

## BAB 5

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan saran sebagai berikut:

- 1 Toko Bin Sungkar awalnya menjalankan proses dengan pencatatan manual dan ketergantungan komunikasi secara verbal. Evaluasi dilakukan melalui *Business Process Redesign* terhadap ketiga proses bisnis, yang mencakup penghubungan aktivitas dengan notasi aplikasi, serta mengeliminasi proses yang tidak efektif yaitu meminta staff gudang cek stok barang di gudang toko dan Ancol, memberikan informasi kehabisan stok, memberikan list kebutuhan stok dan menanyakan ketersediaan stok. Terdapat perubahan digitalisasi pada aktivitas yang dihubungkan dengan notasi aplikasi ditandai yaitu pada proses cek ketersediaan stok di gudang toko dan ancول, cek stok rendah, mengirim *invoice* dan melakukan update jumlah stok. Dilakukan penambahan pada bisnis proses manajemen gudang untuk mengatasi permasalahan *fraud* dan kehilangan barang yaitu melakukan validasi barang, melihat riwayat barang, memberikan dan menerima informasi kehilangan barang. Hasil Evaluasi menunjukkan adanya perbedaan utama pada penerapan sistem dalam proses bisnis dan penghilangan aktivitas yang bergantung pada mekanisme manual.
- 2 UI Sistem Informasi dirancang berdasarkan model proses BPMN usulan yang menggambarkan alur bisnis. Contohnya, pada proses permintaan pending pesanan dirancang halaman “Pesanan *Pending*”, yang memiliki fitur permintaan pending berdasarkan jumlah pesanan dan penerimaan pesanan pending oleh staf gudang. Proses-proses pada BPMN dikategorikan kedalam 3 kebutuhan yaitu kebutuhan fungsi, kebutuhan informasi dan kebutuhan pengguna sebagai dasar pembuatan *sitemap* UI, yang menghasilkan enam halaman desain sistem, yaitu *Dashboard*, Gudang Toko, Gudang Ancol. Riwayat Perubahan, Pesanan Pending, dan Kehilangan Barang.
- 3 Analisis skor QUIS menunjukkan bahwa desain ketiga mendapatkan tingkat kepuasan tertinggi rata-rata *satisfaction rate* sebesar 7,55. Meskipun unggul secara keseluruhan, terdapat sepuluh poin pertanyaan QUIS desain ketiga

mendapatkan nilai rendah dibandingkan desain lainnya. Hasil tersebut menjadi masukan penting untuk penyempurnaan desain terpilih.

Berdasarkan pengujian *usability*, desain UI memiliki nilai efektivitas dan efisiensi sebesar 100% menandakan pengguna berhasil memahami fitur yang disediakan. Skor *usability testing* mendapatkan nilai sebesar 69,5, berada pada predikat C yaitu “*okay*” dan mendekati kategori “*good*”, Hal ini menunjukkan desain memuaskan dan dapat dijadikan desain usulan dengan beberapa catatan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan saran sebagai berikut:

- 1 Dari hasil perbandingan skor QUIS, ditemukan bahwa berdasarkan instrumen skor tinggi dibanding desain ketiga. Oleh karena itu peneliti menyarankan pada tahap implementasi, UI dapat dilengkapi dengan fitur sembunyikan *sidebar*, untuk memberikan ruang tampilan informasi yang lebih luas dan nyaman bagi pengguna.
- 2 Hasil kuisisioner SUS yang menunjukkan nilai mendekati “*good*” menandakan UI diterapkan dengan beberapa catatan. Mengingat sistem yang digunakan dalam gudang operasional membutuhkan pemahaman menyeluruh terhadap alur proses. Oleh karena itu, disarankan pembuatan sistem dilengkapi dengan buku manual atau panduan penggunaan saat sistem informasi Toko Bin Sungkar diimplementasikan.
- 3 Penelitian mengenai sistem informasi pada Toko Bin Sungkar dapat dilanjutkan dengan pembuatan *Diagram Flow Data* (DFD) sebagai dasar pengembangan tahap *front-end* dan *back-end*. Pembuatan DFD penting untuk memastikan data yang ditampilkan memiliki tingkat keakuratan yang tinggi serta mendukung pengembangan sistem yang baik.
- 4 Setelah sistem berhasil diimplementasikan, peneliti menyarankan pengembangan lebih lanjut melalui penambahan halaman diluar operasional gudang. seperti detail item, penjualan, pengiriman, dan rekap bulanan, agar sistem informasi dapat terintegrasi secara menyeluruh dan mendukung keseluruhan aktivitas bisnis.