi (*Service Interaction Quality*)

No Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
X3.1	0.661	0,3610	Valid
X3.2	0.745	0,3610	Valid
X3.3	0.669	0,3610	Valid
X3.4	0.384	0,3610	Valid
X3.5	0.638	0,3610	Valid
X3.6	0.791	0,3610	Valid
X3.7	0.704	0,3610	Valid

Tabel 5 Perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} Pada Kepuasan Pengguna (*User satisfaction*)

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y.1	0.737	0.3610	Valid
Y.2	0.873	0.3610	Valid
Y.3	0.746	0.3610	Valid
Y.4	0.748	0.3610	Valid

5.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen reliabel atau tidak. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban terhadap pernyataan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Menurut (Iman, 2012) terdapat aturan praktis yang dapat diterapkan terkait dengan nilai alpha, jika $\alpha > 0,9$ berarti

reliabilitas model sangat bagus, $\alpha > 0,8$ berarti reliabilitas model bagus, $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas model bisa diterima, $\alpha > 0,6$ berarti reliabilitas model layak, $\alpha > 0,5$ berarti reliabilitas model kurang bagus, dan $\alpha < 0,5$ berarti reliabilitas model tidak dapat diterima.

Tabel 6 *Reliability Statistic* Kualitas Kegunaan (*Usability Quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.739	8

Tabel 7 *Reliability Statistic* Kualitas Informasi (*Information Quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.801	6

Tabel 8 *Reliability Statistic* Kualitas Layanan Interaksi (*Service Interaction Quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.772	7

Tabel 9 *Reliability Statistic* Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.784	4

5.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terjadi interkoneksi (hubungan yang kuat) antara variabel independent. Model regresi yang baik ditandai dengan tidak terjadi interkoneksi antar variabel independent. Tabel 10 menunjukkan hasil uji multikolinearitas dengan menggunakan metode *Tolerance* dan *VIF* (*Variance Inflation Factor*).

Tabel 10 Uji Multikolinearitas

Berdasarkan tabel output (*coefficient*) pada

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t		Sig.		Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t				Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.500	2.428		.618		.542			
	Kualitas Kegunaan (X1)	.129	.126	.208	1.021		.317		.419	2.389
	Kualitas Informasi (X2)	-.023	.155	-.032	-.149		.883		.387	2.584
	Kualitas Pelayanan Interaksi (X3)	.377	.129	.603	2.911		.007		.405	2.467

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

bagian "*collinearity statistics*" diketahui nilai tolerance dan Variance Inflation Factor adalah sebagai berikut:

1. Variabel Kualitas Kegunaan (X1) nilai Tolerance $0,419 > 0,10$ dan nilai $VIF\ 2.389 < 10.0$.

2. Variabel Kualitas Informasi (X2) 0,387 > 0,10 dan nilai VIF 2.584 < 10.0.
3. Variabel Kualitas Pelayanan Interaksi 0,405 < 0,10 dan nilai VIF 2.467, 10.0.

Maka mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji multikoloneritas variabel kualitas kegunaan, kualitas informasi dan kualitas pelayanan interaksi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolonearitas dalam model regresi.

5.3 Uji Regresi linier Berganda

5.3.1 Uji T (Uji Koefisien Regresi Secara Parsial)

Uji koefisien regresi secara parsial atau yang lebih dikenal dengan uji T merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X1, X2, X3,...Xn) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen Y. Tabel 11 menunjukkan hasil analisis regresi parsial (uji T).

Tabel 11 Uji Koefesien Regresi Secara Parsial (Uji T)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	1.500	2.428		.618	.542
	Kualitas Kegunaan (X1)	.129	.126	.208	1.021	.317
	Kualitas Informasi (X2)	-.023	.155	-.032	-.149	.883
	Kualitas Layanan Informasi (X3)	.377	.129	.603	2.911	.007

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

Hasil pengujian uji t

1. Dari Tabel 11 diketahui variabel X1 (*Usability Quality*) memiliki nilai

signifikansi 0,317 > 0,05 dan nilai t hitung < t tabel yaitu 1.021 < 2,055. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₁ tidak diterima yang berarti tidak terdapat pengaruh X1 (*usability quality*) terhadap Y (*user satisfaction*).

2. Variabel X2 (*Information Quality*) memiliki nilai signifikansi 0.883 > 0,05 dan t hitung < t tabel yaitu -0.149. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₂ tidak diterima yang berarti tidak terdapat pengaruh X₂ (*information quality*) terhadap Y (*user satisfaction*).

3. Variabel X3 (*Service Interaction Quality*) memiliki nilai signifikansi 0.007 < 0,05 dan t hitung < t tabel yaitu 2.911 > 2,056. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₃ diterima yang artinya terdapat pengaruh X₃ (*service interaction quality*) terhadap Y (*user satisfaction*).

