

Sistem Informasi Manajemen Inventaris (Studi Kasus : Pengelolaan Aset Dan Barang Kependik Wonogiri)

Alfi Dimar Pradana^{1*}, Endah Sudarmilah²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Email: l200160101@student.ums.ac.id¹, Endah.Sudarmilah@ums.ac.id²

Abstrak

Keywords:
Inventaris; Kependik
Wonogiri; Sistem
Informasi

Kependik Wonogiri merupakan koperasi yang dikelola oleh Dinas Pendidikan dan Keilmuan di Kabupaten Wonogiri. Kependik Wonogiri mengelola data inventaris dalam proses peminjaman belum terkomputerisasi secara keseluruhan, komputer hanya digunakan untuk pendataan seluruh data inventaris dengan aplikasi Microsoft-Word atau Microsoft -Excel. Data inventaris seharusnya diolah dengan baik, sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja secara akurat. Salah satu solusi supaya terkomputerisasi dengan baik dengan menerapkan sebuah sistem informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi manajemen inventaris dalam pengelolaan aset dan barang di Kependik Wonogiri. Metode yang digunakan adalah metode SDLC (System Development Life Cycle) dengan pendekatan waterfall menggunakan UML (Unified Modelling Language) yaitu use case diagram dan activity diagram. Sistem ini dibangun dengan menggunakan beberapa bahasa dan framework codeIgniter model PHP MVC (Model-View-Controller) dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis data. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi manajemen inventaris yang berbasis web. Berdasarkan hasil pengujian Black Box yang telah dilakukan, sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan fitur yang telah dirancang sejak awal penelitian. Sistem dapat melakukan proses pencatatan data aset dan barang, pembuatan laporan dan transaksi peminjaman. Sedangkan hasil pengujian kuesioner mendapatkan hasil dengan rata-rata 83.48% yang berarti user sangat setuju dengan sistem informasi yang dikembangkan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sistem informasi sudah semakin meluas. Aset dan barang inventaris merupakan sesuatu yang memiliki nilai guna bagi institusi, memanfaatkan nilai barang dengan optimal serta mengetahui keberadaannya. Bidang transaksi dan inventaris menyesuaikan kebutuhan dan perkembangan teknologi agar dapat ditangani dengan cepat dan tepat. Pengolahan data menggunakan

komputer khususnya “Sistem Informasi” merupakan penunjang utama agar dapat mengelola informasi data secara efektif dan efisien.

Sistem informasi perlu diterapkan pada suatu koperasi yang banyak hubungannya dengan inventaris barang. Hal ini akan meningkatkan kelancaran dalam pencatatan inventaris, pembuatan laporan dan mempermudah dalam melakukan transaksi peminjaman apabila

ada yang akan meminjam inventaris dari koperasi tersebut. Kependik Wonogiri dalam mengelola data inventaris barang belum terkomputerisasi secara keseluruhan. Komputer hanya digunakan untuk pendataan seluruh data inventaris dengan aplikasi Microsoft-Word atau Microsoft -Exel, sehingga kurang efektif serta tidak efisien. Oleh karena itu, koperasi tersebut harus memiliki sistem pengelolaan data yang terkomputerisasi dengan baik agar menghasilkan informasi yang dapat dikelola dengan cepat dan mudah tanpa megalami resiko kehilangan data. Adanya Sistem Informasi Manajemen Invertaris berguna meningkatkan kualitas pencatatan, pengontrolan, pemeliharaan dan transaksi peminjaman aset dan barang inventaris serta menghindari kesalahpahaman dalam proses peminjaman suatu aset dan barang.

Pengembangan penelitian dilakukan dengan meninjau dari penelitian-penelitian sebelumnya. Referensi digunakan untuk memberikan batasan sistem yang dikembangkan lebih lanjut. Sekarang ini meminjam barang inventaris saat melakukan pengecekan ketersediaan barang inventaris memakan waktu lebih lama karena untuk mencatat dan memeriksa ketersediaan barang inventaris, pegawai harus melakukannya secara manual [1] . Sistem yang terkomputerisasi dengan baik membuat pengelolaan data yang mudah dan cepat juga dapat membantu menghindari penyimpangan data, kerugian dalam transaksi sewa, dan banyak manfaat positif lainnya [2] .

