

BAB IV

HASIL ANALISIS

Analisis kinerja pada aplikasi Scylla dalam studi kasus yang terdapat di PT Kobe Boga Utama yang telah dilakukan dengan mewawancarai secara langsung antara penulis dengan beberapa narasumber yang statusnya adalah karyawan perusahaan, yaitu Bapak Lukman Hakim, Ibu Sapta Ningrum, Ibu Rohmatun. Analisa selanjutnya juga dilakukan dengan cara observasi terhadap software tersebut juga lingkungan kerja sekitar.

4.1 Sistem Komputerisasi (Scylla)

Software ini merupakan software umum yang sering digunakan di perusahaan distributor. Aplikasi ini adalah aplikasi yang dibuat oleh PT. Pratesis yang didalamnya mencakup berbagai kebutuhan distribusi yang dimulai dari pencatatan penjualan, storage atau inventori, pembayaran yang di dalamnya bisa digunakan kredit maupun cash, sampai operasional perusahaan distribusi.

Dengan melalui kegiatan pendistribusian dari perusahaan yang diinput ke dalam aplikasi ini akan diproses melalui data transaksi yang kemudian menghasilkan laporan dari aktivitas perusahaan tersebut yang menghasilkan informasi-informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

Beberapa kegiatan yang bisa diproses oleh aplikasi ini antara lain adalah penanganan stock barang, kegiatan penjualan, manajemen piutang, juga hutang perusahaan selain itu bisa membuat laporan-laporan informatif yang sangat berguna untuk menganalisa dan juga sebagai alat pertimbangan untuk membuat keputusan.

Aplikasi Scylla ini adalah program yang berbasis sistem client server yang dapat digunakan dalam komputer yang mempunyai sistem operasi windows dan juga database Oracle 10g.

Dalam penggunaan Scylla sangat membantu bagi perusahaan PT Kobe Boga Utama karena aplikasi ini didesain khusus bagi perusahaan yang bergerak dibidang distribusi dan mempunyai nilai positif yang diantaranya penghematan waktu dan biaya, selain itu pada aplikasi ini sangat akurat dan selalu update dalam memberikan laporan juga informasi penjualan dan stock barang.

Untuk mendapatkan analisa akurat mengenai Scylla penulis menggunakan metode PIECES (Performance, Economic, Control, Efficiency, Service). Dengan demikian sangat diharapkan dapat membantu pengembang dalam menangani masalah yang terdapat pada sistem informasi di PT Kobe Boga Utama.

4.2 Gambaran Pada Sistem Penjualan Kredit dan Tunai pada PT. Kobe Boga Utama

Pada sistem penjualan PT Kobe Boga Utama, dari bagian sales mencatat dan menawarkan 2 cara pembayaran, yang pertama adalah pembayaran kredit dan yang kedua adalah sistem pembayaran tunai, selanjutnya dari pihak sales mencatat pesanan yang akan diambil oleh pihak outlet melalui form pemesanan.

Sales Order Book
 PT. Bertha Chrisanta Bersaudara, Jl. Bapuranangan No 5 Kotagede Jogjakarta
 Telp. (0274) 415765, Fax. (0274) 324094, email: bertho_chris@yahoo.com

NAMA TOKO/OUTLET : _____ No. _____
 ALAMAT : _____

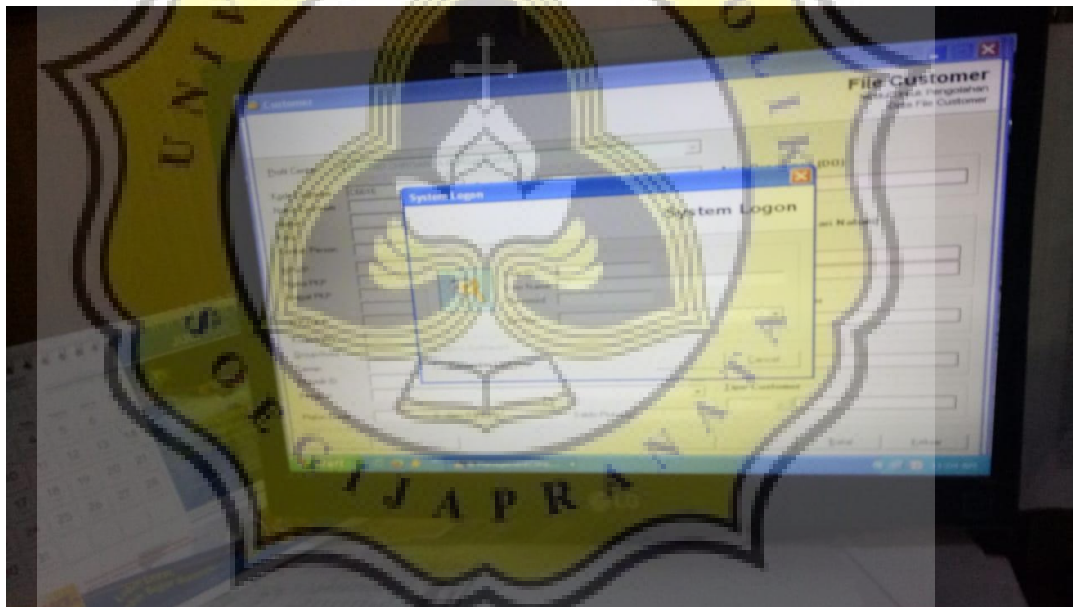
BRAND/ITEM	BAG	BAG	KTN	BRAND/ITEM	BAG	BAG	KTN
PRIMALINE				BUBBLE POP			
PRIMALINE AVOCADO	47.000			BUBBLE POP CREAMY CHOCOLATE	50.000		
PRIMALINE CAPPUCCINO	47.000			BUBBLE POP ROYAL CHOCOLATE	50.000		
PRIMALINE BLUBERRY	47.000			BUBBLE POP ROYAL CAPPUCCINO	50.000		
PRIMALINE MANGO	47.000			BUBBLE POP COFFE CARAMEL	50.000		
PRIMALINE MUNG BEAN	47.000			BUBBLE POP VANILLA	41.000		
PRIMALINE GREEN TEA MATCHA	97.000			BUBBLE POP TARO	41.000		
PRIMALINE VANILLA	33.000			BUBBLE POP BUBBLE GUM	41.000		
PRIMALINE BLACKCURRANT	33.000			BUBBLE POP AVOCADO	50.000		
PRIMALINE LEMONADE TEA	25.000						
PRIMALINE COKLAT	47.000						
PRIMALINE LECI	47.000						
PLAIN JELLY	97.400						

