

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TRANSAKSI PENJUALAN PADA DAILY PET CARE DENGAN MODEL *PROTOTYPE*

DESIGN OF SALES TRANSACTION INFORMATION SYSTEM ON DAILY PET CARE WITH PROTOTYPE MODEL

Nursyarikha D.M ¹, Augustina Asih Rumanti², Nurdinintya Athari³

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

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

³nurdinintya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Daily Pet Care merupakan bisnis yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kebutuhan hewan peliharaan seperti perlengkapan, makanan, vitamin dan aksesoris. Selain menjual kebutuhan hewan, Daily Pet Care juga menawarkan jasa *grooming* dan pengobatan hewan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari wawancara, diketahui bahwa dalam melakukan rekapitulasi data transaksi penjualan dan stok ketersediaan barang saat ini hanya menggunakan *Microsoft Excel* dengan cara manual, dan hanya terdokumentasikan di satu komputer saja, sehingga hanya dapat diakses oleh satu orang. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sistem informasi untuk melakukan rekapitulasi data transaksi penjualan dan stok ketersediaan barang secara *real time*.

Perancangan sistem informasi ini menggunakan model pengembangan *prototype*. Model ini dipilih untuk digunakan merancang sebuah sistem berdasarkan kebutuhan pengguna. Model pengembangan *prototype* memiliki lima tahapan, yaitu diawali dengan proses identifikasi kebutuhan pemakai, membuat *prototype*, menguji *prototype*, melakukan perbaikan *prototype* apabila pengujian sebelumnya belum diterima, kemudian tahap terakhir ialah mengembangkan versi produksi. Sistem ini berbasis *website* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* untuk penyimpanan *database*. Pada pengujian sistem yang dibuat, dilakukan pengujian fungsionalitas dengan *blackbox test* dan *user acceptance test*.

Hasil dari Tugas Akhir ini berupa sistem informasi yang bertujuan dapat membantu proses rekapitulasi data transaksi penjualan dan stok ketersediaan barang secara *realtime* yang dimana di dalam sistem ini dapat menyimpan data penjualan, data pengeluaran, data produk, data jasa, data *supplier*, data stok dan data karyawan.

Kata kunci: *Prototype, Sistem Informasi, Transaksi Penjualan.*

Abstract

Daily Pet Care is a business engaged in the sale of various kinds of pet needs such as supplies, food, vitamins, and accessories. In addition to selling animal needs, Daily Pet Care also offers animal grooming and treatment services. Based on the data that has been collected from interviews, it is known that in recapitulating sales and stock transaction data currently only using Microsoft Excel manually, and the data is documented on one computer only, so it can only be accessed by one person. This final project aims to design an information system for Daily Pet Care to find out the income, expenditure, and stock of goods in real time.

The design of this information system uses a prototype development model. This model was chosen to be used to design a system based on user needs. The prototype development model has five stages, starting with the process of identifying user needs, making prototypes, testing prototypes, making improvements to the prototype if the previous test has not been received, then the last stage is developing a production version. This system is based on a website created using the PHP and MySQL

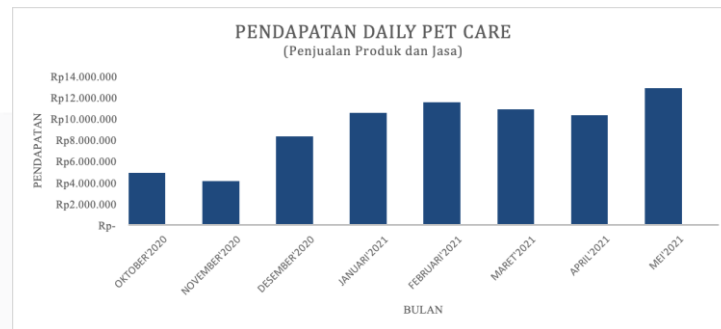
programming languages for database storage. In testing the system that was made, functionality testing was carried out with a blackbox test and a user acceptance test.

The results of this final project are in the form of an information system that aims to find out information on income, sales, and stock of goods in real time which in this system can store sales data, expenditure data, product data, service data, supplier data, stock data and employee data.