Teknologi telah terbukti dimanfaatkan untuk menunjang kinerja pengolahan data menjadi lebih baik dan cepat dengan media elektronik seperti komputer, media yang sangat membantu dalam pengolahan data menjadi informasi [3]. Aplikasi berbasis web dapat membangun sistem peminjaman yang terkomputerisasi mampu mengakomodasi transaksi pembayaran yang mudah, cepat dan aman serta dapat menampilkan data laporan peminjaman yang cepat dan akurat untuk kebutuhan laporan keuangan perusahaan [4] . Sistem peminjaman diakses dari website yang terintegrasi dengan teknologi SMS

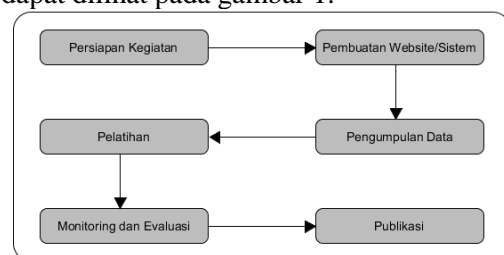
memiliki antarmuka yang sangat ramah pengguna, jadi pengguna yang ingin melakukan peminjaman tidak harus datang dan bertemu langsung saat ingin melakukan peminjaman [5]. Memanfaatkan sistem informasi berbasis web tidak hanya dimanfaatkan untuk peminjaman saja, tetapi untuk memasarkan properti menjadi lebih luas [6] .

Kuncoro, Kusuma, & Purnomo (2018) mengembangkan sistem informasi inventaris dengan menggunakan *PHP, HTML, MySQL* sebagai manajemen basis data dan *CodeIgniter* model MVC. As & Fitriani (2016) dalam penelitiannya menggunakan UML sebagai standar permodelannya serta menggunakan metodologi UA dengan tahapan identifikasi actor, use case diagram, activity diagram dan sequence diagram. Suhendar, Novita, & Ariesta (2019) menggunakan *black box testing* untuk menguji sistem yaitu melakukan pengujian sistem dengan memeriksa modul yang sudah dibuat apakah hasilnya sesuai dengan ketentuan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan tersebut, penulis bermaksud untuk membuat “Sistem Informasi Manajemen Invertaris” berbasis web. Diharapkan bermanfaat dan mempermudah proses pendataan, pembuatan laporan dan transaksi peminjaman. Selain itu diharapkan dapat membuat kinerja lebih efektif dan efisien.

2. METODE

Tahap alur pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

Keterangan dari gambar 1 adalah :

1) Persiapan Kegiatan

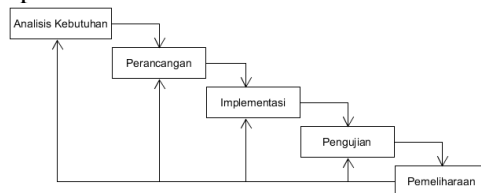
Metode penelitian yang dilakukan dalam program ini diawali dengan

mendatangi koperasi yang sudah ditentukan, kemudian mewawancarai salah satu narasumber dari koperasi tersebut guna mendapatkan data ataupun informasi yang kami butuhkan dalam program. Informasi awal yang sudah kami peroleh maka akan kami lanjutkan dengan langkah berikutnya yaitu menganalisa permasalahan-permasalahan sehingga kami dapat menarik kesimpulan. Keadaan di lapangan juga tak luput dari metode ini, dengan mencari data di lapangan secara langsung sehingga memperoleh data sekunder maupun primer. Setelah selesai, hasil pengumpulan informasi melalui data-data yang telah diperoleh lalu menyusunnya kembali menjadi sebuah laporan berdasarkan pendekatan ilmiah.

Kemudian menawarkan sebuah konsep sistem ke koperasi tersebut sesuai dengan data atau informasi yang telah dikumpulkan. Konsep sistem yang akan dibuat akan membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada koperasi tersebut.

2) Pembuatan website/sistem

Penelitian ini menggunakan metode SDLC dengan pendekatan *waterfall*. Metode *waterfall* digambarkan pada Gambar 2, terdiri dari beberapa tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.



Gambar 2. Metode *Waterfall*

a. Analisa Kebutuhan

Tahap ini menganalisa dan mengumpulkan data sesuai kebutuhan untuk kemudahan dalam pengembangan sistem.

