

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Butik Sara Dengan Metode Scrum

Designing A Sales Information System At Sara Boutique With Scrum Method

1st Eralltami

Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

eralltami@student.telkomuniversity.a
c.id

2nd Amelia Kurniawati

Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

ameliakurniawati@telkomuniveristy.
ac.id

3rd Afrin Fauzya Rizana

Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

afrinfauzyarizana@telkomuniversity.
ac.id

Abstrak

Butik Sara merupakan usaha butik yang menjual berbagai macam pakaian dan aksesoris untuk pria dan wanita. Dalam proses penjualannya Butik Sara masih dilakukan secara manual, dimana *customer* mengunjungi lokasi untuk membeli atau melihat produk. Dengan proses pemasaran ini membuat peluang untuk mendapatkan calon pelanggan kurang maksimal. Dalam melakukan rekapitulasi data penjualan, masih manual menggunakan buku dengan mencatat dan tidak mencatat secara detail mengenai produk yang terjual. Hal seperti ini menyebabkan orang yang sedang bertugas jika salah atau lupa akibatnya data tersebut akan hilang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan yang bertujuan untuk mempromosikan produk, menjual produk dan dapat mengolah data produk dan transaksi. Pada perancangan sistem ini menggunakan metode *scrum*. *Scrum* merupakan sebuah pendekatan dari *agile* yang dilakukan untuk mengembangkan sistem. Setelah itu dilakukan pengujian sistem dengan uji fungsionalitas dan *User Acceptance Test*.

Berdasarkan hasil pengujian uji fungsionalitas sistem dan *User Acceptance Test* seluruh fitur dan fungsi sudah berjalan sesuai dengan harapan *Stakeholder*. Menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan Butik Sara yang dapat menampilkan informasi data produk, mengolah data transaksi, meng-*input* data, menjual produk, dan laporan penjualan di toko Butik Sara.

Kata kunci : Penjualan, Sistem Informasi, *Scrum*, UAT

Abstract

Sara Boutique is a boutique business that sells a variety of clothing and accessories for men and women. Process of selling Sara Boutique is still done manually, where customers visit the location

buying or see products. With this marketing process makes the opportunity to get potential customers less maximal. In recapitulating sales data, still manual use books by recording and not recording in detail about the products sold. Things like this cause people who are on duty if wrong or forget the consequences of data will be lost. This research aims to design sales information systems that aim to promote products, sell products and be able to process product and transaction data. In the design of this system using the scrum method. Scrum is an agile approach to developing systems. After that, the system tests with functionality tests and user acceptance tests.

Based on the results of the system functionality test and User Acceptance Test all features and functions have been running in accordance with stakeholder expectations. Produce a Sara Boutique sales information system that can display product data information, process transaction data, input data, sell products, and sales reports in Sara Boutique stores.

Keywords – Information System, Scrum, sale, UAT

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi, komputer, dan telekomunikasi mendukung pertumbuhan teknologi internet saat ini. *Internet* merupakan interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi[1].

Butik Sara merupakan usaha butik yang menjual berbagai macam pakaian untuk pria dan wanita yang berlokasi di Jalan. Lembah No.53 yang didirikan pada tahun 2018. Produk yang dijual bervariasi dari pakaian, sepatu, tas, parfum hingga aksesoris. Butik Sara menjual berbagai merek lokal maupun internasional, Butik Sara lebih fokus menjual produk dari luar dengan harga yang terjangkau. Dalam proses penjualannya Butik Sara masih dilakukan secara manual, dimana *customer* mengunjungi

lokasi bertemu secara langsung dengan *owner* ketika ingin membeli atau melihat produk yang dijual. Dengan proses penjualan ini membuat peluang untuk mendapatkan calon pelanggan kurang maksimal, proses ini sangat disayangkan karena jika hanya mengandalkan metode tersebut Butik Sara akan kesulitan berkembang serta dikenal oleh masyarakat kota maupun diluar kota. Selain itu salah satu hambatan Butik Sara untuk berkembang dari proses penjualan dan penjualan memiliki lokasi yang kurang strategis yang tidak berlokasi di jalan umum sehingga kurang diketahui oleh masyarakat kota. Butik Sara ingin memperluas target pasarnya di kota hingga keluar kota, Untuk mencapai tujuan ini Butik Sara membutuhkan sebuah aplikasi yang menjadi wadah untuk memasarkan dan menjual produk kepada masyarakat serta melalui aplikasi tersebut dapat menghubungkan *owner* dan *customer* dari lokasi yang berbeda. Diharapkan calon *customer* dapat mengetahui informasi mengenai produk yang dijual pada Butik Sara. Penjualan adalah sebuah sistem yang melibatkan sumber daya di dalam suatu organisasi, prosedur, data, maupun sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi pihak manajemen di dalam pengambilan suatu keputusan yang diinginkan[2]. Atas kendala permasalahan Butik Sara yang telah dipaparkan untuk meningkatnya calon *customer* dan pendapatan maka dibuatlah aplikasi sistem informasi penjualan menggunakan metode *scrum* yang dimana memberika informasi *up to date*, menerima semua permintaan maupun keluhan *customer* dan menjalin hubungan antar toko dengan customer sehingga *customer* menjadi nyaman untuk berbelanja, dengan begitu mempermudah toko untuk memberikan *service* sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pelanggan. Serta memiliki fasilitas penawaran khusus pada produk yang nantinya akan dijadikan sarana promosi bagi Butik Sara dan untuk mempermudah calon *customer* dalam hal transaksi.