DIBAWA _____
 GRAND TOTAL/NARGA NETTO _____
 TOPKASIR _____

Salesman _____ Supervisor _____ Toko/Outlet _____

Gambar 4.1. Form Pemesanan

Selanjutnya, dari catatan pesanan sales akan diserahkan pada bagian admin untuk dicatat ke sistem. Pada perusahaan PT Kobe Boga Utama terdapat 3 admin, 2 diantaranya adalah bertugas sebagai input pemesanan dari sales, 1 admin bertugas sebagai pengecekan tagihan outlet sebelum input pesanan. Dari admin pengecekan akan membuka sistem aplikasi Scylla yang sudah terinstall pada komputer kerjanya, cara masuk sistem aplikasi Scylla dengan memasukkan user ID, username, password.



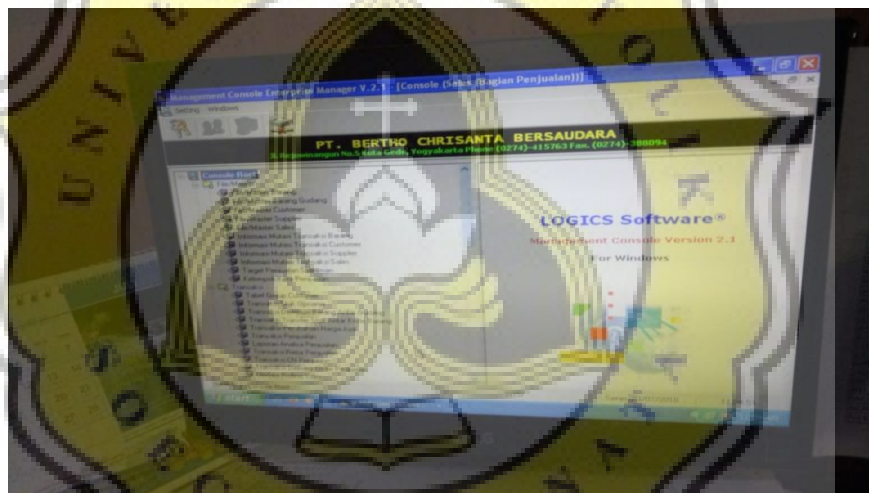
Gambar 4.2. Login ke Scylla

Setelah masuk ke sistem akan disuguhkan berbagai macam menu sesuai dengan otoritas yang diberikan kepada user, jadi aplikasi Scylla ini didesain bisa untuk memberikan otoritas kepada masing-masing user sesuai dengan bidangnya.

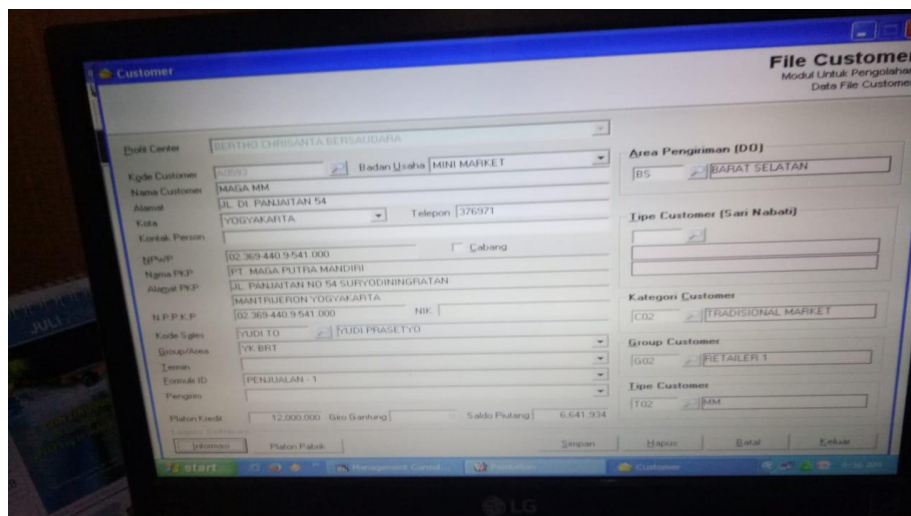
Dibagian admin pengecekan ada 3 bagian otorisasi yang bisa diketahui, yang pertama adalah bagian File atau Master. Di dalamnya ada master barang dimana kita dapat melihat berapa banyak stock barang di kantor. Kemudian di bawahnya ada master barang gudang yaitu jumlah stock barang yang terdapat di gudang. Bawahnya lagi ada master customer, supplier, sales dan lain sebagainya.

Bagian kedua terdapat bermacam-macam transaksi, yang berisikan tabel group customer, transaksi stock opname, distribusi barang antar gudang, transaksi penjualan dan lain sebagainya.

Bagian ketiga adalah bagian macam-macam laporan.