Kebutuhan fungsional pengembangan sistem ini antara lain sistem dapat melakukan *CRUD* data barang, sistem dapat melakukan

transaksi peminjaman, sistem dapat mengirimkan notifikasi peminjaman lewat email, sistem dapat menghitung total biaya, sistem dapat menampilkan riwayat peminjaman, sistem dapat menampilkan ketersediaan data barang dan sistem dapat menampilkan laporan peminjaman.

Kebutuhan non fungsional pengembangan sistem ini antara lain perangkat lunak yang diperlukan adalah Sistem Operasi *Windows (XP,7,8,10)* yang mendukung aplikasi *XAMPP* dan *Web*. Dibutuhkan juga *VSCode* sebagai *code editor* dan *Web Browser*.

b. Perancangan Sistem

Pengembangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *use case diagram* dan *activity diagram*.

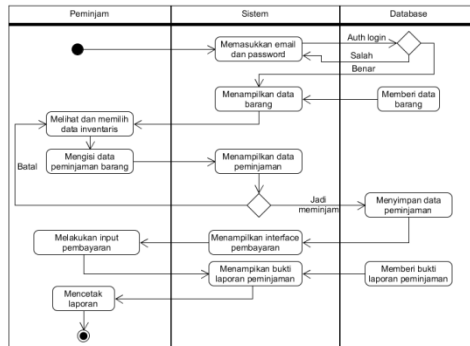
Akses yang dapat dilakukan oleh pengelola dan peminjam dijelaskan pada use case diagram. Pengelola sebagai admin harus melakukan login terlebih dahulu sebelum mendapat akses lain seperti input data, edit data, dan delete data. Peminjam juga harus melakukan login terlebih dahulu sebelum memperoleh akses meminjam dan melihat data seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. *Use Case Diagram*

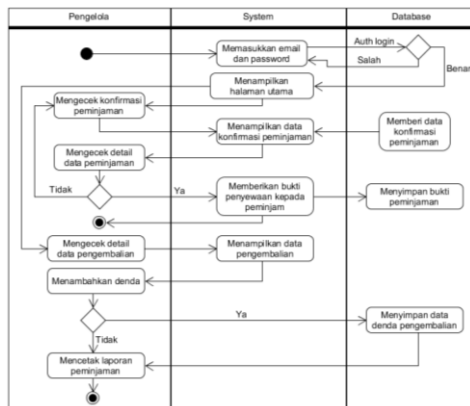
Peminjam harus melakukan *login* dengan memasukkan *email* dan *password* setelah itu peminjam dapat memilih barang inventaris beserta melakukan *input* pembayaran melalui sistem *website*. Pilihan pembayaran ada dua yaitu dengan mengunggah bukti pembayaran atau membayar di tempat. Sistem kemudian memberi respon

kepada peminjam sesuai dengan data yang diinputkan untuk disetujui oleh pengelola, selanjutnya peminjam dapat mencetak laporan mengenai bukti transaksi peminjaman untuk pengambilan barang. Kegiatan tersebut ditunjukkan pada Gambar 4.



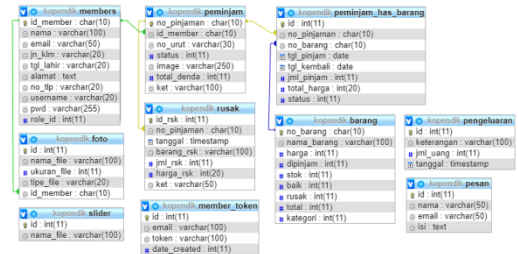
Gambar 4. Activity diagram transaksi oleh peminjam

Pengelola sebagai admin harus melakukan *login* dengan memasukkan *email* dan *password*. Pengelola bertugas mengecek data peminjaman sekaligus melakukan konfirmasi terhadap peminjam yang telah melakukan pembayaran. Apabila pengelola telah melakukan konfirmasi sistem memberi respon dengan memberi laporan mengenai bukti transaksi peminjaman kepada peminjam. Proses pengembalian barang pengelola dapat menambahkan denda apabila barang yang dikembalikan rusak atau hilang serta terlambat saat pengembalian barang. Selanjutnya pengelola dapat mencetak laporan peminjaman untuk peminjam yang bersangkutan. Kegiatan tersebut ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Activity diagram transaksi oleh pengelola