II. KAJIAN TEORI

a. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [3].

b. Perancangan Sistem Informasi

Perancangan merupakan sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya[4]. Sistem informasi suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan

manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai[5]. Secara garis besar dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi adalah proses perancangan untuk merancang sistem atau memperbaiki sistem yang telah ada sehingga sistem menjadi lebih baik serta dapat mengerjakan pekerjaan secara efektif dan efisien, proses rancangan bisa berupa rancangan input, rancangan *output*, rancangan file.

c. Penjadwalan Proyek

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli (Mulyadi, 2008). [6].

d. Metodologi Scrum

Scrum merupakan sebuah pendekatan dari *agile* yang dilakukan untuk mengembangkan produk serta layanan agar lebih inovatif [7]. Model *Scrum* merupakan suatu pendekatan iteratif pada pengembangan perangkat lunak yang mengusung prinsip agile [8]. Selain itu, dalam Model *Scrum* pengguna dilibatkan secara aktif dalam proses pengembangan sistem informasi, sehingga secara nyata sistem informasi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Alur proses *scrum* dapat dilihat pada Gambar II.1[9]

1. *Product, Owner* menentukan *Product Backlog* untuk membangun sistem yang akan dibuat.
2. *Sprint*, Kumpulan aktivitas kerja yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang ditetapkan dalam *backlog* dan harus diselesaikan pada waktu yang telah ditentukan (biasanya 30 hari). Perubahan tidak dapat dilakukan pada proses *sprint* sehingga setiap tim akan bekerja di dalam lingkungan yang stabil.
3. *Sprint Backlog*, yang berarti daftar *product backlog* yang terpilih untuk *sprint* ditambah perencanaan untuk menghantarkan *increment* dan mencapai tujuan *sprint*.
4. *Daily Scrum*, tahap *Scrum* ini bisa dikatakan sebagai evaluasi, karena para anggota tim menyampaikan *update* pekerjaan harian masing-masing. Berbagai kendala pun bisa didiskusikan disini
5. *Sprint Excution*, tahap melakukan pekerjaan yang dilakukan peran-peran

dalam *scrum* untuk mencapai tujuan *sprint*

6. *Sprint Review*, dilakukan di akhir *sprint* untuk menginspeksi dan mengadaptasi *product backlog* bila diperlukan. Pada *sprint review*, *scrum team* akan meninjau apa saja yang sudah selesai pada *sprint* tersebut
7. *Sprint Retrospective*, Pada setiap *sprint* yang berakhir, akan ada *sprint retrospective*. Semua anggota tim bisa menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja selama menerapkan *Scrum*. Namun, hal-hal teknis dari proyek yang digarap, tidak ikut dibahas di sini.

e. Analisis Perancangan Sistem

Perancangan sistem ialah teknik pelengkap pemecahan masalah (pada analisis sistem) yang menggabungkan kembali komponen-komponen sistem menjadi sistem yang utuh. Termasuk di dalamnya, penambahan, penghapusan, dan perubahan kepingan yang berhubungan ke dalam sistem yang asli.[10]

1. Use Case Diagram

Diagram Use Case adalah *diagram* yang bersifat status yang memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). *Diagram* ini memiliki 2 fungsi, yaitu mendefinisikan fitur yang harus disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat sistem dari sudut pandang *user*.

2. Activity Diagram

Activity diagram merupakan *diagram* yang bersifat dinamis. *Activity diagram* adalah tipe khusus dari *diagram state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *Use Case diagram*.”[11]

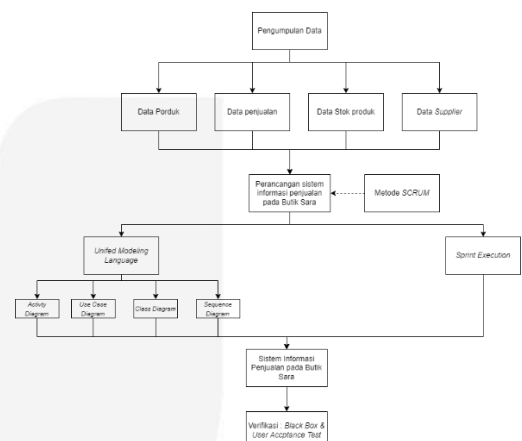
Dalam proses pembuat sebuah sistem aplikasi dibutuhkannya metode pengembangan aplikasi, agar sistem dapat bekerja dengan baik dan berjalan sesuai rancangan sistem yang telah di rencanakan. Ada beberapa metodologi yang dapat digunakan seperti waterfall, scrum, XP (Extreme Programming), dan lain lain. Di penelitian ini saya menggunakan metode scrum, Scrum merupakan salah satu metode rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan

prinsip-prinsip pendekatan AGILE, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir. Dengan mengandalkan kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi, Hasil yang diinginkan mudah tercapai. Setiap ada masalah yang timbul dapat diidentifikasi dengan baik oleh karena itu setiap masalah dapat di selesaikan dengan cepat dan scrum dapat bekerja dengan berbagai teknologi dan bahasa pemrograman. Namun secara khusus berguna untuk pengembangan proyek dengan teknologi web 2.0 ataupun media proyek baru lainnya. Oleh karena itu, Metode ini dipilih untuk menyelesaikan penelitian ini dengan efisien.