Gambar 4.3. Tampilan Setelah Login



Gambar 4.4. File Customer

Langkah pertama sebelum menginput daftar pesanan, bagian admin pengecekan akan melakukan pengecekan faktur apakah pelanggan sudah terdaftar atau pelanggan merupakan outlet baru, kalau pelanggan adalah outlet baru maka akan dilanjut ke admin bagian input data untuk melakukan pendaftaran customer terlebih dahulu, namun apabila customer sudah pernah melakukan pembelian di perusahaan, admin diwajibkan mengecek terlebih dahulu faktur di bagian pengecekan faktur. Dengan cara mengklik informasi mutasi transaksi customer pada menu utama kemudian memasukkan ID outlet kemudian klik tombol enter, maka di bagian bawah dari form input pengecekan faktur customer akan muncul tagihan faktur.

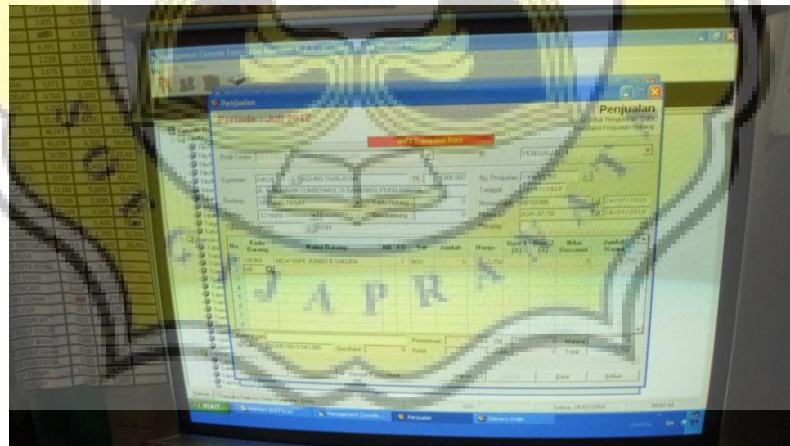
Jika masih ada tagihan faktur, pihak admin pengecekan akan melihat apakah tagihan telah melebihi batas overdue. Batasan Term of Payment perusahaan selama 2 minggu dan itu bisa dilihat dibagian bawah yang berisikan daftar tagihan faktur, dengan detail nomor penjualan, tanggal diterbitkannya faktur, tanggal jatuh tempo, nama sales, total penjualan dan lain sebagainya. Apabila melebihi overdue, maka langkah selanjutnya adalah pengembalian kuitansi pesanan ke sales yang kemudian dikembalikan ke pihak outlet untuk pemberitahuan tagihan. Akan tetapi bila tidak melebihi batas overdue, maka penyerahan pesanan order kepada admin bagian input.

ID	No. Penjualan	Tanggal	Jatuh Tempo	Tgl Cac	No. Ganti	No. Pihak	Tgl Pihak	Sales	GD	Total Penjualan
11	181000748	2018/07/17	2018/07/24		0	00101276	2018/07/17	ASHH	GD	200,800
11	181000749	2018/07/15	2018/07/22		0	02101284	2018/07/10	ASHH	GD	280,385
11	181000753	2018/07/15	2018/07/22		0	01101842	2018/07/10	GLRL	GD	1,992,327
11	181000759	2018/07/23	2018/07/30		0	00101284	2018/07/03	GLRL	GD	1,011,627
11	181000754	2018/07/03	2018/07/10		0	00101283	2018/07/03	ASHH	GD	708,416

Gambar 4.5. Pengecekan Faktur

Pengecekan faktur dapat dilihat dibagian jatuh tempo. Pada perusahaan distributor PT Kobe Boga Utama terdapat aturan penghitungan yang disebut sebagai Term of Payment (TOP) selama 2 minggu, jadi apabila outlet tersebut punya tagihan overdue, pihak admin tidak diberikan ijin melanjutkan transaksi penjualan selama tagihan tersebut belum dibayarkan.

Akan tetapi apabila tidak ada tagihan yang melebihi batas Term of Payment perusahaan, transaksi penjualan bisa dilanjutkan ke admin bagian input. Langkah ke penjualan oleh admin bagian input bisa memilih transaksi penjualan pada menu utama. Kemudian muncul form pesanan yang berisi nama customer, termin, dan dibawahnya terdapat daftar nama barang apa saja yang mau dipesan oleh customer, kode barang, jumlah, harga dan sebagainya.



Gambar 4.6. Transaksi Penjualan

Selesai input pemesanan, pihak admin akan menyimpan dan kemudian dicetak faktur 3 rangkap dengan warna berbeda-beda (putih, kuning, merah). Apabila

outlet menggunakan pembayaran cash, warna faktur yang akan diterima oleh outlet adalah warna putih, 2 warna faktur lainnya akan masuk pada bagian inkaso dan gudang. Inkaso adalah bagian khusus yang menerima pembayaran dan tagihan, baik itu kredit maupun cash.

Setelah faktur tercetak, admin kemudian ke bagian gudang untuk memberikan faktur pesanan, selanjutnya pihak gudang mempersiapkan barang-barang yang diminta sesuai dengan pesanan di faktur pemesanan. Setelah mempersiapkan pesanan, bagian gudang akan menghubungi bagian logistik untuk mengirim barang pesanan ke outlet.