Database didalam sistem ini terdiri dari 10 tabel yaitu tabel members, tabel barang, tabel peminjam, tabel peminjam_has_barang, tabel foto, tabel rusak, tabel pengeluaran, tabel pesan, tabel slider dan tabel member_token seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 6.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

c. Implementasi

Sistem manajemen inventaris ini dibuat menggunakan beberapa bahasa yaitu *MySQL*, *bootstrap*, *codeIgniter* model *PHP MVC (Model, View dan Controller)* dan *VSCode*. Dengan menggunakan bantuan program tersebut diharapkan sistem ini dapat digunakan secara mudah oleh *user*.

d. Pengujian

Menguji sistem dengan menggunakan *black box testing*, yaitu menguji *software* agar sistem terbebas dari error dengan memeriksa apakah hasilnya sesuai dengan kebutuhan fungsional. Kemudian pengujian kedua menggunakan kuesioner dengan memberikan beberapa pertanyaan yang diisi oleh responden. Hasil dari pengujian akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem sebelum diterapkan.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan sistem akan dikelola sepenuhnya oleh penanggungjawab dari pihak Kependik Wonogiri. Pemeliharaan sistem dilakukan apabila terdapat kesalahan dalam pengelolaan transaksi peminjaman.

3) Pengumpulan data

Mengisi data terkait semua aset dan barang yang terdapat di Kependik Wonogiri.

4) Pelatihan

Mengadakan pelatihan untuk calon *admin* yang akan mengoperasikan sistem agar dapat menggunakannya dengan benar.

5) Monitoring dan evaluasi

Melakukan monitoring seperti mengunjungi Kependik Wonogiri dan memantau sistem apakah berjalan dengan baik atau tidak. Serta memantau *admin* apakah sudah melaksanakan tugasnya dengan baik.

6) Publikasi

Publikasi melalui seminar dan media cetak seperti koran terkait kegiatan pembangunan Sistem Informasi Manajemen Inventaris di Kependik Wonogiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini sistem informasi telah selesai dikembangkan dengan tampilan menu dan beberapa fitur yang akan memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

3.1 Halaman Utama

Halaman utama ditunjukkan Gambar 7 yang merupakan tampilan awal ketika sistem informasi dibuka pada *web browser*. Halaman ini terdapat *menu* yang berisi *login* yang nantinya digunakan *user* untuk masuk kedalam menu selanjutnya dengan menggunakan *email* dan *password*.



Gambar 7. Halaman Utama

3.2 Halaman Admin

Halaman ini hanya *admin* saja memiliki hak akses secara penuh. Halaman ini membutuhkan *login* dari *admin* sistem sehingga hanya *admin* yang bisa mengakses. Fitur pada halaman ini terdiri dari beberapa submenu. *Submenu* tersebut adalah menu utama, stok barang, peminjaman, riwayat peminjaman,

pengeluaran, laporan dan grafik, member dan pesan ditunjukkan pada Gambar 8.

No	Nama Barang	Harga Satuan	Barang Stokjml	Stok	Bulk	RestokCarut	Total	Ukub	Kepes
1	Gelas	Rp.300.0	100	100	1	1	100	100	100
2	Botol	Rp.500.0	100	100	1	1	100	100	100
3	Jendang	Rp.4000.0	2	2	1	1	2	2	2
4	Mebel	Rp.5000.0	4	4	2	2	4	4	4
5	Kompor	Rp.8000.0	4	4	2	2	4	4	4
6	Mangkuk OS	Rp.500.0	100	100	1	1	100	100	100

Gambar 8. Halaman Admin

3.3 Halaman Peminjam

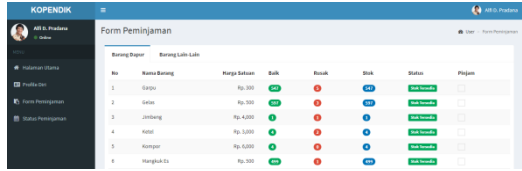
Gambar 9 menampilkan halaman peminjam membutuhkan *login* dari akun peminjam untuk bisa mendapatkan akses. Halaman ini digunakan peminjam untuk melakukan peminjaman maupun melihat jumlah data barang yang sedang dipinjam dan berisi data lengkap dari peminjam. Menu yang terdapat di dalam halaman ini ada tiga diantaranya menu profil diri yang berisi data diri dari peminjam. Menu selanjutnya adalah *form* peminjaman, pada menu ini peminjam dapat data aset dan barang beserta jumlah dan informasi lengkap mengenai aset sekaligus dapat melakukan peminjaman aset secara langsung. Menu yang terakhir adalah status peminjaman, pada menu ini peminjam mencetak bukti peminjaman ketika peminjaman sudah diterima oleh *admin* dan dapat melihat riwayat peminjaman.