5.3.2 Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi Kualitas Kegunaan (X₁), Kualitas Informasi (X₂), Kualitas pelayannya informasi (X₃) terhadap kepuasan pengguna (Y). Hasil uji f ditunjukkan pada Tabel 4.21.

Tabel 12 Hasil Uji F Menggunakan Lineratur Anova

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	33.583	3	11.194	10.475	.000 ^b
	Residual	27.784	26	1.069		
	Total	61.367	29			

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

b. Predictors: (Constant), Kualitas Layanan Informasi (X3), Kualitas Kegunaan (X1), Kualitas Informasi (X2)

Hasil Pengujian Uji F

1. Dari Tabel 12 diketahui nilai sig $0,000 < 0,05$ serta F hitung $> F$ tabel yaitu $10.475 > 2.96$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_4 dapat diterima yang berarti terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

5.3.3 Uji Determinasi (Uji R^2)

Tabel 13 Uji Determinasi R^2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.740 ^a	.547	.495	1.034

a. Predictors: (Constant), Kualitas Pelayanan Interaksi (X3), Kualitas Kegunaan (X1), Kualitas Informasi (X2)

Uji determinasi (R^2) digunakan untuk memprediksi dan melihat seberapa besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel X secara simultan terhadap variabel Y. Uji determinasi R^2 ditunjukkan pada Tabel 4.22. Berdasarkan tabel *output*

SPSS “*model summary*” diatas, diketahui nilai koefisien determinasi atau R^2 adalah sebesar 0.547. Besarnya nilai koefisien determinasi berkisar antara 0-1, maka dapat di ketahui bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

6. Simpulan dan Saran

6.1 Simpulan

Kesimpulan dari Tugas Akhir yang berjudul “rancang bangun system informasi penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection berbasis *web*” adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection menjadi alat bantu dalam proses pengolahan data penjualan dan persediaan barang.
- 2) Dengan adanya sistem penjualan dan persediaan barang ini proses penyimpanan data menjadi lebih terstruktur.
- 3) Sistem informasi penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection di desain dengan 2 *user*, yaitu *user* level admin dan *user* level karyawan. Admin dapat melakukan pengelolaan data *user* dan melihat informasi penjualan, persediaan dan daftar *supplier*. Sedangkan karyawan dapat mengelola data persediaan, data penjualan dan data *supplier*.

- 4) Hasil pengujian sistem informasi penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection dengan menggunakan metode webQual.
- 5) Kualitas Kegunaan (*Usability Quality*) tidak signifikan dengan kepuasan pengguna dengan nilai sig sebesar $0.317 > 0.005$ yang berarti kualitas kegunaan sistem ini belum dapat diterima oleh pengguna.
- 6) Kualitas informasi (*Information Quality*) berpengaruh negatif pada kepuasan pengguna yaitu dengan nilai sig sebesar $0.883 > 0.05$
- 7) Kualitas layanan interaksi (*Service Interaction Quality*) berpengaruh positif dan signifikan pada kepuasan pengguna dengan nilai signifikansi sebesar $0.007 < 0.005$
- 8) Kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas layanan interaksi pada uji simultan berpengaruh positif dan dapat diterima oleh pengguna dengan nilai sig sebesar $0.000 < 0.005$.

6.2 Saran

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection berbasis *web* masih banyak hal yang dapat dikembangkan untuk memperbaiki kinerja sistem seperti:

- 1) Penambahan menu ke dalam sistem tanpa menyimpang dari rancangan yang telah dibuat, seperti penambahan menu

statistik penjualan, penampilan foto pada menu karyawan.

- 2) Dalam segi penampilan *software* masih nampak sederhana masih harus mendapatkan desain yang lebih baik. Seperti penempatan menu-menu *button*, tampilan utama bagi *user* harus menarik dari segi warna, tulisan, desain, *layout*, dan lain-lain.
- 3) Dibuatnya retur penjualan agar bilamana ada barang yang *reject*/tidak sesuai sewaktu dibeli pelanggan, bisa dikembalikandan diganti dengan barang yang barang yang baru oleh pihak Young Collection. Dengan maksud memberi jaminan kepuasan di pihak pelanggan yang membeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Dagang pada Perusahaan Hakasima Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputerdan Informatika* , Vo. 1 No. 1.
- Rahadiyan, A., Wardani, N. H., & Rokhmawati, R. I. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang pada Gudang CV. KAJEYEFood. *Jurnal Pengembnagan Teknologi Informasidan Ilmu Komputer* , Vol. 2 No. 6.
- Sikumbang, E. D. (2016). Sistem Infromasi Persediaan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall dengan Konsep

Pemrograman Terstruktur. Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri, (hal. 147-152). Jakarta.

Rosa, A., & Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.