Dari pihak logistik nanti akan melakukan pengecekan kode tujuan pengiriman yang kemudian dikelompokkan sesuai dengan arah tujuan pengiriman barang. Setelah pengelompokkan tujuan pengiriman barang, barang dikirim ke masing-masing outlet sesuai dengan alamat yang diberikan. Sesampainya di outlet oleh pihak outlet akan mengecek pesanan yang diterima. Setelah barang sesuai dengan yang dipesan, oleh pihak logistik akan memberikan 3 cap pada 3 rangkap faktur dan nantinya salah satu faktur akan diserahkan ke pihak outlet. Jika pihak outlet membayar cash pesanan, faktur yang diterima adalah warna putih. Akan tetapi jika pihak outlet membayar secara kredit, pihak outlet akan diberi faktur warna merah.

Setelah melakukan transaksi dengan outlet selesai secara keseluruhan, pihak logistik akan memberikan laporan hasil transaksi ke bagian admin. Selanjutnya, admin akan menerima 1 faktur sebagai tanda bukti hasil transaksi. Ada dua macam warna faktur yang diterima oleh admin, yang pertama adalah faktur dengan warna putih atau faktur dengan warna merah. Warna faktur ini dibedakan berdasarkan jenis pembayaran yang dilakukan oleh outlet.

Admin yang menerima faktur dengan warna putih dari pihak logistik adalah bukti bahwa pihak outlet melakukan pembayaran secara kredit. Selanjutnya, admin

akan menentukan berapa lama jatuh tempo penagihan pembayaran ke pihak outlet. Dalam hal ini sesuai kebijakan dari PT Kobe Boga Utama dalam menentukan Term of Payment adalah 2 minggu penagihan. Jadi admin akan menginput hasil transaksi secara keseluruhan ke dalam sistem, baik itu pembayaran cash maupun kredit.

Untuk pembayaran cash sistem akan otomatis menghapus piutang dan juga faktur tagihan kepada pelanggan setelah admin input pembayaran dari pelanggan. Lain halnya dengan pembayaran kredit, admin akan menentukan penagihan hutang kepada outlet. Setelah itu, admin akan membuat laporan daftar nama outlet yang tertagih yang dikelompokkan berdasarkan sales yang menerima pesanan.

Setelah hasil transaksi selesai diinput dan dikelompokkan oleh admin, pada hari besoknya sales berkewajiban mendatangi admin untuk mengambil hasil transaksi sebelum berkunjung ke lapangan. Hasil transaksi atau tagihan diambil berdasarkan nama sales yang menerima pesanan.

Selanjutnya, sales melakukan operasi lapangan berdasarkan PJP (Planning Journey Plan) yaitu perencanaan kunjungan kerja sales. Langkah ini dilakukan agar sales mempunyai rencana kunjung secara teratur, efisien dan dipastikan tidak meleset melebihi overdue pada tagihan outlet.

Pada saat penagihan outlet yang dilakukan oleh sales, ada 3 macam perlakuan outlet pada saat membayar hutang. Yang pertama, outlet melunasi tagihan (cash). Kedua, outlet titip uang pembayaran tagihan dalam arti upaya outlet melunasi tagihan dengan cara cicilan. Ketiga, outlet belum bisa membayar tagihan.

Outlet yang membayar tagihan secara cash warna faktur yang diterima sebelumnya oleh outlet (merah) akan ditukar dengan warna putih, sebagai tanda bahwa outlet sudah melunasi tagihan.

Namun apabila pihak outlet hanya mampu membayar cicilan tagihan, dari pihak sales akan menambah tulisan pada faktur berwarna putih dengan nominal sesuai dengan yang diterima dari outlet dengan disertakan tanda tangan outlet di samping tulisan nominal sebagai tanda bahwa pengesahan. Untuk outlet yang belum bisa membayar tagihan belum ada proses lebih lanjut.

Setelah sales melakukan proses tagihan selesai, sales akan kembali ke admin dan menyerahkan bukti terima pembayaran (uang dan sisa faktur). Sebagai tindakan lebih lanjut, admin akan memproses hasil laporan pembayaran dengan menginput ke dalam sistem. Dalam hal ini, admin hanya dapat menginput tagihan yang bersifat lunas, untuk tagihan yang dibayar secara kredit tidak ada tindakan khusus kecuali tulisan yang dibuat oleh sales di lembar faktur dengan pengesahan berupa tanda tangan dari outlet.

Untuk selanjutnya, hasil tagihan yang dilakukan oleh sales akan diproses admin kembali, jika tagihan lunas otomatis admin hanya melakukan input lunas pada sistem pembayarannya saja, tetapi jika admin menerima faktur warna merah, maka admin perlu melakukan penjadwalan kembali pada pelunasan piutang.

4.3 ANALISIS HASIL KUESIONER, WAWANCARA DAN OBSERVASI

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 10 orang pengguna sistem informasi perpustakaan dengan menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan sesuai dengan pilihan jawaban dan skornya, maka untuk mendapatkan rata-rata tingkat kepuasan dengan menggunakan rumus (Sugiono, 2012: 95):

$$r = f / n$$

Ket:

r : rata-rata

f : frekuensi

n : jumlah responden

Untuk menentukan nilai rata-rata (mean) dalam suatu daftar dari setiap pertanyaan, maka terlebih dahulu menentukan interval kelas, dengan rumus:

$$i = \frac{r}{k}$$

Ket:

i : interval kelas

r : range (wilayah) = skala tertinggi – skala terendah

k : jumlah kelas

Maka nilai yang didapatkan adalah :

$$i = \frac{5-1}{5}$$

$$i = 0,8$$

Sehingga karakteristik penilaian layanan Sistem Scylla yaitu:

Skala	Kategori Penilaian
4,25 – 5,04	Sangat Baik
3,43 – 4,23	Baik
2,62 – 3,42	Cukup Baik
1,81 – 2,61	Buruk
1,00 – 1,80	Sangat Buruk

4.3.1 Performance

Analisis ini dilakukan untuk uji kelayakan sebuah system informasi, dan mengeluarkan output berupa permasalahan-permasalahan yang ada sebagai bahan pertimbangan untuk merancang system yang baru. Analisis ini merupakan sebuah analisa yang rinci dan teliti menilai suatu system karena terdiri dari 6 aspek utama dan memunculkan permasalahan yang ada di tiap aspeknya.