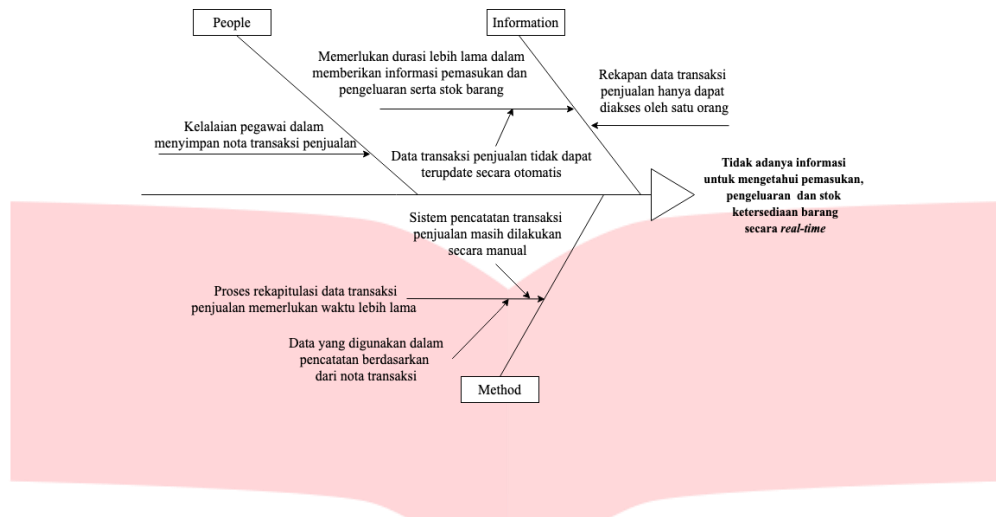
Keywords : information system, prototype, sales transaction.

I. Pendahuluan

Daily Pet Care merupakan usaha kecil menengah yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kebutuhan hewan peliharaan seperti perlengkapan, makanan, vitamin, dan aksesoris. Daily Pet Care didirikan pada tanggal 10 Agustus 2020, dan berlokasi di Jl. Sultan Hasanuddin No. 131 Kabupaten Gowa, Sulawesi-Selatan. Selain menjual kebutuhan hewan, Daily Pet Care juga menawarkan jasa *grooming* dan pengobatan hewan. Petshop ini memiliki tiga orang *owner* yang merupakan dokter hewan dan tiga pegawai yang akan siap melayani kebutuhan perawatan hewan peliharaan. Berikut merupakan rekapitulasi data penjualan Daily Pet Care selama delapan bulan terakhir:



Dari Gambar I.1 di atas dapat diketahui bahwa penjualan pada Daily Pet Care berkembang setiap bulannya. Namun dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan, pengeluaran dan stok barang di Daily Pet Care saat ini hanya menggunakan *Microsoft Excel*. Dari hasil wawancara dengan salah satu pegawai, ia mengatakan bahwa metode pencatatan yang dilakukan masih dianggap kurang optimal, karena metode pencatatannya dilakukan dengan cara manual yaitu menginput tanggal, nama produk, *quantity* dan harga, berdasarkan dari nota transaksi penjualan. Hal ini menyebabkan penyusunan laporan memerlukan waktu yang lama serta dapat menimbulkan kesalahan dalam melakukan rekapitulasi data transaksi penjualan apabila terjadi ketidak sesuaian antara hasil pencatatan dan nota transaksi yang ada dikarenakan kelalaian pegawai. Daily Pet Care juga pernah mengalami kehilangan data transaksi penjualan. Dari permasalahan tersebut, pegawai berupaya mengatasinya dengan cara memberikan kisaran angka penjualan.



Berdasarkan pada Gambar I.3 di atas dapat diketahui bahwa permasalahan yang dialami oleh Daily Pet Care saat ini ialah belum ada media yang dapat menampilkan informasi untuk mengetahui pemasukan, pengeluaran dan stok barang secara *real time* karena dalam pencatatan transaksi penjualan belum memiliki alat bantu yang efektif dan efisien untuk melakukan rekapitulasi data transaksi penjualan yang dapat menyebabkan data transaksi penjualan tidak *ter-update* secara otomatis. Data transaksi penjualan tersebut juga hanya tersimpan di satu komputer, sehingga hanya dapat diakses oleh satu orang saja. Adapun dampak dari hal tersebut ialah tidak menghasilkan informasi yang akurat dan relevan, yang mana dapat menimbulkan *misscommunication* oleh *owner* dan pegawai, serta sulitnya mengambil keputusan untuk perencanaan penjualan selanjutnya.