III. METODE

a. PENYELESAIAN MASALAH

Model konseptual adalah representasi dari suatu sistem, terbuat dari komposisi konsep yang digunakan untuk membantu orang mengetahui, memahami, atau mensimulasikan subjek yang diwakili oleh model tersebut.



Gambar 1 Model Konseptual

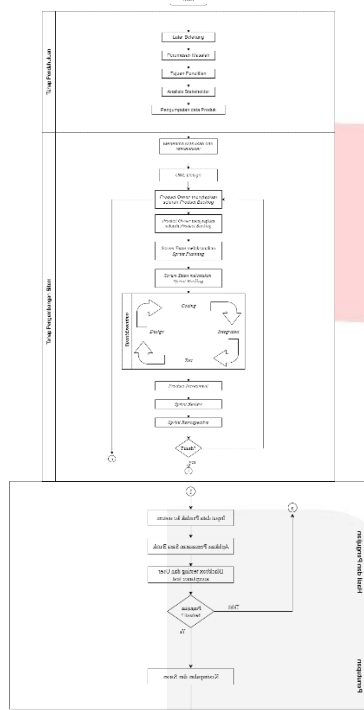
Model Konseptual menampilkan sebuah gambaran konsep yang tersusun atas ide-ide yang memiliki hubungan antar faktor-faktor yang mempengaruhi. Model konseptual sangat penting sebagai landasan penelitian ini. Penelitian ini membahas mengenai perancangan sistem untuk proses penjualan *online* Butik Sara untuk meningkatkan calon *customer*, dapat menyimpan data transaksi dan produk pada Butik Sara.

Gambar III. 1 menjelaskan model konseptual, dimana proses perancangan sistem dimulai dengan tahap pengumpulan data yaitu mengumpulkan data pada Butik Sara yang menjadi kebutuhan untuk proses perancangan sistem. Selanjutnya akan dilakukan tahap perancangan sistem dengan metode *scrum*, pada tahap ini dilakukan pemodelan sistem *Unified Modeling Language* (UML) sebagai sarana perancangan sistem, yang terdiri dari *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Setelah melakukan Pemodelan

sistem secara bersamaan akan dilakukan *Sprint Execution* proses kerja dari tim *Scrum* untuk menuju capaian setiap pekerjaan yang tercantum di dalam *sprint backlog*. Setelah tahap perancangan sistem, maka akan dilakukan pengujian menggunakan *black box* dan *User Acceptance Test*. *Black box testing* bertujuan untuk mengetahui bahwa fitur-fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan mestinya dan *User*

Acceptance Test bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan *User*. Alasan dilakukan pengujian agar dapat diketahui apakah aplikasi yang dibuat fungsinya dapat berjalan dengan baik sehingga aplikasi tersebut layak digunakan dan sesuai dengan harapan atau tidak.

b. Sistematika Penyelesaian Masalah



Gambar III.1 Sistematika penyelesaian Masalah

1. Tahap Pendahuluan, pada tahap ini berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan pengumpulan data produk yang dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian ini
2. Tahap Pengembangan Sistem, pada tahap ini berisikan tahapan pengembangan dalam merancang sistem aplikasi penjualan. Tahap ini disesuaikan dengan metode *scrum*.
3. Tahap Hasil dan Pengujian, pada tahap ini berisikan hasil implementasi dari sistem yang telah dibuat dan diuji, dimana dalam tahap ini dilakukannya uji fungsionalitas