Menurut definisi konseptual, kinerja merupakan suatu kemampuan pada sitem dalam menyelesaikan suatu tugas dengan cepat sehingga sasaran atau kerjaan dari suatu sistem dapat langsung tercapai. Kinerja dapat diukur dengan jumlah produksi (throughput) dan waktu yang digunakan guna untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dari suatu kegiatan (respon time).

Dalam hal ini menurut temuan di Bab III pada indicator pertanyaan pada nomor 1 (PER-1) dan pertanyaan nomor 2 (PER-2) menunjukkan respon yang baik dari responden, sebanyak 40-60% responden menyatakan bahwa terdapat kesesuaian data dan waktu yang cepat untuk melakukan suatu pencarian dalam system Scylla.

Analisa ini dibagi menjadi dua, yaitu performa sistem terhadap pelanggan terdaftar dan performa sistem terhadap pelanggan baru. Berikut ini adalah tabel performanya.

Tabel 4.1

Proses transaksi berjalan dengan baik sampai dengan hasil laporan penjualan oleh system Scylla
(PER-1)

	Frequency	Percent
Setuju	4	40
Sangat Setuju	6	60
	10	100

Sumber: Kuesioner pernyataan aspek *Performance* nomor 1

Dengan hasil temuan data dan wawancara, bahwa hasil uji analisis performance sistem untuk parameter throughput pada pelanggan terdaftar sudah baik, karena mendapatkan respon baik sebagai berikut:

- Sistem Scylla dapat memproses tiap penjualan sampai dengan laporan dengan waktu cukup cepat.

Akan tetapi dalam hal respon time atau lamanya waktu yang dibutuhkan untuk system Scylla ini dalam melakukan input data masih terbilang manual, sehingga memperlambat proses, khususnya apabila karyawan yang sedang menerima banyak pesanan penjualan, indeks pertanyaan nomor 2 (PER-2) dan mendapatkan respon serta skor yang kurang baik dari 10 responden, data ini menyatakan bahwa performance system Scylla pada parameter respon time kurang baik, karena Scylla masih terbilang input manual (nota penjualan dari sales input secara manual oleh admin) dan agak kurang cepat dan membuang waktu akan tetapi performa atau

loading pada sistem Scylla masih terbilang cukup baik dan masih dapat toleransi oleh karyawan.

Namun, ketika ada proses transaksi pada pelanggan baru, sistem memprosesnya sangat lambat, ini karena ada penambahan database baru pada server dan membutuhkan waktu yang sangat lama kurang lebih 3 menit. Dan berikut adalah tabelnya yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu pelanggan terdaftar dan pelanggan baru.

Tabel 4.2

Scylla tidak membutuhkan waktu lama untuk melakukan proses transaksi penjualan, maupun sinkronisasi data pelanggan terdaftar (PER-2)

	Frequency	Percent
Setuju	5	50
Sangat Setuju	5	50
	10	100

Tabel 4.3

Scylla tidak membutuhkan waktu lama untuk melakukan proses transaksi penjualan, maupun sinkronisasi data pelanggan belum terdaftar (PER-2)

	Frequency	Percent
Netral	2	20
Tidak Setuju	6	60
Sangat Tidak Setuju	2	20
	10	100

Tabel 4.4

Nilai Rata-rata Performance sistem pada pelanggan terdaftar

No	Indikator	N	Mean	Kategori
1	PER-1	10	4,6	Sangat Baik
2	PER-2	10	4,5	Sangat Baik
TOTAL			4,5	Sangat Baik

Tabel 4.5

Nilai Rata-rata Performance sistem pada pelanggan baru (belum terdaftar)

No	Indikator	N	Mean	Kategori
1	PER-1	10	4,6	Sangat Baik
2	PER-2	10	2	Buruk
TOTAL			3,3	Cukup Baik

4.3.2 Information

Informasi merupakan hal yang penting karena dengan informasi semua stakeholder dapat melakukan langkah selanjutnya guna keberlanjutan perusahaan. Jika kemampuan sistem informasi baik maka user mendapatkan suatu informasi dimana informasi tersebut bersifat akurat, relevan, dan tepat waktu sesuai yang diharapkan.

Oleh karena itu untuk mendapatkan sebuah sistem yang menampilkan atau menyajikan informasi yang akurat perlu diadakan uji penelitian mengenai aspek informasi ini, pertama yang diuji adalah mengenai keakuratan sistem Scylla, dalam hal ini Scylla dapat respon baik dari responden meskipun masih menggunakan sistem nota yang mana didapatkan dari sales yang kemudian baru diproses oleh admin. Pengujian ini dapat dilihat dari pertanyaan pertama pada aspek information (INF-1) dengan skor rata – rata baik, sebanyak 10 responden setuju dengan pernyataan bahwa sistem Scylla akurat antara kuantitas barang yang diinput dengan total harga barang yang sebenarnya.

Tabel 4.6

Informasi yang ditampilkan oleh Scylla sangat lengkap dan akurat sesuai dengan detail barang terjual (INF-1)

	Frekuensi	Persentase
Netral	2	20
Setuju	3	30
Sangat Setuju	5	50
Total	10	100

Sumber: Kuesioner pernyataan aspek Information nomor 1

Untuk menguji ketepatan waktu pada sistem Scylla, dapat dilihat dari pertanyaan kuesioner nomor 2. Dalam hal ini, 10 responden menyatakan tidak setuju bahwa sistem Scylla tepat waktu dalam memprosesnya, dikarenakan sistem ini masih manual, butuh nota dari sales untuk mengetahui barang yang terjual dan menginputnya sehingga belum bisa mengetahui barang apa saja yang berkurang karena butuh waktu sampai pukul 7 malam untuk mengetahui informasi barang yang terjual pada hari itu.