Berdasarkan pada gambar *fishbone* di atas dapat diketahui bahwa permasalahan yang dialami oleh Daily Pet Care saat ini ialah tidak adanya informasi untuk mengetahui pemasukan, pengeluaran dan stok barang secara *real time* karena dalam pencatatan transaksi penjualan belum memiliki alat bantu yang efektif dan efisien untuk melakukan rekapitulasi data transaksi penjualan yang dapat menyebabkan data transaksi penjualan tidak *terupdate* secara otomatis, sehingga memerlukan durasi lebih lama dalam memberikan informasi pemasukan dan pengeluaran serta stok barang kepada *owner*. Data transaksi penjualan tersebut juga hanya tersimpan di satu komputer, sehingga hanya dapat diakses oleh satu orang saja.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan sistem informasi pada Daily Pet Care untuk mengetahui pemasukan, pengeluaran dan stok barang secara *real time*. Sistem informasi ini sebagai alat bantu untuk memudahkan pegawai dalam melakukan rekapitulasi data karena dengan adanya rancangan sistem informasi ini data dan informasi yang disimpan lebih akurat, aman dan *up to date* sehingga diharapkan dapat berguna untuk meminimalisir kesalahan dalam peng-*input*-an hasil transaksi penjualan. Selain itu, data transaksi penjualan pun dapat *ter-update* secara otomatis karena data tersebut telah terdokumentasikan dengan rapih yang menampilkan tanggal, pemasukan dan pengeluaran, stok barang sehingga *owner* dapat mengambil keputusan untuk menyediakan stok penjualan selanjutnya. Dibandingkan dengan metode sebelumnya dilakukan secara manual menggunakan *software Microsoft Excel* dan hanya dapat diakses oleh satu orang saja, kini bisa diakses oleh beberapa orang secara langsung dengan data yang sama untuk menghindari *misscomuncation*.

II. Landasan Teori

II.1 Data

Data merupakan sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) suatu obyek, dapat berupa angka, lambang ataupun sifat. Pada dasarnya kegunaan dari

data (setelah dilakukan pengolahan dan analisis) ialah sebagai dasar yang objektif dalam proses pembuatan keputusan untuk memecahkan permasalahan oleh pengambil keputusan (Situmorang, 2010).

II.2 Informasi

Informasi merupakan hasil pemrosesan data (fakta) menjadi sesuatu yang bermakna dan bernilai untuk pengambilan keputusan. Informasi tidak terlepas dari aspek kehidupan manusia. Siapa, kapan dan di manapun seseorang akan membutuhkan informasi, menurut Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan (2008) dikutip dalam (Oktaviani, 2019).

II.3 Database

Database adalah sekumpulan data yang terintegrasi dan disimpan secara terpusat untuk dikelola dan dikendalikan (Satzinger, Jackson & Burd, 2010). *Database* merupakan komponen penting yang berada dalam pembuatan suatu sistem yang berguna untuk menyimpan data-data.

II.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari *people* (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), *computer networks* dan data *communications* (jaringan komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi (O'Brien, 2005). Sistem informasi dapat menyajikan informasi dengan jelas dan menyimpan informasi dalam jumlah yang sangat besar dalam ruang yang kecil namun mudah diakses. Selain itu, sistem informasi juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi orang-orang yang bekerja dalam beberapa lokasi (Kadir, 2003).

II.5 UML

Berdasarkan jurnal Suci, dkk menurut Ginting (2013) mengungkapkan bahwa *Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa pemodelan yang digunakan untuk mendokumentasikan, memvisualisasikan serta menspesifikasikan seluruh artefak sistem perangkat lunak yang terdapat dalam sistem *software* dan bagaimana hubungan yang terkait antara sistem dengan subsistem yang berada dalam lingkup sistem yang dibahas maupun sistem lain di luarnya

II.6 MySQL

Menurut Arief (2011), MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

II.7 PHP

Menurut Arief (2011), mengatakan bahwa PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintak dan perintah perintah php akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML.

II.8 Costing

Perhitungan dan informasi biaya yang tepat dan akurat sangat diperlukan oleh perusahaan guna memperoleh laba dengan cara menekan biaya secara efektif dan efisien sehingga pendapatan lebih besar dibanding pengeluaran. Biaya dan pengelolaannya menjadi bekal utama pada suatu perusahaan karena hal tersebut menjadi alasan pentingnya informasi biaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Fauziyyah, 2021).