dan user acceptance test

4. Tahap Penutupan, Pada tahap ini berisikan hasil kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

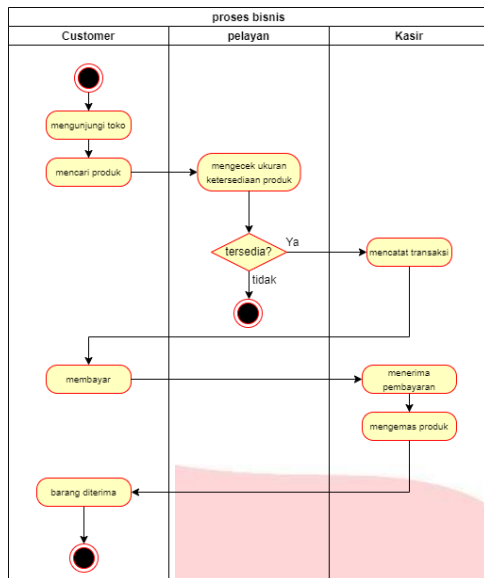
a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada tugas akhir ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan serta data yang dimana selanjutnya akan dilakukan analisis serta perancangan sistem informasi penjualan. Selanjutnya, untuk melakukan proses pengumpulan data metode yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Pada proses wawancara yang dilakukan dengan *owner* toko Butik Sara, peneliti mengadakan proses tanya jawab secara langsung dengan *owner* toko Butik Sara. Hasil yang didapatkan ialah informasi tentang bagaimana cara kerja Butik Sara, dalam memasarkan produk, bagaimana proses penjualan di toko Butik Sara, bagaimana Butik Sara dalam hal *inventaris* produk, bagaimana sistem kerja pada toko Butik Sara dan rancangan sistem informasi penjualan yang diinginkan oleh *owner* toko. Selanjutnya, pada proses observasi dimana peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses kerja di toko Butik Sara untuk mengumpulkan data dan mengamati proses bisnis yang bertujuan untuk mengetahui informasi secara detail dalam merancang sistem yang akan diterapkan pada toko Butik Sara.

b. Proses Bisnis

Pada proses bisnis ini menggambarkan rangkaian struktur yang saling terkait satu sama lain yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah, berikut merupakan proses bisnis yang ada pada toko Butik Sara:

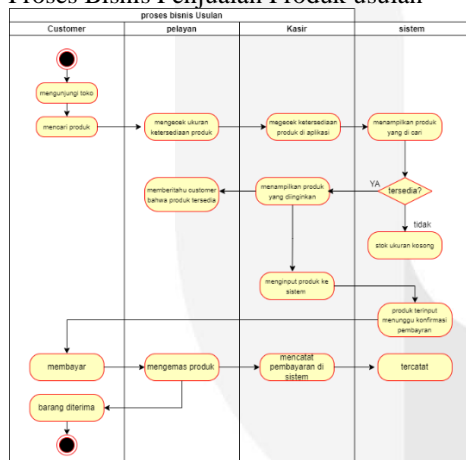
1. Proses Bisnis Penjualan Produk



Gambar IV.1 Proses bisnis penjualan produk

Pada proses bisnis diatas merupakan alur dari Customer membeli produk di toko Butik Sara. Kasir dalam hal mencatat produk yang terjual masih manual menggunakan buku *hardcopy* yang dapat menyebabkan *human error* dan memakan waktu. Melihat kekurangan tersebut maka, diusulkan sistem dengan proses bisnis yang baru menggunakan sistem yang akan dirancang.

2. Proses Bisnis Penjualan Produk usulan



Gambar IV.2 Proses bisnis penjualan produk Usulan

merupakan proses bisnis yang diusulkan menggunakan sistem yang akan dirancang. Perbedaan pada proses bisnis sebelumnya yaitu disini ditambahkan sebuah sistem untuk membantu penjualan produk menjadi lebih baik dan tepat, tidak lagi *manual* menggunakan buku atau *hardcopy* sehingga pencatatan tiadak terdapat kesalahan dan dapat mencetak laporan penjualan.

c. Analisis Stakeholders

Stakeholders dalah suatu kelompok masyarakat atau juga individu yang saling mempengaruhi juga dipengaruhi oleh pencapaian tujuan tertentu dari sebuah organisasi. Stakeholders pada tugas akhir ini

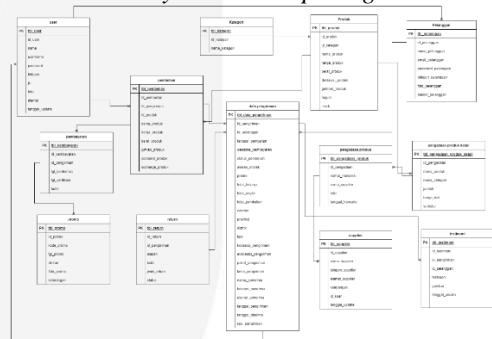
terdiri dari problem owner, problem user, problem customer, dan problem analyst.

Tabel IV.1 Analisis Stakeholders

Stakeholders	Jabatan
Problem Owner	Owner toko Butik Sara
Problem Customer	Pelanggan toko Butik Sara
Problem User	Owner toko Butik Sara
Problem Analyst	Penulis dan Pembimbing.