Tabel 4.7

Sistem Scylla memiliki informasi penjualan yang tepat waktu. (INF-2)

	Frekuensi	Persentase
Netral	1	10
Tidak Setuju	5	50
Sangat Tidak Setuju	4	40
Total	10	100

Untuk menguji kemudahan kebutuhan informasi dapat dilihat pada pertanyaan kuesioner nomor 3 (INF-3). Kemudahan informasi merupakan poin yang sangat penting dalam sebuah sistem informasi karena jika sebuah informasi sulit dipahami oleh karyawan, maka manajemen dan stakeholder juga sulit untuk mengambil keputusan. Untuk itu pada pertanyaan nomor 3 ini penulis ingin mengetahui apakah informasi yang dikeluarkan sistem Scylla dapat dipahami oleh karyawan, manajemen dan stakeholder. Sebanyak 5 responden menyatakan bahwa sistem Scylla mudah dipahami.

Tabel 4.8

Saya Scylla memiliki sajian informasi yang relevan. (INF-3)

	Frekuensi	Persentase
Netral	1	10
Setuju	5	50
Sangat Setuju	4	40

Total	10	100
-------	----	-----

Tabel 4.9
 Nilai Rata-rata Informasi

No	Indikator	N	Mean	Kategori
1	INF-1	10	4,3	Sangat Baik
2	INF-2	10	1,7	Sangat Buruk
3	INF-3	10	4,1	Sangat Baik
TOTAL			3,4	Cukup Baik

Secara garis besar dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk hasil uji aspek information sudah dapat dikatakan “Cukup Baik” dengan nilai total rata – rata 3,4 mendapatkan hasil yang maksimal.

4.3.3 Economy

Analisis ini digunakan dan dilakukan yang tujuannya untuk mengetahui apakah suatu sistem yang sedang diajalkan itu sudah dinilai tepat dan sesuai pada suatu lembaga informasi dengan dilihat dari sudut pandang financial dan biaya atau ongkos yang dikeluarkan. Hal ini sangat penting karena suatu sistem juga dipengaruhi oleh besarnya biaya yang dikeluarkan. Konesep sistem informasi yang ekonomis tentu akan memberikan kontribusi besar dalam upaya memajukan lembaga tersebut.

Untuk hal ini penulis ingin mengetahui apakah sistem Scylla ini merupakan sistem yang ekonomis, untuk menguji hal ini dimulai dari pertanyaan nomor 1 (ECO-1), sebanyak 6 responden menjawab sangat tidak setuju ini membuktikan bahwa sistem Scylla ini tidak ekonomis, karrena tidak dapat meminimalisir pengeluaran

perusahaan apalagi jika dilihat dari penggunaan jangka panjang, pengembangan usaha dan penggunaan alat tulis.

Tabel 4.10

Sistem Scylla dapat meminimalisir pengeluaran perusahaan (ECO-1)

	Frekuensi	Persentase
Tidak Setuju	4	40
Sangat Tidak Setuju	6	60
Total	10	100

Dalam hal lain penulis ingin menguji apakah sistem tersebut member dampak dan bermasalah pada efektifitas antara sumber daya waktu maupun sumber daya manusia yang ada. Untuk hal ini dapat dilihat pada pertanyaan nomor 2, sebanyak 5 responden menjawab tidak setuju untuk pertanyaan Sistem Scylla memori dampak efektifitas antara sumber daya waktu dan sumber daya manusia yang ada hal ini membuktikan bahwa sistem Scylla tidak memberikan dampak efektifitas antar dua sumber daya tersebut.

Tabel 4.11

Sistem Scylla member dampak efektifitas antara sumber daya waktu dan sumber daya manusia yang ada (ECO-2)

	Frekuensi	Persentase
Tidak Setuju	5	50
Sangat tidak setuju	5	50

Total	10	100
-------	----	-----

Tabel 4.12
 Nilai Rata-rata Ekonomi

No	Indikator	N	Mean	Kategori
1	ECO-1	10	1,4	Sangat Buruk
2	ECO-2	10	1,5	Sangat Buruk
TOTAL			1,45	Sangat Buruk

Hasil dari uji analisis kategori ekonomi dapat dilihat dengan nilai rata-rata secara keseluruhan mendapatkan nilai 1,45 dengan katogeri “sangat buruk” yang artinya dengan menggunakan sistem Scylla ini dari segi ekonomi sistem ini merupakan sistem yang tidak mempunyai nilai ekonomis dan tidak juga memberikan dampak efektifitas antara sumber daya waktu dan sumber daya manusia.

4.3.4 Control

Suatu sistem diperlukan sebuah pengontrolan atau pengawasan biar sistem tersebut dapat berjalan dengan efektif dan baik. Analisa ini dilakukan yang tujuannya adalah untuk bisa mengetahui sampai sejauh mana pengawasan, keamanan dan kontrol yang terdapat pada sistem tersebut. Sebuah sistem perlu dilakukan kontrol yang baik pula dalam upaya untuk memberikan rasa aman dan nyaman kepada pengguna ketika menggunakan sistem tersebut.