III. Metode Penyelesaian Masalah

Model *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan implementasi awal berdasarkan pada ide (Sommerville, 2003). Model ini banyak digunakan karena pengembang dan *user* dapat berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga pengembang mudah memodelkan sistem dan dapat dievaluasi secara langsung apabila tidak sesuai dengan keinginan (Widiyanto, 2018). Menurut McLeod (2007), *prototype* didefinisikan sebagai alat untuk menggambarkan ide bagi pembuat maupun pengguna tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya dan proses untuk menghasilkan sebuah *prototype* yang disebut

prototyping. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *prototype* dimulai dengan mengumpulkan informasi kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Setelah itu pengembang akan membuat sebuah *prototype* agar pengguna mendapatkan gambaran apa yang sebenarnya diinginkan.

IV. Pembahasan

IV.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan agar dapat mengetahui kebutuhan data yang akan diolah ke dalam pembuatan *sistem informasi*. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap *owner* dan pegawai Daily Pet Care.

Tabel IV.1 Hasil Wawancara

Narasumber	Hasil
<i>Owner</i> dan Pegawai Daily Pet Care	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui proses rekapitulasi data laporan penjualan dan tempat penyimpanan data - Mendapatkan data penjualan, data pengeluaran, data produk, data jasa, data stok, data <i>supplier</i>, data pegawai dan proses bisnis.

Tabel IV.1 merupakan hasil wawancara yang dilakukan kepada narasumber yaitu *owner* dan pegawai di Daily Pet Care. Dari wawancara tersebut dapat diketahui proses rekapitulasi data transaksi penjualan dan tempat penyimpanan data saat ini. Data yang didapatkan ialah data transaksi yang berisikan data penjualan dan pengeluaran, data produk, data jasa, data stok, data *supplier*, data karyawan, dan proses bisnis.

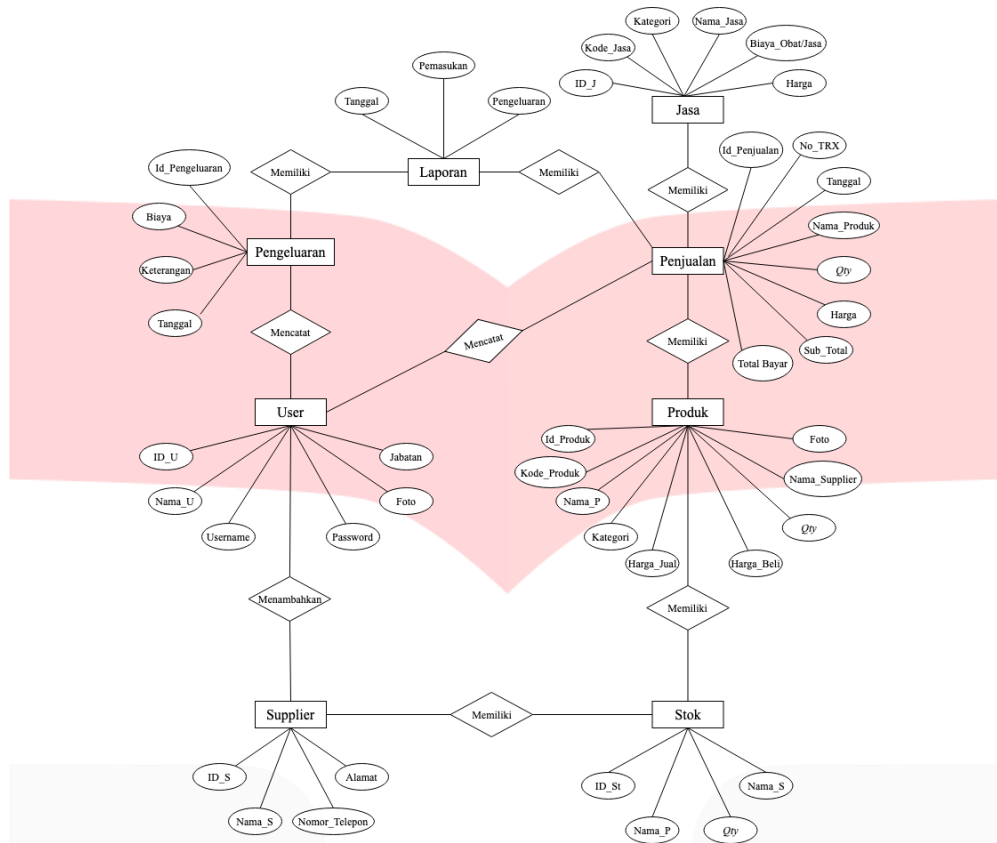
IV.2 Tahap Pengolahan Data

Pada tahapan ini, data-data yang didapatkan dari pengumpulan data akan dilakukan pengolahan data yaitu identifikasi proses bisnis, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *user*, kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, *input* dan *output* pada sistem.