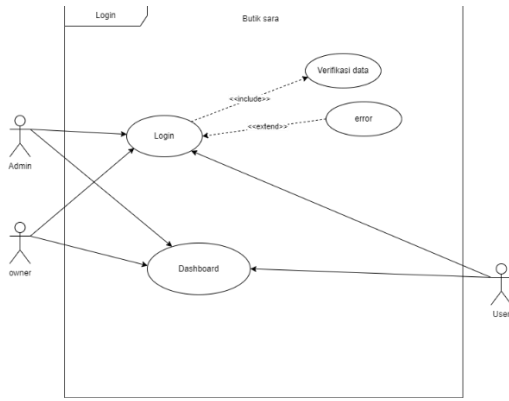
pada tabel di atas permasalahan utama yang terjadi dimiliki oleh problem owner, problem owner memiliki wewenang dalam hal pengambilan keputusan dan mengatasi masalah yang ada, problem owner pada perancangan ini adalah owner Toko Butik Sara. Selanjutnya pihak yang merasakan keputusan dan permasalahan pada perancangan ini adalah problem customer yaitu pelanggan toko Butik Sara. Pihak yang memberikan solusi terkait masalah dari suatu sistem adalah Problem User yang diperankan oleh owner Butik Sara. Pihak yang memeberikan analisis dan mambantu memecahkan masalah adalah penulis atau problem analyst.

d. Entity Relationship Diagram



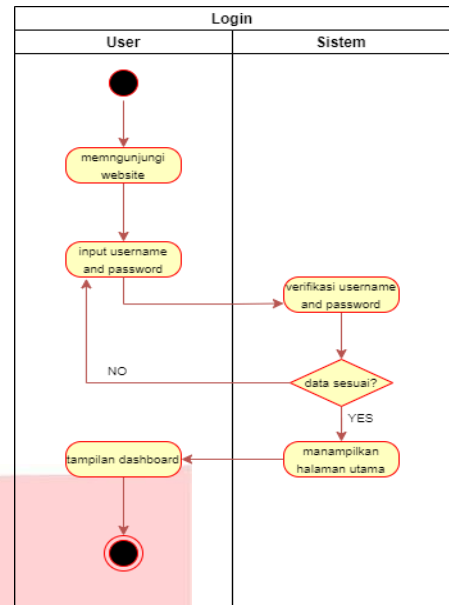
Gambar IV.3 Entity Relationship Diagram Menjelaskan bahwa terdapat entitas-entitas berbentuk tabel data, yang dimana tiap entitas memiliki hubungan satu sama lain yang akan diimplementasikan kedalam database untuk merancang aplikasi penjualan.

e. Use Case Diagram



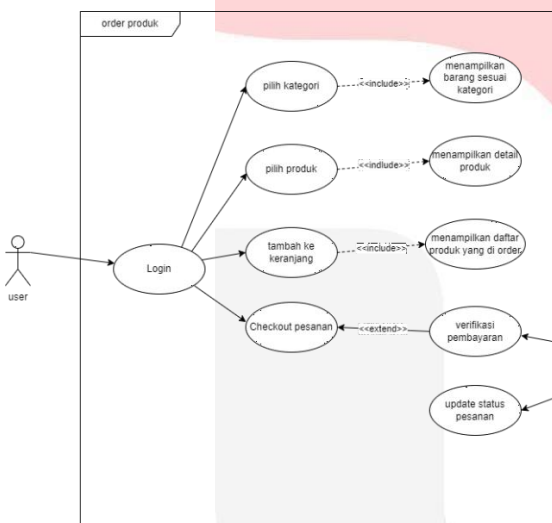
Gambar IV.4 Usecase diagram Login

Pada gambar IV.4. Usecase diagram login melibatkan 3 aktor yaitu owner, admin, dan user. Untuk melakukan login ke dalam sistem setiap aktor akan melakukan verifikasi data, jika data salah atau tidak sesuai maka akan muncul notifikasi error pada halaman login tersebut.



Gambar IV.6 Activity Diagram Login

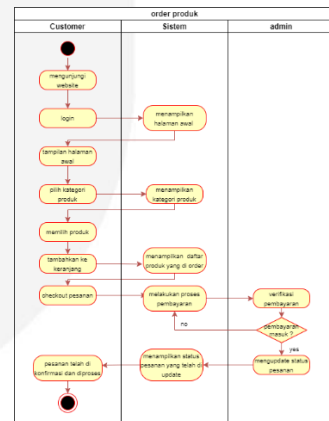
menerangkan aliran proses user masuk kehalaman dashboard aplikasi. Aktivitas login dilakukan oleh dua kelas terdiri dari user dan sistem. User sendiri merupakan aktor yang memiliki hak akses tersebut yaitu pelanggan, admin, dan owner. Untuk dapat mengakses ke dalam sistem user harus melakukan pengisian username dan password pada menu login. Jika username dan password tidak sesuai, maka sistem akan menampilkan pesan error, tetapi jika data yang dimasukkan sesuai maka sistem akan menampilkan halaman dashboard.