Gambar 9. Halaman Peminjam

3.4 Form Peminjaman

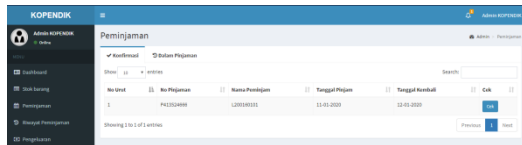
Form peminjaman ini mengizinkan peminjam untuk melakukan peminjaman lebih dari satu aset yang ditunjukkan pada Gambar 10. Peminjam juga dapat memasukkan tanggal pinjam dan tanggal kembali yang digunakan sistem untuk membatasi lama waktu peminjaman serta jumlah asetnya. Setelah itu peminjam dapat memilih pembayaran lewat rekening dengan melakukan *upload* bukti pembayaran atau membayar langsung.



Gambar 10. Form Peminjaman

3.5 Halaman Peminjaman

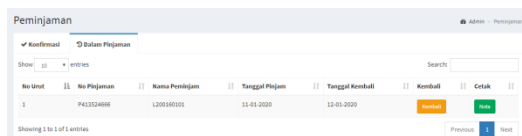
Halaman ini berisi daftar data peminjaman dari semua peminjam yang hanya bisa diakses oleh *admin* ditunjukkan pada gambar 11. Fitur yang terdapat pada halaman ini adalah melakukan konfirmasi peminjaman, *admin* bisa menerima pinjaman atau menolaknya. Kemudian peminjam akan mendapatkan notifikasi lewat *email*.



Gambar 11. Halaman Peminjaman

3.6 Halaman Pengembalian

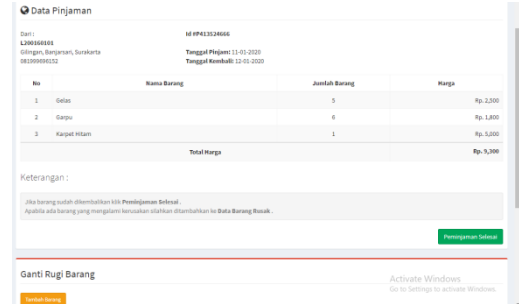
Halaman yang berfungsi menampilkan data pengembalian berisi rincian pengembalian berikut biaya kehilangan atau kerusakan serta jumlah total yang harus dibayarkan. Fitur nota di bagian kanan berisi rincian total biaya yang harus dibayar dan dapat dicetak sebagai bukti pengembalian serta pembayaran yang *valid* ditampilkan pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Pengembalian

3.7 Form Pengembalian

Pada *form* ini menampilkan data peminjaman secara otomatis. Fitur lain yang terdapat pada halaman peminjaman adalah tambah ganti rugi barang yang berguna untuk mengatur jumlah barang kembali, yang apabila terjadi kehilangan ataupun kerusakan sesuai Gambar 13.



Gambar 13. Form Pengembalian

3.8 Laporan Keuangan

Gambar 14 menampilkan laporan keuangan peminjaman yang merupakan fitur yang terdapat dalam sistem informasi ini. Laporan ini dapat diatur sesuai bulan atau tahun yang diinginkan. Fitur unduh dalam halaman ini memungkinkan *admin* untuk unduh atau penyimpanan laporan secara *offline* dalam bentuk file. Terakhir adalah fitur cetak dalam halaman ini memungkinkan *admin* untuk mencetak laporan secara langsung

Laporan Peminjaman Bulan February 2020				
No	Kode Barang	Barang	Jumlah Barang	Harga
1	B224243327	Gelas	203	Rp. 101.500
2	B714207436	Kajang Set	2	Rp. 18.000
3	B483780843	Karpas Hitam	7	Rp. 35.000
4	B996199632	Karpas Merah	6	Rp. 30.000
5	B187292086	Ketel	8	Rp. 24.000
6	B420512437	Kompor	4	Rp. 24.000
Total Harga				Rp. 232.500

Gambar 14. Laporan Keuangan

3.9 Pengujian Blackbox

Untuk memastikan sistem yang dikembangkan berjalan dengan baik atau tidak dilakukan pengujian *black box*. Hasil pengujian *black box* menyatakan bahwa sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan fiturnya sesuai dengan rancangan awal sistem.