IV.3 Tahap Perancangan Sistem Terintegrasi

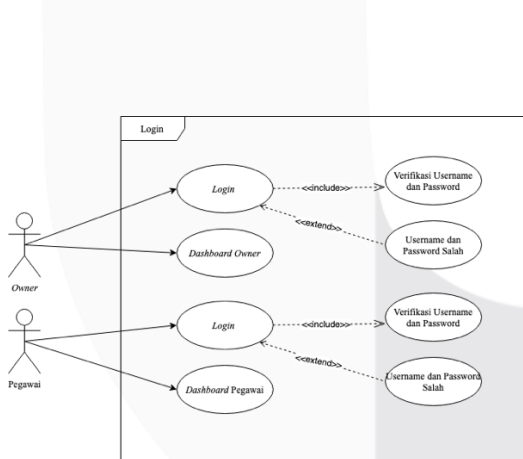
Pada tahapan perancangan sistem terintegrasi, yang akan dibuat ialah *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari diagram-diagram untuk menjelaskan alur kerja sistem dan keterkaitan hubungan antar objek hingga bentuk tampilan *sistem informasi* nantinya. Diagram yang akan dibuat yaitu *Entity Relationship Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan desain perangkat lunak (*Mockup*). Setelah itu dilanjutkan ke tahapan mengembangkan versi produksi yaitu pembuatan *sistem informasi*. Proses pembuatan *codingan* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *software* MySQL.

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model yang menggambarkan hubungan antar data dalam basis data. Menurut Brady dan Loonam (2010), ERD merupakan suatu teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi. Gambar IV.1 menjelaskan mengenai *Entity Relationship Diagram* pada *sistem informasi*.

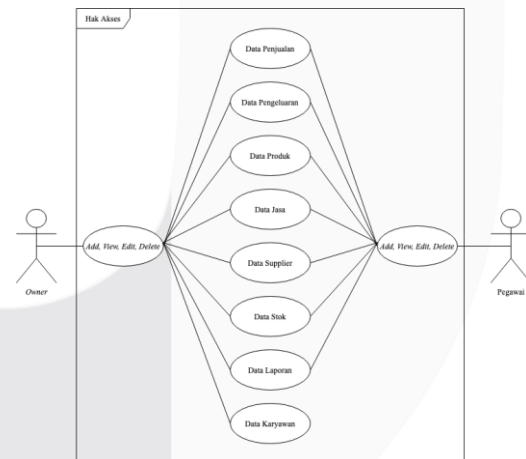


Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram

Use Case Diagram dapat digunakan untuk mengetahui fungsi yang berada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi tersebut. (Rosa & Shalahuddin, 2013)