Gambar IV.5 Usecase diagram Order Produk

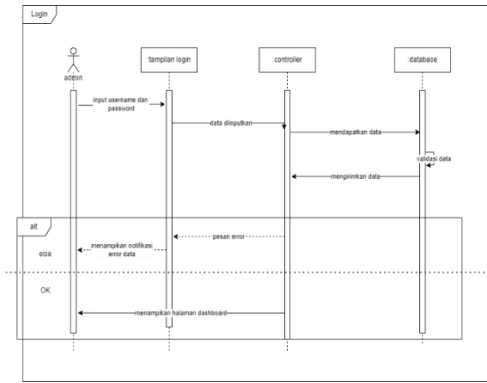
Pada Gambar.IV 5 kegiatan yang dilakukan oleh user pada saat ingin melakukan order produk. Order produk yang di maksud adalah bagaimana user atau costumer melakukan proses pembelian sebuah produk.

f. Activity Diagram



Gambar IV.7 Activity Diagram order produk

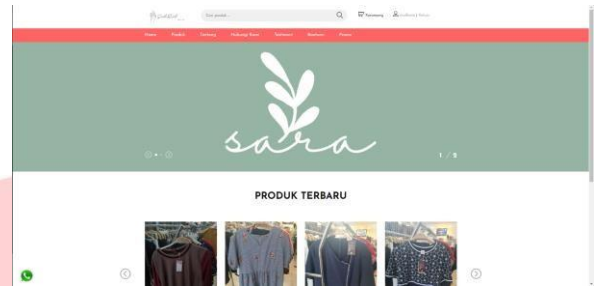
g. Sequence Diagram



Gambar IV.7 *sequence diagram* login menunjukkan *Sequence Diagram* login user (admin), *Sequence Diagram* login ini berlaku kepada semua jenis *user* pada aplikasi ini yaitu *owner, admin* dan pelanggan. Dimulai saat user membuka halaman *login*, *sistem* akan meminta untuk menginput *username* dan *password* terlebih dahulu kedalam *controller*, setelah itu *sistem* akan melakukan *validasi data*.

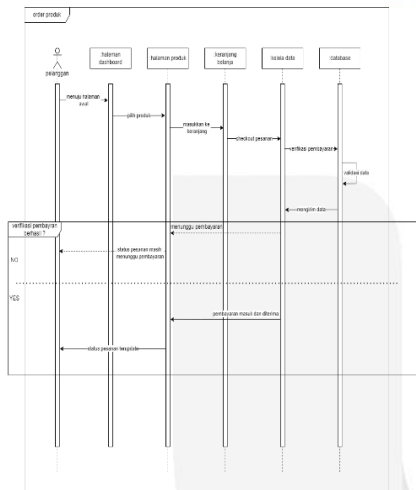
pelanggan telah melakukan pembayaran dan mengirim bukti pembayaran maka sistem akan melakukan validasi data yang dilakukan oleh Admin. Selanjutnya Ketika data pembayaran telah masuk sistem akan mengkonfirmasi pembayaran dan meng-update status pembayaran ke pelanggan.

g. Hasil Pengoden Sistem



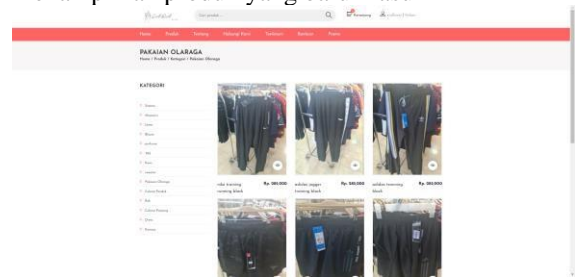
Gambar IV.9 halaman awal

merupakan tampilan awal ketika pelanggan login. Terdapat produk terbaru dimana menampilkan produk yang baru masuk

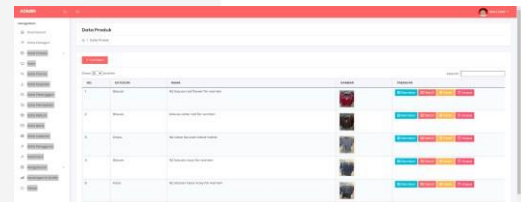


Gambar IV.8 *sequence diagram* order produk

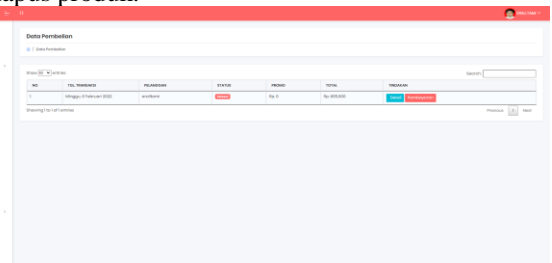
menunjukkan *Sequence diagram* order produk, menggambarkan bagaimana proses pelanggan berbelanja dari awal hingga akhir. Terlebih dahulu pelanggan mengunjungi halaman awal, setelah itu login dan sistem akan membawa kedalam halaman dashboard (halaman awal). Setelah itu pelanggan memilih ke menu kategori produk untuk mencari produk yang diinginkan, setelah memilih kategori produk pelanggan akan dibawa oleh sistem ke halaman produk. Pelanggan dapat memilih produk yang diinginkan lalu memilih menu masukan keranjang, tahap selanjutnya pelanggan dapat memilih menu keranjang untuk melakukan proses transaksi selanjutnya. Di keranjang belanja terdapat produk yang dipilih beserta total harga, setelah yakin dengan pilihan produk beserta harganya, pelanggan dapat memilih checkout pesanan mengisi data pengiriman dan melakukan proses pembayaran. Ketika



Gambar IV.10 kategori produk merupakan tampilan kategori produk. Terdapat jenis produk yang dijual yang berfungsi untuk mem-filter produk yang kit cari.