3.10 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dikatakan valid jika nilai korelasi lebih besar dari *r* tabel, dan dikatakan tidak valid jika nilai korelasi kurang dari *r* tabel. Nilai korelasi adalah koefisien antara item setiap pertanyaan dengan nilai total. Nilai *r* tabel untuk jumlah responden sebanyak 30 dan taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 1. Hasil perhitungan pada tabel 1 semua pernyataan pada kuesioner dinyatakan valid karena semua nilai korelasi pada

setiap pertanyaan lebih besar dari r tabel. Selanjutnya pernyataan-pernyataan yang telah valid dilakukan uji reliabilitas untuk menyatakan bahwa hasil kuesioner dapat dipercaya.

Hasil uji reliabilitas pada responden seperti tabel 2. Dapat dilihat dari hasil uji reliabilitas bahwa *Cronbach Alpha* menunjukkan angka sebesar 0.730, nilai alpha sebesar 0.730 berarti mempunyai tingkat reliabilitas yang diuji termasuk kategori tinggi, dengan demikian hasil kuesioner memiliki reliabilitas yang tinggi dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

3.11 Perhitungan Presentase Kuesioner

Hasil dari penilaian *user* yang telah diisikan pada kuesioner yang diambil dari 30 responden akan diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus dalam skala *likert*. Menurut Maryuliana, dkk (2016) skala *likert* adalah skala penilaian untuk menentukan tingkat persetujuan responden dengan memberikan beberapa pilihan, kemudian disertai nilai pada setiap pertanyaan. Sebagai parameter penilaian telah disiapkan seperti tabel 3. Cara menghitung persentase nilai adalah sebagai berikut:

- (1) $N_{max} = 5 \times \text{total responden}$
- (2) $\text{Nilai total} = 5 \times n \text{ (SS)} + 4 \times n \text{ (S)} + 3 \times n \text{ (N)} + 2 \times n \text{ (TS)} + x \times n \text{ (STS)}$
- (3) $\text{Presentase} = (\text{Nilai total} / N_{max}) \times 100\%$

Persamaan (1) N_{max} merupakan hasil dari perkalian nilai kriteria tertinggi dengan jumlah responden yang ada dimana nilai kriteria tertinggi 5 dikalikan jumlah responden. Persamaan (2) Nilai total merupakan hasil dari perkalian setiap nilai kriteria 1 sampai dengan 5 dengan (n) sendiri yaitu jumlah responden yang muncul. Persamaan (3) merupakan penghitungan persentase total skor dari responden yang dibagi dengan N_{max} dan dikalikan 100% untuk memperoleh hasil akhir. Hasil dari kuesioner nilai dari sistem informasi dapat dilihat pada tabel 4.

Pengelolaan kuisisioner menggunakan skala *likert* yang disebar kepada 30 responden diperoleh nilai rata-rata

presentase 83.48% yang berarti sangat setuju dengan sistem informasi yang dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Hasil sistem yang telah selesai dibuat berupa sistem snformasi manajemen inventaris KOPENDIK yang dapat membantu proses pendataan, pembuatan laporan dan transaksi peminjaman lebih efektif dan efisien. Berdasarkan pada pengujian *black box* yang telah dilakukan, sistem dapat berjalan tanpa terjadi *error* sesuai dengan fungsi dan fitur yang telah dirancang sejak awal penelitian. Pengujian selanjutnya dengan kuesioner yang dibagikan kepada 30 responden didapatkan rata-rata presentase 83,48% yang berarti sangat setuju dengan sistem informasi yang dikembangkan.