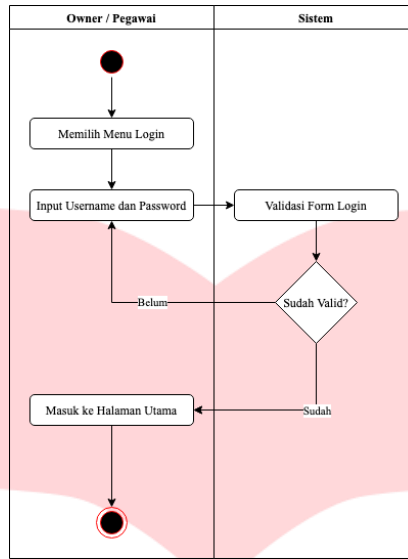


Gambar IV.2 Use Case Diagram Login

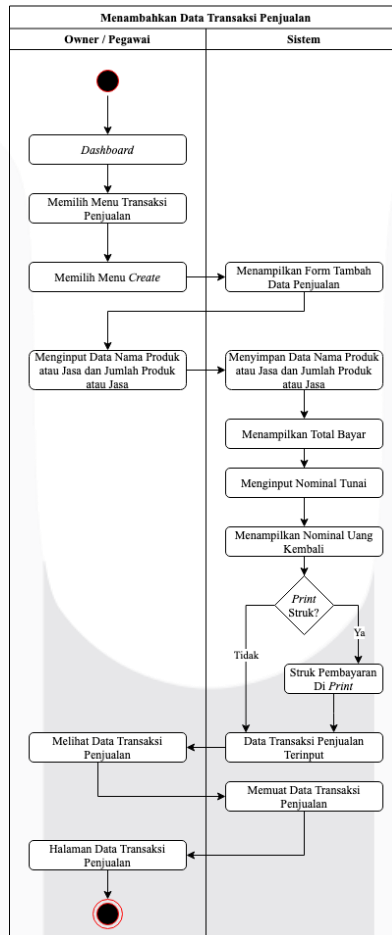


Gambar IV.3 Use Case Diagram Hak Akses

Menurut Rosa & Shalahuddin (2013) mengemukakan bahwa “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.”

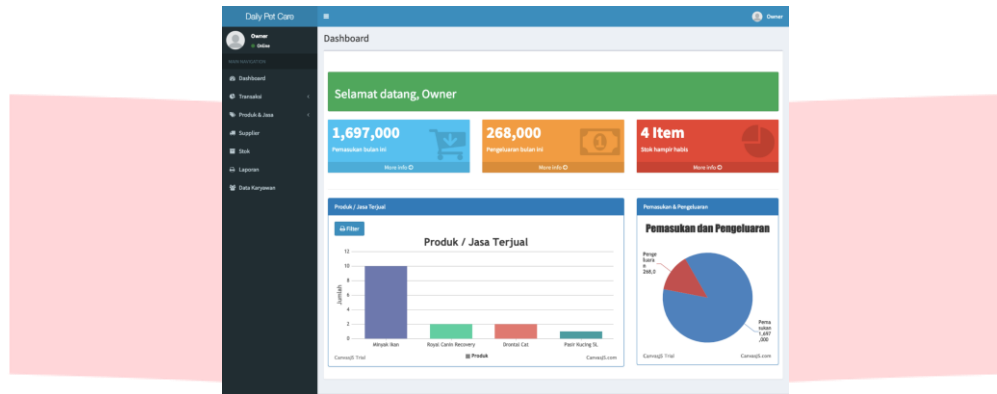


Gambar IV.4 Activity Diagram Login



Gambar IV.4 Activity Diagram Data Penjualan

VI.4 Hasil Implementasi



Gambar IV.5 Halaman *System informasi*

No	Nama	Tanggal	Nama Produk / Jasa	Jumlah	Harga	Subtotal	Total Bayar	Aksi
1	1700013	2021-07-25	Royal Canis Recovery	2	40000	80,000	270,000	Detail
			Mangkuk Bani	10	3000	30,000		Detail
			Distroel Cat	2	20000	40,000		Detail
			Panci Kucing SL	1	30000	30,000		Detail
			Hydro-LONG ANKOR	1	30000	30,000		Detail
			Pemeriksaan Telinga	2	20000	40,000		Detail
2	1700012	2021-07-24	Mexi Adults	1	70000	70,000	133,000	Detail
			Mexi Teats	1	20000	20,000		Detail
			Shampoo	1	30000	30,000		Detail
3	1700010	2021-07-20	Greenway Milk	1	8000	8,000	8,000	Detail
4	1700009	2021-07-08	Plate Makanan	1	20000	20,000	20,000	Detail
5	1700008	2021-07-08	Royal Canis Recovery	1	40000	40,000	122,000	Detail
			Mangkuk Bani	1	1000	1,000		Detail

Gambar IV.6 Halaman Data Penjualan

No	Tanggal	Kategori	Jumlah	Aksi
1	2021-07-24	Stok Produk (Makanan)	268,000	Detail

Gambar IV.7 Halaman Data Pengeluaran

No	Nama	No Telp	Alamat	Aksi
1	Pet Mart	0823 3333 3338	Jl. Mawarumen Energy Selatan No. 333, Pekanbaru	Detail
2	Happy Cat	0822 3339 3429	Jl. Landak Lanteh No. 99, Pekanbaru	Detail
3	Happy Cat	0823 8112 4762	Jl. Raya Kuthabek Bala Pindang No. 2, Jakarta Selatan	Detail