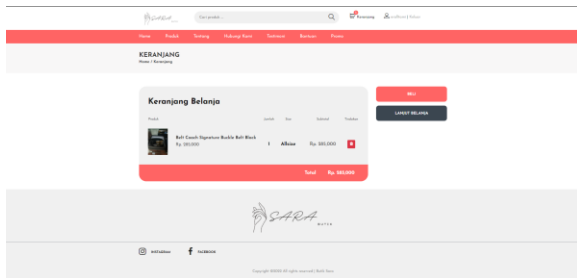


Gambar IV.11 data produk merupakan tampilan halaman Ketika user mengakses data produk. Pada tampilan ini hanya menampilkan data produk untuk di input, edit, dan hapus produk.



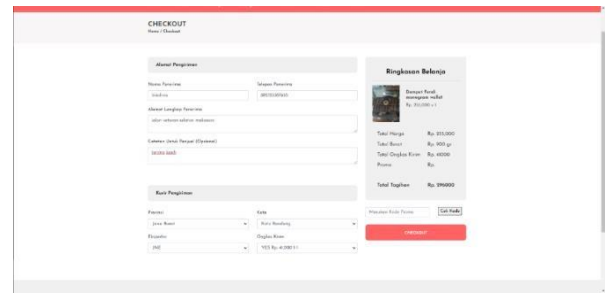
Gambar IV.12 Daftar transaksi Pembelian merupakan tampilan halaman Ketika user

mengakses data pembelian. Pada tampilan ini hanya menampilkan data pembelian yang telah terdaftar, dan juga terdapat menu detail untuk mengetahui lebih lengkap mengenai transaksi dan pembayaran untuk melakukan konfirmasi kepada pelanggan

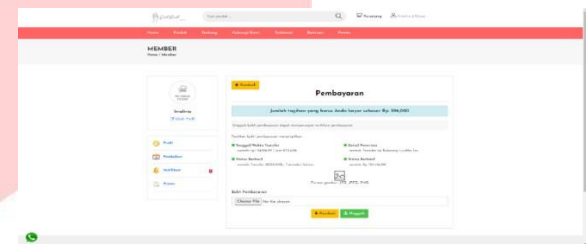


Gambar IV.13 kerjang Belanja

merupakan tampilan keranjang belanja. Keranjang belanja berfungsi untuk menampung produk-produk yang ingin kita beli



Gambar IV.14 Checkout Pesanan merupakan tampilan Checkout pesanan. Checkout pesanan yaitu mengisi data pengiriman produk beserta dengan kurir pengiriman, terdapat juga menu promo untuk mendapatkan potongan.



Gambar IV.15 Upload Bukti Pembayaran merupakan tampilan upload bukti pembayaran agar admin dapat pengkonfirmasi pesanan dengan cepat

h. Analisis dan Validasi Implemetasi hasil

Tabel V. 1 Keterkaitan Posisi di Organisasi dengan Sistem

Hak ases User	Informasi	Keputusan yang diambil
Owner	Informasi pengadaan produk, laporan, data bank, data supplier dan data admin	Untuk memantau dan mengambil keputusan, menentukan starteги dalam hal pengadaan produk, pengecekan laporan, data bank, data supplier dan data admin.
Admin	Informasi produk, kategori produk, transaksi pembelian, data return, data promo, dan data pelanggan.	Untuk memantau dan mengambil keputusan untuk menambah produk, kategori produk, mengkonfirmasi transaksi, data pelanggan, data promo, data return
Kasir	Informasi input pembelian offline ke kasir	Untuk memantau dan mengambil keputusan penjualan offline
Pelanggan	informasi membeli produk	Untuk memantau dan mengambil keputusan berbelanja produk.

terdapat posisi hak akses user pada suatu organisasi yang dapat mengakses sistem informasi penjualan. Dimana setiap user memiliki informasi masing-masing berdasarkan hak aksesnya dan dari informasi tersebut dapat diambil keputusan dari infromasi yang didapat pada sistem

i. Black box testing

Tabel V. 2 Hasil black box testing

No	Fungsi	Deskripsi	Keterangan
1.	Login	Pengujian Login dengan Hak Akses masing-masing	BERHASIL
2.	Data produk	pengujian fungsi menu data produk	BERHASIL