Dalam penelitian ini penulis ingin menguji apakah sistem Scylla menerapkan keamanan tertentu kepada pengguna dengan tujuan tak halnya memberikan keamanan kepada pengguna itu sendiri. Untuk menguji hal tersebut bisa kita mulai dengan suatu

pertanyaan yang bernomor 1 (CON-1), ada terdapat sebanyak 10 responden yang menjawab “sangat setuju”, hal ini menunjukkan bahwa sistem Scylla ini tidak dapat diakses oleh karyawan yang tidak memiliki otorisasi kepentingan.

Tabel 4.13

Sistem Scylla tidak bisadiakses oleh karyawan yang tidak memiliki otorisasi kepentingan (CON-1)

	Frekuensi	Persentase
Setuju	4	40
Sangat Setuju	6	60
Total	10	100

Dalam pengujian lain penulis berkeinginan mengetahui sekaligus menguji apakah sistem tersebut tidak dapat diakses ole orang diluar perusahaan. Dalam hal ini dapat kita lihat dengan pertanyaan pada nomor 2 (CON-2), sebanyak 6 responden menjawab setuju untuk pertanyaan Sistem Scylla tidak dapat diakses oleh orang diluar perusahaan.

Tabel 4.14

Sistem Scylla tidak bisadiakses oleh orang diluar perusahaan (CON-2)

	Frekuensi	Persentase
Setuju	6	60
Sangat Setuju	4	40

Total	10	100
-------	----	-----

Tabel 4.15
 Nilai Rata-rata Kontrol

No	Indikator	N	Mean	Kategori
1	CON-1	10	4,4	Sangat Baik
2	CON-2	10	4,6	Sangat Baik
TOTAL			4,5	Sangat Baik

Secara Overall melalui uji analisis control, Sistem Scylla sudah dapat dikatakan “sangat baik”, dengan nilai rata – rata 4,5 dari 10 responden dan jawaban kuesioner yang terjawab, hal ini disebabkan karena untuk mengakses Sistem Scylla memang membutuhkan otorisasi dari perusahaan. Selain itu, tiap penjualan yang diterbitkan dari Scylla terdapat nama admin yang menginput, jadi Scylla sangat baik dalam hal ini.

4.3.5 Efficiency

Beban kerja yang ditanggung oleh pengguna Scylla juga sangat diperlukan untuk dievaluasi, karena ini menyangkut kenyamanan dan kepuasan terhadap pelayanan perusahaan, oleh karena itu, efisiensi dari penggunaan sistem perlu dipertimbangkan karena ini menyangkut kenyamanan, dan juga beban yang diterima oleh pengguna. Pada hal ini, penulis perlu menguji apakah sistem ini sudah user friendly. Untuk pengujian user friendly, Sistem Scylla sudah memenuhi, hal ini dibenarkan dengan jawaban dari 10 responden yang menjawab “setuju” untuk pertanyaan ini (EFI-1),

system ini juga memiliki susunan menu yang sangat rapi dan menarik dalam hal ini berarti bagus dan mudah dimengerti, sebanyak 6 responden menjawab “ sangat setuju” untuk pertanyaan ini (EFI-1), dengan kata lain system ini memiliki fitur yang mudah dimengerti dan sangat simple dalam artian mampu memenuhi kebutuhan pengguna tanpa membuat pengguna merasa kebingungan.

Tabel 4.16

Tampilan sistem Scylla yang *user friendly* (EFI-1)

	Frekuensi	Persentase
Setuju	6	60
Sangat Setuju	4	40
Total	10	100

Tabel 4.17

Kemudahan serta sub menu yang ada di sistem Scylla mudah dipahami oleh karyawan (EFI-2)

	Frekuensi	Persentase
Setuju	5	50
Sangat Setuju	5	50
Total	10	100

Tabel 4.18
Nilai Rata-rata Efisiensi

No	Indikator	N	Mean	Kategori
1	EFI-1	10	4,4	Sangat Baik
2	EFI-2	10	4,3	Sangat Baik
2	EFI-3	10	4,4	Sangat Baik
TOTAL			4,3	Sangat Baik

Dari hasil uji analisis diatas, dalam aspek efficiency Sistem Scylla tidak muncul permasalahan, dapat dikatakan “Sangat Baik” dengan nilai total rata – rata adalah 4,3, hal ini dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan nilai dan skor “sangat baik” untuk setiap pertanyaan . Secara overall dalam hasil uji analisis aspek efficiency ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Sistem Scylla memiliki fitur dan menu yang simple dan susunan menu yang rapi
- Fitur dan menu yang mudah dipahami oleh pengguna

4.3.6 Services

Dalam hal memanfaatkan suatu sistem, sebuah servis atau layanan masih menjadi suatu pertimbangan dan hal yang perlu diperhitungkan yang bersifat penting dan perlu diperhatikan. Suatu sistem diterapkan yang harapannya akan berjalan dengan lancar tanpa kendala dan baik serta seimbang, selain itu juga diimbangi dengan pelayanan yang atau fasilitas baik juga. Oleh karena itu, dengan menggunakan layanan servis ini diharapkan dapat mengetahui seperti apa layanan yang terdapat di sistem tersebut dan dapat mengetahui permasalahan – permasalahan yang terkait dengan pelayananan. Sistem Scylla perlu dilakukan uji analisis services untuk

mengetahui bagaimana pelayanan yang diberikan ketika vendor memberikan sistem tersebut. Dalam hasil uji analisis dalam bab 3 dapat diketahui bahwa menurut data yang diperoleh oleh penulis, sebanyak 80% responden menjawab “tidak setuju” pada pertanyaan kuesioner (SER-1) ini membuktikan karyawan dalam segi pelayanan merasa kurang memuaskan karena admin diharuskan menginput ulang secara manual baru setelah itu bisa mencetak daftar barang yang dipesan, untuk prosesnya sendiri dari input barang sampai pencetakan membutuhkan waktu cukup lama, terkadang juga admin mengalami kesalahan input yang berakibat pada kesalahan pengiriman barang, berbeda ketika sistem terintegrasi dengan tablet dimana tablet tersebut difungsikan untuk melakukan penjualan secara online, oleh sales dapat dengan mudah mengkonfirmasi barang apa saja yang dipesan.