Gambar IV.8 Halaman Data *Supplier*

No	Nama Produk	Kategori Produk	Harga	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Supplier	Aksi
1	4811	Whisker / Ng	30000	16	30000	40000	Anggap	Detail
2	4800	Royal Canis Recovery	40000	7	39000	40000	Anggap	Detail
3	10000	Mangkuk Bani	3000	64	3000	3000	Happy Cat	Detail
4	3000	FRONTLINE	1700000	9	1300000	1700000	Happy Cat	Detail
5	8000	Box Panci	30000	13	30000	30000	Pet Mart	Detail
6	4800	Produk Kucing	20000	6	20000	20000	Anggap	Detail
7	8000	Selaput Panci	10000	18	8000	10000	Pet Mart	Detail
8	4000	Greenway Milk	8000	10	2000	8000	Anggap	Detail
9	1000	Obat Cat	70000	18	30000	70000	Happy Cat	Detail
10	8000	Panci Kucing SL	30000	10	30000	60000	Pet Mart	Detail

Gambar IV.9 Halaman Data Produk

No	Nama Jasa	Kategori	Harga Jasa	Harga Obat / Jasa	Harga	Aksi
1	8112	Layanan	10000	10000	10000	Detail
2	8112	Layanan	10000	10000	10000	Detail
3	8112	Layanan	10000	10000	10000	Detail
4	8110	Layanan	10000	10000	10000	Detail
5	8000	Layanan	10000	10000	10000	Detail
6	8000	Layanan	10000	10000	10000	Detail
7	8007	Layanan	10000	10000	10000	Detail
8	8004	Layanan	10000	10000	10000	Detail
9	8005	Layanan	10000	10000	10000	Detail
10	8004	Layanan	10000	10000	10000	Detail

Gambar IV.10 Halaman Data Jasa

No	Produk	Jumlah	Supplier	Aksi
1	Blue Lotion	10	Happy Cat	Detail
2	Obat Cacing	10	Happy Cat	Detail
3	FRONTLINE	10	Happy Cat	Detail
4	Whisker Pouch / Makanan	10	Happy Cat	Detail
5	Mangkuk Bani	100	Happy Cat	Detail
6	Produk Kucing	4	Anggap	Detail
7	Royal Canis Recovery	2	Anggap	Detail
8	Shampoo	10	Pet Mart	Detail
9	Box Panci	10	Pet Mart	Detail
10	Obat Cat	10	Happy Cat	Detail

Gambar IV.11 Halaman Data Stok

VI.5 Pengujian

Pada tahap pengujian, dilakukan dengan dua metode yaitu Blackbox Testing dan User Acceptance Test. Pengujian fungsionalitas bertujuan untuk menguji keberhasilan fungsi dari segala fitur-fitur yang berada di dalam sistem yang telah dirancang. Pengujian ini dilakukan dengan metode *Blackbox Testing* yang di mana menguji *software* tanpa harus mengetahui struktur internal kode atau program.

Tabel VI.1 Hasil *Blackbox Testing*

No	Deskripsi	Status
1.	Pengujian fungsi <i>Login</i> User	Berhasil
2.	Pengujian fungsi Menu Data Produk	Berhasil
3.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada menu Data Produk (Nama, Kategori, Harga Jual, Harga Beli, <i>Supplier</i> , Foto Produk)	Berhasil
4.	Pengujian fungsi <i>Edit</i> pada menu Data Produk (Nama, Kategori, Harga Jual, Harga Beli, <i>Supplier</i> , Foto Produk)	Berhasil
5.	Pengujian fungsi <i>Delete</i> pada Menu Data Produk	Berhasil
6.	Pengujian fungsi Menu Data Jasa	Berhasil
7.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada menu Data Jasa (Nama, Kategori, Biaya Obat/Jasa, Harga)	Berhasil
8.	Pengujian fungsi <i>Edit</i> pada menu Data Jasa (Nama, Kategori, Biaya Obat/Jasa, Harga)	Berhasil
9.	Pengujian fungsi <i>Delete</i> pada Menu Data Jasa	Berhasil
10.	Pengujian fungsi Menu Data <i>Supplier</i>	Berhasil
11.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada Menu Data <i>Supplier</i> (Nama, Nomor Telp, Alamat <i>Supplier</i>)	Berhasil
12.	Pengujian fungsi <i>Edit</i> pada Menu Data <i>Supplier</i> (Nama, Nomor Telp, Alamat <i>Supplier</i>)	Berhasil
13.	Pengujian fungsi <i>Delete</i> pada Menu Data <i>Supplier</i>	Berhasil
14.	Pengujian fungsi Menu Data Stok	Berhasil
15.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada Menu Data Stok (Nama, <i>Quantity</i> , <i>Supplier</i>)	Berhasil
16.	Pengujian fungsi <i>Edit</i> pada Menu Data Stok (Nama, <i>Quantity</i> , <i>Supplier</i>)	Berhasil
17.	Pengujian fungsi <i>Delete</i> pada Menu Data Stok	Berhasil
18.	Pengujian fungsi Menu Data Transaksi Penjualan	Berhasil
19.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada Menu Data Transaksi Penjualan	Berhasil
20.	Pengujian fungsi <i>Print</i> Struk pada <i>resume</i> Data Transaksi Penjualan	Berhasil
21.	Pengujian fungsi Menu Data Transaksi Pengeluaran	Berhasil
22.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada Menu Data Transaksi Pengeluaran	Berhasil
23.	Pengujian fungsi Menu Laporan	Berhasil
24.	Pengujian fungsi <i>Print</i> Laporan	Berhasil
25.	Pengujian fungsi Menu Data Karyawan	Berhasil
26.	Pengujian fungsi <i>Create</i> pada Menu Data Karyawan	Berhasil
27.	Pengujian fungsi <i>Edit</i> pada Menu Data Karyawan	Berhasil
28.	Pengujian fungsi <i>Delete</i> pada Menu Data Karyawan	Berhasil