		(menampilkan, meng- <i>input</i> , mengedit dan menghapus data produk)	
3.	Kategori Produk	pengujian fungsi menu data Kategori produk (menampilkan, meng- <i>input</i> , mengedit dan menghapus data produk)	BERHASIL
4.	Pengadaan Produk	pengujian fungsi menu data Kategori produk (menampilkan, meng- <i>input</i> , dan mencetak nota pengadaan produk).	BERHASIL
5.	Data <i>Supplier</i>	pengujian fungsi menu data supplier (menampilkan, meng- <i>input</i> , mengedit dan menghapus data supplier)	BERHASIL
6	Data pelanggan	pengujian fungsi menu data pelanggan (menampilkan dan menghapus data pelanggan)	BERHASIL
7	Data Transaksi Pembelian	pengujian fungsi menu data transaksi pembelian (menampilkan dan melakukan konfirmasi pembayaran)	BERHASIL
8	Data <i>return</i>	pengujian fungsi menu data return (menampilkan dan melakukan konfirmasi pembayaran)	BERHASIL
9	Data Bank	pengujian fungsi menu data bank (menampilkan, meng- <i>input</i> , mengedit dan menghapus data bank)	BERHASIL
10	Data laporan	pengujian fungsi menu data Laporan (menampilkan dan melakukan pencetakan laporan)	BERHASIL
11	Data Pengguna (Admin)	pengujian fungsi menu data pengguna (menampilkan, meng- <i>input</i> , mengedit dan menghapus data admin)	BERHASIL
12	Data Testimoni	pengujian fungsi menu data testimoni (menampilkan)	BERHASIL

Dari Tabel V.2 menunjukkan hasil pengujian black box testing yang diajukan dan hasilnya menunjukkan bahwa semua fungsi yang ada dalam sistem berjalan sesuai dengan tujuan dari dibuatnya fungsi tersebut

j. User Acceptance Test (UAT)

Tabel V. 3 Total Hasil User Acceptance Test

DIMENSI	JAWABAN			
	Ya	Presentase	Tidak	Persentase
Performance	2/2	100%	0/2	0%
Design	3/4	75%	1/4	25%
Feature	2/2	100%	0/2	0%
Reliability	2/2	100%	0/2	0%
Trust	1	100%	0/1	0%
TOTAL	10/11	95%	1/11	5%

Berdasarkan Tabel.V 4 telah didapatkan hasil pengujian menggunakan *User acceptance test*. Presentase pengujian sistem dengan jawaban Ya mendapatkan hasil 95%, sedangkan presentase dengan jawaban Tidak adalah 5%. Dari hasil presentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang dapat digunakan dengan baik.

V. KESIMPULAN

a. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan dan pengujian aplikasi, kesimpulan yang didapatkan adalah sistem informasi penjualan pada Butik Sara yang dapat menjual produk secara online. Dan

dengan sistem ini membantu Butik Sara dalam proses penyimpanan data produk, data transaksi penjualan, data supplier, data pengadaan produk, dan laporan penjualan. Sistem ini diuji menggunakan pengujian black box dimana fitur yang ada pada sistem semua berjalan sesuai dengan fungsinya yang diartikan bahwa sistem layak untuk digunakan. Serta melakukan pengujian User Acceptance Test (UAT) mendapatkan presentasi nilai 95% yang artinya sistem dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penjualan pada Butik Sara.

b. Saran

Saran harus didasarkan pada temuan dan kesimpulan dari tugas akhir yang dilakukan. Rekomendasi dapat spesifik atau umum atau untuk perusahaan, termasuk saran untuk studi lebih lanjut.

1. Menambahkan fitur *scan barcode* di sistem untuk penjualan *offline* di toko Butik Sara agar harga dan produk otomatis ter-*input* ke sistem.
2. Menambahkan informasi rating pada produk untuk memberikan kepercayaan pelanggan baru untuk membeli produk tersebut dan informasi produk terjual pada sisi pelanggan
3. Menambahkan fitur *filter* produk agar pelanggan dapat mengurutkan produk berdasarkan harga terendah hingga tertinggi. Hal ini mempermudah pengguna berbelanja sesuai kebutuhan dan anggaran yang dimiliki.

REFERENSI

- [1] Lani, S. (1996). Sistem Informasi Bisnis: Analisa dan Desain Sistem Informasi Bisnis. *Jakarta: Elex Media Komputindo*.
- [2] Mulyadi, S. (2008). Sistem Akuntansi edisi 3. *Jakarta: Salemba Empat*.
- [3] Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Penerbit Andi
- [4] Rizky, S. (2011). 51. Soetam-BUKU AJAR: *Konsep Dasar RPL*.
- [5] Purwanto, I., Fatimah, D. D. S., & Partono, P. (2012). Perancangan Sistem Informasi Transaksi Tabungan Bank Sampah Garut. *Jurnal Algoritma*, 9(2), 254-265.
- [6] Mulyadi, S. (2008). Sistem Akuntansi edisi 3. *Jakarta: Salemba Empat*.
- [7] Rubin, K. S. (2012). *Essential Scrum: A practical guide to the most popular Agile process*. Addison-Wesley.
- [8] Hadinata, N., & Nasir, M. (2017). Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Study Kasus: Penjualan Sperpart Kendaraan). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(01), 22-27
- [9] Whitten, J. L., Bentley, L. D., & Dittman, K. C. (2004). Metode desain dan analisis sistem. *Andi Offset, Yogyakarta*.
- [10] Havaluddin. (2011). "Memahami Penggunaan UML (Unified Modeling Language)". *Samarinda: Vol 6 No 1*.
- [11] AS, R., & Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. *Bandung: Penerbit Informatika*.