Tabel 4.18

Proses transaksi dari input sampai final terhitung cepat dan memuaskan (SER-1)

	Frekuensi	Persentase
Tidak Setuju	8	80
Setuju	2	20
Total	10	100

Dari hasil uji analisis aspek services sistem Scylla dapat dikatakan “Buruk” dengan nilai total rata – rata 2,4 dalam hal ini tidak mendapatkan hasil yang memuaskan dari segi pelayanan yang dinilai oleh karyawan dan hasil observasi di lapangan.

Aspek	Indikator Pengukuran	Standar Organisasi	Hasil Pengukuran	Kesimpulan	Rekomendasi
Performance/ Kinerja Sistem	Keakuratan dan keefektifan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan output tertentu	Jumlah temuan data serta kesesuaian data yang dihasilkan dalam satu pencarian oleh sistem Scylla Waktu yang dibutuhkan serta kecepatan penemuan data koleksi melalui satu pencarian	4.5	Sangat Puas	Tetap dilanjutkan
Information/	Informasi yang dihasilkan PT. Kobe	Keakuratan informasi yang			

Informasi	<p>Boga memenuhi kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keakuratan (menggambarkan kondisi yang sesungguhnya) 2. Ketepatan waktu (informasi sudah tersedia sebelum keputusan dibuat) 3. Kelengkapan (mencakup semua yang diperlukan oleh pembuat keputusan) 4. Relevansi (memiliki hubungan dengan keputusan yang akan diambil) 5. Terpercaya (isi informasi dapat dipercaya dan akurat) 6. Verifikasi (dapat dilacak ke sumber aslinya) 7. Kemudahan 	<p>ditampilkan suatu sistem Scylla kepada karyawan</p> <p>Seberapa banyak informasi yang ditampilkan dalam satu pencarian dan informasi yang jelas dan mudah dipahami oleh karyawan relevan antara apa yang diinput dengan apa yang ditampilkan</p>	3.4	Cukup Memuaskan	<p>Dari segi keakuratan dinilai sudah sangat baik, namun untuk masalah ketepatan waktu, sistem Scylla perlu diperbaiki karena prosesnya sangat banyak memakan waktu dan juga update barang bersediaan menunggu sampai proses input selesai.</p>
-----------	--	---	-----	-----------------	---

(informasi bisa
dipahami baik oleh
pengguna



Economy/ Ekonomi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penghematan Biaya tenaga kerja 2. Keefektifan dalam penggunaan waktu 	<p>Sistem Scylla dapat memenuhi kebutuhan karyawan dan memberikan efisiensi biaya</p>	<p>1.45</p>	<p>Sangat Tidak Memuaskan</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dan pengembangan sistem, sales perlu diberi tablet yang dapat terintegrasi pada sistem, sehingga stock barang secara langsung terupdate ketika sales melakukan pemesanan.</p> <p>Selain itu, penilaian jangka panjangnya adalah penghematan biaya alat tulis sehingga pengeluaran kertas dan alat tulis</p>

					lainnya bisa diminimalisir.
Control/ Kendali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan sistem informasi untuk diakses 2. Kemungkinan bahwa data dari sistem informasi akuntansi dapat digelapkan atau dicuri 3. Kemungkinan data atau informasi akuntansi dapat diakses oleh orang yang tidak berwenang 4. Kemungkinan data yang tersimpan tidak konsisten dan terdapat pada file-file atau database yang berbeda 5. Dapat terjadi 	<p>Kemanan user dalam mengakses Sistem Scylla sangatlah penting untuk menjaga serta melindungi privasi user.</p>			

	kesalahan pemrosesan oleh manusia, mesin atau perangkat lunak		4.5	Sangat Puas	Tetap dilanjutkan
Efficiency/ Efisiensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu yang terbuang dari manusia, mesin atau perangkat lunak 2. Terdapat data yang secara berlebihan diinput atau disalin 3. Terdapat data yang secara berlebihan diproses 4. Terdapat informasi yang secara berlebihan dihasilkan 	<p>Kemudahan sistem Scylla yang mudah dipahami memudahkan karyawan dalam penggunaan sistem</p> <p>Terdapat ketidakcocokan antara apa yang karyawan lakukan dengan sistem informasi</p>	4.3	Sangat Puas	Tetap dilanjutkan

		yang ada			
Service/ Pelayanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem informasi organisasi menghasilkan output yang akurat 2. Sistem informasi organisasi menghasilkan kualitas yang konsisten 3. Sistem informasi organisasi menghasilkan kualitas yang dapat dipercaya 4. Sistem informasi organisasi mudah dipelajari 5. Sistem informasi organisasi mudah digunakan 6. Sistem informasi organisasi merupakan sistem yang fleksibel 	Penilaian pelayanan karyawan pada saat proses transaksi.			

			2.4	Kurang Memuaskan	<p>Perlu diperbaiki agar sistem yang digunakan oleh karyawan dirasa tidak kerja dua kali, karena selama ini karyawan input manual dari nota penjualan yang diserahkan oleh sales yang kemudian admin memprosesnya sampai dengan pencetakan faktur.</p> <p>Hal ini dirasa kurang efektif sekaligus terhitung sangat lama. Selain itu, kerap ada kejadian salah input.</p>
--	--	--	-----	------------------	--