Tabel VI.2 Hasil *User Acceptance Test*

	Pertanyaan	Jawaban		Keterangan
		Iya	Tidak	
1.	Apakah sistem sistem informasi dapat mempermudah <i>user</i> dalam proses rekapitulasi data transaksi penjualan?	✓		

2.	Apakah fungsionalitas pada sistem informasi telah berjalan dengan baik?	✓		
3.	Apakah sistem informasi dapat mempercepat proses rekapitulasi data transaksi penjualan?	✓		
4.	Apakah sistem dapat meningkatkan jumlah penjualan?		✓	Karena sistem ini tidak mencakup bagian pemasaran.
5.	Apakah sistem sistem informasi memberi respon yang cepat saat diakses oleh pengguna?	✓		
6.	Apakah sistem memberikan respon di setiap aksi yang dilakukan oleh pengguna?	✓		
7.	Apakah tampilan pada sistem informasi menarik?	✓		
8.	Apakah menu dan navigasi pada sistem informasi dapat mudah dipahami?	✓		
9.	Apakah desain fitur yang ada pada sistem informasi sudah memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna?	✓		
10.	Apakah sistem informasi telah menampilkan data sesuai kebutuhan pengguna?	✓		

Tabel VI.2 merupakan hasil dari user acceptance test yang dilakukan terhadap responden yaitu owner Daily Pet Care. Tabel VI.3 merupakan presentase hasil user acceptance test, dan didapatkan hasil presentase dari jawaban Iya sebesar 90% dan jawaban Tidak sebesar 10%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang sudah baik dan diterima oleh user.

Tabel VI. 1 *Presentase Hasil User Acceptance Test*

Hasil			
Iya	Presentase	Tidak	Presentase
9/10	90%	1/10	10%

VI. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan sistem informasi pada Daily Pet Care yang mampu mengetahui pemasukan, pengeluaran dan stok barang secara *real time*. Sistem ini dapat menjadi sebuah media dalam aktivitas manajerial, karena di dalamnya dapat menyimpan data penjualan, data pengeluaran, data *supplier*, data produk, data jasa, data stok, dan juga data karyawan.

REFERENSI

- A.S., Rosa & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Arief, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Brady, M., & Loonam, J. (2010). *Exploring the use of entity-relationship diagramming as the technique to support grounded theory inquiry*. Bradford: Emerald Group Publishing.
- Fauziyyah, N., & Bairizki, A. (2021). *Akuntansi Biaya*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Few, S. (2006). *Information Sistem informasi Design*. California: O'Reilly Media.
- Ginting, E. (2013). *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan*
- O'Brien, J. (2005). *Introduction to Information Systems*. New York: McGraw Hill.
- Oktavianti, G. (2019). PENGANTAR SISTEM INFORMASI. *ResearchGate*, 1-31.
- Satzinger, Jackson, Burd. (2010). *SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN WITH THE UNIFIED PROCESS*. USA: COURSE TECHNOLOGY, CENGAGE LEARNING.
- Situmorang, Syafizal Helmi. 2010. Analisis Data. Medan:USU Press
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Widiyanto, W. W. (2018). Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 36.