REFERENSI

Jurnal, Bulletin, dan Majalah Ilmiah

- [1] Setiawan R, Suhendra. Web Based Application for Borrowing Inventory Items (Case Study at English Course Institution for Adults in Jakarta). *IJCSMC (International Journal of Computer Science and Mobile Computing)*. 2018;7(11):173–84.
- [2] Saputra FK, Inovera RA, Efrida Susanti R. Web-Based Futsal Field Reservation System. *Journal of Information System Applied Computer Science*. 2018;7–10.
- [3] Prasetyo WD. Sistem Informasi Inventaris Desa Berbasis Web. Surakarta: Laporan Tugas Akhir. 2017;
- [4] Permitasari RI, Sahara R. Implementation of Web – Based Bike Renting Application “ Bike – Sharing .” *International Journal Computer Science and Mobile Computing*. 2018;7(12):6–13.
- [5] Osman MN, Zain NM, Paidi Z, Sedek KA, Yusoff MN. Online Car Rental System using Web-Based and SMS Technology. *Computing Research & Innovation*. 2017;2:277–86.
- [6] Putra RP, Riyadi A, Wardani S. Rancang Bangun Sistem Informasi

- Persewaan dan Penjualan Properti di DIY Berbasis Web. *UPY Press*. 2017;302–11.
- [7] Kuncoro AP, Kusuma BA, Purnomo A. Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website sebagai Media Pengelolaan Peminjaman dan Pengembalian Alat Laboratorium Fikes UMP. *SATIN (Sains dan Teknologi Informasi)*. 2018;4(2).
- [8] As DMF, Fitriani L. Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan dan Pengelolaan Data Alat Kamping Berbasis Desktop Pada Perusahaan Perorangan RZ Adventure. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Garut*. 2016;198–204.
- [9] Suhendar A, Novita I, Ariesta A. Sistem Informasi Inventaris Barang Menggunakan Unified Modeling Language pada Kecamatan Gambir. *SENIATI*. 2019;55–60.
- [10] Maryuliana, Subroto IMI, Haviana SFC. Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)*. 2016;1(2):1–12.

Tabel

Tabel 1. Hasil uji validitas kuesioner

No	Pertanyaan	Nilai Korelasi	Nilai r tabel	Kesimpulan
1	Apakah tampilan sistem mudah dikenali ?	0.451	0.361	Valid
2	Apakah sistem mudah dioperasikan ?	0.697	0.361	Valid
3	Apakah tampilan menu dalam sistem mudah dikenali ?	0.529	0.361	Valid
4	Apakah sistem yang diberikan mudah dibaca ?	0.432	0.361	Valid
5	Apakah fitur-fitur di dalam sistem sudah baik dan lengkap ?	0.489	0.361	Valid
6	Apakah simbol-simbol gambar mudah dipahami ?	0.748	0.361	Valid
7	Apakah letak tombol sudah baik ?	0.746	0.361	Valid
8	Apakah mudah mengakses informasi barang yang diberikan ?	0.608	0.361	Valid
9	Apakah sistem transaksi peminjaman dan pengembalian barang mudah diakses ?	0.521	0.361	Valid

Tabel 2. Hasil uji reabilitas kuesioner

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.730	10

Tabel 3. Penentu kriteria

Kriteria	Nilai Skala	Presentase
Sangat setuju (SS)	5	81% sampai 100%
Setuju (S)	4	61% sampai 80%
Netral (N)	3	41% sampai 60%
Tidak setuju (TS)	2	21% sampai 40%
Sangat tidak setuju (STS)	1	1% sampai 20%

Tabel 4. Hasil pengujian kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Nilai Total	Presentase
1	Apakah tampilan sistem mudah dikenali ?	11	18	1	0	0	130	86.67%
2	Apakah sistem mudah dioperasikan ?	10	19	1	0	0	129	86%
3	Apakah tampilan menu dalam sistem mudah dikenali ?	10	19	1	0	0	129	86%
4	Apakah sistem yang diberikan mudah dibaca ?	12	17	1	0	0	131	87.67%
5	Apakah fitur-fitur di dalam sistem sudah baik dan lengkap ?	7	16	7	0	0	120	80%
6	Apakah simbol-simbol gambar mudah dipahami ?	7	16	7	0	0	120	80%
7	Apakah letak tombol sudah baik ?	7	18	5	0	0	122	81.33%
8	Apakah mudah mengakses informasi barang yang diberikan ?	6	19	5	0	0	121	80.67%
9	Apakah sistem transaksi peminjaman dan pengembalian barang mudah diakses ?	8	19	3	0	0	125	83.33%
Rata-rata							125,2	83.48%